



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN EDUCACIÓN CON
MENCION EN DOCENCIA Y GESTIÓN EDUCATIVA**

Aplicación del Scratch como recurso didáctico para la producción de texto en
estudiantes de una institución educativa, 2019

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:
Maestro en Educación con Mención en Docencia y Gestión Educativa

AUTOR:

Br. Zacarías Abel Arias Caycho (ORCID: 0000-0001-5201-1826)

ASESOR:

Mgr. Janet Cenayra Josco Mendoza (ORCID: 0000-0001-8544-269X)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Innovaciones Pedagógicas

Lima – Perú

2019

Dedicatoria:

A mis profesores desde la educación básica, a mis compañeros de trabajo, a mis padres, amigos y familiares que con su apoyo incondicional, me impulsaron a seguir formándome, mis pequeñas niñas por su comprensión, fortalecen mi vocación de servicio y permitieron lograr mis objetivos.

Agradecimiento:

A Dios por darme la vida y por permitir alcanzar mis objetivos, a los docentes de esta casa de estudios, en especial a la Mgtr. Janet Josco Mendoza por sus conocimientos y orientaciones y quien hizo que sea posible elaborar y sustentar mi trabajo de investigación en una institución educativa, y por consiguiente fortalecer mi formación académica y profesional.

Página del jurado

Declaratoria de autenticidad

Yo, Zacarías Abel Arias Caycho, estudiante de la Escuela de Posgrado de la Universidad César Vallejo, identificado con DNI 15438720 y autor de la tesis titulada: *Aplicación del Scratch como recurso didáctico para la producción de texto en estudiantes de una Institución Educativa, 2019*

Declaro bajo juramento que:

La tesis es de mi autoría.

He respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas. Por tanto, la tesis no ha sido plagiada ni total, ni parcialmente.

Tampoco ha sido autoplagiada, es decir, no ha sido publicada ni presentada anteriormente para obtener algún grado académico previo o título profesional.

Los datos presentados en los resultados son reales, no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados y por tanto los resultados que se presenten en la tesis se constituirán en aportes a la realidad investigada.

De identificarse la falta de fraude (datos falsos), plagio (información sin citar a autores), autoplagio (presentar como nuevo un trabajo de investigación propio que ya ha sido publicado), piraterías (uso ilegal de información ajena o falsificación), asumo las consecuencias y sanciones, que de mi acción se deriven, a la normatividad vigente de la Universidad César Vallejo.

Lima, 12 de diciembre de 2019



Zacarías Abel Arias Caycho

DNI: 15438720

Presentación

Señores miembros del jurado:

Dando cumplimiento a las normas del Reglamento de Elaboración y Sustentación de Tesis de la Escuela de Posgrado de la Universidad César Vallejo, para elaborar la tesis de Maestría en Educación en la línea específica de innovaciones pedagógicas, presento el trabajo de investigación aplicada – cuasi experimental denominado: *Aplicación del Scratch como recurso didáctico para la producción de texto en estudiantes de una Institución Educativa, 2019*, la misma que tiene como objetivo determinar en qué medida la aplicación del Scratch, como recurso didáctico, influye en el aprendizaje para la producción de textos en los estudiantes del primer año de secundaria de una Institución Educativa pública de Lima, en el año escolar 2019.

La presente investigación está dividida en siete capítulos: en el primer capítulo se expone el planteamiento del problema: incluye formulación del problema, los objetivos, la hipótesis, la justificación, los antecedentes y la fundamentación científica, en el segundo capítulo, que contiene el marco metodológico sobre la investigación en la que se desarrolla el trabajo de campo de la variable de estudio, diseño, población y muestra, las técnicas e instrumentos de recolección de datos y los métodos de análisis, en el tercer capítulo corresponde a la interpretación de los resultados, en el cuarto capítulo trata de la discusión del trabajo de estudio, en el quinto capítulo se construyen las conclusiones, en el sexto capítulo las recomendaciones y finalmente en el séptimo capítulo están las referencias.

Señores miembros del jurado espero que esta investigación merezca su aprobación.

El autor

Índice

	Pág.
Carátula	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Página del Jurado	iv
Declaratoria de autenticidad	v
Presentación	vi
Índice	vii
Índice de tablas	viii
Índice de figuras	ix
Resumen	x
Abstract	xii
I. Introducción	1
II. Método	16
2.1. Tipo y diseño de investigación	16
2.2. Variables y operacionalización	18
2.3. Población, muestra y muestreo	20
2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad	21
2.5. Procedimiento	22
2.6. Métodos de análisis de datos	22
2.7. Aspectos éticos	22
III. Resultados	23
IV. Discusión	34
V. Conclusiones	37
VI. Recomendaciones	38
Referencias	40
Anexos	45
Anexo A: Matriz de consistencia	46
Anexo B: Instrumentos de recolección de datos	50
Anexo C: Certificados de validación de los instrumentos	61
Anexo D: Prueba de confiabilidad de los instrumentos	64
Anexo E: Consentimiento informado	70
Anexo F: Constancia de haber aplicado el instrumento	71
Anexo G: Uso del aplicativo Scratch	72
Anexo H: Acta de aprobación de originalidad de tesis	73
Anexo I: Feedback studio - 3er envío	74
Anexo J: Formulario de autorización para la publicación electrónica de las tesis	75
Anexo K: Autorización de la versión final del trabajo de investigación	76

Índice de tablas

Tabla 1	Operacionalización de la variable producción de texto	18
Tabla 2	Población del estudio	20
Tabla 3	Muestra del estudio	20
Tabla 4	Validez de la variable producción de texto	21
Tabla 5	Niveles de la variable producción de texto en el pretest y post test	23
Tabla 6	Niveles de las estrategias para la generación de ideas en el pretest y post test	24
Tabla 7	Niveles de las estrategias para organizar las ideas y planificar la escritura del texto en el pretest y post test	25
Tabla 8	Niveles de las estrategias para desarrollar ideas en el pretest y post test	26
Tabla 9	Resultados de prueba de normalidad de la variable producción de textos	28
Tabla 10	Nivel de significancia de antes y después de aplicar el programa Aplicación del Scratch como recurso didáctico	29
Tabla 11	Nivel de significancia de antes y después de aplicar el programa Aplicación del Scratch como recurso didáctico	30
Tabla 12	Nivel de significancia de antes y después de aplicar el programa Aplicación del Scratch como recurso didáctico	31
Tabla 13	Nivel de significancia de antes y después de aplicar el programa Aplicación del Scratch como recurso didáctico	32

Índice de figuras

	Pág.
Figura 1: Secciones de la ventana del aplicativo Scratch V 1.4	8
Figura 2: Niveles de la variable producción de texto en el pretest y post test	23
Figura 3: Niveles de las estrategias para la generación de ideas en el pretest y post test	24
Figura 4: Niveles de las estrategias para organizar las ideas y planificar la escritura del texto en el pretest y post test	26
Figura 5: Niveles de las estrategias para desarrollar ideas en el pretest y post test.	27
Figura 6: Imágenes del instrumento de recolección de datos	50
Figura 7: Fotografías de trabajo usando el aplicativo Scratch.	72

Resumen

El ecosistema educativo actual y la sociedad de la información exigen a los ciudadanos, los profesores y estudiantes mayores conocimientos para lograr niveles de competitividad en el mundo de hoy, ello, ante la inmensa variedad de recursos tecnológicos digitales que se involucran en la formación de los estudiantes, con el propósito de mejorar sus aprendizajes.

En este sentido, se planteó la tesis *Aplicación del Scratch como recurso didáctico para la producción de texto en estudiantes de una Institución Educativa, 2019* cuyo propósito es demostrar que mediante la aplicación de este recurso didáctico y tecnológico los alumnos del primer año del nivel secundario logran mejores resultados en sus aprendizajes en la producción de textos. El objetivo principal de este trabajo de investigación es determinar en qué medida la aplicación del recurso tecnológico Scratch influye en el aprendizaje de producción de textos, en los estudiantes del primer año del nivel secundario de una Institución Educativa Pública de Lima, en el año escolar 2019.

La investigación es de tipo aplicada, con un enfoque cuantitativo, se ha utilizado el método hipotético deductivo – analítico y el diseño de la investigación es cuasi experimental. Se aplicó a una población de 190 estudiantes, con una muestra de 56 participantes del primer año del nivel secundario, conformada por un grupo control y un grupo experimental, siendo la sección -DII conformada por el grupo control y la sección -EII por el grupo experimental. La investigación tuvo como resultado que, la producción de texto, del grupo control y experimental presentan en el test de (U-Mann-Whitney: 89,000 y $z= 4,993$), con una $p = 0.000$ ($p < 0.05$), en tanto se puede decir que la aplicación del Scratch como recurso didáctico permite al estudiante desarrollar y fortalecer competencias para la producción de textos, mediante la programación con bloques, en donde el estudiante usando su creatividad podrá crear distintas animaciones, historietas, viñetas y formar esquemas con criterio personalizado. Ello, le permite lograr la presentación de productos de diversas formas, con el mismo tema desarrollado, una retroalimentación y mayor conocimiento en la aplicación del Scratch. Con ello, los estudiantes reconocerán el trabajo con bloques y el área de programación, con el propósito de generar mejor

producción de textos, con lo cual desarrollará nuevos esquemas de mayor complejidad, mejorando los aprendizajes.

Palabras claves: Scratch, programación, historietas, producción de texto.

Abstract

The current educational ecosystem and the information society require citizens, teachers and students who strive to learn to be more competitive in today's world, given the immense variety of digital technological resources that can clearly be involved in the formation of The students, with the sole purpose of promoting student learning, in this sense, the thesis Scratch application was proposed as a teaching resource for the production of text in students of an Educational Institution, 2019 whose purpose was to demonstrate that through the application of a didactic and technological resource the students of the first year of the secondary level can achieve better results in the learning through the production of texts, in reference to the main objective of this research work that is, to determine to what extent the application of Scratch as a resource didactic influences learning for the production of texts in the students of the first year of the secondary level of a Public Educational Institution of Lima, in the 2019 school year.

The research was applied, with a quantitative approach, the hypothetical deductive - analytical method and the research design is quasi-experimental, it was developed with a population of 190 students, with a sample of 56 first-year students, consisting of a control group and experimental group, where section "D" forms the control group and section "E" the experimental group.

The investigation concluded that the text production of the control and experimental group presented in the test of (U-Mann-Whitney: $89,000$ $yz = 4,993$), with a $\rho = 0.000$ ($\rho < 0.05$), while it can be said that the Scratch application as a didactic resource allows the student to develop and strengthen competencies for the production of texts, through block programming, where the student using his creativity can create different animations, cartoons, vignettes and form schemes to the particular criteria, giving the presentation of products in different ways, with the same theme learned, in turn it has a feedback effect, that is, while the more understanding students develop on Scratch as the recognition of the blocks and the programming area is generating the development of the production of text and, consequently, it forms new schemes with greater complexity, resulting in the improvement of learning.

Keywords: AIP, Scratch, Programming, Comics, Text production.

I. Introducción

El Scratch constituye un software educativo utilizado en el mundo respecto a la programación, creación de historietas y elaboración de viñetas interactivas. Este recurso educativo es muy beneficioso para los estudiantes para que se familiaricen en trabajos de programación, con bloques, ya que su manejo es más accesible y les permite explorar e investigar. Ello, facilita la aplicación del software, a través de la práctica, en el área de programación, es decir a más uso del Scratch, el estudiante logrará mayor dominio de este dispositivo electrónico, por los estudiantes del nivel secundario. Este software educativo es un lenguaje de programación, con bloques, para distintos dispositivos de cómputo: laptop u otros recursos tecnológicos. La creación del Scratch (2003), Instituto Tecnológico de Massachusetts, permite utilizar de manera libre, en la actualidad está disponible en más de 50 idiomas, y existen más de 8 versiones para diferentes sistemas operativos, como Windows, Linux, Android. Este dispositivo se hizo popular en el Reino Unido cuando los clubes de informática utilizaban el Scratch para la creación de aplicaciones y programas lúdicos y siempre fueron diseñados para ser fácilmente utilizados, como animaciones y juegos básicos con propósitos educativos. Pascual (2015), las habilidades que el estudiante aprende a través de Scratch, también podrá aplicarse con otros lenguajes de programación básicos como Python y Java.

Minedu - Perú (2019), indicó a través de su página Web, que todo el país cuenta con más de 107,142 instituciones educativas públicas de educación básica, de las cuales según el Censo Educativo 2018, más de 4,000 instituciones educativas cuentan con Aula de Innovación Pedagógica (AIP), las mismas que están implementadas con diverso equipamiento tecnológico, como computadoras de escritorio, laptop, classmate, laptop XO, tablet, notebook, entre otros dispositivos. El mencionado equipamiento se encuentra en los espacios educativos denominados Aula de Innovación Pedagógica (AIP) o Centro de Recursos Tecnológicos (CRT), en concordancia con la directiva N° 040-2010, emitida por el Ministerio de Educación. También encontramos instituciones educativas con espacios educativos equipados con tecnología, estas son denominadas Aulas Funcionales, se encuentran en el grupo de instituciones educativas de Jornada Escolar Completa (JEC), conforme a lo establecido por el Ministerio de Educación, a través de la Resolución Viceministerial N° 172-2017-Minedu. Todo este equipamiento tecnológico cuenta con

software educativo, de libre distribución, y deben estar vinculados con los sistemas operativos, actividades o aplicaciones (software), el más común entre otros es el Scratch.

PISA (2018), Evaluación Internacional y ECE (2018), Evaluación de Logros de Aprendizaje, en el área de Comunicación no se evidencian un incremento favorable respecto al año 2015, en donde los estudiantes de las áreas rurales y urbanas mostraron una escala baja en la capacidad de producción de textos narrativos y descriptivos. Estos resultados. Unesco (2017), encontró que los niños y adolescentes en América Latina carecen de habilidades básicas de comprensión lectora. Estos resultados han generado la necesidad de poner en marcha estrategias para fortalecer el área de comunicación, por parte de los docentes. Se evidencia que las actividades educativas no se encuentran alineadas con las estrategias necesarias para la producción de texto, se encontró que se prioriza, antes del proceso, la mayor producción, y antes de la calidad, la imitación, sin permitirle al estudiante su propia creación.

El trabajo de investigación ha evidenciado que los estudiantes de los primeros grados del nivel secundario, presentan serias limitaciones; se ha encontrado que, en las evaluaciones del área de comunicación, existen bajos niveles de producción de textos por lo que se hace necesario realizar las recomendaciones. Del mismo modo, se pudo identificar que los estudiantes de la institución educativa Manuel Gonzales Prada de San Borja, tienen escaso acceso a los recursos tecnológicos que se encuentran en el AIP y además este espacio educativo tiene serias limitaciones debido a que las computadoras de escritorio y las laptop XO, no están en buen estado de operatividad, tal es el caso que algunas computadoras no encienden por la falta de mantenimiento o formateo del equipo, en otros casos se debe actualizar la imagen de la laptop XO; hay carencia de cargadores y puntos de tomacorriente, estas dificultades no periten el normal desarrollo de las actividades educativas con el uso de las tecnologías, en consecuencia no es posible desarrollar competencias en la producción de textos. Frente a este problema se planteó realizar reuniones de coordinación con los directivos de la institución educativa, los docentes del área de comunicación y el responsable del AIP para brindar soluciones al problema identificado en el área de comunicación y que los estudiantes puedan producir textos, a través del recurso educativo Scratch, en la práctica pedagógica del área de Comunicación.

Estas buenas prácticas pedagógicas, obligan a la institución educativa a poner de manera operativa todos sus recursos tecnológicos que se encuentran en el AIP, con el propósito de fortalecer la competencia 28 del Currículo Nacional, la misma que señala: *–se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC–*, en este sentido, se fortalece las iniciativas de los docentes de área de comunicación del nivel secundario en los proyectos de comprensión lectora, y principalmente en la producción de textos.

Angelini y García (2019), *Optimización de la elaboración escrita de los alumnos a través de simulaciones y lecciones*. Su trabajo fue mejorar la producción escrita de los alumnos en inglés a través de simulaciones y lecciones. El análisis cuantitativo de la producción escrita de los alumnos, se utilizó para evaluar las diferencias entre el grupo experimental y de control. Las habilidades de escritura de los estudiantes se desarrollaron utilizando simulaciones situacionales (o de clase) y una simulación a gran escala basada en la Web en tiempo real. Los resultados mostraron que los estudiantes que recibieron instrucción basada en la simulación (grupo experimental) mejoraron significativamente sus habilidades de escritura en inglés, principalmente en términos de organización y vinculación de ideas, más que los estudiantes que asistieron a un curso regular de inglés (grupo de control).

