



USMP
UNIVERSIDAD DE
SAN MARTÍN DE PORRES

**INSTITUTO PARA LA CALIDAD DE LA EDUCACIÓN
SECCIÓN DE POSGRADO**

**UTILIZACIÓN DE LA COMPUTADORA XO (OLPC) EN LA
PRODUCCIÓN DE TEXTOS NARRATIVOS EN ESTUDIANTES DE
EDUCACIÓN BÁSICA REGULAR.**

AÑO 2012

TESIS

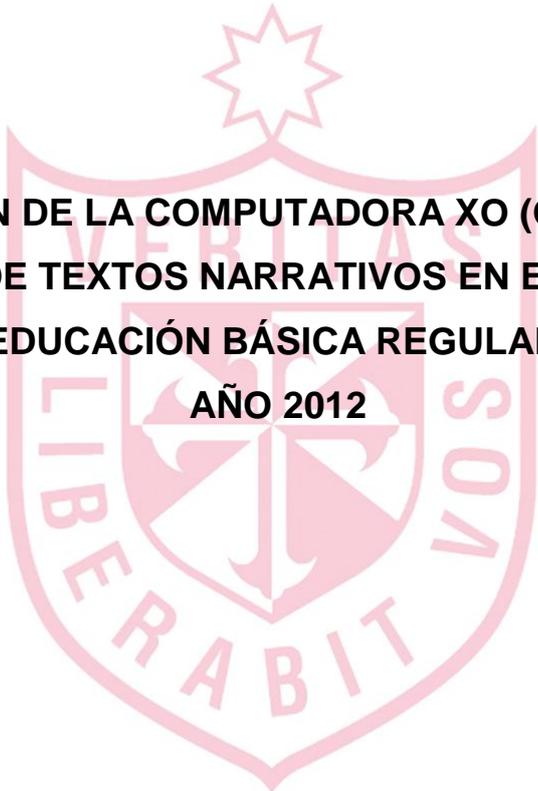
**PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE MAESTRO EN EDUCACIÓN
CON MENCIÓN EN INFORMÁTICA Y TECNOLOGÍA EDUCATIVA**

PRESENTADA POR

PEDRO AURELIO MANRIQUE ZORRILLA

LIMA, PERÚ

2013



**UTILIZACIÓN DE LA COMPUTADORA XO (OLPC) EN LA
PRODUCCIÓN DE TEXTOS NARRATIVOS EN ESTUDIANTES DE
EDUCACIÓN BÁSICA REGULAR.**

AÑO 2012

ASESORES Y MIEMBROS DEL JURADO

ASESOR:

Dr. Víctor Raúl Díaz Chávez

PRESIDENTE DEL JURADO:

Dr. Florentino Mayurí Molina

MIEMBROS DEL JURADO:

Dr. Tomás Napoleón Barreto Bazán

Dr. Carlos Augusto Echaiz Rodas

Dr. Raúl Reátegui Ramírez





DEDICATORIA

A mis padres, mi esposa, mis hijos y hermanos, por su apoyo, sus consejos y porque me impulsaron a seguir adelante, y a todas las personas que de una u otra manera me ayudaron a realizar esta investigación.



AGRADECIMIENTO

A Dios Todopoderoso, por iluminarme en la vida, por darme fortaleza, salud, ser guía y la oportunidad de desarrollarme en el plano personal y profesional.

ÍNDICE

	Páginas
Portada	i
Título	ii
Asesor y miembros del jurado	iii
Dedicatoria	iv
Agradecimiento	v
ÍNDICE	vi
RESUMEN	ix
ABSTRACT	xi
INTRODUCCIÓN	xii
CAPÍTULO I : PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	
1.1.Descripción de la realidad problemática	1
1.2.Formulación del problema	2
1.2.1. Problema general	2
1.2.2. Problemas específicos	2
1.3.Objetivos de la investigación	3
1.3.1. Objetivo general	3

1.3.2. Objetivos específicos	3
1.4. Justificación de la investigación	4
1.5. Limitaciones de la investigación	7
1.6. Viabilidad de la investigación	8

CAPÍTULO II : MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la investigación	9
2.2. Bases teóricas	14
2.3. Definiciones conceptuales	52
2.4. Formulación de hipótesis	55
2.4.1. Hipótesis general	55
2.4.2. Hipótesis específicas	55
2.4.3. Variables	56

CAPÍTULO III : DISEÑO METODOLÓGICO

3.1. Diseño de la investigación	57
3.2. Población y muestra	58
3.3. Operacionalización de variables	59
3.4. Técnicas para la recolección de datos	62
3.5. Técnicas para el procesamiento y análisis de los datos	66
3.6. Aspectos éticos	67

CAPÍTULO IV: RESULTADOS	68
--------------------------------	-----------

CAPÍTULO V : DISCUSIÓN, CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Discusión	108
5.2. Conclusiones	110
5.3. Recomendaciones	111

FUENTES DE INFORMACIÓN

- Referencias bibliográficas
- Referencias hemerográficas
- Referencias electrónicas

ANEXOS

Anexo 1. Matriz de consistencia

Anexo 2. Instrumento para la recolección de datos

Anexo 3. Constancia emitida por la institución donde se realizó la investigación.



RESUMEN

En el sistema educativo peruano, en el nivel de Educación Primaria, el área de Comunicación, tiene como finalidad principal desarrollar en los estudiantes un manejo eficiente y pertinente de la lengua para expresarse, comprender, procesar y producir mensajes, es en esta última competencia (producción de textos) donde estuvo centrada el presente trabajo de investigación con el objetivo de determinar en qué medida la utilización de la computadora XO (OLPC), influye en la producción de textos narrativos por los estudiantes del sexto grado de educación primaria de la I. E. N° 30225 - El Tambo-Huancayo, con una población muestral de 28 alumnos en cada grupo.

El estudio fue de tipo experimental, con el diseño cuasi experimental con dos grupos de control y experimental; en el grupo experimental se empleó las computadoras XO (OLPC) para la producción de textos narrativos en un total de 05 sesiones de aprendizaje. El instrumento utilizado fue una escala para evaluar la estructura narrativa del cuento, compuesto por 11 ítems, las respuestas se clasificaron basándose en tres niveles de desempeño alto, medio e inferior,

El análisis de datos se realizó mediante la prueba estadística de "t", siendo el valor de *t calculado* (-2.62983207) que es menor que el valor de *t crítico* (-

1.70328845), entonces se rechazó la hipótesis nula aceptándose la hipótesis alterna, lo que significa que el empleo de la computadora XO (OLPC) en las actividades de producción de textos narrativos es significativo.



ABSTRACT

In the Peruvian educational system at the level of primary education, the area of communication, primarily aims to develop in students an efficient and relevance of language to express, understand, process and produce messages, is in the latter competition (production of texts) where he focused the present investigation in order to determine to what extent the use of the computer XO (OLPC), influences the production of narrative by sixth grade students of primary education I. E. N ° 30225 - El Tambo, Huancayo, with a population sample of 28 students in each group.

The study was experimental, quasi-experimental design with two experimental and control groups, in the experimental group used the XO (OLPC) for the production of narrative in a total of 05 learning sessions. The instrument used was a scale to assess the narrative structure of the story, composed of 11 items, responses were classified based on three performance levels high, medium and lower

Data analysis was performed using the statistical test "t", the value of t calculated (-2.62983207) that is less than the critical t value (-1.70328845), then the null hypothesis was rejected accepting the alternative hypothesis, which means that the use of the computer XO (OLPC) in production activities is significant narrative.

INTRODUCCIÓN

Con los retos actuales no solo basta leer y escribir con los métodos convencionales si no que el uso de las TICs enfrenta a los niños y niñas a nuevos retos en donde deben manejar documentos digitales que contienen elementos audiovisuales, software de procesador de textos, elementos de edición entre otros y requieren nuevas habilidades para ser competentes dentro de la escritura digital.

La utilización de la computadora o laptop XO corresponde al programa Una Laptop por Alumno (OLPC) promovido e implementado por el Ministerio de Educación a fin de disminuir la desigualdad de atención entre estudiantes de instituciones públicas y privadas, entre instituciones rurales y urbanas. En tal sentido la presente estrategia de trabajo en equipo a través de redes, utilizando las computadoras XO se ha adaptado para la producción de textos narrativos (cuentos), el cual fue el objetivo de nuestra investigación.

Es preciso mencionar que la estrategia de la utilización de la computadora XO ha resultado favorable en cuanto a la producción de textos narrativos, en la cual

demonstraron su creatividad, imaginación y originalidad, sobre todo logrando en sus textos coherencia y cohesión.

En síntesis, la estrategia de la utilización de las computadoras XO para producir textos narrativos es algo que interesa a todos los estudiantes y docentes porque todos hemos de llegar a escribir lo que pensamos, sentimos, imaginamos dentro de nuestra vida diaria y así optimizar el aprendizaje de los estudiantes.

El estudio titulado: “Utilización de la computadora XO (OLPC) en la producción de textos narrativos en estudiantes del sexto grado de LA I. E N° 30225 Alborada – el Tambo – Huancayo”, tuvo como objetivo determinar en qué medida la utilización de la computadora XO (OLPC), influye en la producción de textos narrativos por los estudiantes del sexto grado de educación primaria.

El estudio consta de: Capítulo I. Planteamiento del problema, en el cual se presenta la descripción de la realidad problemática, formulación del problema, objetivos, justificación de la investigación, limitaciones y viabilidad del estudio; Capítulo II. Marco Teórico, incluye antecedentes de la investigación, bases teóricas, definiciones conceptuales y formulación de hipótesis; Capítulo III. Metodología; en el que se expone diseño de la investigación, población y muestra, operacionalización de variables, técnicas para la recolección de datos, técnicas para el procesamiento y análisis de los datos y aspectos éticos. Capítulo IV. Resultados; Capítulo V. Discusión, Conclusiones y recomendaciones. Finalmente se presenta las fuentes de información y anexos.

EL AUTOR

CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Descripción de la realidad problemática

En la evaluación censal aplicada por el Ministerio de Educación el año 2007 a los docentes de la Educación Básica Regular, arroja los siguientes resultados en Educación Primaria:

En comprensión de textos el 80,4% de docentes se ubican en los niveles de menor habilidad y sólo el 19,6% en el de mayor habilidad; En razonamiento matemático, el 99,5 % de docentes se ubican en los niveles de menor habilidad y sólo el 0,5% en el de mayor habilidad. Estos resultados hicieron que el Ministerio Educación tome como prioridad la capacitación para los docentes sobre estrategias metodológicas y la propuesta apunta que utilización de las computadoras XO contriye a mejorar el proceso pedagógico que es punto medular entre el aprendizaje y la enseñanza.

El Ministerio de Educación en el Diseño Curricular Nacional formula que en el área de comunicación en el nivel de educación primaria el estudiante debe lograr tres componentes: primero, expresión y comprensión oral; segundo, comprensión de textos; y tercero, producción de textos.

En la institución educativa N° 30225 La Alborada de El Tambo-Huancayo, donde actualmente laboro, pude apreciar que el tercer componente del área de comunicación: producción de textos, se promueve únicamente de forma tradicional e individual, llegando a darse de manera aislada y no existen evidencias de textos narrativos editados por los propios estudiantes.

Si esta situación persiste en las condiciones antes descritas, y como consecuencia los estudiantes egresados de educación primaria no logran las competencias para producir textos narrativos escritos, éste problema difícilmente podrá ser revertido.

En la actualidad, existen herramientas tecnológicas, como las portátiles XO (OLPC), que permiten producir textos narrativos en equipo, utilizando esta metodología pudiéramos superar las deficiencias antes descritas.

1.2 Formulación del problema

1.2.1 Problema general

¿En qué medida la utilización de la computadora XO (OLPC), influye en la producción de textos narrativos en los estudiantes del sexto grado de educación primaria de la I. E. N° 30225 La Alborada de El Tambo-Huancayo en el año 2012?

1.2.2 Problemas específicos

a) ¿En qué medida la utilización de la computadora XO (OLPC), influye en el componente de ambientación y comienzo en la estructura de los textos narrativos producidos por los estudiantes del sexto grado de

educación primaria de la I.E. N° 30225 La Alborada de El Tambo-Huancayo?

- b) ¿En qué medida la utilización de la computadora XO (OLPC), influye en el componente de reacción e intento en la estructura de los textos narrativos producidos por los estudiantes del sexto grado de educación primaria de la I.E. N° 30225 La Alborada de El Tambo-Huancayo?
- c) ¿En qué medida la utilización de la computadora XO (OLPC), influye en el componente de resultado y final en la estructura de los textos narrativos producidos por los estudiantes del sexto grado de educación primaria de la I.E. N° 30225 La Alborada de El Tambo-Huancayo?

1.3 Objetivos de la investigación

1.3.1 Objetivo general

Determinar en qué medida la utilización de la computadora XO (OLPC), influye en la producción de textos narrativos en los estudiantes del sexto grado de educación primaria de la I. E. N° 30225 La Alborada de El Tambo-Huancayo en el año 2012.

1.3.2 Objetivos específicos

- a. Determinar en qué medida la utilización de la computadora XO (OLPC) influye en el componente de ambientación y comienzo en la estructura de los textos narrativos producidos por los estudiantes

del sexto grado de educación primaria de la I. E. N° 30225 La Alborada de El Tambo-Huancayo.

- b. Determinar en qué medida la utilización de la computadora XO (OLPC) influye en el componente de reacción e intento en la estructura de los textos narrativos producidos por los estudiantes del sexto grado de educación primaria de la I. E. N° 30225 La Alborada de El Tambo-Huancayo.
- c. Determinar en qué medida la utilización de la computadora XO (OLPC) influye en el componente de resultado y final en la estructura de los textos narrativos producidos por los estudiantes del sexto grado de educación primaria de la I. E. N° 30225 La Alborada de El Tambo-Huancayo.

1.4 Justificación de la investigación

La presente investigación tiene las siguientes justificaciones:

Teórico:

Con esta investigación, se pretende que el estudiante utilice adecuadamente las herramientas de un procesador de texto, a partir de la creación de cuentos. Los procedimientos de escritura están cambiando gracias a las TIC: el uso del procesador de texto permite planificar mejor lo que se escribe porque da múltiples opciones para revisar, corregir, conservar varias versiones de un texto, cortar y reordenar fragmentos, establecer jerarquía de ideas, insertar imágenes etc. Con la ayuda de las TIC el texto escrito adquiere

un carácter multidimensional, resultado de la hipertextualidad de los recursos multimedia.

El computador debe sobrepasar sus funciones tradicionales, como simple herramienta de procesamiento de texto y computación individual, para convertirse en herramienta de uso comunitario que facilite el desarrollo y la coordinación de tareas cooperativas con base en la información. Las actividades escolares colaborativas, desde cualquiera de las áreas temáticas del currículo, son el eje de innovación en aspectos socioculturales propios del entorno pedagógico. Este tipo de actividad tecnológica involucra el desarrollo y crecimiento del talento humano como un proceso cooperativo espontáneo y efectivo, contrastando con la actual cultura basada en la competitividad y la propiedad intelectual.

Según Papert,, las computadoras ofrecen a los niños un ambiente muy flexible para el aprendizaje a través de la creación e intercambio de ideas y la expresión de su pensamiento. Al facilitar el aprendizaje, las computadoras impulsan el desarrollo cognitivo del niño.



Metodológico:

Para darle sentido pedagógico a la utilización de las laptop XO se plantea un modelo basado en los fundamentos del construccionismo, puesto que el estudiante obtiene sus propias conclusiones a través de la experimentación creativa y la construcción de artefactos, por lo tanto, considera el desarrollo de capacidades y habilidades de los estudiantes mediante el pleno acceso a las comunicaciones, la socialización de los conocimientos y el estudio en equipo mediante redes de aprendizaje con sus compañeros.

Práctico:

Las laptop XO es una herramienta pedagógica versátil y fácil de utilizar capaz de adaptarse a diversos estilos de aprendizaje y realizar trabajos multidisciplinares, entre ellos la producción textual, asimismo, estimula la construcción social del conocimiento, porque genera y fortalece relaciones entre los estudiantes, lo cual permite y estimula el aprendizaje colaborativo, incrementa la motivación, eleva la autoestima y desarrolla habilidades sociales más efectivas.

Económico:

No hay necesidad de que cada institución educativa adquiriera las laptop XO, puesto que el gobierno nacional ha implementado y equipado los Centros de Recurso Tecnológicos en todas las escuelas de nuestro país.

Social:

En el Proyecto Educativo Nacional (PEN), que es un documento propuesto por el Consejo Nacional de Educación y asumido como desarrollo de la Décimo Segunda política de estado, contempla en el Objetivo Estratégico 2, resultado 2, política 7.4 que a la letra dice: “Uso eficaz creativo y culturalmente pertinente de las nuevas tecnologías de información y comunicación en todos los niveles educativos” (PEN al 2021;2006).

Esta política busca fomentar el empleo de las TIC como apoyo al aprendizaje de todas las áreas curriculares mediante la creación de incentivos, facilidades y oportunidades dirigidas a una utilización que mejore las prácticas docentes y haga más efectivo el trabajo pedagógico en el aula.

El presente proyecto de investigación se sustenta en una problemática educativa que es el de producción de textos, asimismo, es uno de los propósitos educativos a lograrse el año 2021 cuya característica del estudiante debe manifestarse en lo creativo, innovador y comunicativo.

Del mismo modo, cabe mencionar que los estudiantes de educación primaria deben desarrollar competencias comunicativas: producción textual, esta competencia responde a una necesidad de comunicar ideas, opiniones, sentimientos, pensamientos, sueños y fantasías pero esta vez con el uso o apoyo de recursos tecnológicos (las portátiles XO (OLPC)) para que construyan textos en equipo, y así tener textos muchos más creativos y que correspondan a su contexto.

1.5 Limitaciones de la investigación

De orden espacial:

El estudio sólo comprendió los estudiantes de dos secciones del sexto grado de la I.E. N° 30225 de El Tambo-Huancayo, las que se tomaron por tener accesibilidad a las mismas.

De orden temporal:

La ejecución del trabajo de investigación se realizó durante el año 2012.

La limitación de la herramienta a utilizarse es que permite sólo un trabajo colaborativo sincrónico, es decir, en tiempo real y no de manera asincrónica, ésta limitación se pudo superar haciendo conocer y utilizar a los estudiantes que existen otras herramientas tecnológicas en internet que permiten realizar trabajos en forma asincrónica como el Etherpad o graft.

De recursos:

El presente trabajo tiene ciertas limitaciones sobre todo en cuanto se refiere a los limitados antecedentes que existen en las bibliotecas de las universidades referidos a la producción textual con el uso de alguna tecnología de la informática y la comunicación, sin embargo, éstas se pudieron superar con experiencias similares encontrados en internet.

1.6 Viabilidad de la investigación

El estudio de este problema es políticamente viable por la importancia que están dando las autoridades educativas en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación en la educación como medio didáctico.

La institución educativa donde se desarrolló el proyecto cuenta con un centro de recursos tecnológicos que está implementada con computadoras portátiles XO entregado por el Ministerio de Educación, las mismas que se emplearon para este fin.

Se dispone de recursos humanos, económicos y materiales suficientes para realizar la investigación.

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes de la investigación

Luego de haber revisado los antecedentes del estudio se han encontrado algunos estudios relacionados con la presente investigación. Así tenemos:

A nivel internacional

Álvarez Higueta Astrid del Pilar, realizó un estudio en Colombia en el año 2009 sobre, “Caracterización de la escritura de textos narrativos mediada por un reconocimiento de voz y un procesador de textos en niños con trastorno por déficit de atención con hiperactividad”, con el objetivo de estudiar y caracterizar la escritura de textos narrativos apoyados por las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) producidos por los niños con TDAH. Concluyendo que las diferencias en los cuentos escritos utilizando dos herramientas de escrituras diferentes (Word y Dragon) no fueron significativas en los componentes estudiados sobre la estructura narrativa y la creatividad verbal. Posiblemente, podrían aparecer diferencias, si el ambiente de escritura se hace en el contexto escolar de los estudiantes con TDAH y dentro de un marco de investigación de corte didáctico, sin embargo, la producción

de cuentos utilizando las TIC, muestran otras características de escritura diferentes a la producción tradicional. También les exige a los niños el desarrollo de nuevas habilidades o competencias generales relacionadas con la alfabetización digital.

A nivel nacional

Choque Larrauri Raúl, realizó su tesis doctoral en Lima, el año 2009, sobre “Estudio en aulas de innovación pedagógica y desarrollo de capacidades en tecnologías de la información y la comunicación – TIC”, con el objetivo de determinar si el estudio en Aulas de Innovación Pedagógica mejora el desarrollo de Capacidades TIC en los estudiantes de educación secundaria, frente al desarrollo de capacidades TIC convencionales, arribando a los siguientes resultados: 1. El estudio en las aulas de innovación pedagógica permitió un mayor desarrollo de las capacidades de adquisición de información, se encontró diferencias significativas en el ingreso a portales educativos, a discernir información científica, realizar búsquedas avanzadas y usar la información para las tareas escolares. 2. El estudio en las aulas de innovación pedagógica permitió un mayor desarrollo de la capacidad de trabajo en equipo. Se encontró diferencias significativas en uso del e-mail para aspectos escolares, ingreso y participación en foros, weblogs y wikipedia. 3. El estudio en las aulas de innovación pedagógica permitió un mayor desarrollo de las capacidades de estrategias de aprendizaje. Se encontró diferencias significativas en uso de power point, mapas mentales, mapas conceptuales, base de datos, uso de diccionario electrónico, uso de biblioteca digital y elaboración de textos para tareas escolares.

