



**UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA**



**LA HERRAMIENTA DIGITAL CÓMIC LIFE EN LA  
COMPRENSIÓN Y PRODUCCIÓN DE TEXTOS NARRATIVOS DE  
LOS ESTUDIANTES DEL QUINTO GRADO DE LA INSTITUCIÓN  
EDUCATIVA PRIMARIA N° 70623**

**TESIS**

**PRESENTADA POR:**

**Bach. ROSA OLINDA FERNANDEZ POMA**

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE:**

**LICENCIADA EN EDUCACIÓN PRIMARIA**

**PUNO – PERÚ**

**2024**



Reporte de similitud

NOMBRE DEL TRABAJO

LA HERRAMIENTA DIGITAL CÓMIC LIFE  
EN LA COMPRENSIÓN Y PRODUCCIÓN D  
E TEXTOS NARRATIVOS DE LOS ESTUDI  
ANTES DEL QUINTO GRADO DE LA INSTI  
TUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA N° 7062  
3

AUTOR

FERNANDEZ POMA ROSA OLINDA

RECuento DE PALABRAS

**27658 Words**

RECuento DE CARACTERES

**152590 Characters**

RECuento DE PÁGINAS

**174 Pages**

TAMAÑO DEL ARCHIVO

**14.0MB**

FECHA DE ENTREGA

**Nov 5, 2024 10:40 AM GMT-5**

FECHA DEL INFORME

**Nov 5, 2024 10:43 AM GMT-5**

● **10% de similitud general**

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos.

- 9% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 6% Base de datos de trabajos entregados
- 4% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

● **Excluir del Reporte de Similitud**

- Material bibliográfico
- Material citado
- Material citado
- Coincidencia baja (menos de 12 palabras)

  
M.Sc. Ojeda Marleny Mamani Luque  
DOCENTE UNA - PUNO

  
M.Sc. José Antonio Suppo Gutiérrez  
DOCENTE UNA - PUNO

Resumen



## DEDICATORIA

Con gran emoción dedico esta tesis a las personas más importantes en mi vida, a mi padre Pedro Fernandez Catari, a mi madre Albertina Poma Quispe y a mis abuelitos Manuel y Selmira quienes han sido la fuente de mi inspiración y apoyo inquebrantable a lo largo de estos años.

Papá, tu constante motivación me han guiado a lo largo de esta travesía. Tu apoyo moral, económico y tus consejos y ejemplo de perseverancia me han enseñado que, con esfuerzo y determinación, podemos alcanzar cualquier meta.

Mamá, tu amor incondicional en todo momento y apoyo inquebrantable han sido mi roca durante cada desafío. Tus palabras de aliento han sido mi brújula en momentos de duda y su confianza en mí han sido mi mayor fortaleza.

Abuelitos, su sabiduría y experiencia de vida han sido una fuente de inspiración constante. A través de sus historias y consejos, he aprendido la importancia de la dedicación y la pasión en la búsqueda del conocimiento.

**Con cariño,**

**Rosa Olinda Fernandez Poma**



## AGRADECIMIENTOS

Agradezco de corazón a todas las personas e instituciones que han sido parte fundamental en la realización de mi tesis.

Quiero expresar mi sincero agradecimiento a la Universidad Nacional de Altiplano y a la Escuela Profesional de Educación Primaria por brindarme la oportunidad de cursar mis estudios superiores, ya que no solo me proporcionó los conocimientos necesarios, sino también un entorno enriquecedor que ha fomentado mi crecimiento académico y personal.

También agradezco de manera especial a mi asesora de tesis, Dra. Ofelia Marleny Mamani Luque, por su orientación experta, paciencia y dedicación. Su guía constante me ha ayudado a dar forma a mi investigación y a superar los obstáculos que se presentaron en el camino.

A los miembros de mi jurado de tesis, Lic. Milciades Conrado Suaña Calsin, Dra. Lessy Berly Leon Hanco y Dr. Humberto Mamani Coaquira, les agradezco por su tiempo, conocimiento y valiosas aportaciones durante la evaluación de mi trabajo.

Por último, pero no menos importante, quiero expresar mi gratitud a la I.E. N° 70623 Santa Rosa donde ejecuté mi proyecto de investigación. Su colaboración y apoyo fueron esenciales para la recopilación de datos y el éxito de mi investigación.

**Con gratitud,**

**Rosa Olinda Fernandez Poma**



# ÍNDICE GENERAL

Pág.

**DEDICATORIA**

**AGRADECIMIENTOS**

**ÍNDICE GENERAL**

**ÍNDICE DE TABLAS**

**ÍNDICE DE FIGURAS**

**ÍNDICE DE ANEXOS**

**ACRÓNIMOS**

**RESUMEN ..... 13**

**ABSTRACT..... 14**

## **CAPITULO I**

### **INTRODUCCIÓN**

**1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA..... 16**

**1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA ..... 18**

1.2.1. Problema general ..... 18

1.2.2. Problemas específicos..... 18

**1.3. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN ..... 19**

1.3.1. Hipótesis general..... 19

1.3.2. Hipótesis específicas..... 20

**1.4. JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO..... 21**

**1.5. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN..... 22**

1.5.1. Objetivo general..... 22

1.5.2. Objetivos específicos ..... 22



## CAPITULO II

### REVISIÓN LITERARIA

<b>2.1.</b>	<b>ANTECEDENTES .....</b>	<b>24</b>
	2.1.1. Internacional .....	24
	2.1.2. Nacional .....	25
	2.1.3. Local .....	28
<b>2.2.</b>	<b>BASE TEÓRICA.....</b>	<b>29</b>
	2.2.1. Herramienta digital .....	29
	2.2.2. El cómic .....	30
	2.2.3. El Cómic Life.....	32
	2.2.4. Textos narrativos.....	38
	2.2.5. Compresión de textos narrativos.....	40
	2.2.6. Producción de textos narrativos .....	43
<b>2.3.</b>	<b>MARCO CONCEPTUAL .....</b>	<b>47</b>
	2.3.1. Herramientas digitales .....	47
	2.3.2. Cómic .....	47
	2.3.3. Comprensión de textos.....	47
	2.3.4. Inferencias.....	48
	2.3.5. Pensamiento crítico.....	48
	2.3.6. Producción de textos .....	49

## CAPITULO III

### MATERIALES Y MÉTODOS

<b>3.1.</b>	<b>UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL ESTUDIO.....</b>	<b>50</b>
<b>3.2.</b>	<b>PERIODO DE DURACIÓN DEL ESTUDIO .....</b>	<b>51</b>



<b>3.3.</b>	<b>PROCEDENCIA DEL MATERIAL UTILIZADO.....</b>	<b>51</b>
<b>3.4.</b>	<b>POBLACIÓN Y MUESTRA DEL ESTUDIO .....</b>	<b>56</b>
3.4.1.	Población .....	56
3.4.2.	Muestra .....	56
<b>3.5.</b>	<b>METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN .....</b>	<b>57</b>
3.5.1.	Enfoque de investigación.....	57
3.5.2.	Tipo de investigación.....	57
3.5.3.	Diseño de investigación .....	57
<b>3.6.</b>	<b>VARIABLE.....</b>	<b>58</b>
<b>3.7.</b>	<b>ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS .....</b>	<b>59</b>
3.7.1.	Diseño estadístico para la prueba de hipótesis.....	59
3.7.2.	Planteamiento de la hipótesis.....	59
<b>3.8.</b>	<b>EVALUACIÓN DE LA PRUEBA.....</b>	<b>61</b>
<b>CAPITULO IV</b>		
<b>RESULTADOS Y DISCUSIÓN</b>		
<b>4.1</b>	<b>RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN.....</b>	<b>63</b>
<b>4.2</b>	<b>CONTRASTACIÓN DE HIPÓTESIS.....</b>	<b>82</b>
<b>4.3</b>	<b>DISCUSIÓN .....</b>	<b>91</b>
<b>V.</b>	<b>CONCLUSIONES .....</b>	<b>102</b>
<b>VI.</b>	<b>RECOMENDACIONES.....</b>	<b>105</b>
<b>VII.</b>	<b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....</b>	<b>107</b>
<b>ANEXOS.....</b>		<b>117</b>

**ÁREA:** Gestión Curricular

**TEMA:** La herramienta digital Cómics Life en comprensión y producción de textos

**FECHA DE SUSTENTACIÓN:** 14 de noviembre del 2024



## ÍNDICE DE TABLAS

	<b>Pág.</b>
<b>Tabla 1</b> Organización del instrumento de la comprensión de textos .....	51
<b>Tabla 2</b> Organización del instrumento de la producción de textos .....	52
<b>Tabla 3</b> Ficha técnica del instrumento para la comprensión de textos .....	52
<b>Tabla 4</b> Ficha técnica del instrumento para la producción de textos .....	53
<b>Tabla 5</b> Origen del instrumento de estudio .....	54
<b>Tabla 6</b> Escala de numeración del instrumento comprensión de textos por ítem.....	54
<b>Tabla 7</b> Escala de numeración del instrumento producción de textos por ítem.....	54
<b>Tabla 8</b> Escala de valoración del instrumento .....	55
<b>Tabla 9</b> Población de estudio .....	56
<b>Tabla 10</b> Muestra de estudio .....	56
<b>Tabla 11</b> Operacionalización de variables .....	58
<b>Tabla 12</b> Prueba de hipótesis .....	60
<b>Tabla 13</b> Nivel de comprensión de lecturas .....	64
<b>Tabla 14</b> Nivel de producción de textos .....	66
<b>Tabla 15</b> Comprensión de lecturas a nivel literal.....	68
<b>Tabla 16</b> Comprensión de lecturas a nivel inferencial.....	70
<b>Tabla 17</b> Comprensión de lecturas a nivel crítico.....	72
<b>Tabla 18</b> Nivel de adecuación a la situación comunicativa en la producción de textos .....	74
<b>Tabla 19</b> Nivel de coherencia en la producción de textos .....	76
<b>Tabla 20</b> Nivel de cohesión en la producción de textos.....	78
<b>Tabla 21</b> Nivel de estructura textual .....	80
<b>Tabla 22</b> Resultados de la normalidad .....	82