Zhong (2019), investigó sobre *Diseño y aplicación de los recursos de aprendizaje personalizados de Scratch basados en la teoría del estilo de aprendizaje*, el objetivo fue diseñar y aplicar de los recursos personalizados de Scratch basados en la teoría del estilo de aprendizaje. En cuanto a la metodología, el método fue hipotético deductivo. La investigación concluyó, en que la capacidad de los estudiantes varía, los hábitos de aprendizaje, las características de la personalidad y los métodos de aprendizaje también son diferentes en la educación y la enseñanza, lo que lleva a que los métodos de enseñanza tradicionales sean difíciles de ajustar. Es complejo enseñar a los estudiantes de acuerdo con sus aptitudes, el aprendizaje de los estudiantes también tiene que ver con su personalidad, adaptación al trabajo individual o grupal, y su grado de pertinencia. La adaptación de los estudiantes deben estar vinculados con el desarrollo de una educación contemporánea basadas en la internacionalización, la informatización y la personalización, con el propósito de adaptarse a la tendencia de los tiempos, mejorar la eficiencia del aprendizaje,

dejar que los estudiantes aprendan con flexibilidad, promover su desarrollo individual e integral. Todo ello basado en la teoría de aprendizaje de VAK, este estudio diseñó los recursos de aprendizaje de Scratch para resaltar la personalización, con el fin de permitir a los estudiantes aprender de manera significativa y promover su desarrollo personalizado.

Lanuza (2018), realizó la investigación titulada *Uso y aplicación de las TIC en el procedimiento de enseñanza para aprender*; cuyo objetivo era mejorar el dominio de los alumnos mediante el uso y la aplicación de las TIC dentro del sistema de entrenamiento y aprendizaje. El método era hipotético deductivo, el enfoque mixto y el tipo implementado; con una población de 46 instructores y 129 estudiantes. La investigación concluyó que el uso de las TIC influye importantemente en la educación para conocer las técnicas y la infraestructura tecnológica que también deben ser avanzadas, adquirir hardware y software; así también como capacitación a los docentes en Tics desde la Web 3.0.

Ortiz y Maroto (2016), realizaron la investigación titulada *Enseñar con Scratch en la Educación Secundaria Obligatoria*. Analizaron el impacto que tiene la utilidad de Scratch, cuenta con un grupo de alumnos de Educación Secundaria Obligatoria en el desarrollo de la unidad docente. Para ello, han estudiado la evolución del pensamiento creativo y analizó las consideraciones hechas por los diferentes actores los estudiantes y los profesores. Los datos cualitativos y cuantitativos tienen por objeto complementar el tipo de pruebas y se siguieron las notas en el diseño de la investigación. Los equipos utilizados han sido la entrevista, las notas sectoriales, la revista del investigador y la rúbrica adaptada y creada por Eduteka. Las consecuencias de la investigación implican que con el uso del lenguaje Scratch, los estudiantes obtienen mejores calificaciones y se sienten más estimulados. En conclusión, se puede afirmar que la aplicación del Scratch mejora considerablemente el rendimiento general y la motivación del alumno.

Gonçalves y Vasconcellos (2015), llevaron a cabo los estudios *Producción de textos en alumnos con dificultades de aprendizaje*. El objetivo era caracterizar los talentos de escritura de los estudiantes, examinar su desempeño, en las facultades públicas y de manera personal, e identificar mejoras durante el año escolar. La metodología, está basada en realizar textos (narrativa, descripción de las reglas del juego y una nota o carta) escritos por 160 estudiantes de escuelas públicas y privadas; los mismos que fueron analizados en

base a un protocolo específico. Se realizó un análisis estadístico descriptivo. Para comparar el desempeño general por el protocolo entre grados escolares, se usaron las pruebas de Kruskal-Wallis y Miller, y para comparar los resultados en cuanto a las escuelas (privadas y públicas), se utilizó la prueba de Mann-Whitney. La conclusión fue que los estudiantes de escuelas privadas obtuvieron la puntuación más alta que las escuelas medianas. La mayoría de los niños de las escuelas privadas mostraron consolidación de las habilidades evaluadas en los diferentes grados. Sin embargo, los niños de las escuelas públicas tuvieron, esta consolidación, solo en el sexto grado. Los alumnos de las escuelas privadas tuvieron mejores resultados en comparación con los de las escuelas públicas. Existe una tendencia a evolucionar del cuarto al sexto grado en las escuelas públicas. Sin embargo, el desempeño general es similar en todos los grados en las escuelas privadas.

En cuanto a los trabajos nacionales, Crisóstomo (2018), investigó sobre *Blog en la mejora de la producción de textos en estudiantes de 5to grado de primaria*. La meta es definir el efecto del uso del blog dentro de la mejora de la producción de textos en estudiantes del quinto grado de primaria. El método utilizado cambió a un enfoque cuantitativo y un diseño experimental del sub tipo cuasi-experimental en el que se realizó la evaluación estadística descriptiva e interpretativa. La muestra se aplicó en una población de 44 estudiantes, donde se formó dos grupos, el de control y el experimental, con 22 estudiantes cada uno, el levantamiento de información se realizó mediante una lista de cotejo, la misma que fue desarrollada antes y después de la aplicación de la estrategia de mejora. Como conclusión, se puede señalar que el blog mejora la producción de textos en estudiantes del 5to grado de primaria.

Quiñones (2017), investigó sobre programa "*Mentes creativas*" dentro de la producción de textos narrativos en los estudiantes del tercer grado de la institución educativa N° 21586, distrito de Caral, año 2016. El objetivo cambió para establecer el impacto del programa "*Mentes creativas*" dentro de la producción de textos narrativos en los estudiantes del tercer grado de la facultad. Con respecto a la técnica, esto se convirtió en un método de tipo cuantitativo, se desarrolló en una población de 30 estudiantes divididos en dos organizaciones del tercer año de secundaria. La investigación concluyó que la aplicación "*Mentes creativas*" tiene un impacto considerable en la producción de textos narrativos en estudiantes de tercer grado de secundaria.

Dávila y Maguiña (2015), de su tesis *Scratch como un recurso educativo útil dentro del éxito de conocer en el lugar del intercambio verbal, de los académicos del grupo educativo Anna Jarvis de Vitarte*. Han descubierto que una de las razones por las cuales el maestro conoce el problema, es porque utiliza mejor el tablero convencional y ya no las fuentes tecnológicas, lo que se convertía en un obstáculo para ampliar su capacidad de usar las computadoras. Por lo tanto, mejoró las técnicas de enseñanza de la escritura considerando el proceso de enseñanza estar en sintonía con el aprendizaje de los estudiantes. El desempeño del profesor es decisivo dentro del sistema de aprendizaje del alumno, ya que afecta de manera definitiva o negativa a dicho proceso. Si el profesor ajusta su práctica pedagógica, ayudará a cambiar la realidad inmediata de su entorno y, paso a paso, transformará el alcance de la capacitación en la institución educativa y, por lo tanto, en los integrantes de la comunidad educativa.

Orosco (2015), investigó *Procedimientos para elaborar pensamientos para el crecimiento de talentos de producción de textos expositivos de estudiantes de tercer grado del CPED "Anccopaccha" en Pacucha*. El objetivo consistió en aplicar las estrategias adecuadas para la producción de textos, en donde el enfoque cualitativo, de la técnica inductiva, mejoro el diseño de los estudios planteados. La investigación concluyó en que la propuesta pedagógica consistió en plantear lo siguiente: hacer planes de proyectos y sesiones de aprendizaje, aplicándose estrategias para producir ideas que permita la producción de texto, y el desarrollo de estas estrategias posibilitó que los estudiantes desarrollen mejores y nuevas actividades de producción de textos.

Palomo (2014), investigó sobre *La elaboración de textos narrativos con Scratch y su conexión con la creatividad e inteligencia emocional de los estudiantes de quinto grado del nivel secundario de la I.E. N° 1278, la Molina*. El objetivo es determinar la correlación de la producción de textos narrativos a través del programa Scratch con la creatividad e inteligencia emocional de estudiantes de quinto grado de la Institución Educativa N° 1278 La Molina. El mencionado distrito cuenta con 9 instituciones educativas públicas, y es considerado como un distrito ecológico. La evaluación del mencionado trabajo pertenece al método cuantitativo y es correlacional-causal, cuya población total es de 600 niños. La muestra fue modificada, convirtiéndose en no probabilístico, de ochenta y dos niños que

tenían un conocimiento previo sobre el control XO y que tenían algún conocimiento sobre el software Scratch. Para la evaluación bivariada, el uso de la prueba r de Pearson y la verificación t de Student cambiaron, y para probar la hipótesis, se utilizó el SPSS v.15 con lo cual se convirtió en la tabla de correlación lineal de Pearson.

En cuanto a las teorías relacionadas con la variable Scratch, Cardona (2018), informó que esta es una herramienta de mayor impacto y que ha tenido en el campo de la programación, crear videojuegos, historietas interactivas o animaciones. Se ha evidenciado su buen uso y denota que se ha convertido, para algunos estudiantes y docentes, en una herramienta indispensable en la clase, ya que despierta el interés y la motivación, para seguir desarrollando el pensamiento creativo, lógico y computacional para resolver problemas que vayan generándose en las sesiones de aprendizaje. Ello, permite realizar una práctica reflexiva y responsable, lo cual brindan la oportunidad de elaborar propuestas importantes, en el desarrollo pedagógico. Es por ello, que los estudios de los procesos educativos son formas de convertir el desarrollo de los textos con la finalidad de ampliarlos, interactuar y participar. El efecto de este pensamiento en los estudiantes es vital, ya que les brinda la posibilidad de generar diversas posibilidades ocupacionales a través del uso del recurso Scratch.

Roca (2015), indica que el uso de tecnologías digitales dentro de una sala de conferencia ofrece al docente un valioso instrumento tecnológico y protagonista para el trabajo expositivo. De esta manera, asistimos a una herramienta didáctica dentro de los salones de la escuela en la que se pone en práctica una técnica activa que motiva a los alumnos a recibir de manera más efectiva los diversos contenidos curriculares.

En la revista *Iberciencia* del Instituto Tecnológico de Massachusetts (MIT), (2016), se señala que Scratch, es una aplicación o programa de software libre (código abierto), de programación visual. Es accesible, multiplataforma y está orientado a la programación con bloques para jóvenes, adolescentes y adultos, para mejorar el desarrollo del pensamiento computacional, prepararlos y expandirlos de manera acertada y coherente, deducir e interpretar registros de textos orales, reflexionar y evaluar la forma, el contenido y el contexto del texto escrito, para evolucionar los procesos comunicativos. Estas habilidades son esenciales para mejorar la calidad de vida de la gente en el siglo XXI. Este software se

descarga desde la red directamente al celular o computadora, este software está disponible para varios sistemas operativos, como Windows, Linux, Mac. También puede ubicar otras versiones de aplicación que podrá usarse desde un navegador (versión de Internet).

El software de instrucción Scratch es muy divertido y emocionante para los estudiantes, tienen la forma de bloques, con lo cual se forman diversos rompecabezas y permite que las piezas logren, también, movimientos y una conducta positiva. Entonces, la aplicación se convierte en un rompecabezas, que elimina una de las limitaciones importantes que tienen los novatos en la programación global que es el componente de poco uso y complicado en los entornos de programación. Convertir el sistema de programación con bloques, algo muy parecido a una recreación lúdica.

La ventana del Scratch, permite identificar los componentes, los que están vinculados con los movimientos y comportamientos en la programación: área de bloques de programación y área de programación. El escenario permite visualizar los movimientos de los objetos y el cambio de apariencia y otros objetos. En cuanto al aplicativo Scratch Versión 1.4, permite describir el área de programación, en donde encontraremos una serie de bloques, como movimiento, apariencia, sonido, lápiz, control, sensores, operadores y variables.

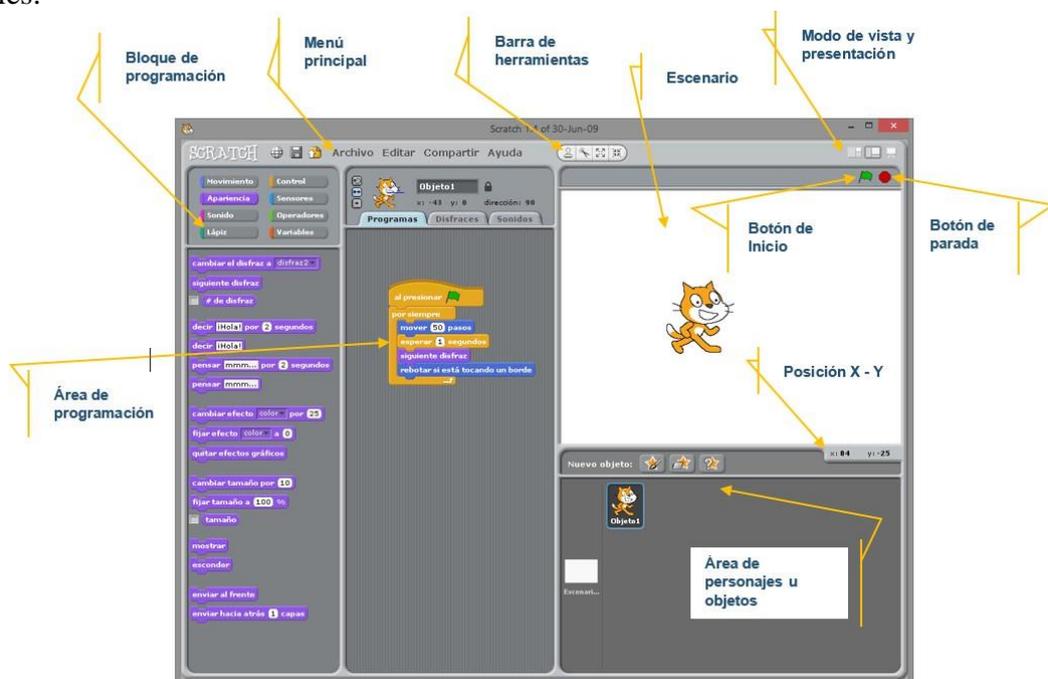


Figura 1. Secciones de la ventana del aplicativo Scratch V 1.4

La Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura (OEI) (2019), respecto a la herramienta Scratch, esta permite descargar diversas versiones de la aplicación, del mismo modo, promueve el uso del aplicativo, como se pública en los diversos boletines de Iberoamérica Divulga.

Al iniciar la programación con Scratch, esta será muy divertida, y de fácil manipulación, es utilizada por millones de personas en todo el mundo, no solo por niños, sino también por diversos profesionales. Con Scratch, podemos crear presentaciones, cuentos interactivos, videos de canciones, retratos animados, juegos, programas, obras de arte virtuales y diferentes contenidos que se puede incluir en el aula, por parte de maestros y estudiantes.

Internet de Scratch (MIT, 2014), desde el lanzamiento de esta herramienta, en mayo de 2007, el sitio se ha convertido en una red visitada, en donde sus colaboradores comparten, hablan y crean diversas versiones de proyectos. A la herramienta Scratch se le conoce como "*el medio interactivo de YouTube*", ya que de manera permanente los usuarios de todo el mundo agregan más de 1,500 nuevas tareas a la mencionada página Web, cuyo código fuente es gratuita y es compartido con otros usuarios.

Para la creación de diversos proyectos con tecnología es bueno acercarse a los principios de la taxonomía de Bloom, cuyos objetivos educacionales funciona como un conjunto de procedimientos para favorecer el aprendizaje de los estudiantes con miras a -ascenderll desde sus niveles inferiores de desarrollo cognitivo a otros cuyo nivel cognitivo sea superior. Gran parte de los estudiantes les cuesta alcanzar niveles superiores de creación; o muchas veces les cuesta llegar a la cima de la mencionada pirámide. Todo ello, viene a ser un conjunto de creación que pasa desde los niveles complejos, hasta los más subjetivos.