Núñez Yauri, Mario Carlos y otros, realizaron una investigación en Huancayo el año 2010, con el objetivo de determinar la eficacia de la estrategia las cinco felices comadres en la creación de cuentos en estudiantes del quinto grado de educación secundaria de la I.E.T. Esteban Sanabria Maravi San Jerónimo – Huancayo, llegando a la evidencia que la aplicación de la estrategia las cinco felices comadres produce efectos positivos en la creación de cuentos en estudiantes del quinto grado de educación secundaria.

Córdova Solís Miguel Ángel, realizó una investigación en Huancayo el año 2010 “Ambiente de aprendizaje interactivo constructivista en internet basado en tecnología php para la educación primaria” con el objetivo de desarrollar un prototipo de un ambiente de aprendizaje en la web que crea las condiciones para que los niños y niñas que cursan el nivel primaria del país especialmente del sexto grado, refuercen sus capacidades de: lectura, escritura, comprensiva de lo que se lee y de expresar con libertad y creatividad lo que piensan y sienten, basado en la Metodología Pedagógica del Constructivismo usando para ello Tecnologías de la Información y la Comunicación, para lo cual se empleará –en su mayoría- software libre, principalmente la solución LAMP (Linux Apache, MySQL, PHP), llegando a la siguiente conclusión: 1. Un Ambiente de Aprendizaje Interactivo Constructivista (CILE) a diferencia de un sistema tradicional (NO CILE) ambos con presencia en la Web, despierta el interés, motiva, facilita el desarrollo de capacidades en lecto-escritura y es valorado por los niños que cursan el nivel primario, ello se explica a que en el CILE se cuenta con diversas actividades que por ser de naturaleza constructivista social tales como: chat, foros, glosarios y wikis constituyen una gran ventaja para el logro de los aprendizajes, 2. El CILE constituye un medio

y un recurso de gran potencialidad para fomentar el debate y por ende la discusión, con lo cual se promueve el aprendizaje colaborativo entre los estudiantes, se optimiza los intercambios entre los miembros del grupo, se promueve la interacción verbal y el aprendizaje con el apoyo del otro, y 3. Poner a disposición de profesores y estudiantes un CILE es solamente un requisito necesario pero no suficiente para la mejora de la calidad de la enseñanza, la adopción del CILE no garantiza la mejora de la calidad de la enseñanza. A la disponibilidad de los recursos tecnológicos, deben añadirse planes de desarrollo profesional del profesorado en estrategias didácticas y tecnologías de la información, medidas de apoyo a la innovación educativa y a la generalización de buenas prácticas, estímulos a la producción y distribución de materiales formativos de calidad, planes para promover el aumento de la calidad y la cantidad de la comunicación entre profesores y estudiantes en la función tutorial, etc. Por ello es importante la utilización de una estrategia metodológica apropiada para conducir el proceso. Este es uno de los aspectos más importantes a tomar en cuenta, ya que el aprendizaje no se da solamente por poner en práctica una determinada tecnología. En ese sentido el docente debe planificar cuidadosamente la estrategia de enseñanza a utilizar dependiendo del objetivo a lograr.

Chilón Carrasco Jeny Judith y otros, realizaron una investigación en Trujillo el año 2008 con el objetivo de analizar la utilización de las TIC, en docentes y alumnos, de once Instituciones Educativas públicas del nivel secundario del distrito de Cajamarca llegando a las siguientes conclusiones:

1. Las TIC son herramientas esenciales de trabajo y aprendizaje en la sociedad actual donde la generación, procesamiento y transmisión de

información es un factor esencial de poder y productividad, en consecuencia, resulta cada vez más necesario educar para la sociedad de la información desde las etapas más tempranas de la vida escolar, 2. Para que pueda haber un verdadero impacto de las TIC en la configuración de nuevos modos de enseñanza y aprendizaje se requiere que las I.E. brinden las facilidades necesarias para que sus alumnos tengan mayor tiempo de acceso a los centros de cómputo y realicen actividades preferentemente académicas.

Puente Gutiérrez Jorge Enrique, realizó un trabajo en Huancayo el año 2009, “Aplicación de la técnica del Binomio Fantástico en la producción de textos literarios narrativos en alumnos del cuarto grado de educación secundaria, del centro educativo Francisca Diez Canseco de Castilla – Huancavelica” con el objetivo de determinar los efectos que produce la técnica del binomio fantástico en la producción de textos literarios narrativos en las alumnas del cuarto grado de educación secundaria, arribando a la siguiente conclusión que la técnica del binomio fantástico influye positivamente en la producción de textos literarios narrativos en las alumnas del cuarto grado de educación secundaria.

Fernández Romero Edson Ronald, realizó en Huancayo una investigación el año de 2008 titulado “Impacto del Programa Huascarán y el uso de las tecnologías de la información en los centros educativos del nivel secundaria de menores en el departamento de Junín” cuyo objetivo fue determinar las características y evaluar los niveles del impacto educativo de los hechos y fenómenos concretos del Programa Huascarán y el uso de las tecnologías de información, en el proceso educativo del nivel secundario de menores en el departamento de Junín, llegando a las siguientes conclusiones:1. Que los

permanentes cambios tecnológicos orientados a la educación, como el empleo de informática educativa, nos trae alternativas para mejorar la calidad educativa, para ello los centros educativos deberán estar implementados con laboratorios informáticos y el acceso a internet, y 2. Se ha podido ver la marcada importancia que tiene el empleo de las tecnologías de información y comunicación en el proceso educativo y la influencia que ejerce el uso de estos importantes recursos informáticos en el proceso educativo.

2.2. Bases teóricas

2.2.1 El constructivismo

En sentido estricto el constructivismo se nutre de otras corrientes como la Escuela Nueva y aún del enfoque histórico-cultural pudiendo ser reconocido sin embargo, por poner énfasis en:

- a) El rol protagónico del sujeto en la construcción de su conocimiento.
- b) Por la búsqueda central en que el sujeto conozca los procesos e instrumentos para desarrollar el conocimiento.
- c) Por la preparación del sujeto para que sea capaz de producir, organizar y procesar información, y
- d) Por la necesidad de engarzar los nuevos conocimientos a los conocimientos ya adquiridos.

El constructivismo surgió inicialmente como una corriente “epistemológica”; es decir, como una manera de entender la forma de construcción del conocimiento humano. Sin embargo, a medida que la educación contemporánea puso énfasis en su función de promover el

manejo de los procesos e instrumentos del conocimiento –de alguna manera- se hizo una transpolación para el campo de la pedagogía, o sea, se estableció un paralelismo entre: Proceso epistemológico de construcción del conocimiento con el Proceso pedagógico de formación del conocimiento en el sujeto.

En resumen, en constructivismo plantea que los conocimientos que posee el individuo no son producto de una simple disposición interna o producto del medio ambiente, sino que la construcción del conocimiento resulta de la integración de esos dos procesos (interno y externo) y de su interacción (Mario Carretero, 1993)

El constructivismo surge como una nueva propuesta pedagógica, parte del paradigma o metáfora de la construcción para explicar o interpretar la manera como las personas adquieren el conocimiento; se refiere, entonces, tanto al proceso o adquisición de conocimientos, como a sus resultados (el conocimiento mismo) y a la manera como estos resultados, por decirlo de alguna manera, se archivan o guardan. Los siguientes son algunos de los postulados básicos en estos tres aspectos que buscan corregir los modelos anteriores de adquisición de conocimientos. (Lucio Ricardo, 1995)

- a) El proceso de construcción del conocimiento es un proceso activo del sujeto, o sea, que no se trata de algo que se transmite, se entrega y se recibe. Nunca se construye sobre cero sino sobre la base del saber que se tiene hasta el momento de las estructuras mentales alcanzadas. O bien lo nuevo se asimila, se adecúa a las estructuras existentes, o bien el sujeto tiene que reacomodar,

adaptar las estructuras ante un nuevo concepto que, por decirlo así, no cuadra dentro del esquema disponible.

- b) Los resultados del proceso de construcción son como su nombre lo indica, construcciones o constructos mentales que adquieren la forma de esquemas de acción (lo que sabemos hacer) y conceptos (lo que sabemos sobre el mundo). Este saber (teórico-práctico) sobre el mundo, no es por tanto una copia fotográfica de él, sino más bien la reconstrucción que de él nos hemos hecho a partir de nuestra interacción con él.
- c) El almacenamiento de los conocimientos adquiridos no es una acumulación cuantitativa del saber, como parecen indicarlo las corrientes pedagógicas tradicionales. Los constructivistas deben elaborar permanentemente redes conceptuales para tratar de definir la acumulación progresiva del conocimiento. Estas redes se incrementan en la medida que se construyen más nexos entre los conocimientos adquiridos.

Piaget (2001), elaboró la Teoría Genética del Desarrollo Intelectual, estudió cómo se llega a conocer el mundo exterior a través de los propios sentidos: la inteligencia para Piaget es un proceso de adaptación y búsqueda de equilibrio; la adaptación implica los procesos simultáneos y complementarios de acomodación y asimilación. La concepción de Piaget se considera constructivista, interaccionista y estructuralista; constructivista, porque considera que el niño construye de manera activa sus propios conocimientos; interaccionista, porque la elaboración interna del conocimiento se da a través de una serie de

interacciones sobre el individuo y el medio ambiente; estructuralista, porque el desarrollo intelectual se organiza en una serie de estructuras integradas de carácter lógico.

El origen del conocimiento, como proceso de equilibración, conflicto, asimilación y acomodación, es indudablemente un proceso dialéctico.

2.2.2 El construccionismo

Seymour Papert, el creador del lenguaje Logo, considera un enfoque propio acerca del desarrollo intelectual que denomina construccionismo, según el cual el conocimiento es construido por el que aprende. El construccionismo expresa la idea de que esto sucede particularmente cuando el aprendiz se compromete en la elaboración de algo que tenga significado social y que, por tanto, pueda compartir; por ejemplo: un castillo de arena, una máquina, un programa de computación.

Papert se basa en Piaget sobre modelo del niño como constructor de sus propias estructuras intelectuales y postula que, como tal, necesita materiales para esa construcción y es la cultura circundante la que provee al niño de esos materiales. En este sentido, habría entonces diferencias culturales marcadas entre los niños que tienen acceso a ambientes más ricos e interesantes y los que están privados de ellos (Papert, 1984).

El construccionismo de Papert (1991) parte de una concepción del aprendizaje según la cual la persona aprende por medio de su interacción dinámica con el mundo físico, social y cultural en el que

está inmerso. Así, el conocimiento sería el fruto del trabajo propio y el resultado del conjunto de vivencias del individuo desde que nace.

Papert, expresa que es importante la acción del sujeto sobre el medio y del medio sobre el sujeto. Un medio adecuado al desarrollo del educando debe ofrecer no solo estímulos, sino también respuestas a sus acciones. Por esto el ambiente debe estar adecuadamente organizado, estructurado y previsible, si se desea que sea favorable al desarrollo cognitivo. La intención de esta forma de enseñar es que el alumno o alumna pueda disfrutar al experimentar con sus ideas, sus razonamientos y hasta sus errores.

El construccionismo de Papert supone, por tanto, el concepto de aprender haciendo, pero también el de respetar los intereses y motivos propios de cada estudiante, así como su estilo de aprendizaje. Este estilo se puede apreciar también en la interacción del sujeto ante la computadora; así, Papert pudo observar que la forma de programar varía de un educando a otro.

En síntesis, el construccionismo promueve un enfoque educativo en el que se toma muy en cuenta la personalidad de cada educando, sus intereses, estilo de conocimiento, y en el que se busca proporcionarle una gran autonomía intelectual y afectiva.

Papert y Harel (1991) proponen que si la computación ha de percibirse como una innovación educativa, no debe buscar solamente mejorar los métodos de enseñanza de los maestros, sino proponer al educando actividades realmente interesantes y que estimulen su capacidad de

pensar, de buscar soluciones a los problemas planteados; de ser creativos en el sentido más amplio de la palabra.

“El mejor aprendizaje no derivará de encontrar mejores formas de instrucción, sino de ofrecer al educando mejores oportunidades para construir”. (Papert, 1991)

2.2.3 Las tecnologías de la informática y la comunicación (tic)

Las nuevas tecnologías de la Información y Comunicación son aquellas herramientas computacionales e informáticas que procesan, almacenan, sintetizan, recuperan y presentan información representada de la más variada forma. Es un conjunto de herramientas, soportes y canales para el tratamiento y acceso a la información. Constituyen nuevos soportes y canales para dar forma, registrar, almacenar y difundir contenidos informacionales. Algunos ejemplos de estas tecnologías son la pizarra digital (ordenador personal + proyector multimedia), los blogs, el podcast y, por supuesto, la web.

Para todo tipo de aplicaciones educativas, las TIC son medios y no fines. Es decir, son herramientas y materiales de construcción que facilitan el aprendizaje, el desarrollo de habilidades y distintas formas de aprender, estilos y ritmos de los aprendices. (Cabero, 2006)

La interacción entre la tecnología informática y la de telecomunicaciones es lo que se conoce como las tecnologías de la información y la comunicación (TIC). En ellas “(...) la información y sus transformaciones son digitalizadas. Posibilita almacenar mundos virtuales, estáticos o dinámicos para llegar a la tecnología multimedial que incluye a las tres

anteriores. Rompe la linealidad en la comunicación e incorpora a la bidireccionalidad, la interactividad entre personas y objetos virtuales” (Muraro, 2005).

La integración progresiva de ellas en el ámbito educativo no sólo es una necesidad sino un problema porque “(...) esta tarea no se reduce a la mera utilización de alguno de los más populares programas informáticos, ni de simplemente trasvasar a un formato electrónico los mismos contenidos que, por ejemplo, podrían presentarse en un libro” (Lavid, 2005). Por eso, acercarse a estas nuevas tecnologías de la comunicación, como meros instrumentos de mecanización, para el manejo de algunas de sus herramientas, le resta valor a su relación con la escritura y, a sus implicaciones pedagógicas y didácticas. Es decir, que las herramientas informáticas son recursos didácticos, cuando son utilizadas de una forma específica dentro de un área del conocimiento (Chaverra, 2008).

Las nuevas tecnologías de la Información y Comunicación son aquellas herramientas computacionales e informáticas que procesan, almacenan, sintetizan, recuperan y presentan información representada de la más variada forma. Es un conjunto de herramientas, soportes y canales para el tratamiento y acceso a la información. Constituyen nuevos soportes y canales para dar forma, registrar, almacenar y difundir contenidos informacionales.

Las TIC agrupan un conjunto de sistemas necesarios para administrar la información, y especialmente los ordenadores y programas necesarios para convertirla, almacenarla, administrarla, transmitirla y

encontrarla. Los primeros pasos hacia una sociedad de la información se remontan a la invención del telégrafo eléctrico, pasando posteriormente por el teléfono fijo, la radiotelefonía y, por último, la televisión, internet, la telecomunicación móvil y el GPS pueden considerarse como nuevas tecnologías de la información y la comunicación. La revolución tecnológica que vive la humanidad actualmente es debida en buena parte a los avances significativos en las tecnologías de la información y la comunicación. Los grandes cambios que caracterizan esencialmente esta nueva sociedad son: la generalización del uso de las tecnologías, las redes de comunicación, el rápido desenvolvimiento tecnológico y científico y la globalización de la información (Cebrián, 2005).

Las tecnologías de la información y la comunicación no son ninguna panacea ni fórmula mágica, pero pueden mejorar la vida de todos los habitantes del planeta. Se disponen de herramientas para llegar a los Objetivos de Desarrollo del Milenio, de instrumentos que harán avanzar la causa de la libertad y la democracia, y de los medios necesarios para propagar los conocimientos y facilitar la comprensión mutua" (Kofi Annan, Secretario general de la ONU, discurso inaugural de la primera fase de la WSIS, Ginebra 2003).

2.2.4 Uso de las nuevas tecnologías en el aula

Según Martín (2006), es necesario poner en marcha proyectos pedagógicos que cuestionen el carácter monolítico del saber y subrayen

el valor de la actividad en el aula como fuente de las prácticas y experiencias que promuevan una concepción del conocimiento como mosaico de objetos móviles y fronteras difusas.

Ciertamente, el modelo didáctico y tradicional basado en la transmisión directa de conocimientos a través de clases magistrales, es cuestionado en cuanto a su eficacia (López, 2008). De hecho, incluso resulta paradójico que este modelo esté tan difundido hasta en las universidades, siendo ésta cuna de la reflexión didáctica y de la investigación en psicología del aprendizaje (Sánchez, 2001).

En este sentido, diversos autores han subrayado la aportación que las nuevas tecnologías ofrecen en el campo de la mejora didáctica. Se resalta, por ejemplo, el papel que estas tecnologías puedan tener, más que para suprimir los modelos actuales, para complementar sus déficits (Cebrián, 2003; Papert, 1995)

En la misma línea, Sangra y Gonzales (2004) concretan los siguientes aspectos susceptibles de mejorar a través del uso de nuevas tecnologías en el aula:

- Estimular la comunicación entre el profesor y el alumno.
- Promover metodologías activas que favorezcan la cooperación y la interacción entre los agentes de la acción educativa.
- Mejorar y agilizar el feedback sobre el proceso de enseñanza y aprendizaje.
- Optimizar los tiempos para el aprendizaje.
- Favorecer procesos de aprendizaje variados.

- Acrecentar la motivación hacia el objeto de aprendizaje.

Aguaded (2002) también considera la utilidad de las nuevas tecnologías de la comunicación y la información como herramientas didácticas que coadyuvan iniciativas didácticas más eficaces, precisamente porque se incluyen dentro de las corrientes didácticas innovadoras: aprendizaje significativo, globalización de contenidos, diversidad de recursos, carácter formativo de los procedimientos, rol estimulador y orientador de los docentes, flexibilidad organizativa, adaptación curricular, interdisciplinariedad curricular y finalmente, fomento del papel protagonista del alumnado potenciando un aprendizaje activo a modo de investigador de la realidad y del conocimiento.

En este sentido, el diseño didáctico que se presenta con las nuevas tecnologías completa el abanico de estilos de enseñanza y aprendizaje en el aula permitiendo, además de los tradicionales métodos de transmisión de información, metodologías más activas que favorezcan una mayor participación del alumnado y potencien su interés hacia el aprendizaje y hacia la actividad de la asignatura.

Esta observación es congruente con otras opiniones que recalcan los positivos efectos que el uso de nuevas tecnologías parece tener en las actitudes y motivación del alumnado (Gibbs, 2003; Rodríguez, 2004; Villarroel, 2006).

La conclusión final según Cabero (2008), es que el empleo de las nuevas tecnologías es positivo para la actividad del aula, mejorando aspectos como la comunicación y la optimización de los tiempos de

aprendizaje y, sobre todo, posibilitando la puesta en práctica de metodologías prácticas.

2.2.5 Las tics en la educación peruana

El Ministerio de Educación desde 1996 viene incorporando las Tecnologías de la Informática y la Comunicación (TIC) al proceso educativo peruano, ellos son:

a) Infoescuela

Desde 1996 hasta 2001, su propuesta pedagógica fue la inserción de materiales didácticos tecnológicos (Material Lego Dacta) a través de las aulas laboratorios, con el fin de desarrollar en el alumno capacidades investigativas, destrezas motoras y un desarrollo organizado de su pensamiento.

b) Edured

Comienza desde 1996 hasta el 2000, desarrollaron diversos temas como Conciencia Ambiental, Calidad de Vida, Empresarios Juveniles, Productividad en el Aula y otras valiéndose de las nuevas tecnologías (computadoras, redes, internet, correo electrónico, aplicaciones de Microsoft office) con fines pedagógicos.

c) Educación a Distancia

Fue creado como un Plan Piloto de Educación a Distancia cuyos objetivos eran:

- Contribuir a incrementar el acceso a la Educación Secundaria mediante la modalidad a distancia.

- Proporcionar Educación Secundaria de calidad a las poblaciones no atendidas.

d) Proyecto Huascarán

El objetivo era desarrollar una red nacional, moderna, confiable, con acceso a todas las fuentes de información, capaz de transmitir contenidos multimedia con la finalidad de mejorar la calidad educativa en las zonas rurales y urbanas.

e) Una Laptop Por Niño

Este programa responde a la demanda de calidad educativa y de equidad a través de la integración de las TIC en el proceso educativo. El programa busca mejorar la calidad de la educación considerando a las TIC como un recurso eficaz para contribuir al desarrollo de las potencialidades educativas en los estudiantes (DIGETE, 2011). El mismo que se basa en la solución de dos problemas fundamentales: la calidad educativa y la equidad en la educación.

En cuanto a la calidad educativa, se reconoce que el nivel de los actores educativos es bajo, se busca entonces un aprendizaje efectivo del estudiante asegurando una base de conocimientos, criterios y valores requeridos para una ciudadanía responsable y desarrollada.

En lo que respecta a la equidad en la educación peruana, es evidente la brecha o desigualdad entre la educación pública y privada, entre las zonas urbanas y rurales, entre estudiantes de mejores y peores condiciones socio-económicas, ante ello, se busca la igualdad de condiciones entre estos sectores.