<b>Tabla 23</b>	Influencia del Cómic Life en la comprensión de lecturas a nivel literal .....	83
<b>Tabla 24</b>	Influencia del Cómic Life en la comprensión de lecturas a nivel inferencial .....	84
<b>Tabla 25</b>	Influencia del Cómic Life en la comprensión de lecturas a nivel crítico .....	85
<b>Tabla 26</b>	Influencia del Cómic Life en la adecuación del texto a la situación comunicativa .....	86
<b>Tabla 27</b>	Influencia del Cómic Life en la coherencia de textos.....	87
<b>Tabla 28</b>	Influencia del Cómic Life en la cohesión de textos.....	88
<b>Tabla 29</b>	Influencia del Cómic Life en la estructura de textos .....	89
<b>Tabla 30</b>	Influencia del Cómic Life en la comprensión de lecturas .....	90
<b>Tabla 31</b>	Influencia del Cómic Life en la producción de textos .....	91



## ÍNDICE DE FIGURAS

	<b>Pág.</b>
<b>Figura 1</b> Plantillas de la herramienta cómic life .....	37
<b>Figura 2</b> Estilo de hojas de la herramienta comic life .....	38
<b>Figura 3</b> Burbujas de textos de la herramienta comic life .....	38
<b>Figura 4</b> Ubicación geográfica de la Institución Educativa.....	50
<b>Figura 5</b> Representación gráfica del nivel de comprensión de lecturas.....	64
<b>Figura 6</b> Representación gráfica del nivel de producción de textos .....	66
<b>Figura 7</b> Representación gráfica de la comprensión de lecturas a nivel literal .....	69
<b>Figura 8</b> Representación gráfica de la comprensión de lecturas a nivel inferencial...	71
<b>Figura 9</b> Representación gráfica de la comprensión de lecturas a nivel crítico.....	73
<b>Figura 10</b> Representación gráfica del nivel de adecuación a la situación comunicativa en la producción de textos .....	75
<b>Figura 11</b> Representación gráfica del nivel de coherencia en la producción de textos	77
<b>Figura 12</b> Representación gráfica del nivel de cohesión en la producción de textos ..	79
<b>Figura 13</b> Representación gráfica del nivel de estructura textual.....	81



## ÍNDICE DE ANEXOS

	<b>Pág.</b>
<b>ANEXO 1.</b> Matriz de consistencia .....	117
<b>ANEXO 2.</b> Operacionalización de variables.....	118
<b>ANEXO 3.</b> Instrumentos aplicados en la investigación .....	119
<b>ANEXO 4.</b> Prueba de entrada de comprensión lectora .....	124
<b>ANEXO 5.</b> Prueba de entrada de producción de textos .....	133
<b>ANEXO 6.</b> Prueba de salida de comprensión de textos .....	134
<b>ANEXO 7.</b> Validación de instrumentos .....	142
<b>ANEXO 8.</b> Propuesta de sesiones de aprendizaje del Cómic Life.....	145
<b>ANEXO 9.</b> Base de datos .....	164
<b>ANEXO 10.</b> Acta de aprobación .....	166
<b>ANEXO 11.</b> Solicitud de autorización para la ejecución del proyecto de investigación .....	167
<b>ANEXO 12.</b> Constancia de autorización de la IEP N°70623 localizada en Puno.....	168
<b>ANEXO 13.</b> Evidencias .....	169
<b>ANEXO 14.</b> Declaración jurada de autenticidad de tesis .....	173
<b>ANEXO 15.</b> Autorización para el depósito de tesis en el Repositorio Institucional..	174



## ACRÓNIMOS

<b>UNA:</b>	Universidad Nacional del Altiplano
<b>IEP:</b>	Institución Educativa Primaria
<b>MINEDU:</b>	Ministerio de Educación
<b>PISA:</b>	Programa de Evaluación Internacional de los estudiantes
<b>ECE:</b>	Evaluación Censal de Estudiantes
<b>EM:</b>	Evaluación Muestral de estudiantes
<b>SIMCE:</b>	Sistema de Medición de la Calidad de la Educación
<b>INEI:</b>	Instituto Nacional de Estadística e Informática.
<b>TIC:</b>	Tecnología de la información y las comunicaciones
<b>OECD:</b>	Organización para la Corporación y el Desarrollo Económico



## RESUMEN

El presente estudio orientó su propósito en demostrar el nivel de eficacia de la herramienta digital Cómics Life en la comprensión y producción de textos narrativos de los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa Primaria N°70623, por ello, su metodología se rigió por un enfoque cuantitativo de diseño cuasiexperimental que optó por la ejecución de los tests validados a una muestra integrada por 19 estudiantes pertenecientes al grupo experimental y 15 estudiantes del grupo control, cuyos resultados mostrados en el pretest señalaron que los estudiantes de ambos grupos manifestaron dificultades en formular inferencias, entendimiento del vocabulario, detección mensaje implícito en el texto y complicaciones en la elaboración de valoraciones críticas, realización de escritos cohesionados con una estructura definida, por lo tanto, se incorporó el Cómics Life a través de sesiones de aprendizaje, cuyos resultados del postest manifestaron que la mayoría de los estudiantes partícipes del experimento registraron un nivel consolidado en el entendimiento de las lecturas que constató la hipótesis propuesta con la prueba t (Sig. de 0.000 menor al  $\alpha=0.05$ ), de igual manera, expuso un nivel destacado en la redacción de narraciones por la coherencia de los párrafos con el tema y el contexto comunicativo, lo cual, se corroboró con la prueba U de Mann Whitney que arrojó una Sig. con valor de 0.000 inferior al  $\alpha=0.05$ . En conclusión, la elaboración de historietas por medio del Cómics Life propició el fortalecimiento de la competencia de comprensión del mensaje plasmado en las lecturas y la elaboración de textos.

**Palabras clave:** Cómics Life, Estudiantes, Herramienta Digital, Comprensión Lectora, Producción de Textos.



## ABSTRACT

The present study oriented its purpose to demonstrate the level of effectiveness of the digital tool Comic Life in the understanding and production of narrative texts of fifth grade students of Primary Educational Institution No. 70623, therefore, its methodology was governed by a quantitative approach of quasi-experimental design that opted for the execution of the validated tests to a sample consisting of 19 students belonging to the experimental group and 15 students from the control group, whose results shown in the pretest indicated that students from both groups showed difficulties in formulating inferences, understanding vocabulary, detecting implicit messages in the text and complications in the elaboration of critical evaluations, making cohesive writings with a defined structure, therefore, Comic Life was incorporated through learning sessions, whose results of the posttest showed that the majority of the students participating in the experiment registered a consolidated level in the understanding of the readings that confirmed the hypothesis proposed with the t test (Sig. of 0.000 less than  $\alpha=0.05$ ), likewise, showed an outstanding level in the writing of narratives due to the coherence of the paragraphs with the topic and the communicative context, which was corroborated with the Mann Whitney U test that yielded a Sig. with a value of 0.000 lower than  $\alpha=0.05$ . In conclusion, the creation of comics through Comic Life fostered the strengthening of the competence of understanding the message captured in the readings and the creation of texts.

**Keywords:** Comic Life, students, digital tool, reading comprehension, text production.



# CAPÍTULO I

## INTRODUCCIÓN

La educación constituye uno de los pilares fundamentales para el desarrollo de cualquier sociedad, incluyendo el contexto de la realidad nacional peruana. La búsqueda constante de estrategias pedagógicas innovadoras y efectivas se ha convertido en una prioridad en el sistema educativo del Perú, ya que enfrenta diversos desafíos, entre los cuales se destaca la brecha en el nivel de comprensión lectora y escritura de los estudiantes. A pesar de los esfuerzos realizados por docentes e instituciones educativas, persiste la necesidad de innovar las estrategias pedagógicas que motiven a los estudiantes a mejorar sus habilidades lingüísticas. En este contexto, surge la pregunta que guía esta investigación: ¿Puede la herramienta digital Cómics Life ser una solución eficaz para promover la comprensión y producción de textos entre los estudiantes?

La herramienta Cómics Life presenta una perspectiva innovadora para abordar la escritura y la lectura, utilizando el formato de cómic como medio para expresar ideas y narrar historias. Esta tesis tiene como objetivo explorar la implementación efectiva de esta herramienta digital Cómics Life en el contexto educativo, considerando la cultura, las necesidades y los recursos disponibles.

En el transcurso de esta investigación, se evaluarán experiencias previas del uso de la herramienta digital Cómics Life en el ámbito educativo a nivel internacional, nacional y se evaluará su aplicabilidad en el contexto local. Además, se realizarán estudios y análisis con estudiantes para valorar los resultados y los desafíos que emergen al implementar esta herramienta digital en la enseñanza de la escritura y la lectura.