Vidal (2015), los proyectos ubicados en esta página es muy variada, se encuentran videojuegos, boletines interactivos, simuladores virtuales, tarjetas de cumpleaños, concursos de baile, animaciones y diversos tutoriales interactivos, todo ello programado en Scratch. Estos proyectos están asociados con las áreas exclusivas de información y pueden utilizarse dentro de la sala de estudio, como un enfoque de enseñanza.

Los avances tecnológicos en el campo de la educación, a través de los diferentes software, han mejorado la metodología de la enseñanza de una manera más interactiva e innovativa, lográndose con ello un aprendizaje más lúdico. Así, Scratch fue diseñado para para los más pequeños, introduciéndose, con ello, en el mundo de la programación. Los pequeños usuarios realizan historietas interactivas y multimedia, y los estudiantes logran acceder y resolver diferentes desafíos, de manera fácil, desde cualquier versión del aplicativo y de este modo potenciar sus habilidades digitales.

Para usar adecuadamente las tecnologías digitales, es necesario que la comunidad educativa, se encuentren alfabetizada digitalmente. Es importante saber manipular diversos dispositivos electrónicos, software, navegadores y buscadores de internet. Actualmente, la educación peruana requiere de moderna tecnología que permita desarrollar, en los estudiantes, una cultura digital sobre el uso del ciberespacio con el propósito de promover el desarrollo de jóvenes talentosos en el manejo de las tecnologías digitales. La alfabetización digital nos presenta una amplia variedad de alternativas en la enseñanza, con el uso de la herramienta Scratch y otras tecnologías digitales en la institución educativa.

Minedu (2016), menciona que la "alfabetización virtual", es la habilidad para localizar, analizar, organizar, entender y evaluar información utilizando tecnología digital. Implica tanto el conocimiento del uso de las tecnologías digitales, así como la comprensión de su funcionamiento. La alfabetización digital está vinculada con la Red y las competencias digitales para desempeñarse en entornos virtuales creado por los diferentes lenguajes de programación.

De acuerdo a lo citado, las instituciones educativas deben ocuparse de las alfabetizaciones digitales, para ello que los docentes son piezas fundamentales en estos cambios. Los docentes y los estudiantes se ven involucrados en los cambios del avance exponencial de las tecnologías digitales.

Es fundamental reflexionar sobre la importancia de las nuevas tecnologías digitales, ya que son un recurso para la enseñanza-aprendizaje, que amplía las posibilidades del trabajo académico dentro del aula, pero también, y en particular, permite apreciar las

formas culturales de esta época, los estilos de vida, en sus formas efectiva; en campo de la sana recreación y la política, y la economía moderna. Todo ello, redundando en la vida de las personas, los profesionales; pero fundamentalmente en la vida de los maestros y los estudiantes.

Del mismo modo, podemos señalar el efecto educativo de los videojuegos: las estrategias que protegen sus patrones de producción, sus narrativas, sus presupuestos y políticas. Tenemos que proponer algunas metodologías de trabajo. Observar a nuestros estudiantes, sin prejuicio, críticas, todos sus aportes de innovación, qué sentimientos y emociones lo movilizan, qué sociabilidades se crean y cómo alcanza el éxito.

Podemos señalar, que la alfabetización virtual, ya es parte de la educación, su uso y sus múltiples posibilidades la convierten en la herramienta más importante para capacitar. Sus aplicaciones están basadas en diferentes software, elaboradas por la tecnología de ingeniería digital. Las computadoras portátiles y sus diferentes versiones tecnológicas permiten enriquecer la vida de los estudiantes, lo que les ayuda a resolver sus inquietudes y a reflexionar sobre los cambios tecnológicos.

Teniendo en cuenta el contexto social y cumplir con las expectativas de los estudiantes, es necesario elevar la calidad de las capacitaciones a los docentes, para ello el uso de tecnologías digitales es fundamental. La presencia de la tecnología es importante para lograr las competencias digitales en educación de los niños y jóvenes.

Está claro, que las tecnologías digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje favorecerá el trabajo de los estudiantes en la producción de texto en las instituciones educativas de nuestro país. En este sentido, se ha puesto mayor énfasis en el desarrollo de la capacidad de producir textos.

Minedu (2016), el Ministerio de Educación ha promovido diversos eventos educativos para los estudiantes con el propósito de contribuir a mejorar el desempeño en la producción de textos. Actualmente, las instituciones educativas redoblan esfuerzos para ir mejorando la calidad de la construcción de textos en su desarrollo académico, en el ámbito nacional.

Minedu (2016), la producción de textos está definida por el uso del lenguaje escrito para construir sentidos del texto en el texto y comunicarlos a otros. Cassany (1989), la escritura es un código lingüístico independiente que, por más que se relacione con el código oral, evidencia características propias. Por ese motivo, la escritura supone todo un conjunto de aspectos situados en diferentes niveles del sistema de la lengua, es decir, la ortografía, la puntuación, la estructura, la construcción de oraciones, la redacción del texto y el estilo. Álvarez y Boillos (2015), para la escritura se necesitan el dominio de funciones adecuadas de lenguaje que son importantes para los procesos de producción de textos. Roldán y Zabaleta (2016), los procesos cognitivos son importantes porque se manifiestan en la producción del texto. Sánchez-Nizama (2015). Al Fadda (2012), manifestaron que los procesos cognitivos en los estudiantes se evidencian en la producción del texto.

Ocampo (2016). Molina (2017), indicaron que la práctica de los docentes influye en la producción de texto de los estudiantes, por lo que se debe mejorar los dominios técnicos de su producción. Así mismo, Ries, Yanes y González-Carriedo (2016), manifestaron que una adecuada selección y formación de los docentes garantizará la mejora del sistema educativo. Al respecto, Santiago y Fonseca (2016), indicaron que un profesor intenta superar sus limitaciones o debilidades, capacitándose o siguiendo modelos de producción de texto. Es importante tomar en cuenta que Eléspuru (2018), encontró que los docentes realizaban su trabajo de forma personal y no consideran el trabajo en equipo para el intercambio de estrategias de producción de textos.

En cuanto a la teoría que sustenta la producción del texto, Ortiz (2015), manifestó que está de acuerdo con el constructivismo y que se encuentra vinculado con la producción del texto. Un estudiante que desarrolla hábitos de escritura puede redactar de manera apropiada, O'Brien, Marken y Petrey, (2016).

Cassany (1989), citado en Álvarez y Boillos (2015), y Minedu (2016), dimensiona a la producción textual, como estrategia para la generación de ideas, la cual puede ser útil en la elaboración de un texto, ya que existen muchas estrategias. Entre ellas tenemos: Lluvia de ideas, la escritura libre, el agrupamiento post asociación, entre otros, y el estudiante observa imágenes, relaciona y socializa, generando nuevas ideas para la

producción de texto; dimensiona estrategias para organizar las ideas y planificar la escritura de un texto; se atribuye a la organización de la información, considerando la planificación del texto, además, el estudiante ordena lógicamente las ideas que determina el propósito del texto, el tipo de texto, el destinatario y organiza, pertinentemente, las ideas dentro de un plan de redacción y la dimensión de estrategias para desarrollar las ideas, posee la ventaja de que surgen otras relacionadas entre sí.

Así mismo, estas relaciones permiten introducir situaciones nuevas que amplían los discursos y los hacen más complejos. El estudiante propone de forma apropiada nuevos diálogos y secuencia de viñetas para garantizar el desarrollo de ideas, de acuerdo al plan establecido de redacción.

En cuanto a la justificación práctica, el progreso conjunto de la educación y las tecnologías digitales pueden aplicarse de distintas formas. Una de ellas la académica, en la cual se aprecia el modelo pedagógico utilizado, la etapa educativa, ya que los temas de la educación en Perú son muy variados y comprenden un conjunto de actividades de programación en las que se aplica la tecnología Digital: autoevaluación, capacitación, tutoriales, recursos bibliográficos, simuladores virtuales, entre otros. El dominio de las tecnologías virtuales, exige una adecuada preparación del maestro en el uso de diferentes programas y paquetes especializados para que el académico amplíe sus habilidades cognitivas.

El presente trabajo sobre la aplicación del Scratch como recurso didáctico para la producción de texto en estudiantes, contiene dos variables interrelacionadas: la aplicación del Scratch como recurso didáctico y la producción de textos. Con relación a la primera variable, vemos que ayuda a mejorar las habilidades tecnológicas en los estudiantes, y en el caso de la segunda variable, esta permite mejorar la producción de texto en los estudiantes.

Es importante resaltar que la tecnología virtual tiene un poderoso efecto académico dentro del sistema educativo actual, ya que permiten mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes de la institución educativa donde se aplicó la investigación, con el propósito de demostrar en los estudiantes las capacidades de la herramienta Scratch para favorecer el desarrollo de la producción de texto.

Después de realizar una revisión de las teorías plateadas se genera la pregunta ¿En qué medida influye la aplicación del Scratch como recurso didáctico en el aprendizaje para la producción de textos, en los estudiantes del primer año del nivel secundario, de una Institución Educativa, en el año 2019? He propuesto algunos problemas específicos para estudiar mejor la primera variable, ¿en qué medida la aplicación del Scratch como recurso didáctico favorece como estrategia para la generación de ideas en los estudiantes del primer año del nivel secundario de una Institución Educativa, en el año 2019? Asimismo, la segunda variable, ¿en qué medida influye la aplicación del Scratch como recurso didáctico y como estrategia para organizar las ideas y planificar la escritura de un texto en los estudiantes del primer año del nivel secundario de una Institución Educativa, en el año 2019, y finalmente, ¿en qué medida influye la aplicación del Scratch como recurso didáctico, como estrategia para desarrollar las ideas en los estudiantes del primer año del nivel secundario de una Institución Educativa, en el año 2019?

En cuanto a la hipótesis general, esta concluyo: la aplicación del Scratch como recurso didáctico, influye significativamente en el aprendizaje para la producción de textos dentro de los estudiantes del primer año del nivel secundario, de una Institución Educativa, en el año 2019. Además, la aplicación del Scratch como recurso didáctico desarrolla significativamente la generación de ideas dentro de los estudiantes de los primeros años, del nivel secundario de una Institución Educativa, en el año 2019, de la misma manera se evidencia cómo afecta la aplicación del Scratch, como recurso un didáctico, como una estrategia para organizar las ideas y planificar la redacción de un contenido textual dentro del primer año, de los estudiantes del nivel secundario de una Institución Educativa en el año 2019, y la aplicación del Scratch, como recurso didáctico, impacta significativamente como un enfoque para aumentar las ideas dentro de los estudiantes de primer año del nivel secundario de una Institución de Educación Pública de Lima, en el año 2019.

El objetivo de la investigación es establecer en qué medida la aplicación del Scratch, como recurso didáctico, mejora la obtención de conocimiento para la producción de textos en los estudiantes del primer año del nivel secundario, de una Institución Educativa, en el año 2019, también se establece en qué medida la aplicación del Scratch

como recurso didáctico genera nuevas ideas en los estudiantes, también se estableció en qué medida impacta la aplicación del Scratch, como recurso didáctico, en la generación de ideas y la planificación para la redacción de textos en los estudiantes del primer año del nivel secundario de una Institución de Educación, en el año 2019, de la misma manera en qué cantidad impacta la aplicación del Scratch, como recurso didáctico, en la generación de nuevos pensamientos dentro de los estudiantes del primer año del nivel secundario de una Institución Educativa, en el año 2019. Estas dimensiones propuestas en la investigación han formado parte del trabajo de investigación.

II. Método

2.1. Tipo y diseño de investigación

La investigación utiliza un enfoque cuantitativo, la cual permite obtener una serie de datos estadísticos, a través de la aplicación de una serie métodos con el único propósito de probar la especulación sobre el uso favorable del Scratch en la producción de textos, a través del tamaño de la muestra, y los resultados estadísticos, buscando establecer con ello su efectividad. Hernández-Sampieri (2018), afirma que el enfoque cuantitativo tiene un alcance descriptivo que permite obtener una serie de datos, con el fin de recabar información, para entender y medir las variables de la investigación. Danhke (1989), citado por Hernández, Fernández y Baptista (2014) -los estudios descriptivos buscan especificar las propiedades, las características y los perfiles de las personas, grupos, comunidades, procesos, objetos o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis.

Bernal (2010), la investigación de enfoque cuantitativo tiene el propósito de adquirir conocimientos fundamentales donde se pueda seleccionar un modelo adecuado, que posibilite conocer la realidad de forma imparcial, ya que los datos son analizados a través de variables de estudio y teorías. Según su enfoque, el trabajo de investigación es cuantitativo. Hernández - Sampieri y Mendoza (2018), nos dice que los procedimientos cuantitativos se derivan del conocimiento y están asociados a una escala amplia con propósitos de investigación.

Carrasco (2009), manifestó que uno de los criterios para plantear adecuadamente una investigación cuantitativa es formulando una pregunta claramente y sin ambigüedad.

La finalidad de la investigación es de nivel explicativo, toda vez que los resultados serán recogidos durante la aplicación de encuestas a los estudiantes para determinar en qué medida el uso del Scratch influye en el aprendizaje para la producción de textos en los estudiantes del primer año del nivel secundario, de la Institución Educativa, en el año 2019.

Según Hernández - Sampieri y Mendoza (2018), nos menciona que los estudios explicativos van más allá de la descripción de fenómenos, estándares o variables o el status quo de las relaciones entre ellos; Su objetivo es responder a las razones de las actividades y

fenómenos de cualquier tipo. Como su nombre lo indica, su interés se centra en explicar por qué ocurre un fenómeno y bajo qué condiciones se manifiesta, o por qué dos o más variables están asociadas.

El diseño utilizado en la investigación sobre aplicación del Scratch como recurso didáctico para la producción de texto en estudiantes de una Institución Educativa, 2019, es cuasi-experimental.

Hernández-Sampieri y Mendoza (2018), menciona que los estudios son cuasi-experimentales porque también controlan deliberadamente, al menos, una variable imparcial para observar su efecto en uno o más variables establecidas, las más prácticas, varían de los experimentos naturales dentro de la investigación.

Sin duda, el diseño de la investigación es el cuasi experimental, ya que se trabaja con un grupo experimental y un grupo de control simultáneo. Este tipo de diseño ofrece la ventaja de aprovechar su capacidad para generar conclusiones útiles.

Valenzuela y Flores (2015), los diseños cuasi experimentales permiten tener un control moderado sobre las variables, ya que los sujetos de estudio no son asignados al azar en diversos procedimientos, es decir se trabaja con grupos compactos y la asignación de éstos es sistemática.

Hernández-Sampieri (2018), la característica fundamental del diseño cuasi experimental, es que el investigador no puede hacer la aleatorización de los temas experimentales y de control. Sin embargo, puede gestionar una serie de problemas, mientras realiza las observaciones, cuando utiliza la variable imparcial o su tratamiento, y cuáles son las herramientas de medición a los sujetos.

El diseño correspondiente es:

G _E	O ₁	X	O ₂
G _C	O ₃	-	O ₄

G₁: Grupo experimental.

G₂: Grupo de control.

X: Tratamiento y/o estímulo.

O: Medición a los sujetos.

- : Ausencia del estímulo.

2.2 Variables y operacionalización

Definición conceptual de la variable producción de texto

Cassany (1989), la escritura es un código lingüístico independiente que, por más que se relacione con el código oral, evidencia características propias.

Álvarez y Boillos (2015), por ese motivo, la escritura supone todo el conjunto de aspectos situados en diferentes niveles del sistema de la lengua, esto quiere decir, la ortografía, la puntuación, la estructura, la construcción de oraciones, la redacción del texto y el estilo.