2.2.6 La OLPC

Es el nombre de un proyecto centrado en la distribución de un PC fabricado con el propósito de proporcionar a cualquier niño del mundo conocimiento y acceso a la tecnología de la información como formas modernas de educación. El proyecto Un Portátil Por Niño o OLPC (del inglés "*One Laptop Per Child*"), que también es conocido como la computadora portátil.

La misión de la asociación Una Laptop por Niño es desarrollar una laptop de bajo costo—la "Laptop XO"—para revolucionar la forma en la que educamos a los niños del mundo. Nuestra meta es proporcionar a los niños de todo el mundo nuevas oportunidades para explorar, experimentar, y expresarse.

Los niños de países en vías de desarrollo ¿por qué necesitan computadoras portátiles? Las laptops son a la vez una ventana y una herramienta: una ventana al mundo, y una herramienta para el pensamiento. Ellas son una manera maravillosa para que cualquier niño pueda "aprender a aprender" independientemente, mediante la exploración e interacción.

Una Laptop por Niño es un proyecto para la transformación de la educación. Se trata de darle una oportunidad de aprender a niños que carecen de ella. Es una cuestión de acceso, de equidad, y darle a la próxima generación de niños en el mundo en desarrollo un futuro brillante y abierto.

El portátil se basa en una plataforma GNU/Linux, y es eficiente en la utilización de la energía, un dispositivo de conectividad inalámbrica

permite que los aparatos se conecten entre sí y a Internet desde cualquier sitio.

La OLPC es una organización sin ánimo de lucro con sede en Delaware, creada por catedráticos del Laboratorio de Multimedia del MIT para diseñar, fabricar y distribuir estas computadoras portátiles, los promotores del proyecto quieren dejar claro que no es un producto creado para vender (en principio), sino que es sobre todo un proyecto educativo.

El Programa Una Laptop por Niño responde a la demanda de calidad educativa y de equidad a través de la integración de las tecnologías de información y comunicación (TIC) en el proceso educativo desde la identidad nacional, en especial, en aquellas zonas con mayor índice de pobreza, altas tasas de analfabetismo, exclusión social, dispersión de la población y bajas tasas de concentración de población escolar, para contribuir a la equidad educativa en las áreas rurales. El programa busca mejorar la calidad de la educación, para lo cual se va a modernizar y potenciar el rol de sus docentes (DIGETE, 2008).

a) Objetivo general de la OLPC:

- Mejorar la calidad de la educación pública primaria en especial la de los niños de los lugares más apartados de extrema pobreza, prioritariamente de las escuelas unidocentes y multigrados.

b) Objetivos específicos de la OLPC:

- Generar capacidad de gestión pedagógica a las instituciones educativas para el acceso a las TIC.

- Desarrollar capacidades, habilidades y destrezas de los estudiantes considerados en el diseño curricular de los estudiantes de nivel de educación primaria a través de la aplicación pedagógica de las computadoras portátiles.
- Capacitar a los docentes en el aprovechamiento pedagógico (apropiación, integración curricular, estrategias metodológicas y producción de material educativo) de la computadora portátil para mejorar la calidad de enseñanza y aprendizaje.

2.2.7 La OLPC en el Perú

Es un programa ejecutado por el Ministerio de Educación, a través de su Dirección General de Tecnologías Educativas (DIGETE) para proporcionar laptops XO a los estudiantes y docentes de Educación Primaria de áreas rurales en su primera etapa, y a zonas urbanas en su segunda etapa como herramientas pedagógicas que permitan contribuir a lograr rápidamente la equidad educativa.

El programa busca iniciar un mejoramiento significativo de la calidad del servicio educativo dado a los estudiantes de Educación Primaria, que se concrete en un efectivo desarrollo de las capacidades exigidas por el Diseño Curricular Nacional con docentes que faciliten los aprendizajes con niveles de alta calidad (DIGETE, 2008).

2.2.8 La computadora xo

La XO fue diseñado por la fundación One Laptop per Child (OLPC) – Una Laptop por Niño, una organización sin fines de lucro cuya misión es eliminar la pobreza mediante la educación. Los medios para lograr dicho

fin son la fabricación y distribución de computadoras portátiles que sean lo suficientemente accesibles para que todos los niños del mundo puedan disponer de nuevas vías de aprendizaje, colaboración y expresión de su pensamiento.

La idea de una computadora por niño de remonta casi 40 años a la época en la que Seymour Papert, un matemático, científico de la computación y educador del MIT (Instituto Tecnológico de Massachusetts), discípulo de Jean Piaget, postulara las teorías de aprendizaje constructivista. Este modelo de aprendizaje involucra al estudiante en un proceso por el cual obtiene sus propias conclusiones a través de la experimentación creativa y la construcción de artefactos. Según Papert, las computadoras ofrecen a los niños un ambiente muy flexible para el aprendizaje a través de la creación e intercambio de ideas y la expresión de su pensamiento. Al facilitar el aprendizaje, las computadoras impulsan el desarrollo cognitivo del niño. Utilizar una XO constituye una experiencia constructivista en sí (DIGETE, 2011).

Es también llamado Laptop XO, este aparato es pequeño, incluso demasiado para ser manejado por las manos de un adulto. El hardware de la máquina está diseñado para que permita una larga duración de la batería, no para ser extremadamente rápida. El portátil posee dos grandes antenas de WiFi, que son al mismo tiempo los cierres de la tapa. No tiene disco duro sino memoria flash como dispositivo para almacenar el sistema operativo y los datos del usuario. La memoria flash puede expandirse por medio de unidades externas de tipo estándar, a través de sus tres puertos USB.

La tapa puede girarse totalmente y convertir el aparato en un tipo tableta sin teclado, también llevan una webcam en la tapa, micrófono, dos altavoces, lector de tarjetas SD, varios botones tipo consola de juegos, y LEDs diversos para teclado y batería.

El sistema de software estaba basado inicialmente en una licencia GNU con núcleo Linux y un sistema de escritorio ultra simple en el que las ventanas siempre se encuentran maximizadas. Hay controles alrededor de la ventana, en forma de marco, que pueden mostrarse u ocultarse mediante la presión de una tecla. La OLPC sólo puede realizar tareas básicas: escribir documentos, elaborar dibujos, entrar a Internet, juegos sencillos, escuchar música, ya que está diseñado para quienes nunca antes han tenido una PC.

Una de las piezas clave del proyecto en lo que se refiere al software de comunicaciones, consiste en que las unidades forman una red autogestionada, donde cada uno de los clientes es, al mismo tiempo, un enrutador. Así, la red extiende su cobertura gracias a la presencia de los propios aparatos, ya que cada uno es enrutador del siguiente, de manera que forman una cadena que no depende de nodos centrales. La conectividad con otras máquinas está apoyada por un sistema de visualización del entorno local, cercano y lejano. Unas teclas de función ilustradas con símbolos sencillos acceden a estos tres niveles de visualización del entorno.

La otra pieza clave consiste en el empleo del famoso entorno educativo Squeak, que es un mundo de objetos interactivos con vida propia gracias al lenguaje Smalltalk , mediante el cual niños de cualquier edad

aprenden conceptos gracias a la experimentación directa con gráficas tortuga y multimedia. Usa como lenguajes de programación Python, JavaScript, Csound (lenguaje de síntesis sonora) y el propio entorno Squeak, aparte de los usados por otros programadores y su otro sistema operativo.

Actividades que contiene la xo

- Actividad Grabar
- Actividad TamTam Mini
- Actividad Charlar
- **Actividad Escribir**
- Actividad Etoys
- Actividad Geografía
- Actividad Hablar
- Actividad Memorizar
- Actividad Navegar
- Actividad Pintar
- Actividad Rompecabezas
- Actividad Scratch
- Actividad TamTamJam
- Actividad Tortugarte
- Actividad Wikipedia

2.2.9 La actividad escribir de la computadora xo

La actividad **Escribir** de la laptop XO es un recurso pedagógico que sirve para producir textos. Se puede redactar textos narrativos,

descriptivos, expositivos, entre otros. Asimismo cualquier tipo de documentos (cartas, oficios, monografías, solicitudes, etc.), permite elaborar documentos en forma colaborativa y en tiempo real (sincrónico), asignando a cada coautor un color diferente para diferenciarse de los demás.

Escribir es una aplicación de texto básico que incluye herramientas de trabajo sencillas y una interface simple. También provee una manera simple para que los niños escriban una historia, creen un poema, o completen un ensayo, e incluye características más avanzadas como inserción de imágenes, creación de tablas, y operaciones de diseño de contenido. También incluye edición de imágenes en modo colaborativo de manera que un grupo de niños puedan trabajar juntos editando texto fácilmente y sin ningún esfuerzo.

Esta actividad **ESCRIBIR** es una herramienta que se interconecta automáticamente entre las portátiles XO sin que sea necesario la señal de internet, de ahí su importancia y su utilidad.

2.2.10 El aprendizaje con las xo

Huizinga (2009), plantea ¿No es acaso a través del juego que los niños aprenden? ¿No es acaso el juego una de las manifestaciones que diferencian al ser humano de los animales?, lo atractivo de las XO no es el contenido, sino, la actividad; tienen un lenguaje claro: andar y aprender, el aprendizaje se realiza en el proceso de la ejecución del juego, a través de dichas actividades estaremos propiciando la

participación activa de los estudiantes, es decir, aprender haciendo.
(DIGETE, 2008)

2.2.11 La escritura

Desde hace muchos siglos cuando en China, Sumeria, Egipto y Mesopotamia se inventaron los sistemas de escritura, ésta ha tenido un lugar trascendental, ligado al ejercicio del poder político, económico y social en la historia de la humanidad.

La invención de un nuevo instrumento, la escritura, marcó el final de la prehistoria y la entrada en la historia. Este nuevo instrumento permitió tratar un material inmaterial como es el lenguaje. Con la escritura, aparecieron otras herramientas simbólicas que confirieron al ser humano un poder nuevo sobre el mundo. La escritura permitió capitalizar simbólicamente, más allá de las riquezas, los signos de esas riquezas. Conservó en barro cocido marcado por el estilete, el número de cabezas de ganado y de gavillas de trigo. Permitted llevar las cuentas y sirvió a la gloria de los reyes. Grabada en la piedra de los monumentos, sellaba los tratados de paz después de las batallas y conmemoraba las victorias. Permitted, también, el cálculo y el establecimiento de calendarios, fijó los textos recitados o cantados, instituyó intercambios de mensajes a distancia, prescindiendo de la viva voz de un mensajero. (Chartier y Hébrard, 2000)

A nivel técnico, la escritura ha sufrido muchos cambios que van desde las grabaciones en arcilla, piedra, seda, papiro y muros hechas por las culturas primitivas hasta llegar a lo que hoy se conoce como las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), que ofrecen otras

formas de producción, transmisión y recepción de lo escrito (Chartier,1996).

Estos cambios tecnológicos, generaron nuevas e importantes concepciones sobre la escritura que, por mucho tiempo, fue vista como una actividad instrumental, técnica, reducida sólo a la transcripción de sonidos en formas gráficas que consistía en asociar cada letra con un sonido para dar lugar, de forma sonora, a las palabras. Vista desde esta perspectiva técnico-instrumental, la escritura era un proceso lineal y no había nada que conocer, simplemente había cosas para memorizar y retener (Ferreiro, 1999).

A partir de la década del setenta, este modelo perceptivo motriz y simplista de la escritura fue replanteado. Es como si la escritura, dejada en “tierra de nadie” por los lingüistas de este siglo, estuviera adquiriendo derecho de ciudadanía, en un país de no se sabe quién, en territorios de no se sabe dónde.

Ese objeto, que parecía tan simple -la escritura- se ha complejizado considerablemente. Ahora, además del análisis y la clasificación de los distintos sistemas de escritura inventados por la humanidad (un análisis que cuenta con ilustres precursores pero que se ha complejizado también en lo que concierne a la interpretación de la evolución de los sistemas), somos sensibles a las diferencias en la significación social de la producción y utilización de marcas escritas, a las relaciones entre oralidad y escritura, a las relaciones entre producción gráfica y autoría textual, a las condiciones de aparición de los distintos estilos literarios, y

a las tradiciones pedagógicas insertas, ahora sí, en un contexto socio histórico que les da otro sentido.(Ferreiro, 2005, p.65-66)

Actualmente, desde las perspectivas sociolingüística y de la psicología cognitiva, la escritura es concebida como una actividad compleja, “(...) de construcción de significados que se estructura alrededor de un proceso cognitivo y que debe responder a condicionamientos de diversa índole” (Lacon y Ortega, 2008, p. 5).

El surgimiento de nuevas y sistemáticas investigaciones sobre la escritura (Ferreiro 1983; Goodman, 1982; Flower & Hayes, 1980, 1981, 1996; Bereiter & Scardamalia, 1987,1992; Camps, 1993, 1997,2004; Hayes, 1996; Van Dijk, 1992), señalan que ésta, es más que un ejercicio mecánico de registrar y almacenar información porque, para quien escribe, transformar una idea a signos convencionales requiere de procesos conceptuales, lingüísticos y motrices. En efecto, en el nuevo paradigma, escribir es una actividad cognitiva que requiere habilidades mentales, de regulación y motivación para poder integrar distintos niveles de información durante la producción de un texto: las restricciones lingüísticas, el tema elegido, contexto comunicativo y la audiencia. (Lacon, 2004). Hoy se puede ver cómo la escritura mediada por las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) ha sufrido grandes transformaciones que dan lugar a una serie de cuestionamientos y avances teóricos. Pues, actualmente, con el uso del computador y la Internet, la escritura manuscrita está siendo sustituida por la escritura con dos manos en el teclado o con la manipulación del *mouse*, esto, sin contar con que las TIC tienen un alcance mucho más

amplio que el teclado, Ferreiro (2005). Como señala la autora, los cambios en los instrumentos de escritura tienen consecuencias en las prácticas sociales y, “lo importante es todo lo que cambia al mismo tiempo: *los modos de producción de los textos, los modos de circulación de los textos, y la materialidad de los objetos portadores de las marcas escritas*”. Obviamente, la interacción con estos nuevos modos de escribir trae consecuencias de tipo cognitivo para el niño, al momento de enfrentarse a estas nuevas tecnologías. Por tal motivo, las instituciones educativas deben asumir la nueva “alfabetización digital multi-media” como su función primordial y esforzarse por colocar en un segundo plano los contenidos curriculares tradicionales, ya que, los cambios en los conocimientos para la vida hacen obsoleto cualquier currículo sino está articulado con las nuevas propuestas de aprendizaje mediadas por la tecnología de punta (Delors, 1996; Ferreiro, 2005). Por ello, uno de los mayores retos para las personas que integran el sistema educativo actual, es el *aprendizaje* permanente porque:

En la nueva sociedad de la información, el aprendizaje se convierte en una nueva forma de trabajo: la división tradicional de la vida entre un período de educación seguido por otro laboral ya no es sostenible. El aprendizaje ya no se puede dividir de forma espacial y temporal en un lugar y en un tiempo dedicado a la aplicación de dicho conocimiento (la escuela), y un lugar y un tiempo dedicado a la aplicación de dicho conocimiento (el puesto de trabajo).

La actividad profesional exige cada vez más conocimientos nuevos y flexibilidad en los contenidos de tal forma que el aprendizaje se ha

convertido en una parte inseparable de las actividades laborales del adulto. De forma similar, los niños necesitan herramientas educativas y entornos cuyo objetivo principal sea ayudar a cultivar el deseo por aprender y crear, y no simplemente comunicar contenidos desconectados de una actividad significativa y personalizada (Lavid, 2005).

La nueva alfabetización digital sugiere que los educadores y estudiantes no utilicen los programas informáticos como una herramienta más de mecanización; desmitifiquen la idea de que las nuevas tecnologías por sí solas cambian los métodos tradicionales, los currículos cerrados, la memorización y el aprendizaje descontextualizado y que, por el contrario, integren estas nuevas tecnologías en el ámbito académico de forma innovadora y didáctica de modo tal que permita beneficiar los nuevos métodos y aproximaciones a la educación del siglo XXI.(Lavid, 2005).

El proceso de composición escrita

En la práctica pedagógica la escritura ha sido presentada a los niños como una actividad sin funcionalidad con énfasis en la caligrafía. Esto ha hecho que tengan más dificultades para llevar a cabo los procesos cognitivos, requeridos para su aprendizaje. Por tal motivo, cuando los niños escriben, generalmente, dan más importancia a los aspectos de forma que a los procesos y estrategias adecuadas para responder a las exigencias de la escritura (González, 2003).

La perspectiva de la psicolingüística y la sociolingüística, ha hecho que la escritura sea vista como una compleja tarea en la que se deben

regular, al mismo tiempo varias actividades mentales. Esto significa que escribir es más que un acto motor, es una actividad cognitiva ya que involucra procesos de reflexión durante todo el acto de escribir (Chaverra, 2008).

Desde este nuevo paradigma, la escritura no es pensada como un producto sino como un proceso, cuya enseñanza debe innovarse cada día para disminuir las dificultades que tienen los estudiantes al momento de escribir (Arias y García, 2006).

2.2.12 La narración

La narración es el relato de uno o más hechos reales o imaginarios que les sucede a unos personajes en un lugar y, que se han producido a lo largo del tiempo. En ella prevalece el principio de acción; es decir, contamos los hechos ocurridos a lo largo de un tiempo y un espacio, de manera que el encadenarse unos con otros toma un nuevo significado.

Narrar es relatar unos hechos verídicos o falsos –ocurridos en un tiempo y un lugar determinado. La función lingüística que predomina en todo texto narrativo es la referencia. Así mismo es disponer acontecimientos en el tiempo. Existen diferentes tipos de narraciones: cuento, novela, crónica, leyenda, fábula, memoria, apólogo, anécdota, entre otros.

Elementos de la narración:

a) Personajes:

En la narración se cuentan unos hechos en los que intervienen personas ficticias o reales llamadas personajes. Como bien se sabe

es el narrador el encargado de crear estos personajes y debe tener en cuenta los siguientes principios:

- Presentarlos como seres vivos, capaces de sentir y hacer sentir, y con todas sus contradicciones, manías, vicios y virtudes.
- Debe presentar los rasgos tanto físicos como psicológicos que mejor definan al personaje.
- La personalidad del personaje debe ir descubriendo a lo largo del relato: por lo que dice, por lo que hace y por lo que los demás piensan y dicen de él.
- Debe usar el diálogo para revelar la psicología de los personajes: sus sentimientos, opiniones, emociones e ideas. Los personajes pueden ser:
 - Protagonistas.
 - Secundarios.
 - Complementarios.

b) La acción:

Es lo que sucede y se cuenta en el relato. Está constituida por los acontecimientos que van sucediéndose en forma progresiva hasta llegar al desenlace. Tradicionalmente se suele estructurar en tres partes:

- Exposición o Inicio.- Aquí es cuando se realiza la presentación de los hechos, de los personajes y del ambiente.
- Nudo.- Es el desarrollo de los hechos y en él se presenta un conflicto central que mueve la acción.

- Desenlace.- Es la solución a la situación planteada o el final de la acción.

c) El ambiente:

Es el medio donde se produce la acción y en el que se desenvuelven los personajes. Este ayuda a tener verosimilitud y contribuye a modelar la psicología y moral de los personajes, ya que éstos pueden verse condicionados por el medio social donde se encuentran inmersos.

d) El narrador:

Es la persona que cuenta la historia, presenta a los personajes y explica las reacciones de cada uno. Como se sabe existen varios tipos de narradores.

Tipos de narradores:

a) Narrador omnisciente:

Es el narrador que lo conoce todo, hasta los más íntimos pensamientos de los personajes y se dirige en tercera persona. Dentro de este tipo de narrador tenemos:

- Narrador Omnisciente Neutro.- Es el que lo sabe todo, pero nos cuenta los hechos sin tomar partido en el relato.
- Narrador Omnisciente Editorial.- Es el que lo sabe todo, pero hace comentarios y juicios acerca del relato.
- Narrador Omnisciente Multiselectivo.- Es el que lo sabe todo y a su vez cuenta los pensamientos, sentimientos y sensaciones del personaje.

b) Narrador yo testigo:

Es el narrador que es capaz de contarnos en primera persona lo que ve, como cualquier persona, en calidad de testigo. No participa directamente en la acción.

c) Narrador yo protagonista:

Es el narrador en primera persona, es el personaje principal y toda la historia la vemos a través de él. Sus actitudes personales condicionan la interpretación de los hechos.

d) Narrador Dramático:

Presenta las acciones y palabras de los personajes en primera o tercera persona, pero no sus pensamientos. Deja que ellos se presenten solos.

Textos narrativos literarios:

Tienen un elemento que los caracteriza de los demás: este elemento es la ficción. Además, los textos literarios tienen una finalidad estética, y por ello usan un lenguaje especial, de forma que el lector se sienta atraído no sólo por lo que se dice, sino por la forma cómo se dice. Para lograr este efecto, en los textos literarios predomina la connotación (lenguaje figurado, de diversa interpretación).

La bestia cayó de bruces, agonizante, rezumando sudor y sangre, mientras el jinete, en un santiamén, saltaba a tierra al pie de la escalera monumental de la hacienda Ticabamba. Por el obeso balcón de hierro asomó la cabeza tosca del hacendado, don Timoteo Mondaraz, interpelando al recién venido, que temblaba. (Ventura García Calderón).