En última instancia, se pretende generar recomendaciones prácticas y orientaciones pedagógicas para optimizar el uso de la herramienta digital Cómics Life en la educación peruana, fomentando la formación de estudiantes competentes y críticos en el ámbito de la comunicación escrita.

Cabe destacar que, para lograr los objetivos, la investigación está estructurada por capítulos:

El Capítulo I proporciona una visión general del tema, formulando las preguntas de investigación y los objetivos del estudio, incluyendo el objetivo general y los objetivos específicos de la investigación.

El Capítulo II se enfoca en una revisión bibliográfica exhaustiva, analizando investigaciones previas sobre el uso de la herramienta digital Cómics Life y herramientas similares en la enseñanza de la escritura y la comprensión de textos.

El Capítulo III aborda los materiales y métodos utilizados en la investigación, detallando el tipo y diseño de investigación, la población y muestra, la ubicación y descripción de la población, el material experimental, las técnicas e instrumentos de recolección de datos, el procedimiento del experimento, el plan de tratamiento de datos y el diseño estadístico para la prueba de hipótesis.

El Capítulo IV se enfoca en los resultados obtenidos y su discusión, concluyendo con las conclusiones generales y las implicaciones prácticas del estudio.

## **1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

La educación es fundamental para el desarrollo de una sociedad, y las habilidades de comprensión y producción de textos juegan un papel crucial en el éxito académico y personal de los estudiantes. A nivel internacional, el Programa para la Evaluación



Internacional de Estudiantes (PISA) 2018 revela que un 20% de los estudiantes en diversos países no alcanzan niveles mínimos en competencias de lectura (OECD, 2019). Este dato subraya la magnitud de la brecha global en habilidades de lectura y escritura, destacando la necesidad urgente de estrategias pedagógicas efectivas para abordar estas deficiencias.

En el contexto nacional peruano, los desafíos son igualmente significativos. La Evaluación Censal de Estudiantes (ECE) 2021, realizada por el Ministerio de Educación del Perú, muestra que alrededor del 70% de los estudiantes no alcanzan niveles satisfactorios en comprensión lectora y producción de textos (Ministerio de Educación del Perú, 2022). Estos resultados ponen de relieve la falta de efectividad en las estrategias pedagógicas actuales y la necesidad de innovaciones en la enseñanza de estas habilidades fundamentales.

A nivel local, en la región de Puno, la situación es particularmente preocupante. Los resultados de la Evaluación Muestra (EM) muestran que Puno alcanzó un 1.9% en la etapa inicial, 61.8% en proceso y 36.4% en satisfactorio, con una media nacional de 567. Por otro lado, los resultados de las evaluaciones ECE de 2018 en el área de lectura, específicamente en la competencia “lee diversos tipos de textos escritos en lengua materna”, indican que Puno tenía un 10.1% en la etapa previa, 24.2% en el inicio, 30.9% en proceso y 34.8% en satisfactorio, con una media de 482 (Ministerio de Educación, 2019). Los factores socioeconómicos y las limitaciones en el acceso a recursos educativos contribuyen a estas dificultades, exacerbando los problemas en la formación lingüística de los estudiantes (Bernal et al., 2023).

En la Institución Educativa N°70623 Santa Rosa, la problemática fue evidente, al realizar observaciones y análisis de las calificaciones del primer trimestre en el aula



durante el año escolar, se constató que la mayoría de los estudiantes tanto del grupo de control como del experimental tenían notas por debajo del promedio regular. La falta de herramientas pedagógicas innovadoras y la necesidad de metodologías más efectivas para involucrar a los estudiantes en el proceso de escritura y lectura son preocupaciones recurrentes. Esta información fue crucial para implementar la metodología de enseñanza propuesta en este estudio.

En respuesta a estos desafíos, la presente investigación evaluó el impacto de Cómics Life, una herramienta digital que permite a los estudiantes crear historietas, en la mejora de la comprensión y producción de textos narrativos. La herramienta digital Cómics Life ofrece una metodología visual e interactiva que podría facilitar la expresión creativa y mejorar la comprensión lectora al involucrar a los estudiantes en la creación de contenidos narrativos (Perkins & Salomon, 1989).

## **1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

### **1.2.1. Problema general**

¿Cuál es el nivel de eficacia de la herramienta digital Cómics Life en la comprensión y producción de textos narrativos de los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa Primaria N°70623?

### **1.2.2. Problemas específicos**

¿Cuál es el nivel de eficacia de la herramienta digital Cómics Life en el nivel literal de la comprensión de textos narrativos de los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa Primaria N°70623?



¿Cuál es el nivel eficacia de la herramienta digital Cómic Life en el nivel inferencial de la comprensión de textos narrativos de los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa Primaria N°70623?

¿Cuál es el nivel eficacia de la herramienta digital Cómic Life en el nivel crítico de la comprensión de textos narrativos de los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa Primaria N°70623?

¿Cuál es el nivel eficacia de la herramienta digital Cómic Life en la adecuación a la situación comunicativa en la producción de textos de los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa Primaria N°70623?

¿Cuál es el nivel eficacia de la herramienta digital Cómic Life en la coherencia en la producción de textos de estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa Primaria N°70623?

¿Cuál es el nivel eficacia de la herramienta digital Cómic Life en la cohesión en la producción de textos de los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa Primaria N°70623?

¿Cuál es el nivel eficacia de la herramienta digital Cómic Life en la estructura en la producción de textos de los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa Primaria N°70623?

### **1.3. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN**

#### **1.3.1. Hipótesis general**



La herramienta digital Cómics Life es eficaz en la comprensión y producción de textos narrativos de los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa Primaria N°70623.

### **1.3.2. Hipótesis específicas**

La herramienta digital Cómics Life es eficaz en el nivel literal de la comprensión de textos narrativos de los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa Primaria N°70623.

La herramienta digital Cómics Life es eficaz en el nivel inferencial de la comprensión de textos narrativos de los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa Primaria N°70623.

La herramienta digital Cómics Life es eficaz en el nivel crítico de la comprensión de textos narrativos de los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa Primaria N°70623.

La herramienta digital Cómics Life es eficaz en la adecuación a la situación comunicativa en la producción de textos de los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa Primaria N°70623.

La herramienta digital Cómics Life es eficaz en la coherencia en la producción de textos de los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa Primaria N°70623.

La herramienta digital Cómics Life es eficaz en la cohesión en la producción de textos de los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa Primaria N°70623.



La herramienta digital Cómics Life es eficaz en la estructura en la producción de textos de los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa Primaria N°70623.

#### **1.4. JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO**

La presente investigación se fundamenta en la necesidad de abordar las deficiencias existentes en la comprensión y producción de textos entre estudiantes de educación primaria. De acuerdo con el Ministerio de Educación del Perú (2022), uno de los desafíos persistentes en el sistema educativo es la mejora de las competencias lectoras y escritoras, que han mostrado resultados insatisfactorios en evaluaciones nacionales, como las pruebas ECE (Evaluación Censal de Estudiantes). Estas pruebas han evidenciado una disminución en el rendimiento de los estudiantes en comprensión lectora y producción escrita, exacerbada por la pandemia de COVID-19, que interrumpió significativamente los métodos de enseñanza tradicionales y creó nuevas dificultades para el aprendizaje (Vargas et al., 2023).

Por otro lado, durante las prácticas pre profesionales realizadas en la Institución Educativa N°70623 Santa Rosa, se identificaron problemas recurrentes en las habilidades de lectura y escritura de los estudiantes. Estos problemas reflejan las tendencias observadas en estudios recientes que destacan la necesidad de enfoques pedagógicos innovadores para mejorar estas competencias (Gómez & Fernández, 2020). La pandemia ha intensificado estas dificultades, haciendo evidente la necesidad de intervenciones efectivas (INEI, 2023).

En este contexto, la herramienta digital Cómics Life se presenta como una solución efectiva. Ya que, al permitir la creación de cómics a través de la combinación de texto e imágenes, ofrece una metodología innovadora que puede mejorar tanto la comprensión



como la producción de textos. La utilización de cómics en la educación ha demostrado ser eficaz en aumentar la motivación y el interés de los estudiantes, así como en facilitar la comprensión de conceptos complejos (Jiménez et al., 2020). Este enfoque visual y narrativo puede contribuir significativamente al desarrollo de habilidades lectoras y escritoras al ofrecer una forma dinámica y atractiva de interactuar con el contenido (Echevarría & Molina, 2022).

Es así que este estudio se lleva a cabo con el objetivo de que los docentes consideren y apliquen la estrategia propuesta para abordar los problemas de comprensión y producción de textos que enfrentan los estudiantes de nivel primario, utilizando las TIC. Lo expuesto evidencia que esta situación es preocupante en la educación peruana, y si no se resuelve ahora, es probable que se perpetúe hasta la universidad.

## **1.5. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN**

### **1.5.1. Objetivo general**

Demostrar el nivel eficacia de la herramienta digital Cómics Life en la comprensión y producción de textos narrativos de los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa Primaria N°70623.

### **1.5.2. Objetivos específicos**

Determinar el nivel eficacia de la herramienta digital Cómics Life en el nivel literal de la comprensión de textos narrativos de los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa Primaria N°70623.

Determinar el nivel eficacia de la herramienta digital Cómics Life en el nivel inferencial de la comprensión de textos narrativos de los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa Primaria N°70623.



Determinar el nivel eficacia de la herramienta digital Cómico Life en el nivel crítico de la comprensión de textos narrativos de los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa Primaria N°70623.