Operacionalización de la variable producción de texto

Tabla 1

Operacionalización de la variable producción de texto

Dimensiones	indicadores	ítems	Niveles o rangos	Niveles y rangos
Como estrategia para la generación de ideas.	<ul style="list-style-type: none"> • Observa las imágenes del diálogo de Felipe. • Relaciona imágenes. • Secuencializa las imágenes de las viñetas. 	1 y 2 4 y 6 3 y 5	Respuesta correcta = 1 punto Respuesta incorrecta = 0 puntos	Inicio (0-1) Proceso (2-3) Logro esperado (4-5) Logro destacado(6)

	<ul style="list-style-type: none"> • Determina propósitos del texto: 14 y 		Inicio (0-1
	Para qué escribirás el texto 18		Proceso (2-3)
Como estrategias para organizar las ideas y planificar la escritura de un texto.	<ul style="list-style-type: none"> ¿Cuál es el propósito? 15 y • Determina el tipo de texto: ¿Qué tipo de texto será? 19 		Logro esperado (4-6)
	<ul style="list-style-type: none"> • Determina el destinatario final: ¿Quiénes leerán el texto? 16 ¿Qué tipo de lenguaje se usará para que el lector comprenda el texto? 13 y 		Logro destacado(7-8)
	<ul style="list-style-type: none"> • Organiza las ideas en un plan de redacción. 17 		
	<ul style="list-style-type: none"> • De acuerdo a la secuencia de imágenes, elige la alternativa ¿Cómo podría ser un diálogo de los personajes? 7 y 8 		Inicio (0-1 Proceso (2-3) Logro esperado (4-5)
Como estrategias para desarrollar las ideas	<ul style="list-style-type: none"> • De acuerdo a las imágenes de las viñetas ¿Cuál sería la secuencia que continúe para terminar la historia? 9 y 10 		Logro destacado(6)
	<ul style="list-style-type: none"> • De acuerdo a las imágenes de las viñetas, elige la alternativa adecuada para el plan de redacción. 11 y 12 		
Variable producción de texto	1-20		Inicio (0-10 Proceso (11-14) Logro esperado (15-17) Logro destacado(18-20)

2.3 Población, muestra, muestreo

Bernal (2016, p.25), una población es el universo de todos los casos que concuerdan con una serie de especificaciones. La población estuvo constituida por 190 estudiantes del primer año.

Tabla 2

Población del estudio

Aulas	Población
Primero A	26
Primero B	28
Primero C	27
Primero D	28
Primero E	28
Primero F	26
Primero G	27
Total	190

Muestra

La muestra está determinada por el subgrupo de la población y presenta las mismas características de los sujetos. Esta está conformada por 56 estudiantes, divididos en dos grupos:

Tabla 3

Muestra del estudio

Aulas	Muestra
Primero D Grupo control	28
Primero E Grupo experimental	28
Total	56

Muestreo

El muestreo que se utilizó para la presente investigación está dado por un muestreo no probabilístico por conveniencia, esta estuvo determinada por el docente investigador.

2.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad

Técnica

La técnica fue la encuesta que posibilita el recojo de la información, con procedimientos técnicos que posibilitan la medición de la variable. Hernández, et al. (2014).

Ficha técnica

Técnica: Encuesta

Instrumento: Prueba de conocimiento de producción de texto

Nombre del instrumento:	Prueba de producción de texto
Autor(a):	Zacarías Abel Arias Caycho
Lugar:	Lima
Fecha de aplicación:	2019
Objetivo:	Conocer los niveles de producción de texto
Administrado a:	Estudiantes de secundaria
Tiempo:	2 horas
Escala:	Correcto =1 e Incorrecto = 0

Validez

La validez está dada por la medida de la variable con un procedimiento técnico y evitar las distorsiones de las preguntas.

Tabla 4

Validez de la variable producción de texto

Expertos	Resultado
Experto 1: Mgtr. Sofia Irene Bahamonde Quinteros	Aplicable
Experto 2: Mgtr. Janet Cenayra Josco Mendoza	Aplicable
Experto 3: Mgtr. Fernando Goñe Cruz	Aplicable

Confiabilidad

La confiabilidad del instrumento se realizó con Kr-20, debido a que la escala del instrumento es dicotómica. Hernández, et al., (2014).

El resultado de la confiabilidad fue:

Se aplicó KR- 20:
$$\text{Confiabilidad} = \frac{20}{20-1} \left[1 - \frac{4.72}{24.9} \right] = (20/19) (1 - 0,2) = (1,05) (0,80) = 0,840$$

Interpretación: La prueba de producción de texto tiene una confiabilidad alta con .840

2.5 Procedimiento

Se realizaron los procedimientos adecuados para realizar la medición de los datos, teniendo los resultados de la aplicación del instrumento en el pretest y los resultados del posttest de los grupos control y experimental, luego se procedieron a procesar en Excel y posteriormente procesarlos en el Spss versión 24.

2.6 Métodos de análisis de datos

Los datos fueron realizados mediante análisis descriptivo, presentando tablas y figuras con frecuencias y porcentajes antes y después de aplicar el programa.

Se presentó la prueba de normalidad para determinar el estadístico apropiado y al salir el $p < 0.05$ se establece que se debe realizar una prueba no paramétrica de U de Mann Whitney.

2.7 Aspectos éticos

El estudio consideró los aspectos éticos que debe reunir toda investigación tales como, consideración del estilo y la redacción en APA 6ta edición, se realizó el consentimiento informado a los padres para las respectivos permisos y se solicitaron autorizaciones correspondientes en la Institución Educativa.

III. Resultados

3.1 Resultados descriptivos

Se presentan tablas o figuras más representativas para describir y analizar en función a la investigación.

Tabla 5

Niveles de la variable producción de texto en el pretest y post test

		Niveles de producción de texto					
		Inicio	Proceso	Logro esperado	Logro destacado	Total	
Grupo control	Pre	fi	20	5	3	0	28
		% fi	71.4	17.9	10.7	0	100
	Post	fi	18	7	3	0	28
		% fi	64.3	25	10.7	0	100
Grupo experimental	Pre	fi	22	5	1	0	28
		% fi	78.6	17.9	3.6	0	100
	Post	fi	2	3	19	4	28
		% fi	7.1	10.7	67.9	14.3	100

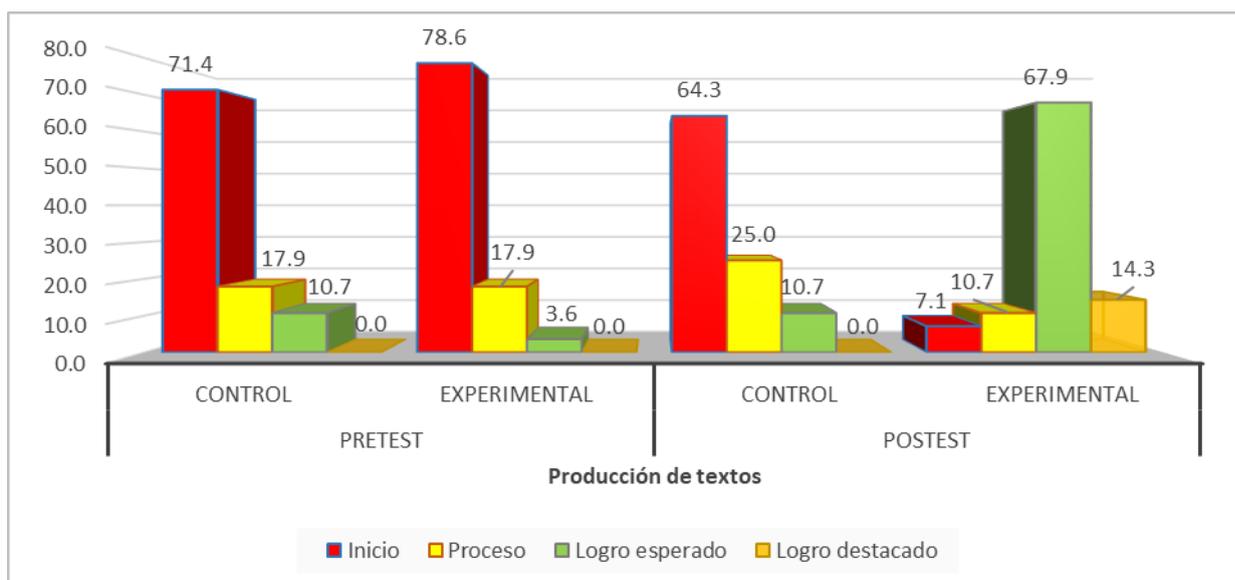


Figura 2. Niveles de la variable producción de texto en el pretest y post test

En la tabla y figura se observó que en el pretest y post test del grupo control presentan condiciones similares; y en el pretest del grupo experimental, el 78.6% presentó nivel de inicio, el 17.9% presentó nivel en proceso y el 3.6% en nivel de logro esperado; sin embargo en el posttest del grupo experimental el 7.1% presentó nivel de inicio, el 10.7% presentó un nivel en proceso, el 67.9% presentó nivel de logro esperado y el 14.3% presentó nivel de logro destacado de la producción de textos.

Tabla 6

Niveles de las estrategias para la generación de ideas en el pretest y post test

Niveles de estrategia para la generación de ideas							
		Inicio	Proceso	Logro esperado	Logro destacado	Total	
Grupo control	Pre	fi	10	14	3	1	28
		% fi	17.9	50	10.7	3.6	100
	Post	fi	9	8	7	4	28
		% fi	32.1	28.6	25	14.3	100
Grupo experimental	Pre	fi	10	15	3	0	28
		% fi	35.7	53.6	10.7	0	100
	Post	fi	1	1	15	11	28
		% fi	3.6	3.6	53.6	39.3	100

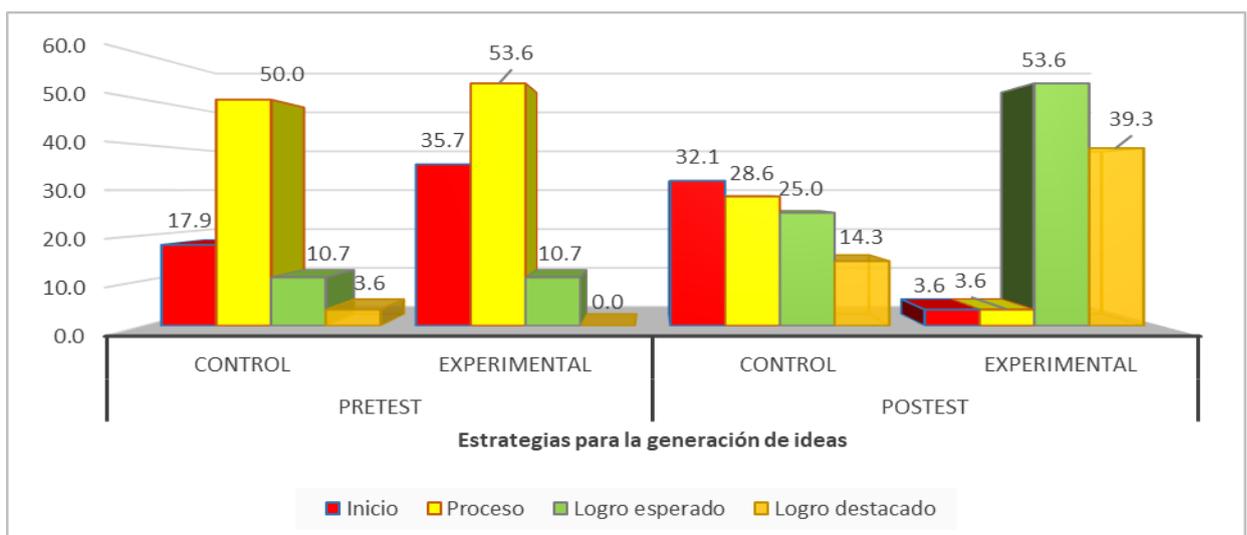


Figura 3. Niveles de las estrategias para la generación de ideas en el pretest y post test

En la tabla y figura se observó que en el pretest y post test del grupo control presentan condiciones similares; y en el pretest del grupo experimental, el 35.7% presentó nivel de inicio, el 53.6% presentó nivel en proceso y el 10.7% en nivel de logro esperado; sin embargo en el posttest del grupo experimental el 3.6% presentó nivel de inicio, el 3.6% presentó un nivel en proceso, el 53.6% presentó nivel de logro esperado y el 39.3% presentó nivel de logro destacado de estrategias para la generación de ideas.

Tabla 7

Niveles de las estrategias para organizar las ideas y planificar la escritura del texto en el pretest y post test

		Niveles de estrategias para organizar las ideas y planificar la escritura del texto					
			Inicio	Proceso	Logro esperado	Logro destacado	Total
Grupo control	Pre	fi	3	13	9	3	28
		% fi	10.7	46.4	32.1	10.7	100
	Post	fi	4	10	14	0	28
		% fi	14.3	35.7	50	0	100
Grupo experimental	Pre	fi	3	10	13	2	28
		% fi	10.7	35.7	46.4	7.1	100
	Post	fi	0	0	24	4	28
		% fi	0	0	85.7	14.3	100

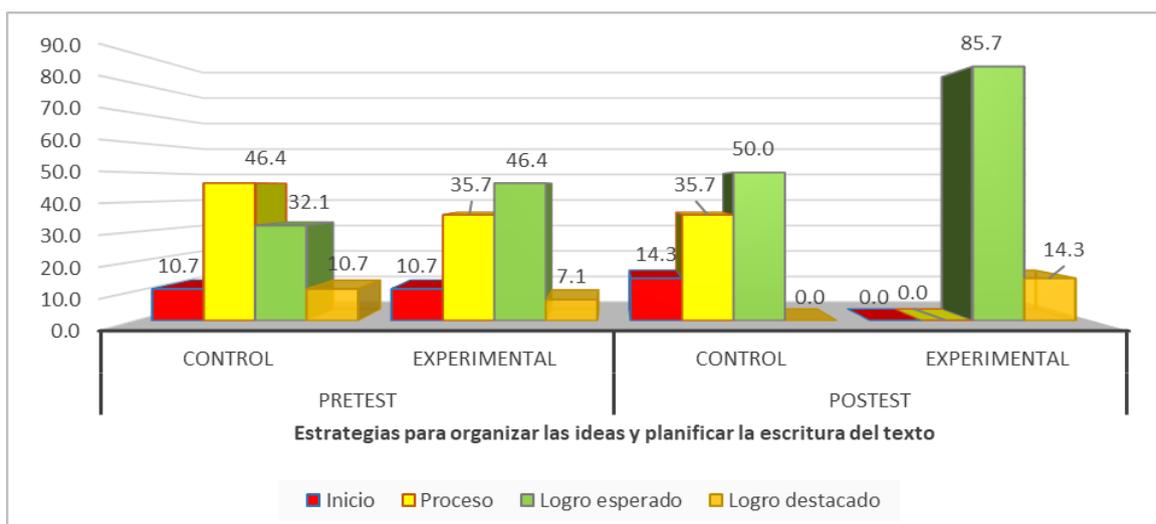


Figura 4. Niveles de las estrategias para organizar las ideas y planificar la escritura del texto en el pretest y post test

En la tabla y figura se observó que en el pretest y post test del grupo control presentan condiciones similares; y en el pretest del grupo experimental, el 10.7% presentó nivel de inicio, el 35.7% presentó nivel en proceso y el 46.4% en nivel de logro esperado y el 7.1% presentó nivel de logro destacado; sin embargo en el posttest del grupo experimental el 85.7% presentó nivel de logro esperado y el 14.3% presentó nivel de logro destacado estrategias para organizar las ideas y planificar la escritura del texto.