Textos narrativos no literarios:

Son aquellos textos donde no intervienen la ficción (históricos, académicos, científicos, crónicas, reportajes, etc) y en ellos se utiliza un lenguaje predominantemente denotativo (lenguaje objetivo, concreto, real)

Clases de narración:

El narrador es un personaje muy importante y según su posición dentro de la narración, hace que ésta sea diversa, así:

a) Narración subjetiva:

Cuando la narración está en primera persona. El narrador cuenta los hechos en los que él participa como protagonista. Además va dando su opinión sobre los acontecimientos y personajes.

b) Narración objetiva:

Cuando el narrador cuenta lo que ve, lo que sucede a otros. Habla en tercera persona. Figura como espectador, sin expresar su opinión.

2.2.13 Principales especies literarias

- a) Fábula.- Pequeña narración en verso de hechos imaginarios, que deja una enseñanza.
- b) Relato.- Narración en prosa de hechos reales o ficticios.
- c) Cuento.- Narración de peripecias en torno a un personaje.
- d) Apólogo.- Composición en prosa en la que intervienen animales personificados, con finalidad moral o didáctica.

- e) Leyenda.- Narración de un suceso maravilloso, que se basa en algo real, pero transformado por la fantasía popular.
- f) Novela.- Relato más o menos extenso de hechos ficticios.
- g) Mito.- Narración de una explicación fantástica del mundo o del hombre.

2.2.14 El cuento

Etimología: Según Reyes Tarazona (2004:15), en su origen como lo han establecido numerosas investigaciones; es una de las primeras expresiones colectivas del hombre.

Reyes Tarazona cita a Juan Bosch (2004:29), Cuento quiere decir llevar cuenta de un hecho, la palabra proviene del latín COMPUTUS, y es inútil tratar de regir el significado esencial que late en el origen de los vocablos.

En suma diríamos que el cuento nació junto con la humanidad, por que cuando el hombre conoce su mundo empieza a contar lo sucedido de la naturaleza.

Definición. Según Reyes Tarazona cita a Juan Bosch (2004), se dice a menudo que el cuento es una novela en síntesis, y que la novela requiere más aliento, en el que la escribe, y es más difícil lograr un buen libro de cuentos que una novela buena. Pues, la diferencia entre un género y el otro está en la dirección: la novela es extensa; el cuento es intenso.

Reyes Tarazona cita a Quiroga (2004), afirma que un cuento es una flecha disparada hacia un blanco, y ya se sabe que la flecha que se desvía no llega al blanco.

Reyes Tarazona cita a Enrique Anderson Imbert (2004), que el cuento vendría a ser una narración breve en prosa que, por muchos que se apoyen en un suceso real, revela siempre su imaginación de un narrador individual.

Según Héctor Valenzuela (2003), un cuento es narrar una historia. Narrarla con originalidad, donosura, fibra o crudeza indica estar en el camino correcto.

Reyes Tarazona cita a María Esther de Miguel (2009), el cuento es una parábola, tiene principio, medio y fin: exige más dominio en el manejo de la expresión.

Reyes Tarazona cita a Julio Ramón Ribeyro (2009), el cuento debe contar una historia. No hay cuento sin historia. El cuento se ha hecho para que el lector a su vez pueda contarlo.

En síntesis el cuento es el mejor género de la literatura por ser breve y complicado. También llega a ser el pensamiento sublime de la creación. Por otro lado sabemos perfectamente que el cuento va a nacer de tres temas básicos: el amor, la vida y la muerte.

Por otro lado, podemos definir también que el cuento es un relato breve en prosa de hechos reales o fantásticos nacidos de la imaginación y creatividad de quien la inspira, en cuyo contenido se mezcla la realidad con la fantasía.

2.2.15 Creación de cuentos

Es el proceso en que los jóvenes aprovechando al máximo su creciente dominio del lenguaje oral y escrito, dan un paso positivo de una actitud repetitiva (leer cuentos) a otra activa y creadora (crear cuentos), es decir producir cuentos en base a su imaginación y fantasía.

La creación de cuentos ejercita la imaginación, hace relacionar hechos, practicar la comunicación escrita, enseña a ordenar las ideas con el fin de ser entendidos, expresar los pensamientos y emociones acerca de algo.

Importancia de la creación de cuentos.

La creación de cuentos es de gran importancia por las siguientes razones:

- Enriquece la imaginación de los jóvenes.
- Desarrolla y fortalece las habilidades de comunicación oral y escrita en el estudiante.
- Estimula el desarrollo de la inteligencia al activar diversas actividades cognitivas como el recordar, comparar, analizar, sintetizar y evaluar.
- Fortalece a los jóvenes la confianza en sí mismo y en la clase social a la que pertenece.
- Desarrolla la sensibilidad y el juicio crítico.
- Articula una actividad integradora y a la comprensión de la naturaleza, la comunidad y el arte.

Características del cuento.

Las características generales del cuento son las siguientes:

- El cuento es una narración breve.
- Trata de preferencia de un tema o un solo asunto.
- Tiene por lo general pocos personajes.
- Crea un solo ambiente, una sola emoción y causa una emoción única.
- No presenta grandes intervalos de espacio o tiempo.
- Presenta una estructura sin orden lógico, con rompimiento de tiempo y espacio.

Elementos del cuento.

El cuento está constituido por los siguientes elementos básicos.

- **El tema.**- Se identifica como elemento principal del cuento.
- **El argumento.**- Es la caracterización del cuento.
- **Los personajes.**- Son los sujetos que son parte del cuento.
- **El diálogo.**- Es la conversación entre dos personas en el cuento.
- **Los conflictos.**- Son situaciones que se presentan como principales en el cuento.
- **La trama.**- Es la relación de sucesos que se dan en los cuentos.
- **Escenario.**- Lugar donde se desarrollan los acontecimientos.
- **El tiempo.**- Periodo o época en que se desarrollan los acontecimientos.
- **El desenlace.**- Es aquel acontecimiento que se caracteriza por determinar en qué concluye el cuento.

Estructura del cuento.

Esquema ternario:

El cuento presenta una estructura interna que obedece a un proceso de composición, es un resultado del trabajo. La organización del cuento generalmente presenta la siguiente estructura:

INICIO: Es la parte introductoria del cuento, en el que se encuentra los aspectos más saltantes del relato, porque marca el contacto entre el lector y la obra, hay diversas formas de iniciar el cuento. En algunos casos se considera comenzar sugiriendo de manera sintética lo que pasará con el personaje en otros, describiendo el lugar y la época de los acontecimientos, en otros se considera una situación insólita para captar la atención del interlocutor, o se puede identificar a través de las preguntas: ¿quién?, ¿quiénes?, ¿cuándo?, ¿dónde?.

NUDO: Es el momento en el que la acción y la trama se ponen de manifiesto con un plan intencionalmente dirigido de un encadenamiento de sucesos, es aquí donde está la sustancia del cuento. Es decir la parte central del cuento donde se desarrollan las principales acciones del mensaje central.

CLÍMAX: Es el momento de mayor énfasis de un hecho que caracteriza el cuento; el acontecimiento principal de la trama.

DESENLACE: Es la resolución del conflicto o drama planteado, de modo que la final resulte lógica, proporcionado y consigue el efecto buscado por el autor.

El cuento debe cumplir inevitablemente a un solo desenlace. Por sorprendente que sea, si el lector no acepta el desenlace quiere decir que el cuento ha fallado.

Esquema quinario:

SECUENCIA	FUNCION DISCURSIVA
Situación inicial	Se parte de una situación estable. Se presentan los personajes principales, el escenario, la época y las relaciones que se establecen. También pueden presentarse las propuestas estilísticas escogidas.
Inicio del conflicto	Llamado también inicio de la acción, del nudo o la complicación. Hay una acción o un acontecimiento que modifica la situación inicial e introduce una tensión.
Conflicto	Es el resultado de la secuencia anterior: uno de los participantes desarrolla una serie de acciones para intentar resolver el conflicto.
Resolución del conflicto	Llamada también fin del conflicto o de la acción, desenlace. Es el resultado de las acciones precedentes y el fin del proceso creado con el conflicto.
Situación final	Vuelta a una situación estable, generalmente distinta de la inicial.

La estructura narrativa del cuento según Mandler & Johnson (2007)

Para Fitzgerald (2001) “un modo de pensar la estructura del texto es pensarla en términos de partes y conexiones entre partes (...). Uno de los modos más frecuentados de identificar la estructura o plan del cuento

es por medio de una gramática narrativa, que identifica los elementos importantes de un cuento y el modo en que esos elementos se relacionan entre sí”.

Mandler & Johnson (2000) definen la gramática de los cuentos como un sistema de reglas usado para describir el conjunto de partes presentes dentro de un cuento y las relaciones entre ellas. Según los autores, las historias tienen unas estructuras específicas y, las personas tienen un conocimiento de ellas, que es utilizado en el momento de la comprensión y de la recuperación.

Desde la perspectiva lingüística, Dave Rumelhart (1995) propuso un modelo de Gramática de historias cuya unidad de análisis es el nodo o categoría. Estas categorías constituyen una red jerárquica, cuyas relaciones se describen en reglas sintácticas y semánticas. Las categorías básicas para este autor son: la introducción y el episodio que está compuesto por las siguientes unidades:

Suceso, Reacción y las Acciones que comprenden un plan y su aplicación, que a su vez se estructura en tres partes: pre-acción, acción y consecuencia. (Salvador, 2004).

Otros autores como Thorndyke (1997), Stein & Glenn, (1999) y Mandler & Johnson (1997) revisaron la gramática de Rumelhart e hicieron algunas modificaciones, ya que “(...) por su rigidez, sólo podía utilizarse para analizar la estructura de un número limitado de cuentos, aquellos que constaban de episodios aislados o integrados unos dentro de otros.

Por otra parte, el doble sistema de relaciones, sintáctico y semántico, que se estableció, resultaba redundante y poco facilitador de un análisis preciso y riguroso” (Gárate, 1994).

Durante el proceso de elaboración o comprensión de una narración, la conciencia que se tenga de su estructura sirve de marco general para la interacción de los elementos presentes, la integración de los eventos y la atención y almacenamiento de la información en la memoria a corto plazo de quien lee o escribe; de esta forma puede predecir o hacer hipótesis acerca del suceso que sigue y aplicar tales esquemas estructurales en la producción del texto. (Fitzgerald, 1991).

Según el modelo, diseñado por Mandler & Johnson (1997), la estructura de los cuentos está conformada por seis componentes:

- **Ambientación** (o Planteamiento informativo). A esta categoría pertenecen todas las oraciones, secuencias o unidades de contenido referidas a escenarios, personajes, lugares y estados anímicos.
- **Comienzo**. Formado por las ideas, acciones, hechos, cambios en el entorno físico o en la percepción interna de un personaje, generada por un acontecimiento que supone un obstáculo físico, moral, ambiental o un problema personal.
- **Reacción**. Consiste en la idea o plan del personaje principal como respuesta a la situación inicial. Esta categoría hace referencia a emociones, pensamientos o sentimientos del personaje principal frente al nuevo acontecimiento. Aquí se formulan objetivos, deseos, intenciones o pensamiento.

- **Intento.** Pertenece a esta categoría la realización o intento de las acciones que pensaron los protagonistas, para solucionar la situación o para alcanzar su objetivo.
- **Resultado.** (O consecuencia directa): Son las acciones, acontecimientos o momentos finales que representan la consecución o no del objetivo propuesto por el protagonista.
- **Final.** La respuesta final que da el personaje principal u otro personaje frente a todo lo sucedido, puede ser un sentimiento, pensamiento o acción.

Tipos de cuento:

Cuentos de hadas. Encierran un interés sensitivo para los niños. Esta clase de cuento les encanta escucharlos. Los personajes son fundamentalmente creados por la fantasía.

Cuentos humorísticos. Cuyo valor está en el humor y en la alegría que despierta. Propone acontecimientos y personajes donde predominan ciertas torpezas y cosas sin sentido.

Cuentos de la naturaleza. Como su nombre nos indica su temática tiene que ver con la naturaleza: animales plantas, cambios climáticos, etc.

Cuentos históricos. Son relatos acerca de los hechos, costumbres, fiestas y también las hazañas heroicas.

Cuentos bíblicos. Los que hallan su inspiración en la Biblia. Esta es una fuente de la literatura que despierta el interés por su insuperable pureza de estilo por la abundancia y riqueza del contenido.

Cuentos realistas. Tratan asuntos reales del mundo, de las experiencias y del mundo que los rodea.

2.3 Definiciones conceptuales

2.3.1 Computadora.

Llamada también computador (del inglés *computer* y este del latín *computare* -calcular) u ordenador (del francés *ordinateur*, y este del latín *ordinator*), es una máquina electrónica que recibe y procesa datos para convertirlos en información útil.

Una computadora es una colección de circuitos integrados y otros componentes relacionados que puede ejecutar con exactitud, rapidez y de acuerdo a lo indicado por un usuario o automáticamente por otro programa, una gran variedad de secuencias o rutinas de instrucciones que son ordenadas, organizadas y sistematizadas en función a una amplia gama de aplicaciones prácticas y precisamente determinadas.

2.3.2 Computadora XO

Llamada también Laptop XO, es una computadora con características muy específicas tanto en su diseño como en su programación, dirigida a niños entre 6 y 12 años de edad que vivan en países en vías de desarrollo dentro de comunidades marginales con el objeto de acortar la

brecha en la educación, dándole entrada a las nuevas formas de educación a los lugares más remotos del mundo.

Cada parte de la computadora tiene más de una función con la finalidad de crear algo totalmente eficiente, el resultado, comenta su creador Yves Behar es la XO, una laptop con características que le dan la posibilidad de operar en las condiciones más adversas, y donde cada parte que la compone esta estratégicamente planeada para dar el mayor rendimiento y calidad. Dentro de sus características están sus dos antenas, creadas con una gran tecnología, la cual les proporciona la capacidad de conectarse en red, dando espacio a uno de los principios con los cuales se creó esta computadora, el poder integrar un desarrollo constructorista donde los niños puedan experimentar, explorar y expresarse libremente a través de trabajos en equipos donde los integrantes se identifiquen por sus afinidades, donde todos los niños desde sus computadoras personales aporten ideas a un proyecto conjunto.

2.3.3 Actividad Escribir.

La actividad **Escribir** de la laptop XO es un recurso pedagógico que sirve para producir textos. Puedes redactar textos narrativos, descriptivos, expositivos, entre otros. Asimismo cualquier tipo de documentos (cartas, oficios, monografías, solicitudes, etc.), permite elaborar documentos en forma colaborativa y en tiempo real (sincrónico), asignando a cada coautor un color diferente para diferenciarse de los demás.

Escribir es una aplicación de texto básico que incluye herramientas de trabajo sencillas y una interface simple. También provee una manera simple para que los niños escriban una historia, creen un poema, o completen un ensayo, e incluye características más avanzadas como inserción de imágenes, creación de tablas, y operaciones de diseño de contenido. También incluye edición de imágenes en modo colaborativo de manera que un grupo de niños puedan trabajar juntos editando texto fácilmente y sin ningún esfuerzo.

Esta actividad ESCRIBIR es una herramienta que se interconecta automáticamente entre las portátiles XO sin que sea necesario la señal de internet, de ahí su importancia y su utilidad.

2.3.4 Narración o Producción textual

Es el relato de uno o más hechos reales o imaginarios que les sucede a unos personajes en un lugar y, que se han producido a lo largo de un tiempo.

2.3.5 El cuento.

Es una narración breve que habitualmente gira sobre un solo asunto, tiene pocos personajes y en él la acción es más importante que la caracterización de los personajes.

2.3.6 El texto narrativo.

En su forma más elemental, un discurso narrativo es una representación de hechos; lo que el emisor pretende es recrear en la mente del receptor una serie de acciones propias o ajenas que éste no conoce.

El texto narrativo se inicia con un suceso o una acción que a lo largo del texto se complica mediante una secuencia de acciones hasta lograr una resolución de dicha complicación con la presencia de nuevas acciones o sucesos. La situación, lugar, hora y circunstancias de un suceso constituyen el marco de la narración. Los diferentes sucesos constituyen la trama del texto.

2.4 Formulación de hipótesis

2.4.1 Hipótesis General.

Utilizando la computadora XO (OLPC) los estudiantes del sexto grado de educación primaria alcanzan niveles significativos en producción de textos narrativos en la institución educativa N° 30225 La Alborada de El Tambo-Huancayo en el año 2012.

2.4.2 Hipótesis específicas:

- a) Utilizando la computadora XO (OLPC) los estudiantes alcanzan niveles significativos en el componente de ambientación y comienzo en la estructura de textos narrativos.
- b) Utilizando la computadora XO (OLPC) los estudiantes alcanzan niveles significativos en el componente de reacción e intento en la estructura de textos narrativos.
- c) Utilizando la computadora XO (OLPC) los estudiantes alcanzan niveles significativos en el componente de resultado y final en la estructura de textos narrativos.

2.4.3 Variables

- a) V. I. Computadora XO
- b) V.D. Producción de Textos Narrativos



CAPÍTULO III: DISEÑO METODOLÓGICO

3.1. Diseño de la investigación

a) Diseño : Cuasi experimental con pre y post test con grupo experimental

GE: O₁ X O₂

GC: O₃ - O₄

Donde:

GE : Grupo experimental

GC : Grupo control

O₁ y O₃ : Resultados del pre test en ambos grupos

O₂ y O₄ : Resultados del post test en ambos grupos

X : Es la variable experimental (utilización de la laptop XO)

b) Tipo – Nivel: Cuasi experimental

c) Enfoque : Cuantitativo.

Pre test

P (O₁) = M₁ Grupo experimental

P (O₃) = M₃ Grupo control

M₁ ≈ M₃

Post Test

$P(O_2) = M_2$ Grupo experimental

$P(O_4) = M_4$ Grupo control

$H_0 : M_2 = M_4$

$H_1 : M_2 > M_4$

3.2. Población y muestra

Población:

- 120 alumnos del sexto grado de la I.E.N° 30225 La Alborada de El Tambo-Huancayo

Muestra:

La muestra es intencionada porque se tomó en cuenta las secciones establecidas y autorizadas por la Dirección de la institución educativa en mención, la selección de dos grupos Experimental y Control, fueron de forma aleatoria, siendo:

SECCIONES	VARONES	MUJERES	TOTAL
GRUPO DE CONTROL SEXTO "D"	11	17	28
GRUPO EXPERIMENTAL SECTO "B"	13	15	28
TOTAL	24	32	56

FUENTE: Nómina de matrícula 2012

3.3. Operacionalización de variables

A) Variable Independiente:

Computadora XO. (OLPC)

Para el presente trabajo se va a utilizar la **Actividad Escribir** de la computadora XO (OLPC) que es un recurso pedagógico que sirve para producir textos, se puede redactar textos narrativos, descriptivos, expositivos, entre otros. Asimismo cualquier tipo de documentos (cartas, oficios, monografías, solicitudes, etc.), permite elaborar documentos en forma colaborativa (en red) y en tiempo real (sincrónico), asignando a cada coautor un color diferente para diferenciarse de los demás.

PROCESO DE UTILIZACIÓN DE LA COMPUTADORA XO		
PROCESO	PASOS	CONTROL
CONOCIENDO LA XO	<ul style="list-style-type: none">• Conocimiento de las características principales de la pantalla: teclado, sonido, antenas, puertos de audio y USB, indicador de conectividad y funcionalidad del TouchPad.• Reconocimiento del sugar, utilización de las funciones de la interface gráfica de la XO: Hogar, grupo, vecindario y actividad.	SEGUIMIENTO Y MONITOREO
EXPLORACIÓN DEL MANUAL DE LA XO	<ul style="list-style-type: none">• Exploración del manual del uso de la XO.	
APROVECHAMIENTO PEDAGÓGICO DE LA RED MALLA	<ul style="list-style-type: none">• Los estudiantes se organizan en grupos de 5 como máximo, para ingresar a las red malla: 1, 6 y 11 respectivamente. Posteriormente ingresan a la malla asignada e identifican a los participantes de su grupo.• Una vez identificados los participantes comparten el archivo con la actividad	

	<p>escribir donde escriben textos narrativos de manera grupal y en red de manera sincrónica.</p>	
<p>APROPIACIÓN Y APLICACIÓN PEDAGÓGICA DE LA ACTIVIDAD ESCRIBIR.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Orientación general a los estudiantes acerca de las actividades que cuenta la XO para utilizarlas en el proceso de enseñanza aprendizaje. • Los estudiantes con ayuda del profesor conocen las funciones de la actividad escribir, pintar y grabar para utilizar en la elaboración de textos narrativos. • Los estudiantes crean textos narrativos utilizando las funciones de la actividad escribir (en red), en ella practican la función de insertar imagen editar texto: negrita, cambiar el tipo de letra, tamaño de letra, darle color a las letras, insertar tablas en el texto y guardar en formato RTF. 	