Determinar el nivel eficacia de la herramienta digital Cómico Life en la adecuación a la situación comunicativa en la producción de textos de los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa Primaria N°70623.

Determinar el nivel eficacia de la herramienta digital Cómico Life en la coherencia de la producción de textos en los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa Primaria N°70623.

Determinar el nivel eficacia de la herramienta digital Cómico Life en la cohesión de la producción de textos en los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa Primaria N°70623.

Determinar el nivel eficacia de la herramienta digital Cómico Life en la estructura de la producción de textos en los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa Primaria N°70623.



## CAPÍTULO II

### REVISIÓN DE LITERATURA

#### 2.1. ANTECEDENTES

##### 2.1.1. Internacional

En la investigación de Gómez (2015) tuvo como propósito fortalecer las habilidades de la comprensión de lectura en idioma inglés utilizando como estrategia al cómic, se optó por un estudio de enfoque investigación acción y de diseño exploratorio, se utilizó el diario de campo conjuntamente con la ficha de observación que se aplicó a veinticinco estudiantes los que fueron conformados por 13 niños y 12 niñas con edad de ocho a once años, llegando a concluir que los estudiantes mostraron capacidades para inferir de forma eficaz un texto, distinguen elementos, conexos y contenido de la lectura y que es un recurso que atrae/capta la atención del estudiante.

En la investigación de Parra Acevedo (2021) en su estudio tuvo como objetivo conocer el nivel de representación del cómic y la contribución en la formación de las habilidades de comunicación y producción narrativa, fue un estudio de enfoque cualitativo, de tipo no experimental y diseño descriptivo exploratorio, donde se llegó a concluir que el cómic se logra integrar al aprendizaje siendo un recurso didáctico llamativo por lo estudiantes, lo que ayuda a que los aprendizajes puedan ser entretenidos y la composición estructural del cómic mejora la fluidez al realizar trabajos de lectura.

En la investigación de Cordero y Mejía (2021) tuvo como objetivo realizar un análisis de la información documentada que se encuentra relacionada



con los beneficios del recurso didáctico cómic con el fin de fortalecer la comprensión lectora, desarrollaron un estudio de método investigación acción participativo y diseño experimental, se evaluaron a 20 estudiantes de 12 a 16 años por medio de una prueba escrita, concluyendo que el comic permitió que los procesos de aprendizajes alcanzaran niveles positivos de reflexión crítica y que el uso del comic mejora la interacción de los docentes y estudiantes.

La investigación de Hernández (2019) tuvo por objetivo fortalecer las habilidades de la competencia escrita, se utilizó el enfoque cualitativo interpretativo, donde se utilizaron como instrumentos la encuesta, prueba diagnóstica, diario pedagógico y prueba escrita, las que se aplicaron a veintiocho estudiantes de catorce y dieciseis años de edad, concluyendo en que los estudiantes aumentaron sus niveles de conocimiento en relación a la lectura de imágenes los que son vistos en las labores interpretativas, reflexivas y analíticas. De la misma manera, se logró confirmar la integración de la estrategia comic como medio didáctico en la escritura de diversos tipos de textos.

### **2.1.2. Nacional**

La investigación de Arbizu (2021) tuvo como objetivo identificar los niveles de efectividad de la aplicación del programa informático Cómics Life en la producción de historietas, el estudio fue de enfoque cuantitativo y diseño cuasiexperimental, se aplicaron el pre test y el post test a 50 estudiantes de educación primaria, la recolección de datos se hizo mediante una prueba pedagógica validada, y los resultados se analizaron con el programa SPSS. Los hallazgos demostraron que Comic Life fue significativamente más efectivo para la producción de historietas en el grupo experimental. En conclusión, el uso del



programa y las sesiones de aprendizaje mejoraron las habilidades tecnológicas de los estudiantes, como lo evidencian sus notas en la prueba.

Merma (2019) en su investigación tuvo como objetivo determinar la influencia de las historietas en la creación de textos, fue una investigación de enfoque cuantitativo, tipo experimental, diseño cuasi experimental, donde se aplicaron pruebas de entrada y salida a 20 estudiantes de los grupos control y experimental, la propuesta metodológica con historietas se implementó en el grupo experimental, y se evaluaron los resultados con una prueba de producción de textos. Los resultados mostraron una mejora significativa en el aprendizaje de la producción de textos en el grupo experimental en comparación con el grupo control. Concluyendo que el uso de historietas como estrategia didáctica tiene una influencia positiva en la capacidad de producción de textos, como lo indican los resultados y la confirmación de la hipótesis.

Paniura y Calixto (2018) tuvieron como objetivo de investigación demostrar la efectividad de la herramienta Cómics Life en el pensamiento creativo del área de personal social. Fue una investigación cuantitativa, de tipo experimental, diseño cuasiexperimental. La población estuvo compuesta por 60 estudiantes, con técnicas de recolección de datos a través de encuestas y la “Evaluación Multifactorial de la Creatividad”. Los resultados mostraron que, antes de la intervención, el nivel de pensamiento creativo era bajo o regular en ambos grupos; después de la intervención, el grupo experimental mostró una mejora significativa, alcanzando un nivel bueno en el 70% de los casos, en comparación con el 47% en el grupo control. Concluyendo que la herramienta comic life influye de manera positiva en la capacidad de realizar actividades creativas en el área de personal social.



La investigación de Díaz y Paricahua (2018) tuvo como objetivo determinar el nivel de efectividad de las historietas en la comprensión lectora de los textos narrativos, fue un estudio de investigación aplicado y de diseño cuasiexperimental, donde utilizó una prueba con dos instrumentos, una prueba de entrada y una prueba de salida, para recolectar datos de una muestra de 38 estudiantes. Los resultados de la prueba de entrada mostraron que la mayoría de los estudiantes estaban en niveles de comprensión "en proceso" o "en inicio". Sin embargo, después de aplicar las historietas, los resultados de la prueba de salida indicaron una mejora significativa, con un aumento en los niveles de comprensión "logro destacado". La prueba de Chi Cuadrado ( $\chi^2$ ) confirmó que la inclusión de historietas en las sesiones de aprendizaje efectivamente mejora la comprensión lectora de los textos narrativos de los estudiantes.

El estudio de Castillo (2022) se llevó a cabo durante el período de COVID-19 y el trabajo remoto "Aprendo en casa". Su objetivo principal fue establecer la relación entre la elaboración de historietas digitales y la comprensión lectora en estudiantes de primaria de la Institución Educativa Heroínas Toledo en Concepción. La investigación, de tipo básico y nivel descriptivo correlacional, utilizó un diseño correlacional y se aplicó a una población de 156 estudiantes, de los cuales se tomó una muestra de 92 alumnos de cuarto grado. La técnica de recolección de datos fue la observación sistemática. Los resultados concluyen que existe una relación positiva y fuerte entre la creación de historietas digitales y la mejora en la comprensión lectora de los estudiantes, evidenciando el impacto beneficioso de esta estrategia en el proceso educativo.



### 2.1.3. Local

La investigación de Sanchez y Torres (2021), tuvo como objetivo conocer la eficacia de la historieta en la comprensión de textos narrativos, fue de enfoque cuantitativo, tipo experimental y diseño cuasiexperimental, se aplicaron pruebas escritas al inicial y al finalizar el experimento a 31 estudiantes, donde se concluyó que aplicar la estrategia de la historieta eleva los niveles de eficacia en la comprensión lectora de los estudiantes, puesto que, la media hallada de la prueba de salida es 17.77 de 20, por lo que se asume que los resultados aumentan de forma significativa.

La investigación de Condori (2021) tuvo como objetivo demostrar la eficacia de los comics en la producción de diversos tipos de textos de género narrativo, se utilizó el enfoque cuantitativo, experimental y diseño cuasiexperimental, donde se aplicaron pruebas de entrada y salida a 40 estudiantes de los grupos control y experimental, concluyendo que al reforzar la producción de textos de género narrativo por medio del comic eleva los niveles de eficacia, puesto que, el mayor porcentaje fue de 95% en un nivel bueno por lo que se asume que integrar esta herramienta en los aprendizajes de los estudiante mejora su calidad académica.

Hualla (2021) tuvo como objetivo determinar la influencia de las historietas como herramienta didáctica en la comprensión lectora, fue una investigación cuantitativa, tipo experimental y diseño cuasi experimental, se aplicaron pruebas de entrada y salida a estudiantes del cuarto grado de educación primaria, concluyendo existen niveles de eficacia significativos al utilizar las historietas para elevar los niveles de comprensión lectora, puesto que, al utilizar



esta estrategia los niños lograron mejorar su nivel de criticidad e inferencia en los distintitos tipos de textos presentados.

## **2.2. BASE TEÓRICA**

### **2.2.1. Herramienta digital**

Según Blanco et al. (2022) son herramientas que tienen por finalidad promover aprendizajes interactivos utilizando los recursos tecnológicos, existen dos modalidades de trabajo virtual como la sincrónica y asincrónica, las herramientas digitales buscan que los estudiantes interpreten los mensajes, analicen el contenido y a partir de ello generen respuestas y/o trabajos que tengan coherencia.

Morán et al. (2021) señala que las herramientas digitales actúan como facilitadores que posibilitan la creación, organización y publicación conjunta de documentos. Los sistemas de gestión de contenidos consisten en un conjunto de aplicaciones web que operan de manera análoga a un portal, tanto en entornos de Internet como de intranet.