Tabla 8

Niveles de las estrategias para desarrollar ideas en el pretest y post test

		Niveles de estrategias para desarrollar ideas					
		Inicio	Proceso	Logro esperado	Logro destacado	Total	
Grupo control	Pre	fi	7	13	7	1	28
		% fi	25	46.4	25	3.6	100
	Post	fi	8	13	7	0	28
		% fi	28.6	46.4	25	0	100
Grupo experimental	Pre	fi	5	15	8	0	28
		% fi	17.9	53.6	28.6	0	100

Post	fi	0	3	16	9	28
	% fi	0	10.7	57.1	32.1	100

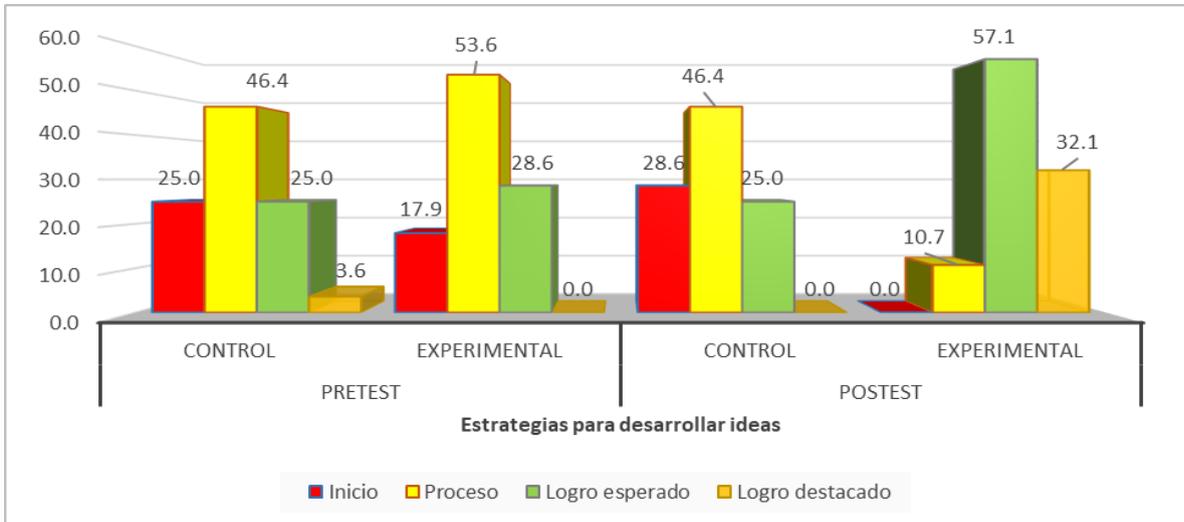


Figura 5. Niveles de las estrategias para desarrollar ideas en el pretest y post test

En la tabla y figura se observó que en el pretest y post test del grupo control presentan condiciones similares; y en el pretest del grupo experimental, el 17.9% presentó nivel de inicio, el 53.6% presentó nivel en proceso y el 28.6% en nivel de logro esperado; sin embargo en el posttest del grupo experimental el 10.7% presentó un nivel en proceso, el 57.1% presentó nivel de logro esperado y el 32.1% presentó nivel de logro destacado de las estrategias para desarrollar ideas.

3.2. Prueba de normalidad

Tabla 9

Resultados de prueba de normalidad de la variable producción de textos

	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Estadístico	gl	Sig.
Producción de texto Pretest	,178	56	,000 [*]
Estrategia para la generación de ideas Pretest	,175	56	,000
Estrategias para organizar las ideas y planificar la escritura del texto pretest	,170	56	,000
Estrategias para desarrollar ideas pretest	,180	56	,000
Producción de texto Postest	,179	56	,000
Estrategia para la generación de ideas Postest	,248	56	,000
Estrategias para organizar las ideas y planificar la escritura del texto postest	,182	56	,000
Estrategias para desarrollar ideas_Postest	,186	56	,000

En la tabla 9 se observan los resultados de la prueba de normalidad de Kolmogorov-Smirnov (K-S) y la mayoría de los resultados no se aproximan a una distribución normal, ya que el coeficiente obtenido es ($p < 0,000$); en el pre test y post test, por lo que la prueba estadística que se usa es no paramétrica: La prueba de U de Mann-Whitney.

3.3 Contrastación de hipótesis

Prueba de hipótesis general

Formulación de la hipótesis

H₀: La aplicación del Scratch como recurso didáctico no influye significativamente en el aprendizaje para la producción de textos en los estudiantes del primer año del nivel secundario de una Institución Educativa pública en el año 2019.

H₁: La aplicación del Scratch como recurso didáctico influye significativamente en el aprendizaje para la producción de textos en los estudiantes del primer año del nivel secundario de una Institución Educativa pública en el año 2019.

Elección de nivel de significancia

$$\alpha = ,05$$

Regla de decisión

Si $p < \alpha$ entonces se rechaza la hipótesis nula.

Tabla 10

Nivel de significancia de antes y después de aplicar el programa Aplicación del Scratch como recurso didáctico

Rangos				
	Grupo	N	Rango promedio	Suma de rangos
Producción de texto Pretest	Control	28	27,46	769,00
	Experimental	28	29,54	827,00
	Total	56		
Producción de texto Postest	Control	28	17,68	495,00
	Experimental	28	39,32	1101,00
	Total	56		

Estadísticos de prueba^a		
	Producción de texto Pretest	Producción de texto Postest
U de Mann-Whitney	363,000	89,000
W de Wilcoxon	769,000	495,000
Z	-,478	-4,993
Sig. asintótica (bilateral)	,633	,000

a. Variable de agrupación: Grupo

En la tabla 10, la producción de texto, del grupo control y experimental presentan en el test de (U-Mann-Whitney: 89,000 y $z = 4,993$), con una $\rho = 0,000$ ($\rho < 0,05$), rechazándose la hipótesis nula. Por tanto, las puntuaciones de la variable producción de textos del grupo experimental presenta optimizaciones importantes con respecto al grupo control y se afirma que la aplicación del Scratch como recurso didáctico influye significativamente en el aprendizaje para la producción de textos en los estudiantes del primer año del nivel secundario de una Institución Educativa pública en el año 2019.

Formulación de la hipótesis específica 1

Ho: La aplicación del Scratch como recurso didáctico no influye significativamente como procedimiento para la generación de ideas en los estudiantes del primer año del nivel secundario de una Institución Educativa pública en el año 2019.

Hi: La aplicación del Scratch como recurso didáctico influye significativamente como estrategia para la generación de ideas en los estudiantes del primer año del nivel secundario de una Institución Educativa pública en el año 2019.

Tabla 11

Nivel de significancia de antes y después de aplicar el programa Aplicación del Scratch como recurso didáctico

Rangos				
	Grupo	N	Rango promedio	Suma de rangos
Estrategia para la generación de ideas Pretest	Control	28	27,89	781,00
	Experimental	28	29,11	815,00
	Total	56		
Estrategia para la generación de ideas Posttest	Control	28	20,14	564,00
	Experimental	28	36,86	1032,00
	Total	56		

Estadísticos de prueba^a		
	Estrategia para la generación de ideas Pretest	Estrategia para la generación de ideas Posttest
U de Mann-Whitney	375,000	158,000
W de Wilcoxon	781,000	564,000
Z	-,287	-3,928
Sig. asintótica (bilateral)	,774	,000

a. Variable de agrupación: Grupo

En la tabla 11, la estrategia para organizar las ideas y planificar la escritura de un texto, del grupo control y experimental presentan en el test de (U-Mann-Whitney: 158,000 y $z = 3,928$), con una $\rho = 0.000$ ($\rho < 0.05$), rechazándose la hipótesis nula. Por tanto, las puntuaciones de la estrategias para organizar las ideas y planificar la escritura de un texto del grupo experimental presenta optimizaciones importantes con respecto al grupo control y se afirma que: La aplicación del Scratch como recurso didáctico influye importantes como estrategia para la generación de ideas en los estudiantes del primer año del nivel secundario de una Institución Educativa pública en el año 2019.

Formulación de la hipótesis específica 2

H₀: La aplicación del Scratch como recurso didáctico no influye como estrategia para organizar las ideas y planificar la escritura de un texto en los estudiantes del primer del nivel secundario de una Institución Educativa pública en el año 2019.

Hi: La aplicación del Scratch como recurso didáctico influye como estrategia para organizar las ideas y planificar la escritura de un texto en los estudiantes del primer año del nivel secundario de una Institución Educativa pública en el año 2019.

Tabla 12

Nivel de significancia de antes y después de aplicar el programa Aplicación del Scratch como recurso didáctico

Rangos				
	Grupo	N	Rango promedio	Suma de rangos
Estrategias para organizar las ideas y planificar la escritura del texto pretest	Control	28	26,43	740,00
	Experimental	28	30,57	856,00
	Total	56		
Estrategias para organizar las ideas y planificar la escritura del texto postest	Control	28	18,95	530,50
	Experimental	28	38,05	1065,50
	Total	56		

Estadísticos de prueba^a		
	Estrategias para organizar las ideas y planificar la escritura del texto pretest	Estrategias para organizar las ideas y planificar la escritura del texto postest
U de Mann-Whitney	334,000	124,500
W de Wilcoxon	740,000	530,500
Z	-,967	-4,483
Sig. asintótica (bilateral)	,333	,000

a. Variable de agrupación: Grupo

En la tabla 12, la estrategia para organizar las ideas y planificar la escritura del texto, del grupo control y experimental presentan en el test de (U-Mann-Whitney: 124,500 y $z = 4,483$), con una $p = 0.000$ ($p < 0.05$), rechazándose la hipótesis nula. Por tanto, las puntuaciones de las Estrategias para organizar las ideas y planificar la escritura del texto del grupo experimental presenta optimizaciones importantes con respecto al grupo control y se afirma que: La aplicación del Scratch como recurso didáctico influye como estrategia para organizar las ideas y planificar la escritura de un texto en los estudiantes del primer año del nivel secundario de una Institución Educativa pública en el año 2019.

Formulación de la hipótesis específica 3

Ho: La aplicación del Scratch como recurso didáctico no influye significativamente como estrategia para desarrollar las ideas en los estudiantes del primer año del nivel secundario de una Institución Educativa pública en el año 2019.

Hi: La aplicación del Scratch como recurso didáctico influye significativamente como estrategia para desarrollar las ideas en los estudiantes del primer año del nivel secundario de una Institución Educativa pública en el año 2019.

Tabla 13

Nivel de significancia de antes y después de aplicar el programa Aplicación del Scratch como recurso didáctico

Rangos				
	Grupo	N	Rango promedio	Suma de rangos
Estrategias para desarrollar ideas pretest	Control	28	28,38	794,50
	Experimental	28	28,63	801,50
	Total	56		
Estrategias para desarrollar ideas_Postest	Control	28	17,70	495,50
	Experimental	28	39,30	1100,50
	Total	56		
Estadísticos de prueba^a				
	Estrategias para desarrollar ideas pretest	Estrategias para desarrollar ideas_Postest		
U de Mann-Whitney	388,500	89,500		
W de Wilcoxon	794,500	495,500		
Z	-,059	-5,037		
Sig. asintótica (bilateral)	,953	,000		

a. Variable de agrupación: Grupo

En la tabla 13, la estrategia para desarrollar las ideas, del grupo control y experimental presentan en el test de (U-Mann-Whitney: 89,500 y $z= 5,037$), con una $\rho = 0.000$ ($\rho < 0.05$), rechazándose la hipótesis nula. Por lo tanto, la puntuación de las estrategias para desarrollar ideas del grupo experimental presenta optimizaciones importantes con respecto al grupo control y se afirma que: La aplicación del Scratch como recurso didáctico influye

significativamente como estrategia para desarrollar las ideas en los estudiantes del primer año del nivel secundario de una Institución Educativa pública en el año 2019.

IV. Discusión

Con relación a la hipótesis general, los resultados fueron que la producción de texto, del grupo control y experimental presentan en el test de (U-Mann-Whitney: 89,000 y $z=4,993$), con una $p = 0.000$ ($p < 0.05$) y la aplicación del Scratch como recurso didáctico influye significativamente en el aprendizaje para la producción de textos en los estudiantes del primer año del nivel secundario de una Institución Educativa pública en el año 2019, coincidiendo con Angelini y García (2019), concluyeron que las habilidades de escritura de los estudiantes se desarrollaron utilizando simulaciones situacionales y una simulación a gran escala basada en la web en tiempo real. Los resultados mostraron que los estudiantes, quienes recibieron instrucción basada en la simulación (grupo experimental) mejoraron significativamente sus habilidades de escritura en inglés, principalmente en términos de organización y vinculación de ideas más que los estudiantes que asistieron a un curso regular de inglés (grupo de control). Además, Ortiz y Maroto (2016), concluyeron que los resultados de la investigación indican que con el uso del lenguaje de Scratch los estudiantes obtienen mejores calificaciones y están más motivados. Como conclusión, se puede decir que la aplicación del programa Scratch mejora significativamente el rendimiento escolar y la motivación de los estudiantes.

Es importante destacar la investigación de Gonçalves y Vasconcellos (2015), concluyeron que la conclusión fue que los estudiantes de escuelas privadas obtuvieron la puntuación más alta en las medianas. La mayoría de los niños de las escuelas privadas mostraron consolidación de las habilidades evaluadas en los diferentes grados. Sin embargo, los niños de las escuelas públicas tuvieron esta consolidación solo en el sexto grado. Los estudiantes de las escuelas privadas tuvieron mejores resultados en comparación con los de las escuelas públicas. Existe una tendencia a evolucionar del cuarto al sexto grado en las escuelas públicas. Sin embargo, el desempeño general es similar en todos los grados en las escuelas privadas.

Del mismo modo, Lanuza (2018), concluyó que el uso de las TIC influye significativamente en los procesos de enseñanza aprendizaje y además se debe mejorar la infraestructura, adquirir hardware y software; así también como capacitación a los docentes en Tics desde la web 3.0. Además, Crisóstomo (2018), indicó que se obtuvo como

conclusión que el blog causa diferencias significativas para la mejora de la producción de textos en estudiantes del 5to grado de primaria.

Los docentes representan un factor muy importante para El desarrollo de la producción de textos, por lo que Dávila y Maguiña (2015), advirtieron que mejorar las técnicas de enseñanza sobre la escritura teniendo en cuenta su técnica en consonancia con la realidad de los académicos. El desempeño general del maestro es decisivo dentro del procedimiento de aprendizaje del estudiante, porque positivamente o negativamente afecta la manera decisiva. Si el maestro ajusta su ejercicio pedagógico, va a ayudar a intercambiar el hecho sobre el terreno de su entorno y gradualmente remodelar el nivel de escolaridad en su institución educativa y, por lo tanto, en la comunidad educativa.

En relación con la hipótesis primaria, los resultados indican que la estrategia para la preparación de las ideas y planificar la redacción de un texto, del grupo control y experimental proporcionada dentro de la mirada (U-Mann-Whitney: 158,000 yz = 3,928), con un $p = 0,000$ ($p < \text{cero}.05$) y la aplicación del Scratch como recurso didáctico impacta ampliamente como un enfoque para generar nuevos pensamientos en los estudiantes del primer año del nivel secundario de una Institución Educativa pública en el año 2019.

Coincidiendo con la investigación de Quiñones (2017), concluyó que el software "Mentes creativas" tiene un impacto significativo en la producción de textos narrativos en estudiantes universitarios dentro del tercer grado de la facultad de secundaria.

Asimismo, Palomo (2014), concluyó que la producción de textos narrativos con Scratch está asociada con la creatividad y la inteligencia emocional de los estudiantes de educación básica de las instituciones educativas.

En relación con la segunda hipótesis única, los efectos fueron que la estrategia para organizar los pensamientos y planificar la redacción del contenido textual, del control y la organización experimental suministrada dentro del análisis (U-Mann-Whitney: 124,500 yz = cuatro, 483), con un $p = 0.000$ ($p < 0.05$) y la aplicación del Scratch como recurso didáctico afecta como un método para organizar los pensamientos y planificar la escritura

de un texto dentro de una sesión de aprendizaje, donde los estudiantes del primer año del nivel secundario de una Institución Educativa pública en el año 2019.

En relación con la especulación se precisa de 1/3, los resultados habían sido que el método para expandir los aprendizajes de los estudiantes donde se aplicó los instrumentos para el recojo de información y el procesamiento se utilizó (U-Mann-Whitney: $89,500$ y $z = 5,037$), con un $\rho = 0.000$ ($\rho < 0.05$) y la aplicación del Scratch como recurso didáctico afecta sustancialmente como una estrategia para incrementar el aprendizaje de los estudiantes de primer año del nivel secundario de una Institución Educativa pública en el año 2019, de acuerdo con Zhong (2019), concluyó que Scratch, conforman fuentes de aprendizaje para destacar la personalización, una buena manera de permitir que los estudiantes logren significativamente el aprendizaje. Además, coincide con Orosco (2015), concluyó que la idea planteada pedagógicamente logro que los estudiantes elaboren planes para adquirir nuevos conocimiento en el proceso de enseñanza y aprendizaje, asimismo las estrategias para producir ideas que permite la producción de texto, además de mejorar las técnicas que permitió a los estudiantes aumentar la producción de textos.

V. Conclusiones

Primera

La aplicación del Scratch como recurso didáctico para la producción de texto influye significativamente en el aprendizaje en los estudiantes aumentando la diferencia inicial del pretest y en el postest obtuvo un (p-valor= ,000) siendo interpretada como influencia significativa.

Segunda

La aplicación del Scratch como recurso didáctico para la producción de texto influye significativamente como estrategia para la generación de ideas en los estudiantes, alcanzando un mayor nivel de conocimientos aumentando la diferencia inicial del pretest y en el postest obtuvo un (p-valor= ,000) siendo interpretada como influencia significativa.