B) Variables Dependientes:

Producción de Textos Narrativos, está dada en una categoría:

- **Estructura narrativa del cuento:** En esta investigación la variable *estructura narrativa del cuento* hace referencia a las categorías que la conforman. Para analizar los cuentos que producían los niños se decidió aplicar el método de análisis de Gramática de los cuentos, siguiendo las directrices de Mandler & Johnson (1977), quienes identifican unas unidades básicas que componen la narración y que se articulan para conformar un cuento bien construido. Específicamente, las unidades, componentes o dimensiones que configuran esta variable son: *Ambientación, comienzo, reacción, intento, resultado y final.*

OPERACIONALIZACIÓN DE LA VARIABLE DEPENDIENTE				
COMPONENTES	INDICADORES	ÍTEMS	(1) SÍ LO TIENE	(0) NO LO TIENE
AMBIENTACIÓN Y COMIENZO	Personaje	-¿Presenta personaje principal?		
		-¿Presenta personajes secundarios?		
	Lugar	-¿Presenta el lugar o escenario donde sucede la historia?		
		-¿Caracteriza el lugar o escenario?		
	Época	-¿Presenta la época o el tiempo donde suceden los hechos?		
		-¿Los acontecimientos suceden de manera secuencial?		
	Acontecimiento	-¿Presenta un acontecimiento físico, ambiental o personal con que comienza la historia?		
		-¿El acontecimiento afecta al personaje?		
REACCIÓN E INTENTO	Sentimiento	-¿El personaje principal se siente afectado por el acontecimiento?		
		-¿Lo acontecido genera una reacción en el o los personajes?		
	Pensamiento o Planificación	-¿El o los personajes piensan o idean una acción?		
		-¿El o los personajes tienen una reacción de planear algo frente a lo sucedido?		
	Ejecución	-¿El o los personajes se prestan a realizar la acción que pensaron?		
		-¿El o los personajes ejecutan la acción que planearon?		
RESULTADO Y FINAL	Resultado	-¿La acción que realizaron los personajes los acercó o alejó de su propósito?		
		-¿La acción que realizaron tiene un impacto final?		
	Desenlace	-¿Tiene un final feliz, triste o sorprendente?		
		-¿Se percibe cohesión en todo el texto?		

3.4. Técnicas para la recolección de datos

Para recolectar la información sobre la variable estudiada, *estructura narrativa*, se tuvo en cuenta el siguiente instrumento:

Escala para evaluar la estructura narrativa del cuento.

Descripción del instrumento

Instrumento N° 1

Escala para evaluar la estructura narrativa de los cuentos.

Objetivo. Esta escala se propone evaluar la estructura narrativa, a partir de los cuentos escritos por los estudiantes.

Estructura.

Siguiendo las directrices de Mandler & Johnson (1977), esta escala está conformada por un conjunto de indicadores agrupados en seis categorías o componentes: ambientación, comienzo, reacción, intento, resultado y final, a partir de ellas se evalúa la estructura de los cuentos (Anexo 1).

Los indicadores están distribuidos de la siguiente manera:

Cuadro 1: Síntesis del instrumento para valorar la estructura narrativa

Componentes	N° de indicadores	Ítems
Ambientación y Comienzo	4	8
Reacción e Intento	3	6
Resultado y Final	2	4
TOTAL	9	18

3.4.1 Procedimientos de comprobación de la validez y confiabilidad del instrumento.

Para recolectar la información sobre la variable estudiada, *estructura narrativa del cuento*, se tomó un instrumento ya utilizado en otra investigación.

Escala para evaluar la estructura narrativa de los cuentos

Este instrumento ya fue validado en la investigación titulada “Caracterización de la escritura de textos narrativos mediada por un programa de reconocimiento de voz y un procesador de textos en niños con trastorno por déficit de atención con hiperactividad”, cuya autora es Astrid del Pilar Álvarez Higueta, tesis presentada para optar el título de Magíster en Educación, Universidad de Antioquía Facultad de Educación- maestría en educación, Medellín-Colombia.

Valoración y análisis de la información

Para la evaluación cuantitativa de todos los cuentos se conformó un jurado integrado por tres licenciados en español y literatura de la Universidad Nacional del Centro del Perú, quienes poseen experiencia en actividades relacionadas con la escritura y las tecnologías de la información y la comunicación. Los puntajes que los jurados otorgaron a las producciones, fueron promediados para obtener el puntaje definitivo.

Aplicación. La escala fue utilizada por los tres jurados quienes valoraron, de manera independiente, los cuentos escritos por los estudiantes y luego se realizó un promedio de dichas evaluaciones.

3.4.2 Otros instrumentos utilizados para recolectar información

Para completar la información recolectada en los instrumentos mencionados se utilizaron dos procedimientos:

Evaluación diagnóstica o de entrada (Línea de base). Con el fin de poder hacer una descripción de los saberes previos y limitaciones que los niños tenían sobre la composición de cuentos, se les pidió que escribieran uno por cada estudiante siendo 28 cuentos en el grupo de control y 28 en el grupo experimental, haciendo un total de 56, y para evitar las posibles limitaciones al escribir, se les aclaró que tanto la caligrafía como los errores ortográficos no serían evaluados. Una vez revisados estos cuentos, se lograron extraer algunas ideas generales que poseían acerca de la estructura narrativa.

Prueba de salida, que consistió en la creación de un cuento en ambos grupos de estudiantes para ver el progreso que han tenido haciendo un total de 56 cuentos, 28 del grupo experimental y 28 los del grupo de control que fueron el objeto de estudio, sometido a una observación y análisis en profundidad.

3.4.3 Experiencia pedagógica

Esta experiencia pedagógica se organiza en cuatro momentos que forma parte de la estrategia didáctica.

a) Sesiones de Trabajo

Los cuatro momentos que conformaron la experiencia de escritura de los estudiantes en la fase experimental son:

Momento uno:

Ambientación e información. Este primer momento está destinado a brindarle a los estudiantes toda la información básica sobre cómo se desarrollará el proyecto para la producción de cuentos, los objetivos que se pretenden alcanzar, los compromisos y tareas que cada uno tiene y la estructura o rutina de trabajo en la que se incluye la lectura de un cuento durante todos los encuentros. También en este momento, se procede a realizar la evaluación diagnóstica, con el fin de establecer una línea de base sobre los saberes previos y las limitaciones que los niños tienen sobre la composición de cuentos; para ello los niños de ambos grupos escriben un cuento. Duración: 1 sesión.

Momento dos:

Conceptualización sobre el género narrativo y la estructura del cuento. Consistió en la definición de conceptos y la ejecución de actividades para caracterizar los elementos que conforman la estructura narrativa del cuento. Duración: 2 sesiones.

Momento tres:

Conocimiento, entrenamiento y apropiación de la herramienta de escritura **Actividad Escribir** de la computadora XO. Utilizando esta herramienta los estudiantes realizaron actividades tales como activación de conocimientos previos y reconocimiento de las posibilidades que éstas ofrecen para el proceso de composición escrita de manera colaborativa, la misma que se utilizaron para

producir textos narrativos diversos, vale decir, que como estrategia metodológica se empleó el trabajo grupal, de hasta cuatro estudiantes por grupo pero en red o interconectados mediante las XO. Duración: 5 sesiones.

Momento Cuatro:

Producción individual de los cuentos con la herramienta de escritura **escribir**. En este momento de la experiencia cada estudiante escribe un cuento de acuerdo a una temática asignada. El docente insiste en los estudiantes sobre la necesidad de tener en cuenta la estructura narrativa que cada cuento debe tener, asimismo, los elementos trabajados durante la fase de entrenamiento: *Ambientación, comienzo, reacción, intento, resultado y final*, para obtener finalmente un texto coherente y con cohesión. Duración: 1 sesión.

b) Procedimiento

Durante nueve semanas los estudiantes asistieron al Aula de Innovación de la misma institución educativa dotada con el equipamiento necesario para este trabajo, cada uno de los veintiocho estudiantes trabajó durante ocho sesiones de dos horas cada una.

3.5. Técnicas para el procesamiento y análisis de los datos

- ✓ Se presentará la información en tablas y gráficos.
- ✓ Se hará uso de medidas de tendencia central y de dispersión.
- ✓ Se utilizarán pruebas de hipótesis de diferencia de medias con un coeficiente de confianza de $\alpha = 0.05$

3.6. Aspectos éticos

Para realizar el presente estudio se consideró primero la autorización de la institución, luego el consentimiento de los profesores de aula y estudiantes, donde se garantizó que el uso de los datos que se obtuvieron sólo fue para fines de este estudio. Asimismo, se conservó el anonimato de la identidad de los estudiantes; y que no existió riesgo de daño y/o perjuicio para los que participaron en este estudio.



CAPÍTULO IV: RESULTADOS

Es importante señalar que la interpretación de los resultados que aquí se presenta puede tener ciertas limitaciones, sin embargo, ésta puede ser una primera aproximación a un trabajo de potenciales implicaciones prácticas y didácticas. También debo señalar que los nombres de los estudiantes fueron obviados con el ánimo de respetar su identidad.

Análisis estadístico de la producción de textos narrativos

4.1.1 Creación de variables de medición

El instrumento de medición se dividen en categorías, siendo la más general Estructura Narrativa la misma que se subdividen en indicadores o componentes y éstos últimos se dividen a su vez en ítems los cuales se encuentran consignados en el instrumento de medida y que son los calificados por los evaluadores.

Para la comprobación de las hipótesis se procedió en primera instancia a construir una escala estandarizada que permitiera comparar la estructura narrativa con una escala 1=Si y 0=No

Esta nueva escala tendrá en cuenta la división entre el puntaje total observado en los veintiocho cuentos y el puntaje total ideal de los mismos, de tal manera que las puntuaciones de la nueva escala estarán entre 0 – 100 en la categoría de estructura narrativa y así facilitar su comparación:

$$\text{Nueva escala} = \frac{(\text{Puntuación real})}{(\text{Puntuación ideal})} \times 100$$

(fórmula 1).

Donde:

Puntuación Real: Corresponde a la suma de puntuaciones 1 y 0 (en estructura narrativa) resultado de la evaluación del niño en cada ítem.

Puntuación Ideal: Es la suma de las puntuaciones máximas posibles si el niño hubiera sido evaluado con 1 en estructura narrativa, para todos los ítems.

En la fórmula 2 se puede ver cómo se reescribe la fórmula 1 para el caso de la estructura narrativa:

$$\text{Estructura Narrativa} = \frac{\sum_{i=1}^{28} \text{Item}_i}{18} \times 100, \text{Item}_i = \begin{cases} 1 & \text{Si lo tiene} \\ 0 & \text{No lo tiene} \end{cases}$$

(fórmula 2).

En la fórmula 3 puede verse cómo se reescribe la fórmula 1 para el caso de ambientación y comienzo:

$$Estructura Narrativa = \frac{\sum_{i=1}^{11} \text{Item}_i}{8} \times 100, \quad \text{Item}_i = \begin{cases} 1 & \text{Si lo tiene} \\ 0 & \text{No lo tiene} \end{cases}$$

(fórmula3).

En la fórmula 4 puede verse cómo se reescribe la fórmula 1 para el caso de reacción e intento:

$$Estructura Narrativa = \frac{\sum_{i=1}^{11} \text{Item}_i}{6} \times 100, \quad \text{Item}_i = \begin{cases} 1 & \text{Si lo tiene} \\ 0 & \text{No lo tiene} \end{cases}$$

(fórmula4).

En la fórmula 5 puede verse cómo se reescribe la fórmula 1 para el caso del resultado y final:

$$Estructura Narrativa = \frac{\sum_{i=1}^{11} \text{Item}_i}{4} \times 100, \quad \text{Item}_i = \begin{cases} 1 & \text{Si lo tiene} \\ 0 & \text{No lo tiene} \end{cases}$$

(fórmula 5).

Adicionalmente, para darle un poco más de interpretación a los resultados obtenidos con las nuevas escalas se definieron los siguientes niveles de desempeño para la evaluación de la variable:

Cuadro 2: NIVELES DE DESEMPEÑO

NIVELES DE DESEMPEÑO	RANGO
NIVEL BAJO	0 a 39
NIVEL MEDIO	40 a 79
NIVEL ALTO	80 a 100

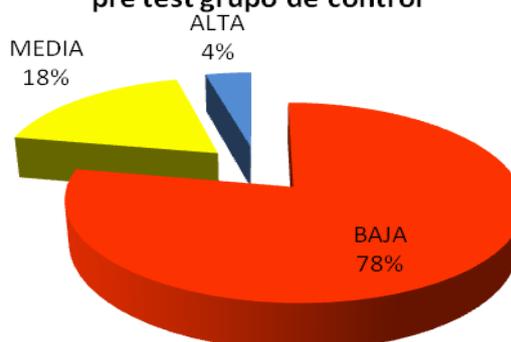
4.2 Resultados de la producción de textos narrativos en el Pre Test

Tabla 1. Distribución de frecuencias de la puntuación del desempeño en la producción de textos narrativos en alumnos del grupo control.

Puntuación de 0 a 100	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
22,20	4	14,3	14,3
27,80	3	10,7	25,0
33,30	12	42,9	67,9
38,90	3	10,7	78,6
44,40	4	14,3	92,9
61,10	1	3,6	96,4
83,30	1	3,6	100,0
Total	28	100,0	

En la tabla N° 1, se observa los resultados del pre test en la producción de textos narrativos en el grupo control, el 78 % de los estudiantes, obtuvieron un puntaje correspondiente al nivel de desempeño bajo (0-39), el 17,9 % obtuvieron un puntaje correspondiente al nivel de desempeño medio (40-79) y sólo el 3,6 % obtuvo un puntaje correspondiente al nivel de desempeño alto (80-100)

GRÁFICO N° 1: Nivel de desempeño en producción de textos pre test grupo de control



Estadísticos para la puntuación lograda en el pre test, por los estudiantes del grupo control sobre la producción de textos narrativos, son los siguientes:

Estadísticos

N	Válidos	28
	Perdidos	0
Media		36,0893
Mediana		33,3000
Moda		33,30
Desv. típ.		12,51001
Varianza		156,500
Rango		61,10
Mínimo		22,20
Máximo		83,30
Suma		1010,50

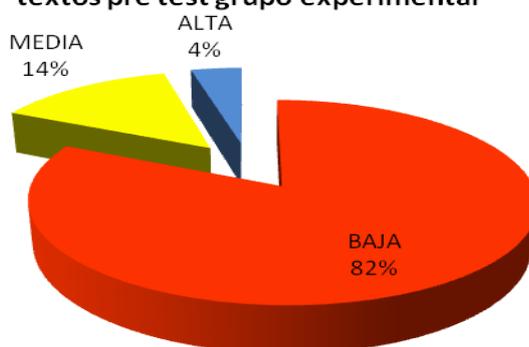
Los estadísticos a partir de los resultados obtenidos en el pre test por el grupo control, nos muestran que los estudiantes, obtuvieron un promedio de 36,09 ubicándose en el nivel de desempeño bajo (0-39), en una escala de puntuación de 0 a 100 con una puntuación mínima 22,20 y la máxima 83,30, siendo la puntuación con mayor frecuencia 33,30 la misma que se constituye en la moda, con una mediana de 33,30 y una desviación de 12,51 que nos indica que los datos se encuentran poco dispersos.

Tabla 2. Distribución de frecuencias de la puntuación del desempeño de la producción de textos narrativos en alumnos del grupo experimental.

Puntuación de 0 a 100	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
22,20	1	3,6	3,6
27,80	8	28,6	32,1
33,30	8	28,6	60,7
38,90	6	21,4	82,1
Válidos 44,40	2	7,1	89,3
50,00	1	3,6	92,9
61,10	1	3,6	96,4
83,30	1	3,6	100,0
Total	28	100,0	

En la tabla N° 2, se observa los resultados del pre test en la producción de textos narrativos en el grupo experimental, el 82,1% de los estudiantes, obtuvieron un puntaje correspondiente al nivel de desempeño bajo (0-39), el 14,3 % obtuvieron un puntaje correspondiente al nivel de desempeño medio (40-79) y sólo el 3,6 % obtuvo un puntaje correspondiente al nivel de desempeño alto (80-100) en la producción de textos narrativos.

GRÁFICO N° 2: Nivel de desempeño en producción de textos pre test grupo experimental



Estadísticos para la puntuación lograda en el pre test, por los estudiantes del grupo experimental sobre la producción de textos narrativos.

Estadísticos

N	Válidos	28
	Perdidos	0
Media		36,7000
Mediana		33,3000
Moda		27,80 ^a
Desv. típ.		12,21390
Varianza		149,179
Rango		61,10
Mínimo		22,20
Máximo		83,30
Suma		1027,60

a. Existen varias modas. Se mostrará el menor de los valores.

Los estadísticos a partir de los resultados obtenidos en el pre test por el grupo experimental, nos muestran que los estudiantes, obtuvieron un promedio de 36,70 ubicándose en el nivel de desempeño bajo (0-39), en una escala de puntuación de 0 a 100 con una puntuación mínima 22,20 y la máxima 38,30, siendo la puntuación con mayor frecuencia 27,80 la misma que se constituye en la moda, con una mediana de 33,30 y una desviación de 12,21 que nos indica que los datos se encuentran poco dispersos.

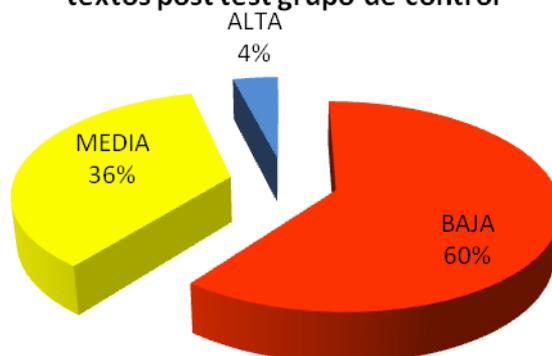
4.3 Resultados de la producción de textos narrativos en el Pos Test

Tabla 3. Distribución de frecuencias de la puntuación del desempeño en la producción de textos narrativos en alumnos del grupo control.

Puntuación de 0 a 100	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
27,80	1	3,6	3,6
33,30	9	32,1	35,7
38,90	7	25,0	60,7
44,40	6	21,4	82,1
Válidos 50,00	2	7,1	89,3
61,10	1	3,6	92,9
66,70	1	3,6	96,4
83,30	1	3,6	100,0
Total	28	100,0	

En la tabla N° 3, se observa los resultados del post test en la producción de textos narrativos en el grupo control, el 60,7% de los estudiantes, obtuvieron un puntaje correspondiente al nivel de desempeño bajo (0-39) y el 35,7% obtuvieron un puntaje correspondiente al nivel de desempeño medio (40-79) y el 3,6 % obtuvo un puntaje correspondiente al nivel de desempeño alto (80-100).

GRÁFICO N° 3: Nivel de desempeño en producción de textos post test grupo de control



Estadísticos para la puntuación lograda en el pos test, por los estudiantes del grupo control sobre la producción de textos narrativos.



Estadísticos

N	Válidos	28
	Perdidos	0
Media		42,0464
Mediana		38,9000
Moda		33,30
Desv. típ.		11,85282
Varianza		140,489
Rango		55,50
Mínimo		27,80
Máximo		83,30
Suma		1177,30

Los estadísticos a partir de los resultados obtenidos en el pre test por el grupo control, nos muestran que los estudiantes, obtuvieron un promedio de 42,05 ubicándose en el nivel de desempeño medio (40-79), en una escala de puntuación de 0 a 100 con una puntuación mínima 27,80 y la máxima 83,30, siendo la puntuación con mayor frecuencia 33,30 la misma que se constituye en la

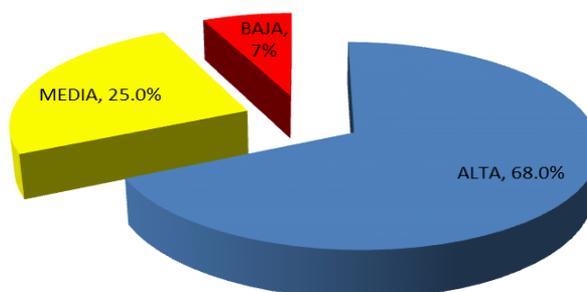
moda, con una mediana de 38,90 y una desviación de 11,85 que nos indica que los datos se encuentran poco dispersos.

Tabla 4. Distribución de frecuencias de la puntuación del desempeño de la producción en alumnos del grupo experimental.

Puntuación de 0 a 100	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
38,90	2	7,1	7,1
66,70	2	7,1	14,3
77,80	5	17,9	32,1
Válidos 83,30	10	35,7	67,9
88,90	7	25,0	92,9
94,40	2	7,1	100,0
Total	28	100,0	

En la tabla N° 4, se observa los resultados del post test en la producción de textos narrativos en el grupo experimental, el 7,1 % obtuvieron un puntaje correspondiente al nivel de desempeño bajo (0-39), el 25,0 % de los estudiantes, obtuvieron un puntaje correspondiente al nivel de desempeño medio (40-79) y el 67,9% obtuvieron un puntaje correspondiente al nivel de desempeño alto (80-100).

GRÁFICO N° 4: Nivel de desempeño en producción de textos pos test grupo experimental.



Estadísticos para la puntuación lograda en el pos test, por los estudiantes del grupo experimental sobre la producción de textos narrativos.