De manera similar, Borja y Carcausto (2020) señalan que “las herramientas digitales en el ámbito educativo se definen como el grupo de aplicaciones y plataformas que pueden ayudar a docentes y estudiantes en sus actividades académicas” (p.1).

Pazmiño et al. (2022) estos instrumentos hacen posible diseñar actividades interactivas, que tienen por finalidad adquirir conocimientos que eleven el rendimiento académico de forma virtual.



Así mismo Borrego, García y Ruíz (2016) sostienen que es fundamental “aprovechar los recursos y herramientas digitales ofrecidos por las TIC para crear entornos pedagógicos innovadores, flexibles y atractivos para el aprendizaje de los estudiantes” (p.294).

### **2.2.2. El cómic**

Para Esteve (2016) es aquel texto que se expresa por medio de imágenes que van acompañas de viñetas, donde se muestran escenas y acción que tienen por fin comunicar una circunstancia o hecho, particularmente tiene la misma finalidad que una historieta, según Maza (2012) es buscar explorar de una forma diferente de producir textos, los que van acompañados de imágenes y palabras, se construyen mediante ideas que son plasmadas en un cuadro por medio de imágenes y viñetas, a diferencia de la historieta posee una estructura más profesional y emplean una redacción mucho más estricta, Arriagada et al. (2020) en la actualidad se considera al comic como una herramienta eficaz en el aprendizaje, potencia la habilidad visual y mejora el dominio del lenguaje e integra las nociones escritas y visuales.

Arizmendi (1975), citado por (García Martínez, 2013), describe al cómic como una representación visual y narrativa que logra una completa integración y conexión entre texto e imágenes, principalmente gracias a dos convenciones clave: la viñeta, que establece la continuidad narrativa en términos temporales y espaciales, y el globo, que encierra el diálogo y define al personaje principal.

Según la interpretación de Manacorda de Rosetti (1976), mencionada por (Evaristo Salas, 2017), el cómic se define como una secuencia narrativa que consiste en viñetas o cuadros en los que se pueden incluir textos escritos o ciertos

símbolos que representan sonidos fonéticos (como "Boom", "crash", "bang", entre otros).

### 2.2.2.1. Estructura de los comics

Csabay (2006), citado por Evaristo (2017), describe la estructura de los cómics de la siguiente manera:

- **Viñeta:** Es la unidad fundamental en los cómics, que define una sección de tiempo y espacio, además de contribuir a la construcción de significado y montaje. También funciona como una unidad de percepción distinta dentro de la narrativa visual.
- **Bocadillo:** Es el área donde se insertan los textos que muestran los diálogos o pensamientos de los personajes. Se compone de dos partes: el globo que contiene el texto y el rabillo o delta que señala al personaje que está hablando o pensando.
- **Rotulación:** Son palabras como "Bang", "Boom" o "Plash" que imitan sonidos mediante una representación fonética. Estas palabras aparecen en la viñeta, integradas en el diseño sin seguir un formato fijo.
- **Cartuchos (Pie de texto):** Son áreas, generalmente rectangulares, que contienen el texto de la voz del narrador, proporcionando información adicional sobre la historia.
- **Planos (Estilo):** Representan las perspectivas desde las cuales se muestra el entorno en el que se desarrolla la acción del cómic.

- **Personajes (Imagen):** Son los protagonistas o antagonistas principales sobre los que gira la acción narrativa del cómic (cuenta la intención comunicativa dentro del texto).

#### 2.2.2.2. Características de los comics

Según Ordoñez Rory (2010) citado por Evaristo (2017), señala que los cómics integran elementos sintácticos, fonéticos y semánticos. Estas características convierten al cómic en una herramienta valiosa para el análisis de textos narrativos y pueden actuar como un puente entre imagen y texto escrito, ofreciendo métodos eficaces para mejorar la comprensión lectora en contextos educativos. Entre los diversos rasgos del cómic, se destaca su naturaleza narrativa, que implica una secuencia temporal con un "antes" y un "después" en la viñeta que se está observando, generalmente referida al presente. Otro aspecto importante es la interacción entre elementos verbales e icónicos, junto con el uso de códigos específicos, que define al cómic. Además, el cómic presenta otras características esenciales, como:

- Su capacidad para narrar de manera diacrónica.
- La combinación de elementos verbales e icónicos.
- La aplicación de convenciones y códigos particulares.
- Su principal función como medio de distracción.

#### 2.2.3. El Cómic Life

De acuerdo a Arbizu (2021) es un software elaborado por la empresa Plasq y permite crear cómics por medio de una aplicación y/o programa, porque posee



herramientas que diseñan los diálogos, los personajes, las escenas y todos los aspectos que estructuran a un comic, pueden ser vistos de manera virtual y de la misma manera puede ser compartido o impreso.

Los cómics son un medio alternativo para aprender de manera lúdica (Rina et al., 2020). Proporcionar una experiencia de aprendizaje divertida puede mejorar la alfabetización científica de los estudiantes. En línea con el papel de los cómics en la enseñanza está su capacidad para aumentar el interés de los estudiantes en aprender. A continuación, se presentan las ventajas de los cómics como medio educativo:

- Tienen la capacidad de generar interés.
- Guiar el interés en la lectura que atrae a los estudiantes.
- Servir como puente para fomentar el interés en la lectura con la orientación del maestro.
- Facilitan la comprensión de conceptos interesantes de manera abstracta para los niños.
- Desarrollan el interés por la lectura en otros campos.
- La historia completa del cómic tiene una dirección común, como el bienestar.

Los estudiantes necesitan medios educativos que despierten su interés en la lectura de las asignaturas asignadas. Los estudiantes muestran un mayor interés en aprender a través de cómics digitales en comparación con los libros impresos. El estudio también demostró que los niños pequeños pueden detectar y comprender la conservación marina al estudiar ciencias naturales mediante cómics digitales (Fitria et al., 2023). Por lo tanto, al utilizar la última tecnología que



estimula el interés de los estudiantes en el aprendizaje, la introducción de la conservación marina puede implementarse de manera efectiva. De Guzman y Andal (2023) y Sari et al. (2021) enfatizaron que los estudiantes necesitan este medio para mejorar sus resultados de aprendizaje. Puede utilizarse para traducir conceptos abstractos en experiencias de aprendizaje concretas mediante su propia construcción (Karlimah et al., 2021).

Generalmente, a los estudiantes les gustan los cómics porque muestran imágenes en cada historia. Los cómics son imágenes y símbolos dispuestos en un orden específico para transmitir información y provocar respuestas estéticas de los lectores (Mustikasari et al., 2020; Terlouw et al., 2020). Son más conocidos como cómics digitales cuando se incorpora tecnología en su diseño y preparación para hacerlos más atractivos y eficientes. Los cómics digitales se crean y compilan utilizando aplicaciones como Cómics Life 3. A continuación, se presentan los beneficios de su uso en actividades de enseñanza y aprendizaje:

- Aumentan el vocabulario de los lectores.
- Ayudan a los estudiantes a entender conceptos abstractos o formulaciones.
- Pueden despertar el interés de los niños por leer otras materias.
- Todas las historias de cómics tienen un tema común, como la bondad u otros temas (Tsai, 2017).

Según Habiddin et al. (2022) y Tribull (2017), el uso de cómics digitales es una forma muy eficiente de enseñar ciencias en las escuelas primarias. Pueden fomentar el aprendizaje activo en los alumnos y mejorar los resultados académicos. Los cómics digitales se publican digitalmente, constan de una sola



imagen o varias partes. Además, tienen un camino de lectura armonioso, marcos visibles, símbolos como globos de diálogo y un estilo de escritura que comunica un significado visual (Habiddin et al., 2022; Wayan et al., 2020). Esto está en línea con el propósito de los cómics digitales, que es traducir fuentes verbales (escritas), permitir a los estudiantes imaginar fácilmente los eventos contenidos en la imagen y expresar sus ideas basadas en la narrativa visual acompañante (Lee et al., 2021; Terlouw et al., 2020).

Los cómics son mensajes visuales poderosos que transmiten el significado de una historia de manera breve y clara (Phoon et al., 2020). Los cómics son materiales de instrucción alternativos para que los profesores atraigan la atención de los estudiantes y les ayuden a estudiar de manera fácil y práctica, ya que proporcionan una ilustración interesante con un lenguaje sencillo (Lazarinis et al., 2015). Todos los profesores coincidieron en que los cómics pueden ser utilizados como medios de aprendizaje, ya que las imágenes visuales en los cómics pueden motivar a los estudiantes a aprender, especialmente si los cómics son atractivos y contienen conocimiento (Hidayah y Fathimatuzzahra, 2019).

La función de los cómics digitales es proporcionar una dirección clara respecto al proceso de aprendizaje (Bullock, 2013). Los estudiantes se sienten motivados a aprender y leer cuando se les presentan cómics digitales. En el estudio de física, los estudiantes pueden acceder a e-cómics usando un teléfono inteligente. Esto permite a los estudiantes aprender en cualquier lugar (Mulyati et al., 2019). A partir del aprendizaje con e-cómics, los estudiantes deberían encontrar soluciones a problemas a partir de los casos o la trama de la historia en los cómics (Azmy et al., 2020; Damayanti y Kuswanto, 2020).