Tercera

La aplicación del Scratch como recurso didáctico influye como estrategia para organizar las ideas y planificar la escritura de un texto en los estudiantes aumentando la diferencia inicial del pretest y en el postest obtuvo un (p-valor= ,000) siendo interpretada como influencia significativa.

Cuarta

La aplicación del Scratch como recurso didáctico influye significativamente como estrategia para desarrollar las ideas en los estudiantes aumentando la diferencia inicial del pretest y en el postest obtuvo un (p-valor= ,000) siendo interpretada como influencia significativa.

VI. Recomendaciones

Primera

Para aplicar el Scratch como recurso didáctico, la Institución Educativa debe contar con espacios educativos implementados con tecnologías digitales, con y sin conectividad, por ejemplo, el AIP o Aulas Funcionales, estos espacios tienen dispositivos electrónicos como; computadora de escritorio o laptop XO, proyector multimedia, equipamiento para la conexión a internet, las mismas que deben estar en buen estado, ello, permitirá que el estudiantes pueda disponer de su propio recurso tecnológico, desarrollando un trabajo de manera individual, dando mayor apertura a la producción de texto a través del software educativo Scratch, al realizar trabajos en equipo, los estudiantes deben agruparse hasta de dos estudiantes y el docente supervisa que ambos logren el nivel de aprendizaje esperado.

Segunda

Para la aplicación del Scratch como recurso didáctico, es importante que las computadoras de escritorio del AIP, cuenten con el mantenimiento oportuno, se debe incluir los accesorios, además de la instalación del sistema operativo de las computadoras de escritorio y considerar la instalación del Scratch, del mismo modo desde la Laptop XO que dispone la Institución Educativa, se encuentra instalada la aplicación Scratch versión 1.4, con ello favorecemos enormemente el trabajo pedagógico de los docentes, frente al aprendizaje del estudiantes durante el desarrollo de sesiones de aprendizaje.

Tercera

Se observó que la aplicación del Scratch como recurso didáctico en el aula de clases tradicionales favorece el trabajo de los estudiantes, para ello es recomendable el traslado de la laptop XO, sin embargo antes del traslado se debe realizar la recarga de energía eléctrica, y en consecuencia los estudiantes podrán utilizar durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje, se concluye, que no solo se puede trabajar con las XO en el AIP, sino también en el aula de clases, lógicamente para optimizar el trabajo del docente, se debe implementar el aula de clase con tomacorrientes, además se recomienda instalar una computadora de escritorio o laptop y un proyector multimedia, dichos recursos facilitaran el trabajo pedagógico del docente, fortaleciendo el aprendizaje de los estudiantes.

Cuarta

Para aplicar el Scratch como recurso didáctico, la comunidad educativa debe contar con el asesoramiento del docente responsable del Aula de Innovación Pedagógica, quien en coordinación con los directivos, programan dentro del plan anual de trabajo, diversas sesiones de capacitación para los docentes, además promueve la participación en cursos virtuales de capacitación, esta acción permitirá fortalecer las competencias digitales de los docentes de las distintas áreas curriculares, con el objetivo de reforzar los conocimientos sobre el uso del Scratch y su aplicación en el aula de clases, de esta manera los docentes apoyaran a los estudiantes brindándoles diferentes estrategias de aprendizajes utilizando herramientas digitales, por otro lado se recomienda integrar el software educativo en diferentes áreas curriculares, como matemática, ciencias sociales, inglés, ciencia, tecnología y ambiente, educación física, entre otros.

Referencias

- Al Fadda, H. (2012). Difficulties in Academic Writing: From the Perspective of King Saud University Postgraduate Students. *English Language Teaching*, 5(3), 123-130. Recuperado de <http://dx.doi.org/10.5539/elt.v5n3p123>
- Alonso, N. (2015). Artefactos Multimedia (V): comparte un cuaderno virtual. Recuperado de: http://ecaths1.s3.amazonaws.com/estrategiasaprendiznivelsec/clasif_software_educativo_de_pere.pdf
- Álvarez, M. & Boillos, M. (2015). La producción escrita de los estudiantes universitarios de nuevo ingreso. *Magis. Revista Internacional de Investigación en Educación*, 8(16), 71-90. Recuperado de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=281042327005>
- Angelini, L. y García, A. (2019). Enhancing students' written production in English through flipped lessons and simulations. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 16(2). Recuperado de <https://educationaltechnologyjournal.springeropen.com/articles/10.1186/s41239-019-0131-8#citeas>
- Arotuma, C. Soraya, S. (2017), *la programación como herramienta educativa - scratch*, (Universidad Facultad de Teología Pontificia y Civil de Lima), Perú
- Bernal, C. (2010). *Metodología de la investigación administración, economía, humanidades y ciencias sociales*. (3° ed.) Colombia: Pearson.
- Carrasco, S. (2009). *Metodología de la investigación científica*. Lima, Perú: San Marcos.
- Cassany, D. (1989). *Enfoques didácticos para la enseñanza de la expresión escrita*. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/126193.pdf>
- Cátedra Unadista (2015) Aprendizaje autónomo, Recuperado de: http://datateca.unad.edu.co/contenidos/434206/434206/captulo_4_aprendizaje_a_utmomo.html
- Clerici, C. (2015). *Lectura y escritura de textos académicos y científicos*. Recuperado de: shorturl.at/vFH45
- Cearreta. I, (2015), Scratch como recurso didáctico para el desarrollo del Pensamiento Computacional de los alumnos de Secundaria y Bachillerato en la asignatura de Informática y como recurso transversal en el resto de asignaturas, (Universidad Internacional de Rioja), España.

- Calaméo, (2019), *Recurso Didáctico Historieta En Scratch*, Recuperado de: shorturl.at/abDG0
- Cardona, A. (2018), *Propuesta de una actividad de programación con Scratch basada en textos literarios para la Educación Secundaria Obligatoria*. Recuperado de http://dspace.uib.es/xmlui/bitstream/handle/11201/148859/tfm_2017-18_MFPR_acc936_1425.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Crisóstomo, O. (2018). *Uso del blog en la mejora de la producción de textos en estudiantes del 5to grado de primaria*. Recuperado de http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/12649/Crisostomo_AOO.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Davila, F. Maguiña, M. (2015). *Scratch como recurso educativo en el logro de los aprendizajes en el área de comunicación, de los estudiantes de la institución educativa Anna Jarvis de Vitarte*. (Tesis Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle). Recuperado de <http://repositorio.une.edu.pe/handle/UNE/1114>
- Definición (2015). La Computadora. Recuperado <http://definicion.de/computadora/>
- Definición ABC (2015). Capacidad. Recuperado de: <http://www.definicionabc.com/general/capacidad.php>.
- Diccionario de la Lengua Española (2015). Interactivo. Recuperado <http://www.wordreference.com/definicion/interactivo>.
- Diccionario pedagógico (2015). Diccionario Pedagógico Amei – Waece. Recuperado de: <http://waece.org/diccionario/index.php>
- Eléspuru F. (2018). *La competencia comunicativa desde el enfoque socioformativo en el plan curricular de las Escuelas Profesionales de la Facultad de Ciencias Sociales y Educación de la Universidad Nacional de Piura – 2017*. (Tesis de doctorado, Universidad Nacional de Piura, Perú). Recuperado de <http://repositorio.unp.edu.pe/handle/UNP/1571>
- ESCALE - MINEDU (2019). Estadística de la Calidad Educativa, recuperado de <http://escale.minedu.gob.pe/>
- Gonçalves, M. y Vasconcellos, S. (2015). Textual production of children without learning difficulties. *CoDAS*, 27(4). Recuperado de <http://dx.doi.org/10.1590/2317-1782/20152014037>
- Iberciencia, (2016). *Club Scratch*. Recuperado de shorturl.at/cwACK

- Lanuza, F. (2018). Uso y aplicación de las TIC en el proceso de enseñanza- aprendizaje. *Revista Científica de Farem-Esteli*, 7(25). Recuperado de <http://dx.doi.org/10.5377/farem.v0i25.5667>
- MINEDU (2016). *El Currículo Nacional de la Educación Básica orienta los aprendizajes que se deben garantizar como Estado y sociedad*. Perú: Minedu. Recuperado de <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/>
- Minedu (2019). *Censo educativo*. Recuperado de <http://estadistica1.isos.minedu.gob.pe/index.php?action=overview>
- Molina, M. (2017). Escritura académica, argumentación y prácticas de enseñanza en el primer año universitario. *Enunciación*, 22(2), 138-153. Recuperado de <http://doi.org/10.14483/22486798.11929>
- Neyra, L., & Flores, J. (2011). *Comprensión y producción textual*. Lima: San Marcos
- Observatorio tecnológico, (2019). *Iniciándose a la programación con scratch*, recuperado de: shorturl.at/fjq19
- Ocampo, M. (2016). La "ensalada de cuentos" como estrategia para mejorar la producción de texto cuento en los estudiantes de grado tercero de la institución distrital Llano Grande J.T. (Tesis de maestría). Universidad Nacional de Colombia. Bogotá, D.C., Colombia
- Orosco, Y. (2015). *Estrategias de generación de ideas para desarrollar las capacidades de la producción de textos expositivos de los estudiantes del 3° grado en el CPED "Ancopaccha" de Pacucha*. Recuperado de <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/5454/EDorpayc.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Ortiz, D. (2015). El constructivismo como teoría y método de enseñanza. *Sophia: colección de Filosofía de la Educación*, 19(2), 93-110. doi: 10.17163/soph.n19.2015.04
- Ortiz, A. y Maroto, J. (2016). *Teaching with Scratch in Compulsory Secondary Education*. Recuperado de <http://dx.doi.org/10.3991/ijet.v11i02.5094>
- Palomo, T. (2014). *La producción de textos narrativos con Scratch y su relación con la creatividad e inteligencia emocional de los alumnos de quinto grado de primaria de la institución educativa La Molina 1278*. Recuperado de <http://repositorio.une.edu.pe/handle/UNE/920>

- Pascual, J. (2015). *Scratch, programación sencilla y gratis para niños y mayores*. Recuperado de <https://computerhoy.com/noticias/software/scratch-programacion-sencilla-gratis-ninos-mayores-37925>
- Quiñones, L. (2017). *Programa “Mentes Creativas” en la producción de textos narrativos en los estudiantes del 3er grado de secundaria de la I.E. 21586- Caral -2016*. Recuperado de http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/8431/Qui%C3%B1onez_RLB.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Roca, G. (2015). *Las nuevas tecnologías en niños y adolescentes*. Recuperado de <http://www.codajic.org/sites/www.codajic.org/files/Las%20nuevas%20tecnolog%C3%ADas%20en%20ni%C3%B1os%20y%20adolescentes.pdf>
- Ries, F., Yanes, C.M. & González-Carriedo, R. (2016). A Study of Teacher Training in the United States and Europe. *The European Journal of Social and Behavioural Sciences*, 16, 2029-2054. Recuperado de <http://dx.doi.org/10.15405/ejsbs.184>
- Roldán, L., & Zabaleta, V. (2016). Lectura y escritura. Autopercepción del desempeño en estudiantes universitarios. *Revista Iberoamericana de Diagnóstico y Evaluación*, 2(42), 27-38. Recuperado de <http://www.aidep.org/sites/default/files/articles/R42/Art3.pdf>
- Sánchez-Nizama, T. (2015). *Procesos cognitivos de planificación y redacción en la producción de textos argumentativos*. (Tesis de maestría, Universidad de Piura, Perú). Recuperado de <https://pirhua.udep.edu.pe/handle/11042/2272>
- Santiago, R. & Fonseca, C. (2016). Ser un buen profesor. Una mirada desde dentro. *Revista Edetania*, 50(1), 191-208. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6039921>
- Semana, (2017), *La mayoría de latinoamericanos culminan la secundaria sin saber leer bien recuperado de: shorturl.at/begpD*
- Scratch (2019). *Aplicativo scratch*. Recuperado de <https://scratch.mit.edu>
- Scratch (2019), *Scratch para el educador*. Recuperado de <https://scratch.mit.edu/educators>
- UNESCO (2017) *Más de la Mitad de los Niños y Adolescentes en el Mundo No Está Aprendiendo*, Recuperado de <https://n9.cl/o9wr>
- Villar, C. (2016). *La incorporación del software educativo a la escuela*. Recuperado de: shorturl.at/etBS4

- Vidal, A. (2015). *El proceso de aprendizaje según el tipo de contenidos*. Recuperado de: <http://www.uovirtual.com.mx/moodle/lecturas/tacedu/16/16.pdf>
- Resnick, M. (2016). "Con Scratch los niños empiezan a verse capaces de cambiar el mundo", MIT Technology Review, Recuperado de <http://www2.technologyreview.es/corp/about.aspx>
- Zhong, W. (2019). Design and Application of Scratch Personalized Learning Resources Based on VAK Learning Style Theory—Take Q School for Example. *Scientific Research*, 7(8). Recuperado de <https://m.scirp.org/papers/94582>

Anexos

Anexo A: Matriz de consistencia



ESCUELA DE POSTGRADO

Matriz de consistencia

Título: Aplicación del Scratch como recurso didáctico para la producción de texto en estudiantes de una Institución Educativa, 2019

Autor: Zacarías Abel Arias Caycho

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables e indicadores				
<p>Problema General:</p> <p>¿En qué medida influye la aplicación del Scratch como recurso didáctico para la producción de textos en los estudiantes del primer año del nivel secundario, de una Institución Educativa, en el año 2019?</p>	<p>Objetivo general:</p> <p>Determinar en qué medida la aplicación del Scratch como recurso didáctico influye en el aprendizaje para la producción de textos en los estudiantes del primer año del nivel secundario, de una Institución Educativa, en el año 2019.</p>	<p>Hipótesis general:</p> <p>La aplicación del Scratch como recurso didáctico influye significativamente en el aprendizaje para la producción de textos en los estudiantes del primer año del nivel secundario, de una Institución Educativa, en el año 2019.</p>	Variable (1) Independiente: El Scratch como recurso didáctico				
			Variable (2) Dependiente: Producción de textos				
			Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición	Niveles y rangos
			Como estrategia para la generación de ideas.	- Observa las imágenes del diálogo de Felipe. - Relaciona imágenes. - Secuencializa las imágenes de las viñetas.	1,2 4,6 3,5	<p>Correcto = 1</p> <p>Incorrecto = 0</p>	<p>Inicio (0-10)</p> <p>Proceso (11-14)</p> <p>Logro esperado (15-17)</p> <p>Logro destacado(18-</p>

<p>Problemas Específicos: ¿En qué medida influye la aplicación del Scratch como recurso didáctico, como estrategia para la generación de ideas en los estudiantes del primer año del nivel secundario de una Institución Educativa, en el año 2019?</p> <p>¿En qué medida influye la aplicación del Scratch como recurso didáctico, como estrategia para organizar las ideas y</p>	<p>Problemas Específicos: Determinar en qué medida la aplicación del Scratch como recurso didáctico influye como estrategia para la generación de ideas en los estudiantes del primer año del nivel secundario de una Institución Educativa, en el año 2019.</p> <p>Determinar en qué medida la aplicación del Scratch como recurso didáctico influye como estrategia para organizar las ideas</p>	<p>Hipótesis específicas: La aplicación del Scratch como recurso didáctico influye significativamente como estrategia para la generación de ideas en los estudiantes del primer año del nivel secundario de una Institución Educativa, en el año 2019.</p> <p>La aplicación del Scratch como recurso didáctico influye como estrategia para organizar las ideas y planificar la escritura de un texto en los</p>	<p>- Como estrategias para organizar las ideas y planificar la escritura de un texto.</p>	<p>- Determina propósitos del texto: Para qué escribirás el texto ¿Cuál es el propósito?</p> <p>- Determina el tipo de texto: ¿Qué tipo de texto será?</p> <p>- Determina el destinatario final: ¿Quiénes leerán el texto? ¿Qué tipo de lenguaje se usará para que el lector comprenda el texto?</p> <p>- Organiza las ideas en un plan de redacción.</p>	<p>14,18</p> <p>15,19</p> <p>16</p> <p>20</p> <p>13</p> <p>17</p>	<p>Sabe = 2</p> <p>No sabe = 0</p>	<p>20)</p>
---	---	---	---	---	---	--	------------