Estadísticos

N	Válidos	28
	Perdidos	0
Media		80,1536
Mediana		83,3000
Moda		83,30
Desv. típ.		13,38024
Varianza		179,031
Rango		55,50
Mínimo		38,90
Máximo		94,40
Suma		2244,30

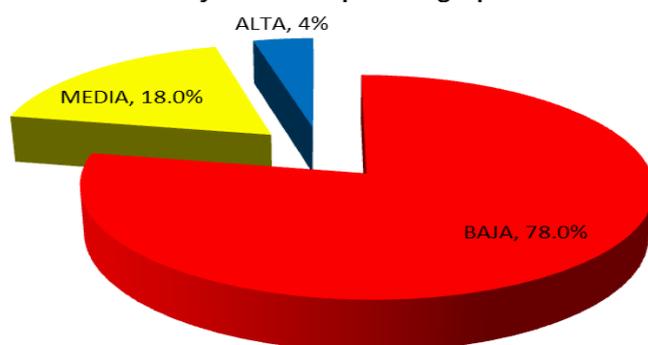
Los estadísticos a partir de los resultados obtenidos en el pos test del grupo experimental, nos muestran que los estudiantes obtuvieron un promedio de 80,15 ubicándose en el nivel de desempeño alto (80-100), en una escala de puntuación de 0 a 100 con una puntuación mínima 38,90 y la máxima 94,40 , siendo la puntuación con mayor frecuencia 83,30 la misma que se constituye en la moda, con una mediana de 83,30 y una desviación de 13,38 que nos indica que los datos se encuentran poco dispersos.

Tabla 5. Distribución de frecuencias de la puntuación en el componente de ambientación y comienzo en alumnos del grupo de control.

Puntuación de 0 a 100	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
25,00	13	46,4	46,4
37,50	9	32,1	78,6
Válidos 50,00	5	17,9	96,4
87,50	1	3,6	100,0
Total	28	100,0	

En la tabla N° 5, se observa los resultados del pre test en el componente ambientación y comienzo de textos narrativos en el grupo control, el 78,6 % de los estudiantes, obtuvieron un puntaje correspondiente al nivel de desempeño bajo (0-39) y el 17,9% obtuvieron un puntaje correspondiente al nivel de desempeño medio (40-80) y el 3,6 obtuvieron un puntaje correspondiente al nivel de desempeño alto (80-100).

GRÁFICO N° 5: Niveles de desempeño en el componente de ambientación y comienzo pre test grupo de control.



Estadísticos para la puntuación lograda en el pre test, por los estudiantes del grupo control sobre la producción de textos narrativos.

Estadísticos

N	Válidos	28
	Perdidos	0
Media		35,7143
Mediana		37,5000
Moda		25,00
Desv. típ.		13,90872
Varianza		193,452
Rango		62,50
Mínimo		25,00
Máximo		87,50
Suma		1000,00

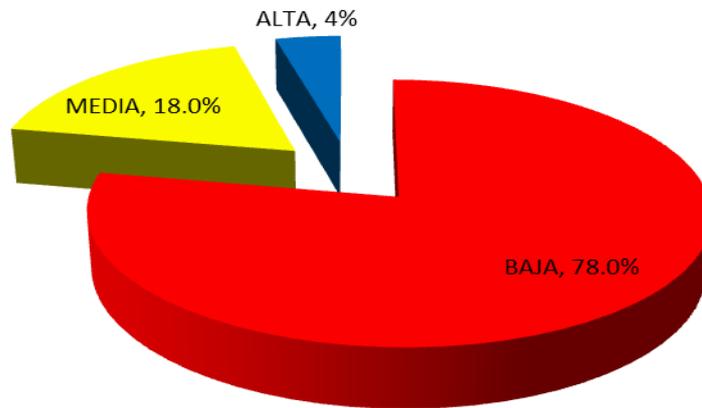
Los estadísticos a partir de los resultados obtenidos en el pre test del grupo de control, nos muestran que los estudiantes obtuvieron un promedio de 35,71 ubicándose en el nivel de desempeño bajo (0-39), en una escala de puntuación de 0 a 100 con una puntuación mínima 25,00 y la máxima 87,50 siendo la puntuación con mayor frecuencia 25,00 la misma que se constituye en la moda, con una mediana de 37,50 y una desviación de 13,91 que nos indica que los datos se encuentran poco dispersos.

Tabla 6. Distribución de frecuencias de la puntuación en el componente de ambientación y comienzo en alumnos del grupo experimental.

Puntuación de 0 a 100	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
25,00	10	35,7	35,7
37,50	12	42,9	78,6
Válidos 50,00	5	17,9	96,4
87,50	1	3,6	100,0
Total	28	100,0	

En la tabla N° 6, se observa los resultados del pre test en el componente ambientación y comienzo de textos narrativos en el grupo experimental, el 78,6 % de los estudiantes, obtuvieron un puntaje correspondiente al nivel de desempeño bajo (0-39) el 17,9 % de los estudiantes, obtuvieron un puntaje correspondiente al nivel de desempeño medio (40-79) y el 3,6 % obtuvieron un puntaje correspondiente al nivel de desempeño alto (80-100).

GRÁFICO N° 6: Niveles de desempeño en el componente de ambientación y comienzo pre test grupo experimental.



Estadísticos para la puntuación lograda en el pre test, por los estudiantes del grupo experimental sobre la producción de textos narrativos.

Estadísticos

N	Válidos	28
	Perdidos	0
Media		37,0536
Mediana		37,5000
Moda		37,50
Desv. típ.		13,38624
Varianza		179,191
Rango		62,50
Mínimo		25,00
Máximo		87,50
Suma		1037,50

Los estadísticos a partir de los resultados obtenidos en el pre test del grupo experimental, nos muestran que los estudiantes obtuvieron un promedio de 37,05 ubicándose en el nivel de desempeño bajo (0-39), en una escala de puntuación de 0 a 100 con una puntuación mínima 25,00 y la máxima 87,50 siendo la puntuación con mayor frecuencia 37,50 la misma que se constituye en la moda,

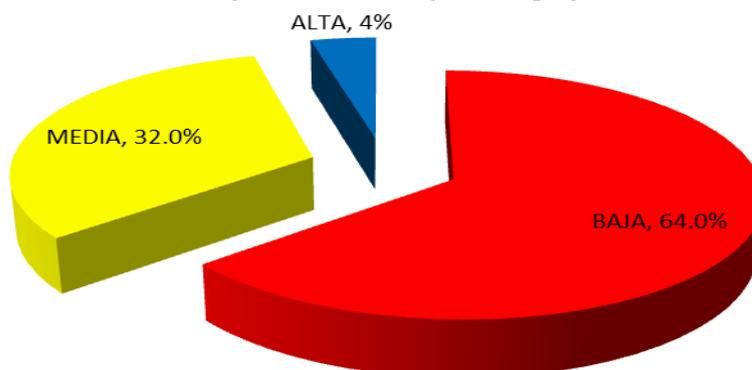
con una mediana de 37,50 y una desviación de 13,39 que nos indica que los datos se encuentran poco dispersos.

Tabla 7. Distribución de frecuencias de la puntuación en el componente de ambientación y comienzo en alumnos del grupo de control.

Puntuación de 0 a 100	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
37,50	18	64,3	64,3
50,00	8	28,6	92,9
Válidos 62,50	1	3,6	96,4
87,50	1	3,6	100,0
Total	28	100,0	

En la tabla N° 7, se observa los resultados del post test en el componente ambientación y comienzo de textos narrativos en el grupo control, el 64,3 % de los estudiantes, obtuvieron un puntaje correspondiente al nivel de desempeño bajo (0-39) y el 32,2% obtuvieron un puntaje correspondiente al nivel de desempeño medio (40-80) y el 3,6 % obtuvieron un puntaje correspondiente al nivel de desempeño alto (80-100).

GRÁFICO N° 7: Nivel de desempeño en el componente ambientación y comienzo en el pos test grupo control.



Estadísticos para la puntuación lograda en el post test, por los estudiantes del grupo control sobre la producción de textos narrativos.

Estadísticos

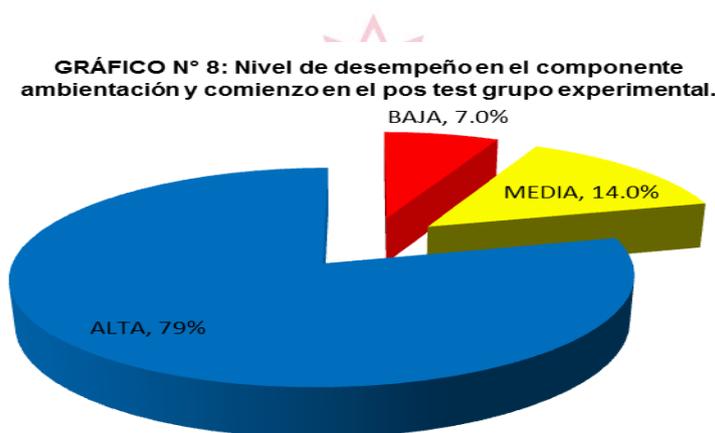
N	Válidos	28
	Perdidos	0
Media		43,7500
Mediana		37,5000
Moda		37,50
Desv. típ.		11,02396
Varianza		121,528
Rango		50,00
Mínimo		37,50
Máximo		87,50
Suma		1225,00

Los estadísticos a partir de los resultados obtenidos en el post test del grupo de control, nos muestran que los estudiantes obtuvieron un promedio de 43,75 ubicándose en el nivel de desempeño medio (40-79), en una escala de puntuación de 0 a 100 con una puntuación mínima 37,50 y la máxima 87,50 siendo la puntuación con mayor frecuencia 37,50 la misma que se constituye en la moda, con una mediana de 37,50 y una desviación de 11,02 que nos indica que los datos se encuentran poco dispersos.

Tabla 8. Distribución de frecuencias de la puntuación en el componente de ambientación y comienzo en alumnos del grupo experimental.

Puntuación de 0 a 100	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
37,50	2	7,1	7,1
62,50	2	7,1	14,3
75,00	2	7,1	21,4
87,50	18	64,3	85,7
100,00	4	14,3	100,0
Total	28	100,0	

En la tabla N° 8, se observa los resultados del post test en el componente ambientación y comienzo de textos narrativos en el grupo experimental, el 7,2 % de los estudiantes, obtuvieron un puntaje correspondiente al nivel de desempeño bajo (0-39), el 14,2 % de los estudiantes obtuvieron un puntaje correspondiente al nivel de desempeño medio (40-79) y el 78,6 % obtuvieron un puntaje correspondiente al nivel de desempeño alto (80-100) en el componente ambientación y comienzo en textos narrativos.



Estadísticos para la puntuación lograda en el post test, por los estudiantes del grupo experimental sobre la producción de textos narrativos.

Estadísticos

N	Válidos	28
	Perdidos	0
Media		83,0357
Mediana		87,5000
Moda		87,50
Desv. típ.		15,66958
Varianza		245,536
Rango		62,50
Mínimo		37,50
Máximo		100,00
Suma		2325,00

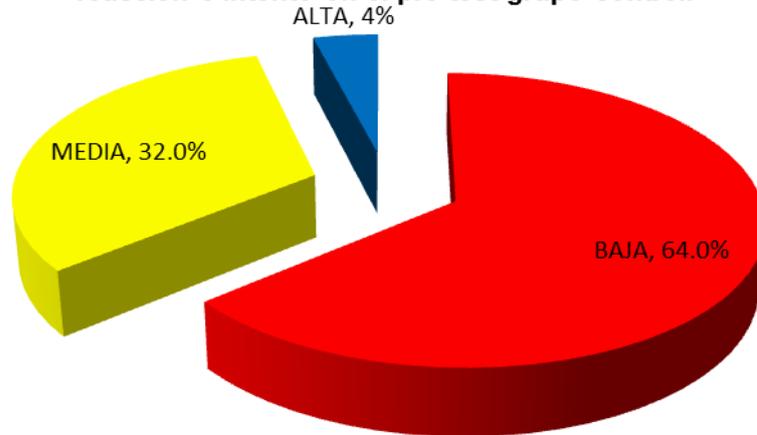
Los estadísticos a partir de los resultados obtenidos en el post test del grupo experimental, nos muestran que los estudiantes obtuvieron un promedio de 83,04 ubicándose en el nivel de desempeño alto (80-100), en una escala de puntuación de 0 a 100 con una puntuación mínima 37,50 y la máxima 100,00 siendo la puntuación con mayor frecuencia 87,50 la misma que se constituye en la moda, con una mediana de 87,50 y una desviación de 15,67 que nos indica que los datos se encuentran poco dispersos.

Tabla 9. Distribución de frecuencias de la puntuación en el componente de reacción e intento en alumnos del grupo de control.

Puntuación de 0 a 100	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
16,70	6	21,4	21,4
33,30	12	42,9	64,3
50,00	8	28,6	92,9
66,70	1	3,6	96,4
83,30	1	3,6	100,0
Total	28	100,0	

En la tabla N° 9, se observa los resultados del pre test en el componente reacción e intento de textos narrativos en el grupo control, el 64,3 % de los estudiantes, obtuvieron un puntaje correspondiente al nivel de desempeño bajo (0-39) y el 32,20% obtuvieron un puntaje correspondiente al nivel de desempeño medio (40-80) y el 3,6 % obtuvieron un puntaje correspondiente al nivel de desempeño alto (80-100) en el componente reacción e intento en textos narrativos.

GRÁFICO N° 9: Nivel de desempeño en el componente reacción e intento en el pre test grupo control.



Estadísticos para la puntuación lograda en el pre test, por los estudiantes del grupo control sobre la producción de textos narrativos.

Estadísticos

N	Válidos	28
	Perdidos	0
Media		37,4929
Mediana		33,3000
Moda		33,30
Desv. típ.		16,11050
Varianza		259,548
Rango		66,60
Mínimo		16,70
Máximo		83,30
Suma		1049,80

Los estadísticos a partir de los resultados obtenidos en el pre test del grupo de control, nos muestran que los estudiantes obtuvieron un promedio de 37,49 ubicándose en el nivel de desempeño bajo (0-39), en una escala de puntuación

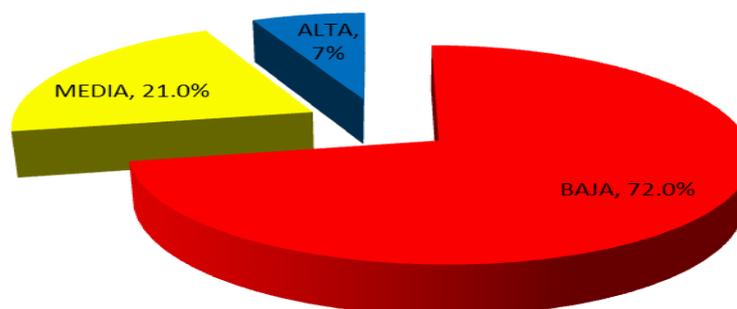
de 0 a 100 con una puntuación mínima 16,70 y la máxima 83,30 siendo la puntuación con mayor frecuencia 30,30 la misma que se constituye en la moda, con una mediana de 33,30 y una desviación de 16,11 que nos indica que los datos se encuentran poco dispersos.

Tabla 10. Distribución de frecuencias de la puntuación en el componente de reacción e intento en alumnos del grupo experimental.

Puntuación de 0 a 100	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
16,70	4	14,3	14,3
33,30	16	57,1	71,4
Válidos 50,00	6	21,4	92,9
83,30	2	7,1	100,0
Total	28	100,0	

En la tabla N° 10, se observa los resultados del pre test en el componente reacción e intento de textos narrativos en el grupo experimental, el 71,4 % de los estudiantes, obtuvieron un puntaje correspondiente al nivel de desempeño bajo (0-39) y el 21,4 % obtuvieron un puntaje correspondiente al nivel de desempeño medio (40-79) y el 7,2 % obtuvieron un puntaje correspondiente al nivel de desempeño alto (80-100)

GRÁFICO N° 10: Nivel de desempeño en el componente reacción e intento en el pre test grupo experimental.



Estadísticos para la puntuación lograda en el pre test, por los estudiantes del grupo experimental sobre la producción de textos narrativos.

N	Válidos	28
	Perdidos	0
Media		38,0786
Mediana		33,3000
Moda		33,30
Desv. típ.		16,25743
Varianza		264,304
Rango		66,60
Mínimo		16,70
Máximo		83,30
Suma		1066,20

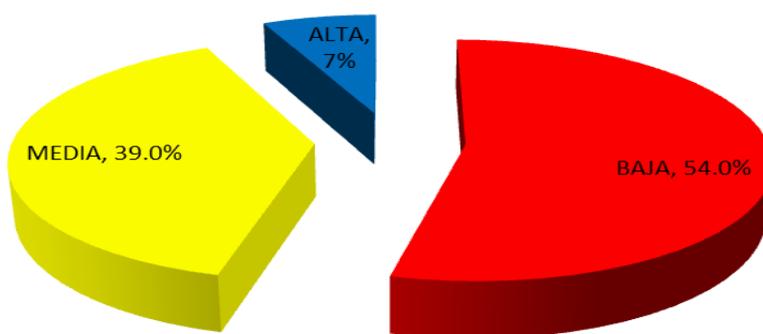
Los estadísticos a partir de los resultados obtenidos en el pre test del grupo experimental, nos muestran que los estudiantes obtuvieron un promedio de 38,08 ubicándose en el nivel de desempeño bajo (0-39), en una escala de puntuación de 0 a 100 con una puntuación mínima 16,70 y la máxima 83,30 siendo la puntuación con mayor frecuencia 33,30 la misma que se constituye en la moda, con una mediana de 33,30 y una desviación de 16,25 que nos indica que los datos se encuentran medio dispersos.

Tabla 11. Distribución de frecuencias de la puntuación en el componente de reacción e intento en alumnos del grupo de control.(post)

Puntuación de 0 a 100	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
16,70	1	3,6	3,6
33,30	14	50,0	53,6
50,00	9	32,1	85,7
66,70	2	7,1	92,9
83,30	2	7,1	100,0
Total	28	100,0	

En la tabla N° 11, se observa los resultados del post test en el componente reacción e intento de textos narrativos se puede observar que en el grupo de control, el 53,6 % de los estudiantes, obtuvieron un puntaje correspondiente al nivel de desempeño bajo (0-39) y el 39,2% obtuvieron un puntaje correspondiente al nivel de desempeño medio (40-80) y el 7,1 % obtuvieron un puntaje correspondiente al nivel de desempeño alto (80-100).

GRÁFICO N° 11: Nivel de desempeño en el componente reacción e intento en el pos test grupo control.



Estadísticos para la puntuación lograda en el post test, por los estudiantes del grupo control sobre la producción de textos narrativos.

Estadísticos

N	Válidos	28
	Perdidos	0
Media		44,0321
Mediana		33,3000
Moda		33,30
Desv. típ.		15,86013
Varianza		251,544
Rango		66,60
Mínimo		16,70
Máximo		83,30
Suma		1232,90

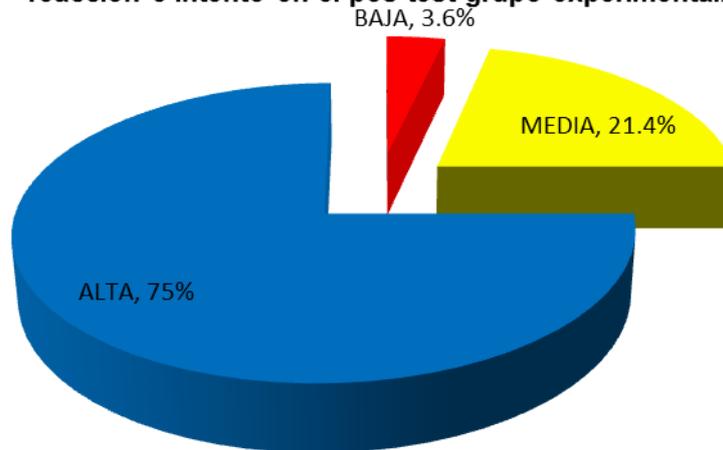
Los estadísticos a partir de los resultados obtenidos en el post test del grupo de control, nos muestran que los estudiantes obtuvieron un promedio de 44,03 ubicándose en el nivel de desempeño medio (40-80), en una escala de puntuación de 0 a 100 con una puntuación mínima 16,70 y la máxima 83,30, siendo la puntuación con mayor frecuencia 33,30 la misma que se constituye en la moda, con una mediana de 33,30 y una desviación de 15,86 que nos indica que los datos se encuentran poco dispersos.

Tabla 12. Distribución de frecuencias de la puntuación en el componente de reacción e intento en alumnos del grupo experimental.(post)

Puntuación de 0 a 100	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
33,30	1	3,6	3,6
50,00	1	3,6	7,1
Válidos 66,70	5	17,9	25,0
83,30	21	75,0	100,0
Total	28	100,0	

En la tabla N° 12, se observa los resultados del post test en el componente reacción e intento de textos narrativos en el grupo experimental, el 3,6 % de los estudiantes, obtuvieron un puntaje correspondiente al nivel de desempeño bajo (0-39), el 21,4 % de los estudiantes, obtuvieron un puntaje correspondiente al nivel de desempeño medio (40-79) y el 75,0 % obtuvieron un puntaje correspondiente al nivel de desempeño alto (80-100).

GRÁFICO N° 12: Nivel de desempeño en el componente reacción e intento en el pos test grupo experimental.



Estadísticos para la puntuación lograda en el post test, por los estudiantes del grupo experimental sobre la producción de textos narrativos.