La ventaja de este e-cómic basado en Android es que el contenido de las historias de los cómics puede ser bien entendido porque se asocia con la vida diaria. Hay animaciones de cómics que pueden explicar materiales abstractos sobre fluidos, y hay evaluaciones para conocer la capacidad de los estudiantes para entender el material de fluidos. Con la llegada de los e-cómics basados en Android, se espera que los estudiantes comprendan el concepto de la física de fluidos estáticos, desarrollen creatividad y habilidades de pensamiento crítico e imaginativo. Además, con el cómic, se espera que el aprendizaje pueda llevarse a cabo de manera efectiva. Así, se podrá aumentar el interés y la motivación de los estudiantes en las materias de física, especialmente en los materiales de fluidos estáticos. Los e-cómics pueden ser aplicados en las escuelas; los estudiantes pueden usar teléfonos inteligentes y laptops durante las lecciones solo si obtienen permiso de la escuela. Sin embargo, la implementación de los e-cómics lleva tiempo porque algunos estudiantes no tienen teléfonos inteligentes o laptops, y los estudiantes necesitan adaptarse primero al aprendizaje con e-cómics (Suri et al., 2021).

### **2.2.3.1. Elementos del Cómic Life**

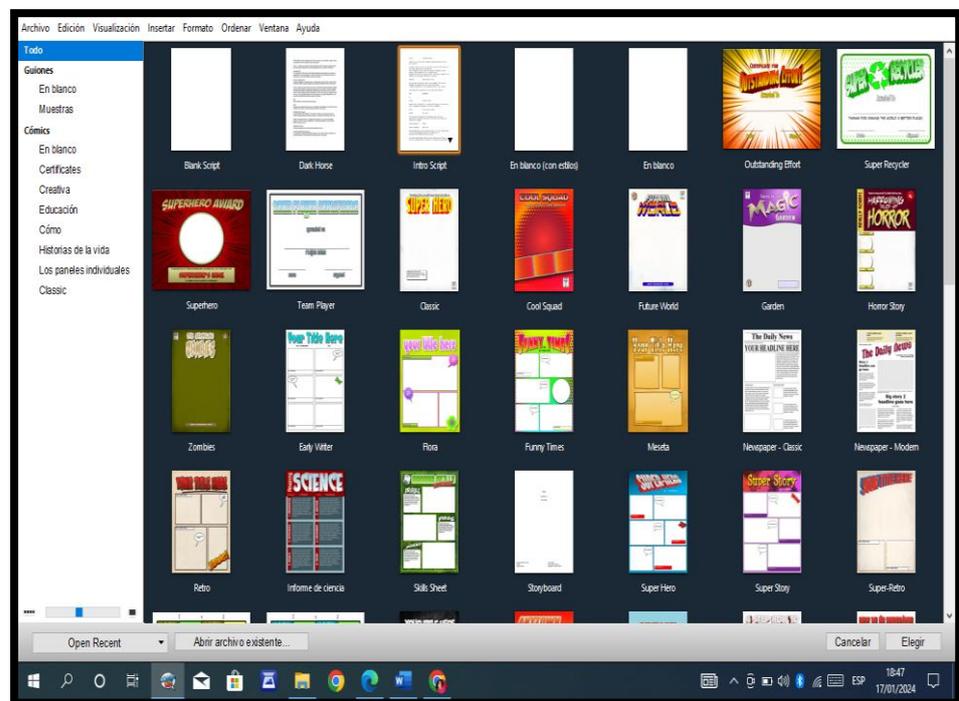
Existen numerosos programas para diseñar presentaciones y álbumes con tus fotos, pero pocos resultan tan innovadores como Comic Life. Este software permite crear álbumes fotográficos con el formato característico de los cómics, dividiendo las páginas en viñetas y añadiendo bocadillos, diálogos y otras anotaciones.

Lo más destacado de Comic Life es su facilidad de uso. Para diseñar tu propio cómic, solo necesitas seleccionar el diseño de las viñetas,

arrastrar las imágenes que deseas incluir y aplicar uno de los filtros disponibles. Para agregar diálogos, simplemente inserta los bocadillos y escribe el texto correspondiente. Además, el programa ofrece un menú con plantillas prediseñadas y opciones de páginas en blanco para estimular tu creatividad.

### Figura 1

*Plantillas de la herramienta cómic life*

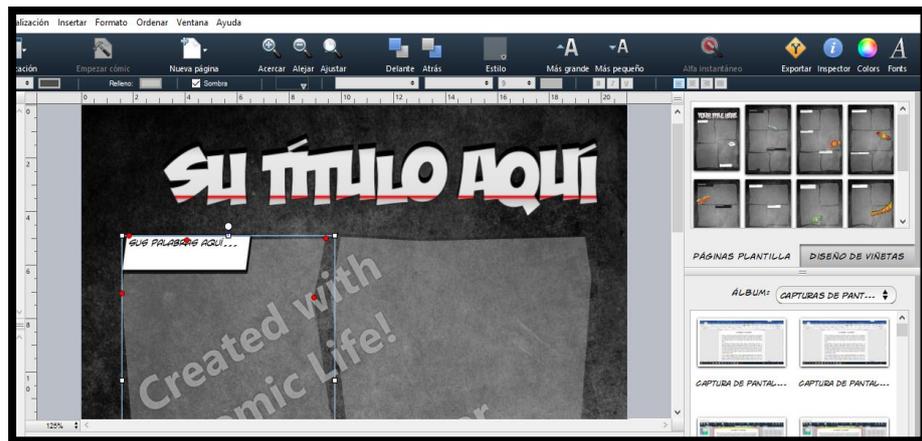


Nota: La herramienta digital cómic life

En la parte derecha se tiene los estilos de la hoja a utilizar y una hoja en blanco para la creatividad.

**Figura 2**

*Estilo de hojas de la herramienta comic life*

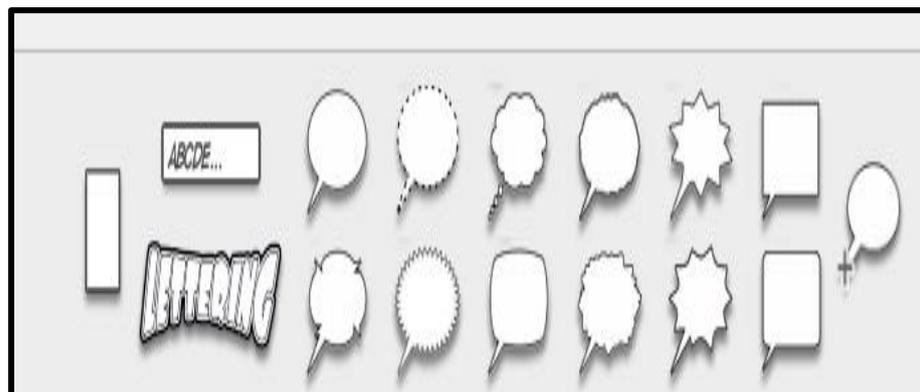


Nota: La herramienta digital cómic life

En la parte inferior tenemos las burbujas de texto que podemos utilizar para el dialogo de nuestros personajes.

**Figura 3**

*Burbujas de textos de la herramienta comic life*



Nota: La herramienta digital cómic life

#### 2.2.4. Textos narrativos



El texto narrativo es un tipo de texto que relata eventos pasados que ocurrieron (Mulyanah, 2021). Este tipo de texto es también el más fácil de usar para que las personas expresen sus puntos de vista sobre la vida y sus actitudes hacia los eventos, ya que los temas de los textos narrativos son cosas que ocurrieron, están ocurriendo o podrían ocurrir. En otras palabras, los textos narrativos narran historias de la vida real. Los individuos frecuentemente revierten los eventos que les han sucedido o lo que han visto en la narrativa. A través de la escritura basada en eventos del autor, los lectores pueden comprender los sentimientos y perspectivas del autor sobre la vida y los eventos (Bulut y Türközü, 2019).

Una narrativa es un tipo de escritura ficticia en la que el autor presenta un evento o numerosos eventos que le sucedieron a un personaje o grupo de personajes como si el lector estuviera viviendo entre los personajes principales (Rosyadi et al., 2023). Según Magfiroh et al. (2021), una narrativa es una obra de arte ficticia que presenta eventos o una secuencia de eventos que están conectados de manera significativa tanto temporal como causalmente. Está influenciada por el conocimiento obtenido de experiencias de la vida real. La narrativa termina la historia con una serie de eventos que involucran a un personaje.

En la escritura de un texto narrativo, se trata de escribir sobre eventos que ocurrieron en el pasado (Amelya et al., 2022). La esencia de un texto narrativo es su capacidad para construir hábilmente historias que no solo entretienen y cautivan a los lectores u oyentes, sino que también imparten conocimientos útiles e introspectivos (Situmorang et al., 2024). Basado en las fuentes mencionadas, los textos narrativos sirven como un poderoso medio para que los individuos expresen sus puntos de vista sobre la vida y transmitan emociones a través de historias



reales o imaginadas. Ya sean extraídas de experiencias personales o inspiradas en el folclore, la narrativa atrae a los lectores al entrelazar eventos que tienen relaciones temporales y de causa y efecto, convirtiéndolos en una forma de comunicación atemporal e impactante.

### **2.2.5. Compresión de textos narrativos**

Para Pérez (2014) es la comprensión, el uso, la evaluación, la reflexión y el compromiso con los textos para lograr metas personales, desarrollar conocimientos, el potencial personal y participar en la sociedad, en ese sentido se conceptualiza como la capacidad que posee una persona para hacer un buen uso de la comprensión lectora en la sociedad. Según Espínola (2018) es un proceso cognitivo constructivamente complejo, en el que las características del que lee, del texto y del contexto donde suceden los hechos tienen una influencia importante, por su parte Romo (2019) añade que “la comprensión y competencia lectora van de la mano, ya que la comprensión lectora es individual y depende de las actividades cognitivas y metacognitivas que la persona desarrolle mientras que la habilidad lectora está relacionada con las actividades de aprendizaje que desarrollan los individuos a lo largo su vida.