<p>planificar la escritura de un texto en los estudiantes del primer año del nivel secundario de una Institución Educativa, en el año 2019?</p>	<p>y planificar la escritura de un texto en los estudiantes del primer año del nivel secundario de una Institución Educativa, en el año 2019.</p>	<p>estudiantes del primer año del nivel secundario de una Institución Educativa, en el año 2019.</p>					
<p>¿En qué medida influye la aplicación del Scratch como recurso didáctico, como estrategia para desarrollar las ideas en los estudiantes del primer año del nivel secundario de una Institución Educativa, en el año 2019?</p>	<p>Determinar en qué medida la aplicación del Scratch como recurso didáctico influye como estrategia para desarrollar las ideas en los estudiantes del primer año del nivel secundario de una Institución Educativa, en el año 2019.</p>	<p>La aplicación del Scratch como recurso didáctico influye significativamente como estrategia para desarrollar las ideas en los estudiantes del primer año del nivel secundario de una Institución Educativa, en el año 2019.</p>	<p>- Como estrategias para desarrollar las ideas.</p>	<p>- De acuerdo a la secuencia de imágenes, elige la alternativa ¿Cómo podría ser un diálogo de los personajes?</p> <p>- De acuerdo a las imágenes de las viñetas, ¿Cuál sería la secuencia que continúe para terminar la historia.</p> <p>- De acuerdo a las imágenes de las viñetas, elige la alternativa adecuada para el plan de redacción.</p>	<p>7,8</p> <p>9,10</p> <p>11,12</p>		

Tipo y diseño de investigación	Población y muestra	Técnicas e instrumentos	Estadística a utilizar
<p>Tipo: Aplicada</p> <p>Enfoque: Cuantitativo</p> <p>Diseño: Cuasi experimental</p> <p>Método: hipotético deductivo – Analítico</p>	<p>Población: 190 estudiantes del primer año de la IE. Manuel Gonzales Prada</p> <p>Tipo de muestreo: Para determinar el muestreo se utilizó el muestreo Intencional</p> <p>Tamaño de muestra: 56 estudiantes del primer año del nivel secundario, el grupo de estudio será la sección -EII (grupo experimental) y primer año -DII (grupo control), con 28 estudiantes en cada sección.</p>	<p>Variable 2: Producción de texto</p> <p>Técnicas: Encuestas</p> <p>Instrumentos: Pre - Test de Producción de texto Post - Test de Producción de texto</p> <p>Autor: Zacarías Abel Arias Caycho</p> <p>Año: 2019</p> <p>Monitoreo: octubre de 2019</p> <p>Ámbito de Aplicación: I.E. N° 7083 Manuel Gonzales Prada</p> <p>Forma de Administración: aplicación en aula</p>	<p>DESCRIPTIVA:</p> <p>En una serie no estructurada, donde se demostrará la intensidad del estímulo en la línea que une los extremos de la escala, que por su naturaleza es descriptiva y nos permite predecir el comportamiento de la variable sin necesidad de describir los resultados de manera profunda, sin embargo se pueden observar resultados generalizados. Tienen por finalidad especificar propiedades y características de conceptos, fenómenos y variables o hechos de un contexto determinado.</p> <p>INFERENCIAL:</p> <p>Comprende que métodos y procedimientos se usaran en la investigación y por medio de la inducción determinaremos las propiedades de una población estadística. La estadística inferencial comprende la toma de muestras o muestreo, la estimación de parámetros o variables estadísticas, en contraste con la hipótesis, que permite establecer si dos muestras son estadísticamente diferentes, etc.</p>

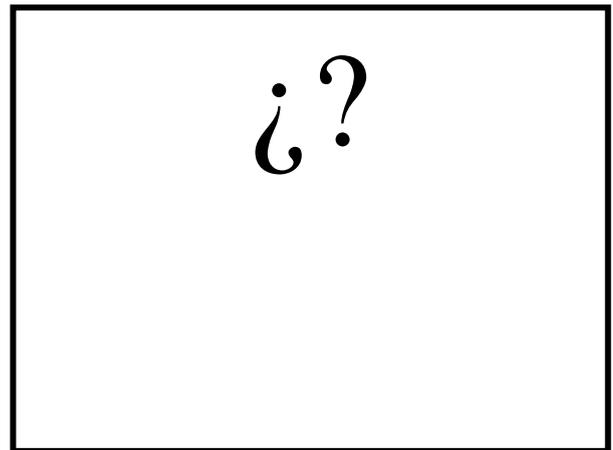
Anexo B: Instrumento de recolección de datos

Aplicación del Scratch como recurso didáctico para la producción de texto

Grado: 1ro Sección: _____

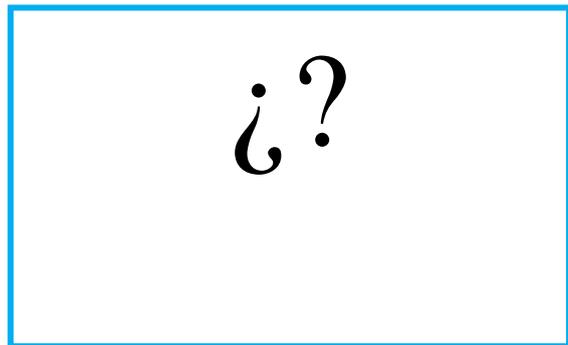
Nivel: Secundaria

Observa las viñetas y de acuerdo a la información brindada completa el globo de diálogo y elabora una nueva viñeta con sus respectivos diálogos.



1. ¿Qué alternativa debería ir en el globo de diálogo de Felipe?

- Tirar papeles a la basura puede ser un desperdicio porque al botarlos disminuimos el calentamiento global.
- Tirar papeles a la basura puede ser un desperdicio porque al botarlos reducimos presión a los terrenos sanitarios.
- Tirar papeles a la basura puede ser un desperdicio porque el material aún puede reutilizarse para la elaboración de nuevos productos.
- Tirar papeles a la basura puede ser un desperdicio porque afecta la producción y la creación de puestos de trabajo.



2. ¿Qué alternativa debería ir en el globo de diálogo de Felipe?

- a) Inicio – medio - final
- b) Comas – punto y comas - punto
- c) Introducción – desarrollo - conclusión
- d) Inicio – desarrollo – inicio

3. Observa las siguientes viñetas y marca la alternativa que presente la secuencia correcta.



(I)



(II)



(III)



(IV)

- a) I – II – III – IV
- b) II – I – IV – III
- c) I – III – II – IV
- d) III – IV – II – I

4. ¿Qué imagen será necesaria para comprender la secuencia anterior? Marca.



(A)



(B)



(C)



(D)

5. Observa las siguientes viñetas y marca la alternativa que presente la secuencia correcta.



(I)



(II)



(III)



(IV)

- a) III – IV – II - I
- b) II – IV – I – III
- c) IV – I – II - III
- d) I – IV – III – II

6. ¿Qué imagen será necesaria para comprender la secuencia anterior? Marca.



(A)



(B)



(C)



(D)

7. Observa las viñetas de la pregunta 1 y elige el diálogo adecuado que complementa la historia del personaje.

c) Reciclando prolongamos la vida útil de los materiales, ahorrando de esta manera dinero y recursos.

d) Felipe debe tener cuidado de no ensuciar su ropa.

b) Reciclar nos da dinero.

a) Debemos cumplir nuestro papel y ayudar al planeta.

8. Observa las viñetas de la pregunta 2 y elige el diálogo adecuado que complementa la historia del personaje.

a) Los textos expositivos se caracterizan por ser largos.

b) Los textos expositivos se caracterizan por ser objetivos y veraces.

c) Los textos expositivos se caracterizan por ser cortos.

d) Los textos expositivos se caracterizan por contar lo que otros dijeron.

9. Observa el ejercicio 3 y de acuerdo a las imágenes de las viñetas. ¿Cuál sería la secuencia que continúe para terminar la historia?

- a) Los hombres huyeron desconcertados y asustado del mar. Llamaron a programas de televisión y radio para contar lo que habían visto, pero nadie les creyó. Ahora van a la orilla del mar con temor a sumergirse y que se les aparezca nuevamente la sirena.
- b) Ahora van a la orilla del mar con temor a sumergirse y que se les aparezca nuevamente la sirena. Llamaron a programas de televisión y radio para contar lo que habían visto, pero nadie les creyó. Los hombres huyeron desconcertados y asustado del mar.
- c) Llamaron a programas de televisión y radio para contar lo que habían visto, pero nadie les creyó. Los hombres huyeron desconcertados y asustado del mar.
- d) Ahora van a la orilla del mar con temor a sumergirse y que se les aparezca nuevamente la sirena. Los hombres huyeron desconcertados y asustado del mar. Llamaron a programas de televisión y radio para contar lo que habían visto, pero nadie les creyó.

10. Observa el ejercicio 5 y de acuerdo a las imágenes de las viñetas. ¿Cuál sería la secuencia que continúe para terminar la historia?

- a) El equipo había estado entrenando durante semanas para el encuentro con el equipo rival. Salieron preparados para el encuentro, pero no obtuvieron la victoria.
- b) El entrenador había preparado al equipo con semanas de anticipación, ya que sabía que era un equipo rival muy fuerte.
- c) Tuvieron que empezar el partido media hora antes, debido a las fuertes lluvias.
- d) La futbolista se dirigía en busca del balón cuando de pronto sintió un gran golpe en la cabeza. Se sintió mareada y se desmayó. Despertó en el hospital y le manifestaron que el partido había sido suspendido y reprogramado para la próxima semana.

11. De acuerdo a las imágenes de las viñetas, elige la alternativa adecuada para el plan de redacción; es decir aquella que describa la historia.



- a) Felizmente, apareció su guía y pudieron estar bien. Ana y Enrique iban caminando con un grupo de personas en medio de la jungla, cuando de pronto se separaron y se perdieron. Al encontrarse solos, se dieron cuenta que estaban rodeados de muchos animales.
- b) Ana y Enrique iban caminando con un grupo de personas en medio de la jungla, cuando de pronto se separaron y se perdieron. Al encontrarse solos, se dieron cuenta que estaban rodeados de muchos animales. Felizmente, apareció su guía y pudieron estar bien.
- c) Al encontrarse solos, se dieron cuenta que estaban rodeados de muchos animales. Ana y Enrique iban caminando con un grupo de personas en medio de la jungla, cuando de pronto se separaron y se perdieron. Felizmente, apareció su guía y pudieron estar bien.
- d) Ana y Enrique iban caminando con un grupo de personas en medio de la jungla, cuando de pronto se separaron y se perdieron. Felizmente, apareció su guía y pudieron estar bien. Al encontrarse solos, se dieron cuenta que estaban rodeados de muchos animales.

12. De acuerdo a las imágenes de las viñetas, elige la alternativa adecuada para el plan de redacción; es decir aquella que describa la historia.



- a) Pablo y José iban caminando por un bosque, cuando de pronto se les apareció una señora pequeña vestida de forma muy graciosa. De pronto, sacó una varita, apuntó a José y lo convirtió en un sapo. Lo que había ocurrido sorprendió a Pablo, porque todo lo que presenció le pareció sacado de un cuento de hadas.
- b) Lo que había ocurrido sorprendió a Pablo, porque todo lo que presenció le pareció sacado de un cuento de hadas. Pablo y José iban caminando por un bosque, cuando de pronto se les apareció una señora pequeña vestida de forma muy graciosa. De pronto, sacó una varita, apuntó a José y lo convirtió en un sapo.

- c) De pronto, sacó una varita, apuntó a José y lo convirtió en un sapo. Pablo y José iban caminando por un bosque, cuando de pronto se les apareció una señora pequeña vestida de forma muy graciosa. Lo que había ocurrido sorprendió a Pablo, porque todo lo que presencié le pareció sacado de un cuento de hadas.
- d) Pablo y José iban caminando por un bosque, cuando de pronto se les apareció una señora pequeña vestida de forma muy graciosa. Lo que había ocurrido sorprendió a Pablo, porque todo lo que presencié le pareció sacado de un cuento de hadas. De pronto, sacó una varita, apuntó a José y lo convirtió en un sapo.

13. Organiza los siguientes enunciados y marca la secuencia correcta.

Origami

- 1. Antiguo arte japonés de hacer figuras de papel.
 - 2. En la actualidad, cautiva a legiones enteras de aficionados en todo el mundo.
 - 3. Dónde y cómo nació es un enigma.
 - 4. Sus creaciones son de una variedad de estilos y formas al parecer inagotables.
 - 5. Según la tradición, los modelos se deben lograr únicamente por dobleces, sin cortar el papel.
- a) 3-1-5-2-4
 - b) 1-3-5-4-2
 - c) 2-1-4-5-3
 - d) 4-5-2-1-3

14. ¿Cuál es el propósito del texto “Origami”?

- a) Aprender a hacer figuras de origami.
- b) Conocer donde nació el origami.
- c) Conocer acerca de qué es el origami y cómo ha evolucionado.
- d) Identificar a los creadores del origami.

15. ¿Qué tipo de texto será el del “Origami”?

- a) Narrativo
- b) Instructivo

- c) Descriptivo
- d) Expositivo

16. ¿Quiénes leerán el texto “Origami”?

- a) Todo aquel que desee conocer acerca del origami.
- b) Los inventores del papel
- c) Los profesores de las instituciones educativas
- d) Los que estudiarán Medicina.

17. Organiza los siguientes enunciados y marca la secuencia correcta.

¿Qué hacer en caso de hemorragia?

1. Limpiar la piel que rodea la herida con agua hervida.
2. Aplicar un antiséptico en la superficie de la piel.
3. Detener la hemorragia por compresión moderada, utilizando una gasa.
4. Cubrir la herida con una gasa estéril y fijarla con tela adhesiva.

- a) 1-2-3-4
- b) 2-1-3-4
- c) 3-2-1-4
- d) 3-1-2-4

18. ¿Cuál es el propósito del texto. “¿Qué hacer en caso de hemorragia?”

- a) Dar las indicaciones a seguir si se está frente a un caso de hemorragia.
- b) Saber reconocer que es una hemorragia.
- c) La historia de la hemorragia
- d) La hemorragia

19. ¿Qué tipo de texto será el texto. “¿Qué hacer en caso de hemorragia?”?

- a) Narrativo
- b) Instructivo

- c) Descriptivo
- d) Expositivo

20. ¿Qué tipo de lenguaje se usará para que el lector comprenda el texto?

- a) Formal
- b) Informal

HOJA DE RESPUESTAS

Preguntas	Claves de las alternativas			
1	A	B	C	D
2	A	B	C	D
3	A	B	C	D
4	A	B	C	D
5	A	B	C	D
6	A	B	C	D
7	A	B	C	D
8	A	B	C	D
9	A	B	C	D
10	A	B	C	D
11	A	B	C	D
12	A	B	C	D
13	A	B	C	D
14	A	B	C	D
15	A	B	C	D
16	A	B	C	D
17	A	B	C	D
18	A	B	C	D
19	A	B	C	D
20	A	B	C	D

Anexo C: Certificados de validación de los instrumentos

Aplicación del Scratch como recurso didáctico para la producción de texto

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: Como estrategia para la generación de ideas.							
1	Observa las imágenes del diálogo de Felipe.	✓		✓		✓		
2	Relaciona imágenes.	✓		✓		✓		
3	Secuencializa las imágenes de las viñetas.	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN 2: Como estrategias para organizar las ideas y planificar la escritura de un texto.							
4	Determina propósitos del texto: Para qué escribirás el texto ¿Cuál es el propósito?	✓		✓		✓		
5	Determina el tipo de texto: ¿Qué tipo de texto será?	✓		✓		✓		
6	Determina el destinatario final: ¿Quiénes leerán el texto?, ¿Qué tipo de lenguaje se usará para que el lector comprenda el texto?	✓		✓		✓		
7	Organiza las ideas en un plan de redacción.	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN 3: Como estrategia para desarrollar las ideas.							
8	De acuerdo a la secuencia de imágenes, elige la alternativa ¿Cómo podría ser un diálogo de los personajes?	✓		✓		✓		
9	De acuerdo a las imágenes de las viñetas, ¿Cuál sería la secuencia que continúe para terminar la historia.	✓		✓		✓		
10	De acuerdo a las imágenes de las viñetas, elige la alternativa adecuada para el plan de redacción.	✓		✓		✓		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): HAY SUFICIENCIA

Opinión de aplicabilidad: Aplicable Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: BAHAMONDE QUINTEROS SOFIA IRENE DNI: 09736880

Especialidad del validador: - INNOVACIÓN EDUCATIVA - CULTURA INSTITUCIONAL Y CURRÍCULO
- EDUCACIÓN : LENGUA Y LITERATURA

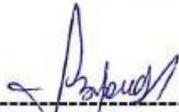
¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

30 de setiembre del 2019



 Firma del Experto Informante.