Estadísticos

N	Válidos	28
	Perdidos	0
Media		77,3607
Mediana		83,3000
Moda		83,30
Desv. típ.		12,17007
Varianza		148,111
Rango		50,00
Mínimo		33,30
Máximo		83,30
Suma		2166,10

Los estadísticos a partir de los resultados obtenidos en el post test del grupo experimental, nos muestran que los estudiantes obtuvieron un promedio de 77,36 ubicándose en el nivel de desempeño medio (40-79), en una escala de puntuación de 0 a 100 con una puntuación mínima 33,30 y la máxima 83,30

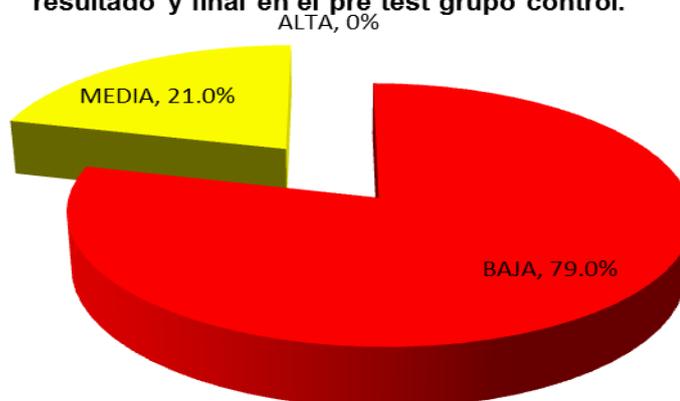
siendo la puntuación con mayor frecuencia 83,30 la misma que se constituye en la moda, con una mediana de 83,30 y una desviación de 12,17 que nos indica que los datos se encuentran poco dispersos.

Tabla 13. Distribución de frecuencias de la puntuación en el componente de resultado y final en alumnos del grupo de control.

Puntuación de 0 a 100	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
25,00	22	78,6	78,6
50,00	4	14,3	92,9
75,00	2	7,1	100,0
Total	28	100,0	

En la tabla N° 13, se observa los resultados del pre test en el componente de resultado y final de textos narrativos en el grupo control, el 78,6 % de los estudiantes, obtuvieron un puntaje correspondiente al nivel de desempeño bajo (0-39), y el 21,4 % de los estudiantes, obtuvieron un puntaje correspondiente al nivel de desempeño medio (40-79) en el componente resultado y final en textos narrativos.

GRÁFICO N° 13: Nivel de desempeño en el componente resultado y final en el pre test grupo control.



Estadísticos para la puntuación lograda en el pre test, por los estudiantes del grupo control sobre la producción de textos narrativos.

Estadísticos

N	Válidos	28
	Perdidos	0
Media		32,1429
Mediana		25,0000
Moda		25,00
Desv. típ.		14,99559
Varianza		224,868
Rango		50,00
Mínimo		25,00
Máximo		75,00
Suma		900,00

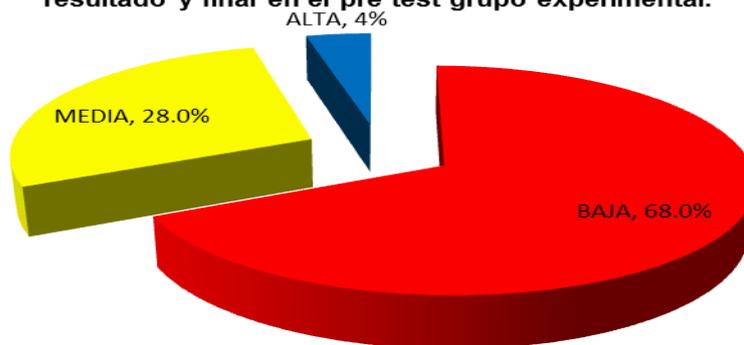
Los estadísticos a partir de los resultados obtenidos en el pre test del grupo control, nos muestran que los estudiantes obtuvieron un promedio de 32,14 ubicándose en el nivel de desempeño bajo (0-39), en una escala de puntuación de 0 a 100 con una puntuación mínima 25,0 y la máxima 75,00, siendo la puntuación con mayor frecuencia 25,00 la misma que se constituye en la moda, con una mediana de 25,00 y una desviación de 15 que nos indica que los datos se encuentran poco dispersos.

Tabla 14. Distribución de frecuencias de la puntuación en el componente de resultado y final en alumnos del grupo experimental.

Puntuación de 0 a 100	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
25,00	19	67,9	67,9
50,00	8	28,6	96,4
100,00	1	3,6	100,0
Total	28	100,0	

En la tabla N° 14, se observa los resultados del pre test en el componente resultado y final en textos narrativos en el grupo experimental, el 67,8 % de los estudiantes, obtuvieron un puntaje correspondiente al nivel de desempeño bajo (0-39), el 28,6 % obtuvieron un puntaje correspondiente al nivel de desempeño medio (40-79) y el 3,6 % obtuvieron un puntaje correspondiente al nivel de desempeño alto (40-79).

GRÁFICO N° 14: Nivel de desempeño en el componente resultado y final en el pre test grupo experimental.



Estadísticos para la puntuación lograda en el pre test, por los estudiantes del grupo experimental sobre la producción de textos narrativos.

Estadísticos

N	Válidos	28
	Perdidos	0
Media		34,8214
Mediana		25,0000
Moda		25,00
Desv. típ.		17,13142
Varianza		293,485
Rango		75,00
Mínimo		25,00
Máximo		100,00
Suma		975,00

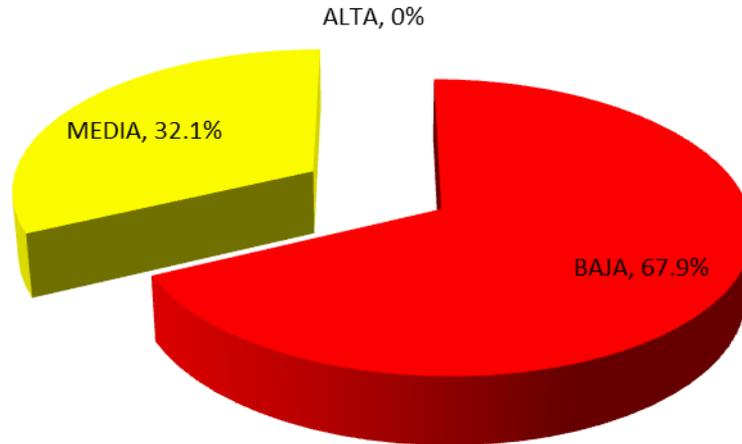
Los estadísticos a partir de los resultados obtenidos en el pre test del grupo experimental, nos muestran que los estudiantes obtuvieron un promedio de 34,82 ubicándose en el nivel de desempeño bajo (0-39), en una escala de puntuación de 0 a 100 con una puntuación mínima 25,0 y la máxima 100,00 siendo la puntuación con mayor frecuencia 25,00 la misma que se constituye en la moda, con una mediana de 25,00 y una desviación de 17,13 que nos indica que los datos se encuentran poco dispersos.

Tabla 15. Distribución de frecuencias de la puntuación en el componente de resultado y final en alumnos del grupo de control.(post)

Puntuación de 0 a 100	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
25,00	19	67,9	67,9
50,00	6	21,4	89,3
75,00	3	10,7	100,0
Total	28	100,0	

En la tabla N° 15, se observa los resultados del post test en el componente resultado y final de textos narrativos en el grupo de control, el 67,9 % de los estudiantes, obtuvieron un puntaje correspondiente al nivel de desempeño bajo (0-39) y el 32,1 % obtuvieron un puntaje correspondiente al nivel de desempeño medio (40-79).

GRÁFICO N° 15: Nivel de desempeño en el componente resultado y final en el pos test grupo control.



Estadísticos para la puntuación lograda en el post test, por los estudiantes del grupo control sobre la producción de textos narrativos.



Estadísticos

N	Válidos	28
	Perdidos	0
Media		35,7143
Mediana		25,0000
Moda		25,00
Desv. típ.		17,25164
Varianza		297,619
Rango		50,00
Mínimo		25,00
Máximo		75,00
Suma		1000,00

Los estadísticos a partir de los resultados obtenidos en el post test del grupo de control, nos muestran que los estudiantes obtuvieron un promedio de 35,71 ubicándose en el nivel de desempeño bajo (0-39), en una escala de puntuación

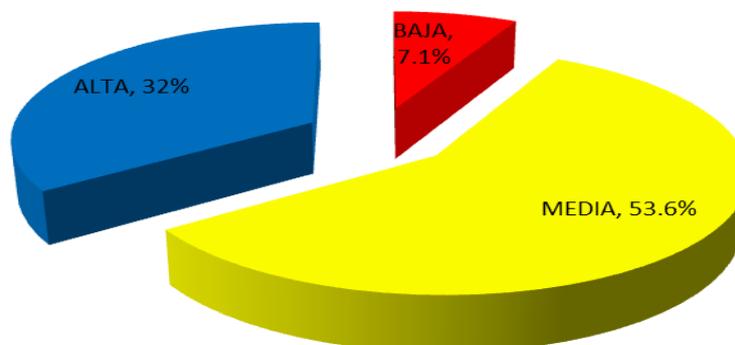
de 0 a 100 con una puntuación mínima 25,00 y la máxima 75,00, siendo la puntuación con mayor frecuencia 25,00 la misma que se constituye en la moda, con una mediana de 25,00 y una desviación de 17,25 que nos indica que los datos se encuentran poco dispersos.

Tabla 16. Distribución de frecuencias de la puntuación en el componente de resultado y final en alumnos del grupo experimental.

Puntuación de 0 a 100	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
25,00	2	7,1	7,1
50,00	2	7,1	14,3
Válidos 75,00	15	53,6	67,9
100,00	9	32,1	100,0
Total	28	100,0	

En la tabla N° 16, se observa los resultados del post test en el componente de resultado y final de textos narrativos en el grupo experimental, el 7,1 % de los estudiantes, obtuvieron un puntaje correspondiente al nivel de desempeño bajo (0-39), el 60,7 % obtuvieron un puntaje correspondiente al nivel de desempeño medio (40-79) y el 32,1 % obtuvieron un puntaje correspondiente al nivel de desempeño alto (80-100).

GRÁFICO N° 16: Nivel de desempeño en el componente resultado y final en el pos test grupo experimental.



Estadísticos para la puntuación lograda en el post test, por los estudiantes del grupo experimental sobre la producción de textos narrativos.

Estadísticos

N	Válidos	28
	Perdidos	0
Media		77,6786
Mediana		75,0000
Moda		75,00
Desv. típ.		20,79361
Varianza		432,374
Rango		75,00
Mínimo		25,00
Máximo		100,00
Suma		2175,00

Los estadísticos a partir de los resultados obtenidos en el post test del grupo experimental, nos muestran que los estudiantes obtuvieron un promedio de 77,68 ubicándose en el nivel de desempeño alto (80-100), en una escala de puntuación de 0 a 100 con una puntuación mínima 25,00 y la máxima 100,00 siendo la puntuación con mayor frecuencia 75,00 la misma que se constituye en la moda, con una mediana de 75,00 y una desviación de 20,79 que nos indica que los datos se encuentran medianamente dispersos.

4.4 Prueba de Hipótesis

4.4.1. Prueba de Hipótesis General:

Para el proceso de demostración de la hipótesis formulada, se aplicaron los siguientes pasos:

a) Formulación de hipótesis estadísticas.

Hipótesis nula

$H_0: X_1 = X_2$ (No existe diferencias en la media de la puntuación del desempeño en la producción de textos narrativos en el pre test y el pos test)

Hipótesis alterna

$H_1: X_1 < X_2$ (la media de la puntuación del desempeño en la producción de textos narrativos en el pre test es menor que en el pos test)

b) Tipo de prueba.

Como la muestra del estudio es de 28 sujetos por grupo es menor que 30 unidades, entonces la prueba que corresponde aplicar para determinar la diferencias de medias es la *t de student* a cola izquierda.

c) Nivel de confianza y grados de libertad.

El nivel de confianza de la prueba será del 95%, por lo cual $\alpha = 0.05$

Los grados de libertad para la prueba son igual a $n_1 + n_2 - 2 = 54$.

Siendo el valor crítico de $t = 1.70328845$

d) Criterio para la decisión.

Para una prueba a la izquierda el valor de *t crítico* (-1.70328845) debe ser mayor que el valor de *t calculado*.

e) Cálculo del estadístico.

	<i>Exp_P_Post</i>	<i>Ctr_P_Post</i>
Media	79.7535714	52.75
Varianza	173.931468	3154.17889
Observaciones	28	28
Coeficiente de correlación de Pearson	0.25376561	
Diferencia hipotética de las medias	0	
Grados de libertad	27	
Estadístico t	2.62983207	
P(T<=t) una cola	0.00696664	
Valor crítico de t (una cola)	1.70328845	
P(T<=t) dos colas	0.01393328	
Valor crítico de t (dos colas)	2.05183052	

f) Toma de decisiones.

Como el valor de *t* calculado (-2.62983207) es menor que el valor de *t* crítico (-1.70328845), entonces se rechaza la hipótesis nula aceptándose la hipótesis alterna, lo que significa que el empleo de la computadora XO (OLPC) en las actividades de producción de textos narrativos es significativo.

Para determinar la correlación entre la producción de textos narrativos de los estudiantes empleando la computadora XO (OLPC), respecto a las técnicas tradicionales se calculó el coeficiente de correlación de la pre prueba y pos prueba del grupo experimental, siendo esta positiva débil (0,241), la que implica que la influencia de la computadora XO es de baja a media.

Correlaciones

		Ex_P_Pre	Ex_P_Pos
Ex_P_Pre	Correlación de Pearson	1	,241
	Sig. (bilateral)		,216
	N	28	28
Ex_P_Pos	Correlación de Pearson	,241	1
	Sig. (bilateral)	,216	
	N	28	28

4.4.2 Prueba de Hipótesis específico a :

Para el proceso de demostración de la hipótesis formulada, se aplicaron los siguientes pasos:

a) Formulación de hipótesis estadísticos.

Hipótesis nula

$H_0: X_1 = X_2$ (No existe diferencias en la media de la puntuación en el componente *ambientación y comienzo de textos narrativos en el pre test y el pos test*)

Hipótesis alterna

$H_1: X_1 < X_2$ (la media de la puntuación del desempeño en el componente *ambientación y comienzo de textos narrativos en el pre test es menor que en el pos test*)

b) Tipo de prueba.

Como la muestra del estudio es de 28 sujetos por grupo es menor que 30 unidades, entonces la prueba que correspondió aplicar para determinar la diferencias de medias es la *t de student* cola izquierda.

c) Nivel de confianza y grados de libertad.

El nivel de confianza de la prueba será del 95%, por lo cual $\alpha = 0.05$

Los grados de libertad para la prueba es igual a $n_1 + n_2 - 2 = 54$.

Siendo el valor crítico de $t = 1.70328845$

d) Criterio para la decisión.

Para una prueba a la izquierda el valor de t crítico (-1.70328845) debe ser mayor que el valor de t calculado.

e) Cálculo del estadístico.

	Exp_Post_AC	Ctrol_Post_AC
Media	82.1428571	43.75
Varianza	236.441799	121.527778
Observaciones	28	28
Coefficiente de correlación de Pearson	0.17069719	
Diferencia hipotética de las medias	0	
Grados de libertad	27	
Estadístico t	11.7272727	
P(T<=t) una cola	2.0959E-12	
Valor crítico de t (una cola)	1.70328845	
P(T<=t) dos colas	4.1919E-12	
Valor crítico de t (dos colas)	2.05183052	

f) Toma de decisiones.

Como el valor de t calculado (-11.7272727) es menor que el valor de t crítico (-1.70328845), entonces se rechaza la hipótesis nula aceptándose la hipótesis alterna, lo que significa que el empleo de la computadora XO (OLPC) en el componente de ambientación y comienzo en producción de textos narrativos es significativo.

Para determinar la correlación entre la dimensión de ambientación y comienzo de textos narrativos de los estudiantes empleando la

computadora XO (OLPC), respecto a las técnicas tradicionales se calculó el coeficiente de correlación de la pre prueba y pos prueba del grupo experimental, siendo esta positiva débil (0,321), la que implica que la influencia de la computadora XO es de baja a media.

Correlaciones

		A_C_Pre_Exp	A_C_Pos_Exp
A_C_Pre_Exp	Correlación de Pearson	1	,321
	Sig. (bilateral)		,096
	N	28	28
A_C_Pos_Exp	Correlación de Pearson	,321	1
	Sig. (bilateral)	,096	
	N	28	28

4.4.3 Prueba de Hipótesis específico b :

Para el proceso de demostración de la hipótesis formulada, se aplicaron los siguientes pasos:

a) Formulación de hipótesis estadísticos.

Hipótesis nula

$H_0: X_1 = X_2$ (No existe diferencias en la media de la puntuación en el componente de reacción e intento de textos narrativos en el pre test y el pos test)

Hipótesis alterna

$H_1: X_1 < X_2$ (la media de la puntuación del desempeño en el componente de reacción e intento de textos narrativos en el pre test es menor que en el pos test)

b) Tipo de prueba.

Como la muestra del estudio es de 28 sujetos por grupo es menor que 30 unidades, entonces la prueba que corresponde aplicar para determinar la diferencias de medias es la *t de student* cola izquierda.

c) Nivel de confianza y grados de libertad.

El nivel de confianza de la prueba será del 95%, por lo cual $\alpha = 0.05$

Los grados de libertad para la prueba es igual a $n_1 + n_2 - 2 = 54$.

Siendo el valor crítico de $t = 1.70328845$

d) Criterio para la decisión.

Para una prueba a la izquierda el valor de *t crítico* (-1.70328845) debe ser mayor que el valor de *t calculado*.

Cálculo del estadístico.

	<i>Exp_Post_RI</i>	<i>Ctrol_Post_RI</i>
Media	77.3607143	44.0321429
Varianza	148.110622	251.543743
Observaciones	28	28
Coefficiente de correlación de Pearson	0.23543756	
Diferencia hipotética de las medias	0	
Grados de libertad	27	
Estadístico t	10.0364606	
P(T<=t) una cola	6.5656E-11	
Valor crítico de t (una cola)	1.70328845	
P(T<=t) dos colas	1.3131E-10	
Valor crítico de t (dos colas)	2.05183052	

e) Toma de decisiones.

Como el valor de t calculado (-10.0364606) es menor que el valor de t crítico (-1.70328845), entonces se rechaza la hipótesis nula aceptándose la hipótesis alterna, lo que significa que el empleo de la computadora XO (OLPC) en el componente de reacción e intento en producción de textos narrativos es significativo.

Para determinar la correlación entre la producción de textos narrativos de los estudiantes empleando la computadora XO (OLPC), respecto a las técnicas tradicionales se calculó el coeficiente de correlación de la pre prueba y pos prueba del grupo experimental, siendo esta positiva débil (0,148), la que implica que la influencia de la computadora XO es baja.

Correlaciones

		R_I_Pre_Exp	R_I_Pos_Exp
	Correlación de Pearson	1	,148
R_I_Pre_Exp	Sig. (bilateral)		,453
	N	28	28
	Correlación de Pearson	,148	1
R_I_Pos_Exp	Sig. (bilateral)	,453	
	N	28	28

4.4.4 Prueba de hipótesis específico c :

Para el proceso de demostración de la hipótesis formulada, se aplicaron los siguientes pasos:

a) Formulación de hipótesis estadísticas.

Hipótesis nula

$H_0: X_1 = X_2$ (No existe diferencias en la media de la puntuación en el componente de resultado y final de textos narrativos en el pre test y el pos test)

Hipótesis alterna

$H_1: X_1 < X_2$ (la media de la puntuación del desempeño en el componente de resultado y final de textos narrativos en el pre test es menor que en el pos test)

b) Tipo de prueba.

Como la muestra del estudio es de 28 sujetos por grupo es menor que 30 unidades, entonces la prueba que corresponde aplicar para determinar las diferencias de medias es la *t de student* cola izquierda.

c) Nivel de confianza y grados de libertad.

El nivel de confianza de la prueba será del 95%, por lo cual $\alpha = 0.05$

Los grados de libertad para la prueba es igual a $n_1 + n_2 - 2 = 54$.

Siendo el valor crítico de $t = 1.70328845$

d) Criterio para la decisión.

Para una prueba a la izquierda el valor de *t crítico* (-1.70328845) debe ser mayor que el valor de *t calculado*.

e) Cálculo del estadístico.

	<i>Exp_Post_RF</i>	<i>Ctrol_Post_RF</i>
Media	77.6785714	35.7142857
Varianza	432.374339	297.619048
Observaciones	28	28
Coeficiente de correlación de Pearson	-0.08296605	
Diferencia hipotética de las medias	0	
Grados de libertad	27	
Estadístico t	7.90274656	
P(T<=t) una cola	8.5078E-09	
Valor crítico de t (una cola)	1.70328845	
P(T<=t) dos colas	1.7016E-08	
Valor crítico de t (dos colas)	2.05183052	

f) Toma de decisiones.

Como el valor de *t calculado* (-7.90274656) es menor que el valor de *t crítico* (-1.70328845), entonces se rechaza la hipótesis nula aceptándose la hipótesis alterna, lo que significa que el empleo de la computadora XO (OLPC) en el componente de resultado y final en producción de textos narrativos es significativo.

Para determinar la correlación entre la producción de textos narrativos de los estudiantes empleando la computadora XO (OLPC), respecto a las técnicas tradicionales se calculó el coeficiente de correlación de la pre prueba y pos prueba del grupo experimental, siendo esta positiva baja (0,183), la que implica que la influencia de la computadora XO es baja.