#### **2.2.5.1. Características de comprensión lectora**

La comprensión lectora es un proceso activo, interactivo, estratégico y metacognitivo. Según Pinzás (2008), estos son los aspectos principales:

**Constructivo:** Es un proceso dinámico en el que el lector elabora e interpreta el texto y sus componentes. Esto implica que el lector no solo



recibe la información pasivamente, sino que también reflexiona sobre lo que está leyendo para construir significados.

**Interactivo:** La comprensión se construye a partir de la combinación de la información previa del lector y la que proporciona el texto. El lector aporta un conjunto de conocimientos, experiencias y actitudes que afectan cómo interpreta el texto.

**Estratégico:** La manera en que se lee varía en función del objetivo, la motivación o el interés del lector. Las estrategias de lectura pueden cambiar según las necesidades, permitiendo lecturas rápidas o lentas, con subrayados, anotaciones y esquemas según se requiera.

**Metacognitivo:** Involucra la supervisión de los propios procesos mentales para asegurar una comprensión efectiva. Esto significa estar consciente de cómo se está leyendo y ajustar el proceso según sea necesario para mejorar la comprensión.

#### 2.2.5.2. Niveles de comprensión lectora

Según MINEDU (2017) determina los niveles de comprensión lectora:

**Literal:** Este nivel inicial se enfoca en la comprensión literal del texto, donde el lector utiliza habilidades fundamentales como el reconocimiento y la memoria. En esta etapa, se plantean preguntas relacionadas con:

- La identificación y localización de elementos.



- El reconocimiento de detalles como nombres, personajes y tiempos.
- La identificación de las ideas principales y secundarias.
- La comprensión de las relaciones causa-efecto.
- El recuerdo de hechos, lugares y rasgos de los personajes.

**Inferencial:** En el segundo nivel, el lector debe conectar el texto con sus propias experiencias y realizar suposiciones e inferencias. Este nivel incluye:

- Inferir detalles adicionales que no están explícitamente en el texto.
- Deducir las ideas principales y posibles enseñanzas morales.
- Inferir el orden de las ideas secundarias cuando no están organizadas claramente.
- Deducir rasgos de los personajes o características no directamente mencionadas en el texto.

La comprensión inferencial permite interpretar el texto más allá de la información explícita, haciendo uso de conocimientos previos y contextuales.

**Crítico:** El tercer nivel implica una lectura crítica, donde el lector evalúa y juzga el contenido del texto. Este nivel incluye:

- Evaluar la realidad y la fantasía presentadas en el texto.
- Hacer juicios de valor.



Este nivel permite reflexionar sobre el contenido textual, relacionándolo con conocimientos adquiridos de otras fuentes y comparando las afirmaciones del texto con el entendimiento personal del lector.

### **2.2.5.3. Procesos didácticos de la comprensión de textos**

Según Tapia (2018) los aspectos de comprensión lectora se desarrollan en tres etapas:

- **Antes de la lectura:** Se deben establecer los objetivos de la lectura, definir el propósito, activar los conocimientos previos sobre el texto y hacer predicciones sobre su contenido.
- **Durante la lectura:** El lector verifica o ajusta sus predicciones iniciales y genera nuevas conjeturas sobre el desarrollo del texto.
- **Después de la lectura:** Se lleva a cabo una reconstrucción o análisis del significado del texto, así como una comprensión de sus ideas principales.

### **2.2.6. Producción de textos narrativos**

Según Minedu (2015) antes de redactar se debe pensar en qué decir, cómo decirlo, para quién decirlo, para qué y por qué decirlo, responder a dichas cuestionamientos permite a los docentes y a los estudiantes planificar, textualizar y revisar su relato, de acuerdo a Espinola (2018) es la generación de ideas y la organización de estas para luego transcribirlas al texto, el tipo de texto que se va escribir, más allá de los propósitos, estrategias, planes y objetivos dentro de la escritura, considera los recursos discursivos, retórica y del lenguaje escrito.



### **2.2.6.1. Características de la escritura**

Según Pérez (2005) las características esenciales de un texto incluyen la coherencia, la cohesión, la adecuación al destinatario, una clara intención comunicativa, un contexto comunicativo apropiado, la relación con otros textos o géneros para lograr significado, y la inclusión de información suficiente (p. 26).

Arroyo (2016) señala que un texto debe incluir varios elementos importantes: el tema que aborda, el tipo de texto y su estructura, las características de la audiencia, así como aspectos lingüísticos, gramaticales y el contexto comunicativo (p. 32).

La producción de textos demanda el desarrollo de habilidades específicas para asegurar que el contenido esté enfocado en el tema, con párrafos que estén conectados entre sí. Además, debe redactarse en un lenguaje apropiado con una clara intención comunicativa y ser fácilmente comprensible para los lectores. Es fundamental que el texto siga un esquema o estructura determinada, lo cual ayudará a definir su tipo. También debe ofrecer información novedosa y adecuada para persuadir al lector.

### **2.2.6.2. Criterios para trabajar la escritura**

Por su parte Sánchez (2005) observa que muchos estudiantes presentan textos con problemas como la falta de concordancia entre el título y el contenido, una introducción, desarrollo y conclusión desarticulados, un orden lógico-temporal deficiente, un manejo incorrecto de la estructura del párrafo y el uso inapropiado de la puntuación.



Ávila et al. (2015) en su libro *Rúbricas y otras herramientas para desarrollar la escritura en el aula*, señala los siguientes criterios para comenzar a producir un texto:

- ***Criterio n° 1: Adecuación a la situación comunicativa***, se refiere a las variables contextuales que afectan el resultado final de la comunicación, como el propósito comunicativo, el destinatario, las características del contexto, la relación entre los interlocutores y la posición social de los participantes. La adecuación evalúa el grado en que el escritor se ajusta a las variables determinadas por la tarea de escritura.
- ***Criterio n° 2: Coherencia***, se refiere a la característica de los textos que permite a los lectores atribuirles un significado global y completo mediante la construcción de conexiones significativas entre sus diversas secciones.
- ***Criterio n° 3: Cohesión***, se refiere a los diversos mecanismos gramaticales que mantienen unidas las oraciones dentro de un texto. Estos recursos son tres: el primero es la conservación del referente, que garantiza, a través de mecanismos como la reiteración, el uso de sinónimos y las correferencias, que el texto se centre en sus temas principales. El segundo mecanismo es la progresión temática, que asegura que el texto progrese mediante un equilibrio entre la información nueva y la ya conocida. Por último, está la conexión, que se refiere a la relación lógico-semántica adecuada entre las oraciones del texto.



- **Criterio n° 4: Estructura**, se refiere a los diferentes géneros que cuentan con una estructura convencional. La categoría de género se refiere a la organización prototípica de los rasgos del texto (por ejemplo, la "silueta textual" es una característica del género). Sin embargo, a menudo los géneros se vinculan a una secuencia textual predominante (por ejemplo, el cuento siempre es narrativo), aunque en otras ocasiones esta asociación puede cambiar (un artículo puede ser tanto informativo como argumentativo). Por lo tanto, la estructura debe definirse según los parámetros de la tarea y el propósito.

#### 2.2.6.3. Etapas del proceso de producción

Para los procesos didácticos relacionados con la competencia “Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna”, el MINEDU (2018) establece lo siguiente:

- **Planificación:** Implica la creación de un plan detallado que incluya ideas, conceptos, intereses y necesidades informativas. En esta etapa, se deben considerar: - Definición de objetivos y metas, que abarcan el tema, el mensaje y el público destinatario. - Desarrollo de juicios, ideas y conceptos sobre el tema, apoyándose en la consulta de fuentes bibliográficas. - Organización y disposición del texto.
- **Textualización:** Consiste en la redacción del texto según el plan establecido. En esta fase, es crucial considerar el tipo de relato,



así como asegurar la coherencia, cohesión, adecuación y el uso adecuado de conectores e instrucciones gramaticales.

- **Revisión:** Se refiere al proceso mediante el cual el escritor examina y ajusta el texto basado en el plan inicial. El objetivo principal de esta etapa es mejorar el texto.

## 2.3. MARCO CONCEPTUAL

### 2.3.1. Herramientas digitales

Carcaño (2021) sostiene que “el término herramientas digitales alude al software utilizado por la computadora; esta se encuentra clasificada como una de las TIC. Las herramientas digitales para el desarrollo de aprendizajes son aquellos programas de computadora que tienen un propósito educativo” (p.1).

### 2.3.2. Cómics

Es una forma de comunicación narrativa que combina lenguaje e imagen en su estructura. La imagen sirve principalmente para ilustrar, mientras que el texto tiene la función de aclarar y especificar la imagen (Djukich & Mendoza, 2010). En su estudio, Bielsa, Fernández, Morreno y Organero (2011) definen el cómic como un método narrativo ágil y accesible, compuesto por una secuencia de imágenes dispuestas en viñetas que tienen el propósito de contar una historia.

### 2.3.3. Comprensión de textos

Según Vieiro y Gómez (2006) la comprensión lectora se refiere a la habilidad de entender y construir el significado de las ideas importantes en diversos tipos de textos escritos, integrando, analizando e interpretando el mensaje



del texto y conectándolo con las ideas preexistentes. Esta habilidad es una parte integral del proceso de descodificación de un texto.