Anexo D: Prueba de confiabilidad de los instrumentos

Nº	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	TOTAL
1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	12
2	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	8
3	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	15
4	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	14
5	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	13
6	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2
7	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	11
8	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1
9	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	7
10	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	8
11	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	15
12	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	14
13	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	3
14	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	2
15	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	4
16	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	13
17	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	12
18	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	17
19	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	11
20	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1
21	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	7
22	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	8
23	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	14
24	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	14
25	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	13
26	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	2
27	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	7
28	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	14
29	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	5
30	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	14
TOTAL	15	20	16	16	6	10	8	13	9	5	13	12	9	11	19	14	19	13	16	22	15	281
p	0.5	0.67	0.53	0.53	0.2	0.33	0.27	0.43	0.3	0.17	0.43	0.4	0.3	0.37	0.63	0.47	0.63	0.43	0.53	0.73	0.5	9.37
q	0.5	0.33	0.47	0.47	0.8	0.67	0.73	0.57	0.7	0.83	0.57	0.6	0.7	0.63	0.37	0.53	0.37	0.57	0.47	0.27	0.5	
p*q	0.25	0.22	0.25	0.25	0.16	0.22	0.2	0.25	0.21	0.14	0.25	0.24	0.21	0.23	0.23	0.25	0.23	0.25	0.25	0.2	0.25	4.72
varianza																						24.9

Se aplicó KR- 20:
$$\text{Confiabilidad} = \frac{20}{20-1} \left[1 - \frac{4.72}{24.9} \right] = (20/19) (1 - 0,2) = (1,05) (0,80) = 0,840$$

Interpretación: La prueba de producción de texto tiene una confiabilidad es alta con .840

Pretest grupo control:																								
	p1	p2	p3	p4	p5	p6	D1	p13	p14	p15	p16	p17	p18	p19	p20	D2	p7	p8	p9	p10	p11	p12	D3	Suma
1	0	1	1	0	0	0	2	0	1	1	1	1	0	0	1	5	1	0	1	1	0	0	3	10
2	1	1	1	0	0	0	3	0	1	1	0	1	0	0	1	4	1	0	1	0	0	0	2	9
3	0	1	1	1	1	1	5	1	0	0	0	1	0	1	1	4	0	0	0	0	1	1	2	11
4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1
5	0	1	1	0	1	0	3	0	1	0	0	0	1	1	0	3	0	1	0	1	1	0	3	9
6	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	2	0	0	0	0	1	0	1	4
7	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	3	1	0	1	0	0	0	2	6
8	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	2	1	1	0	0	0	0	2	4
9	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	2	4
10	0	0	1	0	1	0	2	0	1	0	1	0	0	1	0	3	0	1	1	0	0	0	2	7
11	0	1	0	0	1	0	2	0	0	0	0	0	1	1	1	3	0	0	0	0	0	0	0	5
12	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
13	0	0	1	1	1	0	3	1	1	1	1	1	1	1	1	8	1	0	1	1	0	1	4	15
14	0	1	0	0	0	1	2	1	0	1	1	1	0	0	1	5	1	0	1	0	1	1	4	11
15	0	1	1	0	0	0	2	0	1	1	0	1	0	1	1	5	1	1	1	1	1	1	6	13
16	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	2	0	1	1	1	1	1	5	7
17	0	1	0	1	1	0	3	0	1	0	0	1	0	1	0	3	1	0	1	0	1	1	4	10
18	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	2	1	0	0	0	0	0	1	4
19	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	1	1	0	7	1	0	1	1	1	0	4	17
20	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	3	0	0	0	0	0	1	1	5
21	0	1	1	0	0	0	2	0	1	1	1	1	0	0	1	5	1	0	1	1	0	0	3	10
22	0	1	1	1	1	1	5	1	0	0	0	1	0	1	1	4	0	0	0	0	1	1	2	11
23	1	1	1	0	1	0	4	0	1	0	0	0	1	1	0	3	0	1	0	1	1	0	3	10
24	0	1	1	1	0	0	3	1	0	0	1	1	0	1	0	4	1	0	1	1	1	1	5	12
25	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	2	0	1	0	0	1	0	2	5
26	0	1	0	0	1	0	2	0	0	0	0	0	1	1	1	3	0	0	0	0	0	0	0	5
27	0	0	1	1	1	0	3	1	1	1	1	1	1	1	1	8	1	0	1	1	0	1	4	15
28	0	1	1	0	0	0	2	0	1	1	0	1	0	1	1	5	1	0	0	0	1	1	3	10

Pretest grupo experimental:																								
	p1	p2	p3	p4	p5	p6	D1	p13	p14	p15	p16	p17	p18	p19	p20	D2	p7	p8	p9	p10	p11	p12	D3	Suma
1	0	1	1	0	0	0	2	0	1	0	1	1	0	0	1	4	1	0	1	0	0	0	2	8
2	0	1	1	0	0	0	2	0	0	1	0	1	0	1	1	4	0	0	1	1	0	0	2	8
3	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	5	0	0	0	0	0	0	0	6
4	0	0	1	0	1	0	2	0	1	0	0	1	1	1	1	5	0	0	0	0	0	0	0	7
5	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	3	1	0	1	0	0	0	2	6
6	0	1	0	1	0	0	2	1	1	1	1	0	1	0	1	6	0	1	0	0	1	0	2	10
7	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	3	1	1	1	1	0	0	4	8
8	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	3	0	0	1	0	0	0	1	5
9	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	2	1	1	1	1	0	0	4	7
10	1	1	1	1	1	0	5	0	1	1	0	0	1	0	1	4	0	1	0	0	1	0	2	11
11	0	0	1	0	1	1	3	1	1	1	0	0	1	0	1	5	0	0	1	0	0	1	2	10
12	1	1	0	0	0	1	3	0	1	1	0	1	1	1	1	6	1	1	0	0	0	1	3	12
13	1	1	0	1	0	0	3	1	0	1	1	1	0	1	1	6	1	1	0	0	0	0	2	11
14	0	0	0	1	1	0	2	1	0	1	0	1	1	1	1	6	1	1	0	0	1	1	4	12
15	0	0	1	0	1	1	3	0	0	1	1	0	0	0	1	3	1	0	0	1	1	1	4	10
16	1	1	0	1	0	0	3	0	1	0	1	0	0	1	0	3	0	0	1	0	1	1	3	9
17	1	1	0	1	1	1	5	1	0	1	1	1	1	1	1	7	1	0	0	1	1	0	3	15
18	0	0	1	0	0	1	2	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	4
19	1	1	1	0	1	1	5	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	4	10
20	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	3	0	0	1	1	1	0	3	6
21	0	1	1	0	0	0	2	0	1	0	1	1	0	0	1	4	1	0	1	0	0	0	2	8
22	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	5	0	0	0	1	0	0	1	7
23	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	3	1	0	1	0	0	0	2	6
24	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	3	1	1	1	1	0	0	4	8
25	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	2	1	0	1	1	0	0	3	6
26	0	0	1	0	1	1	3	1	1	1	0	0	1	0	1	5	0	0	1	0	0	1	2	10
27	1	1	0	1	0	0	3	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	4	8
28	0	0	1	0	1	1	3	1	0	1	1	1	1	1	1	7	1	0	0	1	1	1	4	14

Pos test: Grupo control																								
	p1	p2	p3	p4	p5	p6	D1	p13	p14	p15	p16	p17	p18	p19	p20	D2	p7	p8	p9	p10	p11	p12	D3	Suma
1	0	1	0	0	1	1	3	1	0	0	0	1	1	1	0	4	0	1	0	1	1	0	3	10
2	1	0	1	0	1	0	3	1	0	1	1	0	1	0	0	4	0	0	0	0	0	1	1	8
3	0	1	1	0	0	1	3	0	1	1	1	0	1	0	0	4	0	0	1	1	0	1	3	10
4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1
5	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	3	1	0	1	0	0	0	2	6
4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	2
7	0	1	1	0	0	0	2	1	0	1	0	0	0	0	0	2	0	1	1	0	0	0	2	6
8	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	3
9	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	3	1	0	0	0	0	0	1	5
10	0	0	0	0	1	1	2	1	0	1	0	1	1	0	0	4	1	1	0	1	0	1	4	10
11	1	1	1	1	0	1	5	1	0	1	0	0	0	0	0	2	1	1	0	1	0	0	3	10
12	1	1	1	1	1	1	6	1	1	0	1	0	0	0	0	3	1	0	1	0	0	0	2	11
13	1	1	0	1	1	1	5	1	1	0	1	0	0	1	1	5	0	0	0	0	0	1	1	11
14	1	0	1	1	0	1	4	1	1	1	0	0	1	1	0	5	1	1	0	1	1	1	5	14
15	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	0	1	0	1	6	1	1	1	1	0	1	5	17
16	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	2	3
17	0	0	0	0	1	1	2	1	0	1	1	1	1	0	1	6	1	1	0	1	1	0	4	12
18	1	1	0	1	1	1	5	1	1	0	1	1	1	1	0	6	0	1	1	1	1	1	5	16
19	0	1	1	0	1	1	4	1	1	1	1	1	0	0	1	6	1	1	1	0	0	1	4	14
20	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	3
21	1	1	1	1	1	1	6	1	0	0	0	1	1	1	0	4	0	1	0	1	1	0	3	13
22	0	1	1	0	0	1	3	0	1	1	1	0	1	0	0	4	0	0	1	1	0	1	3	10
23	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	3	1	0	1	0	0	0	2	6
24	0	1	1	0	1	1	4	1	0	1	0	0	0	0	1	3	0	1	1	0	0	0	2	9
25	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	3	1	0	0	0	0	0	1	5
26	1	0	1	0	0	1	3	0	0	1	0	1	0	0	0	2	1	0	0	1	0	0	2	7
27	1	1	0	1	1	1	5	1	1	0	0	0	0	1	1	4	0	1	0	1	0	1	3	12
28	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	0	1	0	1	6	1	1	1	1	0	1	5	17

Post test experimental:																								
	p1	p2	p3	p4	p5	p6	D1	p13	p14	p15	p16	p17	p18	p19	p20	D2	p7	p8	p9	p10	p11	p12	D3	Suma
1	1	1	1	1	1	1	6	1	0	1	0	0	1	1	1	5	0	1	0	1	1	1	4	15
2	1	1	1	1	1	1	6	0	1	1	1	0	1	1	0	5	1	1	1	0	1	1	5	16
3	1	1	1	1	1	1	6	1	1	0	1	0	0	1	1	5	1	1	1	1	1	1	6	17
4	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	0	0	1	1	6	1	1	1	1	1	1	6	18
5	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	1	0	1	7	1	1	0	1	1	1	5	18
6	1	0	1	0	1	1	4	0	1	0	1	0	0	1	1	4	1	0	1	0	1	0	3	11
7	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	1	0	0	6	1	0	0	1	1	1	4	16
8	1	1	0	1	0	1	4	1	0	1	1	1	0	0	1	5	1	1	0	0	1	1	4	13
9	1	1	1	1	1	1	6	1	1	0	1	1	1	1	0	6	1	0	1	1	1	1	5	17
10	1	0	1	1	0	1	4	1	0	1	1	1	0	1	0	5	1	0	1	1	1	1	5	14
11	1	1	0	1	1	1	5	1	0	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	6	18
12	1	0	1	1	1	1	5	1	0	1	1	0	1	0	1	5	1	1	1	1	1	1	6	16
13	1	1	1	0	1	1	5	0	1	1	1	1	1	1	0	6	1	1	0	1	1	1	5	16
14	1	1	1	0	1	1	5	1	1	0	1	1	1	1	1	7	0	0	1	1	1	1	4	16
15	1	1	1	1	0	1	5	1	1	0	0	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	0	5	16
16	1	1	1	0	1	1	5	1	1	1	1	0	1	1	0	6	1	1	0	1	0	1	4	15
17	1	1	1	0	1	1	5	0	1	0	1	1	0	1	0	4	1	1	1	1	1	1	6	15
18	1	1	1	1	1	0	5	1	0	1	1	1	0	1	1	6	1	1	1	1	1	1	6	17
19	1	1	1	0	1	1	5	0	1	0	1	1	0	1	0	4	1	1	1	1	1	1	6	15
20	1	1	1	1	1	1	6	1	1	0	1	1	1	1	0	6	1	1	1	1	0	1	5	17
21	1	1	0	0	0	1	3	1	0	1	0	0	1	0	1	4	0	1	0	1	1	0	3	10
22	1	1	1	1	1	1	6	1	1	0	1	0	0	1	1	5	1	1	1	1	1	1	6	17
23	1	1	1	1	1	1	6	0	1	1	1	1	1	0	1	6	1	1	0	1	1	1	5	17
24	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	1	0	0	6	1	0	0	1	1	1	4	16
25	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	4	1	0	0	1	0	0	2	7
26	1	1	0	1	1	1	5	1	0	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	6	18
27	1	1	1	0	1	1	5	0	1	1	1	1	1	1	0	6	1	1	0	1	1	1	5	16
28	1	1	1	1	0	1	5	1	1	0	0	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	0	5	16



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Escuela de Posgrado

"Año de la lucha contra la corrupción y la impunidad"

Lima, 28 de septiembre de 2019

Carta P. 382-2019-EPG-UCV-LN

MGTR. GLADYS YSABEL QUISPE AROTUMA

Directora

DIRECCION

INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 7083 MANUEL GONZALES PRADA

De mi mayor consideración:

Es grato dirigirme a usted, para presentar a **ZACARIAS ABEL ARIAS CAYCHO** identificado con DNI N.° 15438720 y código de matrícula N.° 6000034058; estudiante del Programa de **MAESTRÍA EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN DOCENCIA Y GESTIÓN EDUCATIVA** quien se encuentra desarrollando el Trabajo de Investigación (Tesis):

USO DE SCRATCH Y LA PRODUCCIÓN DE TEXTO EN EL ÁREA DE COMUNICACIÓN EN ESTUDIANTES DEL 1ER AÑO DE SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 7083 MANUEL GONZALES PRADA DE SAN BORJA

En ese sentido, solicito a su digna persona otorgar el permiso y brindar las facilidades a nuestro estudiante, a fin de que pueda desarrollar su trabajo de investigación en la institución que usted representa. Los resultados de la presente serán alcanzados a su despacho, luego de finalizar la misma.

Con este motivo, le saluda atentamente,



Dr. Carlos Venturo Orbegoso
Jefe de la Escuela de Posgrado
Universidad César Vallejo - Campus Lima Norte

RCQA



Somos la universidad de los
que quieren salir adelante.



ucv.edu.pe

Anexo F: Constancia de haber aplicado el instrumento

"Año del la Lucha Contra la Corrupción y la Impunidad"



**"INSTITUCION EDUCATIVA "MANUEL GONZALES PRADA"
(CALLE DEL COMERCIO 193 (ESPALDA DEL MUSEO DE LA NACIÓN)
TELEFAX : 2-249590 (Secundaria)**

LA SUB-DIRECCION DE LA INSTITUCION EDUCATIVA "MANUEL GONZALES PRADA" DEL DISTRITO DE SAN BORJA, CORRESPONDIENTE A LA JURISDICCION DE LA UNIDAD DE GESTION EDUCATIVA LOCAL N° 07 SAN BORJA, QUE SUSCRIBE, EMITE LA SIGUIENTE:

CONSTANCIA :

A favor del señor **ARIAS CAYCHO, Zacarías Abel** identificado con DNI 15438720 ha cumplido en esta Institución Educativa el trabajo con estudiantes de 1° Año en el área de Comunicación el tema de **"Aplicación del Scratch como Recurso Didáctico para la producción de textos en estudiantes de una Institución educativa 2019"**. Dicha actividad se desarrolló desde el mes de Setiembre a Noviembre de 2019.

Se expide la presente a solicitud del interesado para los fines que crea conveniente.

San Borja , 16 de Diciembre del 2019.


FAUSTINO JURUPE YAMPUFE
SUB Director

Anexo G: Uso del aplicativo Scratch