Correlaciones

		R_F_Pre_Exp	R_F_Pos_Exp
	Correlación de Pearson	1	,183
R_F_Pre_Exp	Sig. (bilateral)		,350
	N	28	28
	Correlación de Pearson	,183	1
R_F_Pos_Exp	Sig. (bilateral)	,350	
	N	28	28



CAPÍTULO V: DISCUSIÓN, CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Discusión

De acuerdo a los resultados de la investigación se ha confirmado la hipótesis de que, la utilización de las computadoras XO (OLPC) produce efectos positivos en la producción de textos narrativos en los alumnos, ya que permite la creación imaginativa, creativa, colaborativa y con originalidad garantizándonos coherencia y cohesión en sus producciones, plasmando en ellas vivencias socio culturales de él y de su entorno.

Esta estrategia de producir textos narrativos utilizando las computadoras XO (OLPC) ponen en cuestión el carácter monolítico del saber ya que promueven una concepción del conocimiento como mosaico de objetos móviles, además, hace de los estudiantes personas creativas y productivas revirtiendo su situación consumista.

Por otro lado, los resultados de esta investigación concuerdan con los planteamientos de investigadores que han dedicado mucho tiempo a estudios sobre las TICs y Educación, como: Sangra y González (2009) quienes afirman que hay aspectos susceptibles de mejorar a través del uso de nuevas

tecnologías en el aula, promoviendo metodologías activas que favorecen la cooperación y la interacción entre los agentes de la acción educativa, optimiza los tiempos para el aprendizaje, favorece procesos de aprendizaje variados y acrecienta la motivación hacia el objeto de aprendizaje; según Aguaded (2008) el diseño didáctico con las TIC completa el abanico de estilos de enseñanza y aprendizaje en el aula, permitiendo además de los tradicionales métodos de transmisión de información, metodologías más activas que favorezcan una mayor participación del alumnado y potencien su interés hacia el aprendizaje y hacia la actividad de las asignaturas, también nos dice que el uso de las nuevas tecnologías coadyuvan iniciativas didácticas más eficaces incluyéndose dentro de las corrientes didácticas innovadoras (aprendizaje significativo, diversidad de recursos, interdisciplinariedad curricular y fomento protagónico del alumnado potenciando un aprendizaje activo; Julio Cabero (2008) cita a Gibbs, (2003), Rodríguez (2004) y Villarroel (2004,2006) donde recalcan los efectos positivos que tienen el uso de las nuevas tecnologías sobre todo en la mejora de las actitudes y motivación del alumnado.

Finalmente se concluye, que el empleo de herramientas tecnológicas en el aula es positivo, pues, mejora aspectos como la comunicación y la optimización de los tiempos de aprendizaje, y sobre todo, posibilita la puesta en práctica de metodologías activas, por tanto, los docentes estamos llamados a hacer frente a los retos que tiene planteada la educación actual.

5.2 Conclusiones

- a.El uso de las computadoras XO (OLPC) en la producción de textos narrativos es significativo en los estudiantes del sexto grado de educación primaria de la I. E. N° 30225 La Alborada de El Tambo-Huancayo en el año 2012, tal como se muestra con el estadístico de la t de student donde el valor de t calculado (-2.62983207) es menor que el valor de t crítico (-1.70328845).
- b.El uso de las computadoras XO (OLPC) en el componente ambientación y comienzo en textos narrativos es significativo en los estudiantes del sexto grado de educación primaria de la I. E. N° 30225 La Alborada de El Tambo-Huancayo, tal como se muestra con el estadístico de la t de student donde el valor de t calculado (-1.7272727) es menor que el valor de t crítico (-1.70328845).
- c.El uso de las computadoras XO (OLPC) en el componente reacción e intento en textos narrativos es significativo, en los estudiantes del sexto grado de educación primaria de la I. E. N° 30225 La Alborada de El Tambo-Huancayo, tal como se muestra con el estadístico de la t de student donde el valor de t calculado (-10.0364606) es menor que el valor de t crítico (-1.70328845).
- d.El uso de las computadoras XO (OLPC) en el componente resultado y final en textos narrativos es significativo en los estudiantes del sexto grado de educación primaria de la I. E. N° 30225 La Alborada de El Tambo-Huancayo, tal como se muestra con el estadístico de la t de student donde el valor de t calculado (-7.90274656) es menor que el valor de t crítico (-1.70328845).

5.3 Recomendaciones

- a. Se debe utilizar las computadoras XO en el proceso de aprendizaje-enseñanza, pues, permite elevar de manera significativa el nivel de producción de textos narrativos, por lo que los docentes deben incluir en sus unidades didácticas.
- b. El Ministerio de Educación debe seguir promoviendo decididamente la utilización de las computadoras XO (OLPC) en las instituciones educativas porque contribuye al desarrollo de capacidades en los estudiantes.
- c. Los docentes de educación primaria deben promover la utilización de las computadoras XO porque tiene múltiples actividades las que contribuirían en el aprendizaje significativo de los estudiantes en las diversas áreas curriculares.
- d. La utilización de las computadoras XO que nos permite la producción de textos narrativos de forma colaborativa, no sólo debe ser una propuesta a nivel de educación primaria, sino también, a nivel secundaria y a nivel superior a fin de formar estudiantes creativos, imaginativos, colaborativos y con originalidad.

FUENTES DE INFORMACIÓN

Referencias bibliográficas

- Arias, G. & García, J. (2006). *El papel de la revisión en los modelos de escritura*. España: Editorial Aljibe
- Carretero M. (1993). *Constructivismo y Educación*. Argentina: Editorial Luis Vives.
- Castaño, C., Maiz, I., Palacio G., Villarroel J. y Cabero J. (2008). *Prácticas educativas en entornos web 2.0*. España: Editorial Síntesis.
- Consejo Nacional de Educación (2006). *Proyecto Educativo Nacional*. Perú: Ediciones Magister.
- Bereiter & Scardamalia. (1987). *Producción del Discurso Escrito*, Valparaíso-Chile: Editorial PUCV.
- Bernal, B., Gallego, M., Marín V., Ortega, J., Ortiz, A., Pavón F. y Cebrián. (2005). *Tecnologías de la información y comunicación para la formación docente*. España: Editorial GRAÓ, de IRIF, S.L.

- Chartier y Hébrard, (2000). *Saber leer y escribir: unas herramientas mentales que tienen su historia. Infancia y aprendizaje*. Argentina: Editorial Fondo de Cultura Económica.
- Delors, J (1996) *Los cuatro pilares de la educación*. Madrid-España: Editorial Santillana/UNESCO.
- Ferreiro, E. (1999). *Cultura escrita y educación*. Conversaciones con Emilia Ferreiro. Graciela Quintero. México: Editorial Fondo de Cultura Económica.
- Ferreiro, E. (2005). *Bibliotecarios y maestros de educación básica en el contexto de la alfabetización digital*. México: Editorial Fondo de Cultura Económica.
- Flower, L & Hayes, J. (1996). *La teoría de la redacción como proceso cognitivo. Textos en contexto*. Argentina: Asociación Internacional de Lectura.
- Garate G. (1994). *Literatura y narrativa*. España: Editorial Abada.
- Gardner H. (1977) *La Nueva Ciencia de la Mente. Historia de la Revolución de la Mente*. Argentina: Editorial. Paidós.
- Gonzáles, R. (2003). *Propuesta de intervención en los procesos cognitivos y estructuras textuales en niños con DAE*. España: Editorial Psicothema.
- Goodman, K. (1982). *Modelo Psicolingüístico*, Arizona-Estados Unidos: Editorial Modern Library.
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2004). *Metodología de la Investigación* (4ra ed.). México: Editorial Mc Graw Hill

- Huizinga, J. (2000). *Homo Luden*. Holanda: Alianza Editorial. ISBN 978-84-206-3539-2.
- Kofi A. (2003). Secretario General de la ONU, *discurso inaugural de la primera fase de la WSIS*, Ginebra: Documento WSIS-03.
- Lacon, N. & Ortega. S. (2008). *Cognición, metacognición y escritura*. Chile: Revista Signos, 41 (67).
- Lavid I. (2005). *Lenguaje y nuevas tecnologías: nuevas perspectivas, métodos y herramientas para el lingüista del siglo XXI*. España: Editorial Cátedra.
- Lucio A, Ricardo. (1995). *Educación y pedagogía, enseñanza y didáctica: diferencias y relaciones*. Colombia: Universidad Nacional de Colombia.
- Mandler y Johnson. (1977-1980). *La gramática de los cuentos*. España: Editores Abada.
- Papert, S. (1984). *Desafío a la mente: Computadoras y educación*. Argentina: Editorial Galápagos.
- Papert, S. and Harel, I. (1991). *Constructionism*. Estados Unidos: Editorial Ablex Publishing Corporation.
- Piaget, Jean. (2001). *La formación de la Inteligencia*. México: Editorial Avanzamedia.
- Sangra y Gonzáles. (2002). *La transformación de las universidades a través de las TIC: discursos y prácticas*. España: Editorial UOC.
- Ministerio de Educación. (2008). *Manual del Docente para el uso de la Laptop XO*. Lima-Perú: Editorial del Ministerio de Educación.

- Ministerio de Educación. (2011). *Estrategia de Capacitación Docente en la Aplicación de las TIC*. Lima-Perú: Editorial del Ministerio de Educación.
- Ministerio de Educación. (2009). *Diseño Curricular Nacional*. Lima-Perú: Editorial del Ministerio de Educación.
- Muraro, Susana. (2005). *Una introducción a la informática en la escuela*. Argentina: Edit. Fondo de Cultura Económica.
- Lavid, Julia. (2005). *Lenguaje y nuevas tecnologías, nuevas perspectivas métodos y herramientas para el lingüista del siglo XXI*. España: Editorial 2.0.
- Martín, Azucena. (2006). *La integración de las TIC en el currículo: necesidades formativas e interés del profesorado*. España: Editorial Académicas S.A.
- Reyes, Roberto (2008). *Cuentos peruanos contemporáneos*. Lima: Editorial Universitaria.
- Ríos Ariza, J.M. & Ruiz Palmero, J. (Coords.). (2011). *Competencias, TIC e Innovación*. Sevilla-España: Ediciones MAD-Eduforma.
- Ruiz P., J., Sánchez R., J. & Palomo L. (2008). *Enseñanza con TIC en el siglo XXI. La escuela 2.0*. Sevilla-España: Ediciones MAD-Eduforma.
- Rumelhart, David (1986) *Parallel distributed processing: Explorations in the microstructure of cognition*. Estados Unidos: Editorial O'Reilly Media.

Tesis

- Álvarez, A. (2009). *Caracterización de la escritura de textos narrativos mediada por un programa de reconocimiento de voz y un procesador de textos en niños con trastorno por déficit de atención con hiperactividad.* (Tesis de maestría), Universidad de Antioquía, Medellín-Colombia.
- Chaverra, D. (2008). *Caracterización de la actividad metacognitiva durante la escritura mediada por una herramienta hipertextual.* (Tesis Doctoral en Educación), Universidad de Antioquía, Medellín, Colombia.
- Chilón, J. (2008). *Utilización de las TIC, en docentes y alumnos de once Instituciones Educativas públicas del nivel secundario del distrito de Cajamarca.* (Tesis de maestría) Universidad César Vallejo, Trujillo-Perú
- Choque, R. (2009). *Estudio en aulas de innovación pedagógica y desarrollo de capacidades en tecnologías de la información y la comunicación – tic.* (Tesis de maestría) Universidad Mayor de San Marcos, Lima-Perú.
- Córdova, M. (2010). *Ambiente de aprendizaje interactivo constructivista en internet basado en tecnología php para la educación primaria.* (Tesis de Licenciatura) Universidad Nacional del Centro del Perú. Huancayo-Perú
- Núñez, M. (2010). *Eficacia de la estrategia las cinco felices comadres en la creación de cuentos en estudiantes del quinto grado de educación secundaria.* (Tesis de licenciatura) Universidad Nacional del Centro del Perú. Huancayo-Perú.
- Puente, Jorge. (2009). *Aplicación de la técnica del Binomio Fantástico en la producción de textos literarios narrativos en alumnos del cuarto*

grado de educación secundaria. (Tesis de maestría) Universidad Nacional del Centro del Perú-Huancayo.

- Fernández, E. (2008). *“Impacto del Programa Huascarán y el uso de las tecnologías de la información en los centros educativos del nivel secundaria de menores en el departamento de Junín (Tesis de licenciatura)* Universidad Peruana Los Andes. Huancayo-Perù.

- **Referencias hemerográficas**

- Obaya, A. (2003). *El construccionismo y sus repercusiones en el aprendizaje asistido por computadora.* UNAM-México. Año: 5 Vol.29
- Falbel, A (1993) *Construccionismo. Programa de Informática Educativa.* Ministerio de Educación Pública de Costa Rica. Año: 15 Vol. 4

- **Referencias electrónicas**

- Monografías.com (2013). *Qué son las TIC y cuáles son sus inicios.* Recuperado de (<http://www.monografias.com/trabajos37/tecnologias-comunicacion/tecnologias-comunicacion2.shtml#objet>)
- Innova virtual. (2013). *Una laptop por niño.* Recuperado de <http://www.innovavirtual.org/moodleperu/course/view.php?id=86>
- Chilón, J (2013). *Análisis de la utilización de las TICS en las I. E. Públicas de Cajamarca.* Recuperado de <http://es.scribd.com/doc/55499717/Tesis-en-Educacion-Tecnologias-de-Informacion-y-ComunicacionTesis-de-maestría-Perú>.
- Díaz, V. y otros (2009) *Manual de aplicación de las XO en el aula.* MINEDU. Recuperado de <http://es.slideshare.net/walterhector/manual-laptop-xo-primaria>

- Wikipedia (2013) OLPC. Recuperado de <http://es.wikipedia.org/wiki/OLPC>
- Fundación OLPC (2013) Recuperado de http://wiki.laptop.org/go/El_Wiki_de_la_OLPC





ANEXO 1: MATRIZ DE CONSISTENCIA

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES			
			VARIABLES	INDICADORES	INSTRUMENT.	MEDIDA
<p>Problema General: ¿En qué medida la utilización de la computadora XO (OLPC), influye en la producción de textos narrativos en los estudiantes del sexto grado de educación primaria de la I. E. N° 30225 La Alborada de El Tambo-Huancayo en el año 2012?</p> <p>Problema General: a)¿En qué medida la utilización de la computadora XO (OLPC), influye en el componente de ambientación y comienzo en la estructura de los textos narrativos producidos por los estudiantes del sexto grado de educación primaria de la I.E. N° 30225 La Alborada de El Tambo-Huancayo?</p> <p>b)¿En qué medida la utilización de la computadora XO (OLPC), influye en el componente de reacción e intento en la estructura de los textos narrativos producidos por los estudiantes del sexto grado de educación primaria de la I.E. N° 30225 La Alborada de El Tambo-Huancayo?</p> <p>c)¿En qué medida la utilización de la computadora XO (OLPC), influye en el componente de resultado y final en la estructura de los textos narrativos producidos por los estudiantes del sexto grado de educación primaria de la I.E. N° 30225 La Alborada de El Tambo-Huancayo?</p>	<p>Objetivo General Determinar en qué medida la utilización de la computadora XO (OLPC), influye en la producción de textos narrativos en los estudiantes del sexto grado de educación primaria de la I. E. N° 30225 La Alborada de El Tambo-Huancayo en el año 2012.</p> <p>Objetivos específicos: a)Determinar en qué medida la utilización de la computadora XO (OLPC) influye en el componente de ambientación y comienzo en la estructura de los textos narrativos producidos por los estudiantes del sexto grado de educación primaria de la I. E. N° 30225 La Alborada de El Tambo-Huancayo.</p> <p>b)Determinar en qué medida la utilización de la computadora XO (OLPC) influye en el componente de reacción e intento en la estructura de los textos narrativos producidos por los estudiantes del sexto grado de educación primaria de la I. E. N° 30225 La Alborada de El Tambo-Huancayo.</p> <p>c)Determinar en qué medida la utilización de la computadora XO (OLPC) influye en el componente de resultado y final en la estructura de los textos narrativos producidos por los estudiantes del sexto grado de educación primaria de la I. E. N° 30225 La Alborada de El Tambo-Huancayo.</p>	<p>Hipótesis General Utilizando la computadora XO (OLPC) los estudiantes del sexto grado de educación primaria alcanzan niveles significativos en producción de textos narrativos en la institución educativa N° 30225 La Alborada de El Tambo-Huancayo en el año 2012.</p> <p>Hipótesis Específicos: a)Utilizando la computadora XO (OLPC) los estudiantes alcanzan niveles significativos en el componente de ambientación y comienzo en la estructura de textos narrativos.</p> <p>b)Utilizando la computadora XO (OLPC) los estudiantes alcanzan niveles significativos en el componente de reacción e intento en la estructura de textos narrativos.</p> <p>c)Utilizando la computadora XO (OLPC) los estudiantes alcanzan niveles significativos en el componente de resultado y final en la estructura de textos narrativos.</p>	<p>Variable Independiente: Computadora XO (Actividad escribir)</p> <p>Variable Dependiente: Producción de textos narrativos</p>	<p>Conocimiento de la XO.</p> <p>Exploración del manual de la xo</p> <p>Aprovechamiento pedagógico de la red malla</p> <p>Apropiación y aplicación pedagógica de la actividad escribir.</p> <p><i>Personaje</i> <i>Lugar</i> <i>Época</i> Acontecimiento Sentimiento Pensamiento o planificación Ejecución Resultado Desenlace</p>	<p>Cuestionario</p> <p>Instrumento para medir la estructura narrativa de un texto.</p>	<p>NIVEL BAJO De 0 a 39 puntos</p> <p>NIVEL MEDIO De 40 a 80 puntos</p> <p>NIVEL ALTO De 80 a 100 puntos</p>

ANEXO 2: INSTRUMENTO PARA LA RECOLECCIÓN DE DATOS



U N I V E R S I D A D D E
SAN MARTIN DE PORRES

INSTITUTO PARA LA CALIDAD DE LA EDUCACIÓN

SECCIÓN DE POSTGRADO

INSTRUMENTO PARA MEDIR LA ESTRUCTURA NARRATIVA DE UN TEXTO

El presente instrumento permitirá obtener la información sobre la producción de textos narrativos en los estudiantes del sexto grado de educación primaria a través de la revisión de los mismos.

I.DATOS GENERALES:

CÓDIGO ESTUDIANTE	EDAD	GÉNERO
		Masculino () Femenino ()

II.DATOS ESPECIFICOS

CATEGORÍA: ESTRUCTURA NARRATIVA

OPERACIONALIZACIÓN DE LA VARIABLE DEPENDIENTE				
DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	(1) SI LO TIENE	(0) NO LO TIENE
AMBIENTACIÓN Y COMIENZO	Personaje	-¿Presenta personaje principal?		
		-¿Presenta personajes secundarios?		
	Lugar	-¿Presenta el lugar o escenario donde sucede la historia		
		-¿Caracteriza el lugar o escenario?		
	Época	-¿Presenta la época o el tiempo donde suceden los hechos?		
		-¿Los acontecimientos suceden de manera secuencial?		
Acontecimiento	-¿Presenta un acontecimiento físico, ambiental o personal con que comienza la historia?			

		-¿El acontecimiento afecta al personaje?		
REACCIÓN E INTENTO	Sentimiento	-¿El personaje principal se siente afectado por el acontecimiento?		
		-¿Lo acontecido genera una reacción en el o los personajes?		
	Pensamiento o Planificación	-¿El o los personajes piensan o idean una acción?		
		-¿El o los personajes tienen una reacción de planear algo frente a lo sucedido?		
	Ejecución	-¿El o los personajes se prestan a realizar la acción que pensaron?		
		-¿El o los personajes ejecutan la acción que planearon?		
RESULTADO Y FINAL	Resultado	-¿La acción que realizaron los personajes los acercó o alejó de su propósito?		
		-¿La acción que realizaron tiene un impacto final?		
	Desenlace	-¿Tiene un final feliz, triste o sorprendente?		
		-¿Se percibe cohesión en todo el texto?		

ANEXO 3. CONSTANCIA EMITIDA POR LA INSTITUCIÓN DONDE SE
REALIZÓ LA INVESTIGACIÓN



Alboradinos hacia la excelencia educativa!

"AÑO DE LA INVERSIÓN PARA EL DESARROLLO RURAL Y LA
SEGURIDAD ALIMENTARIA"

EL DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA
N° 30225 - LA ALBORADA-EL TAMBO -HUANCAYO-JUNIN.
DEJA:

CONSTANCIA

Que, el profesor Pedro Aurelio MANRIQUE ZORRILLA, Egresado de la Escuela de Post Grado de la Universidad San Martín de Porres-Lima, con Código de Matrícula N° 2009144510, aplicó en esta Institución Educativa el Proyecto de Investigación titulado "UTILIZACIÓN DE LA COMPUTADORA XO (OLPC) EN LA PRODUCCIÓN DE TEXTOS NARRATIVOS EN LOS ALUMNOS DEL SEXTO GRADO DE LA I.E. N° 30225-ALBORADA-HUANCAYO", cuya parte experimental se aplicó durante el año 2012, en las secciones del sexto grado B y D la misma que se desarrolló de manera satisfactoria en bien de la niñez.

Se expide el presente documento a solicitud del interesado para los fines que crea pertinente.

Huancayo, enero 2013