Durán et al. (2018) describen la comprensión lectora como un proceso en el que se interpretan activamente y de manera constructiva los significados de un texto escrito. Esta habilidad es crucial en el ámbito educativo, ya que el éxito o el fracaso de los estudiantes a menudo depende de su capacidad para entender e interpretar instrucciones. Además, es fundamental para el desarrollo de diversos procesos cognitivos avanzados.

#### **2.3.4. Inferencias**

Las inferencias son las imágenes mentales que el lector crea al tratar de entender el texto, mediante la adición, omisión o sustitución de información que no está explícitamente presente en el texto que está leyendo (León, et al. 2011). Así Molinari & Duarte (2007), señala que entender un texto implica crear una representación de una situación en el mundo real, en el ámbito de las ideas o en un entorno imaginario. Los procesos inferenciales establecen conexiones que no están directamente indicadas en el texto y relacionan su contenido con el conocimiento previo del lector.

#### **2.3.5. Pensamiento crítico**

El pensamiento crítico es una actividad reflexiva que examina la solidez de las conclusiones derivadas tanto de la reflexión personal como de la ajena. También implica la habilidad de cuestionar tanto el propio pensamiento como el de los demás (Robles, 2019). Del mismo modo señala que cultivar el pensamiento crítico es esencial tanto para la vida académica como personal. Es un componente crucial en la adquisición de conocimiento, la toma de decisiones y la acción. En



este sentido, se define como la habilidad de las personas para formar juicios regulados con un objetivo específico, cuyos resultados en términos de interpretación, análisis, evaluación e inferencia deben basarse en la evidencia, conceptos, métodos, criterios y contexto considerados para su formulación.

### **2.3.6. Producción de textos**

Según Acurio (2020) la escritura surge con el propósito de transmitir mensajes y sensaciones, facilitando la comunicación entre individuos o grupos, y constituye la base del proceso de aprendizaje (p. 8).

## CAPÍTULO III

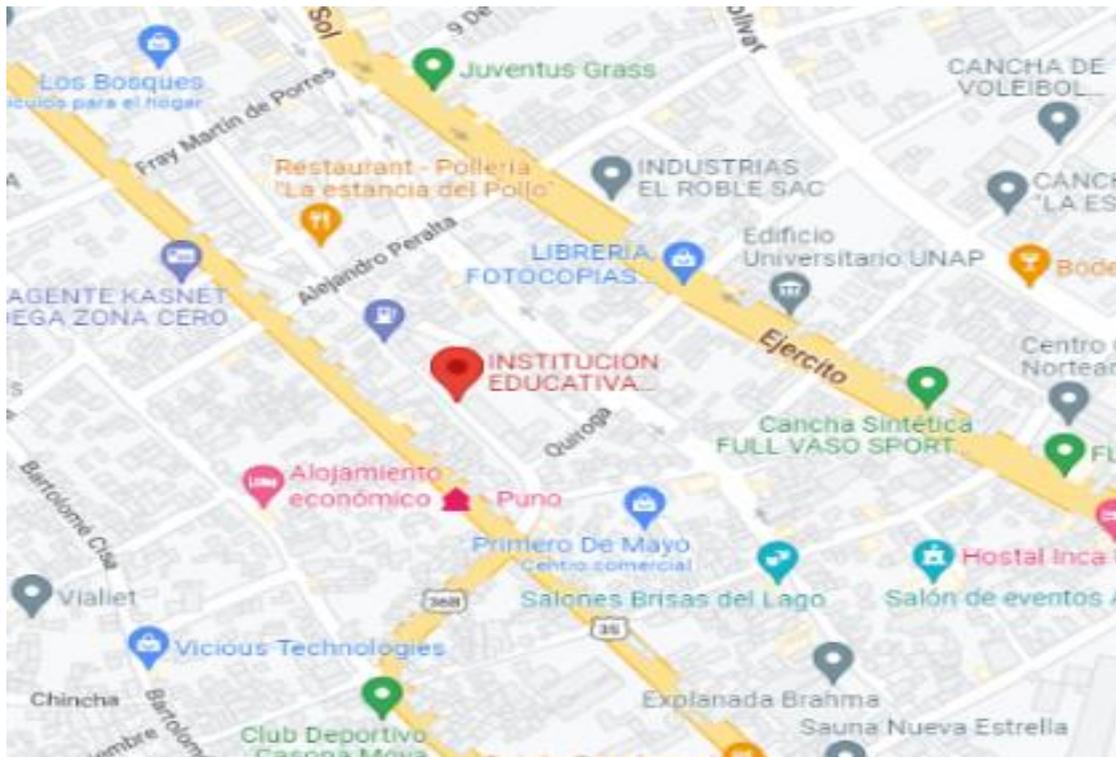
### MATERIALES Y MÉTODOS

#### 3.1. UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL ESTUDIO

El estudio se realizó dentro nuestro país Perú, departamento de Puno, Provincia de Puno, distrito de Puno la ciudad se encuentra ubicado a una altura de 3.876 m.s.n.m. específicamente en el Jirón Leoncio Prado N° 345 en la IEP. N°70623 Santa Rosa, Puno 2023.

#### Figura 4

*Ubicación geográfica de la Institución Educativa*



Nota. Ubicación de la I.E. en el Google maps

### 3.2. PERIODO DE DURACIÓN DEL ESTUDIO

La investigación que se realizó durante los meses de julio, agosto, septiembre, octubre del 2023.

### 3.3. PROCEDENCIA DEL MATERIAL UTILIZADO

Para Arias (2020) la técnica constituye un medio por el cual un investigador puede recolectar datos de una muestra y ello se deben considerar los siguientes criterios: materiales, tecnológicos y financieros. Es una prueba objetiva para comprender el desempeño de los estudiantes. Esta técnica es propia para obtener valoraciones que permitieron recopilar más información y resultados de los grupos sometidos a este estudio, para así identificar dificultades en el aprendizaje de la comprensión y producción de textos. Así la técnica empleada para la investigación correspondió a un examen escrito que propició identificar cómo está el nivel de comprensión lectora y la producción de textos de los estudiantes de quinto grado.

Los instrumentos tomados en cuenta para la investigación se encuentran divididos de acuerdo a las variables y dimensiones del estudio:

**Tabla 1**

*Organización del instrumento de la comprensión de textos*

<b>Dimensión</b>	<b>Nivel</b>	<b>Ítems</b>
Comprensión Lectora	Inferencial	5 ítems
	Literal	5 ítems
	Critico	5 ítems

*Nota.* Ramírez y Fernández (2022) en “Niveles de comprensión lectora”

**Tabla 2***Organización del instrumento de la producción de textos*

<b>Dimensión</b>	<b>Nivel</b>	<b>Ítems</b>
Producción de textos	Adecuación a la situación comunicativa	4 ítems
	Coherencia	4 ítems
	Cohesión	4 ítems
	Estructura	4 ítems

*Nota.* Ávila et al. (2015) en “Rúbricas y otras herramientas para desarrollar la escritura en el aula”

Los instrumentos de investigación fueron descritos por medio de fichas técnicas en los siguientes esquemas:

**Tabla 3***Ficha técnica del instrumento para la comprensión de textos*

<b>Título</b>	<b>Escala de estimación desarrollo de la comprensión lectora</b>
<b>Autor</b>	Ramírez y Fernández (2022)
<b>Ámbito</b>	Psicológico, educativo, salud, investigativo
<b>Variable</b>	La comprensión y producción de textos narrativos
<b>Sub Dimensiones</b>	Literal, inferencia y critico
<b>Duración</b>	45 minutos = una hora pedagógica
<b>Aplicación</b>	Aplicación de forma individual. El instrumento se encuentra dividido en tres apartados: 1. Literal Ítem 1, Ítem 2, Ítem 3, Ítem 4 y Ítem 5
<b>Descripción</b>	2. Inferencial Ítem 6, Ítem 7, Ítem 8, Ítem 9 y Ítem 10 3. Critico Ítem 11, Ítem 12, Ítem 13, Ítem 14 y Ítem 15
<b>Escala</b>	El instrumento tiene su respectiva escala determinada de la siguiente manera:

- 1 inicio
  - 2 proceso
  - 3 consolidado
  - 4 consolidado con excelencia
- 

**Tabla 4**

*Ficha técnica del instrumento para la producción de textos*

<b>Título</b>	<b>Rúbricas y otras herramientas para desarrollar la escritura en el aula</b>
<b>Autor</b>	Ávila et al. (2015)
<b>Ámbito</b>	Psicológico, educativo, salud, investigativo
<b>Variable</b>	La comprensión y producción de textos narrativos
<b>Sub Dimensiones</b>	Adecuación a la situación comunicativa, coherencia, cohesión y estructura
<b>Duración</b>	45 minutos = una hora pedagógica
<b>Aplicación</b>	Individual. El instrumento se encuentra dividido en cuatro apartados:
<b>Descripción</b>	1 adecuación a la situación comunicativa 2 coherencia 3 cohesión 4 estructura El instrumento tiene su respectiva escala determinada de la siguiente manera:
<b>Escala</b>	Nivel 1 Nivel 2 Nivel 3 Nivel 4

---

Los instrumentos se encuentran en publicaciones investigativas y manuales de evaluación como lo describe la tabla 5, son instrumentos que se vienen utilizando de forma constante por los docentes, la escala de estimación para la dimensión comprensión

lectora posee los niveles inferenciales, crítico y literal que se basan netamente en la calidad de interpretar textos escritos y fueron valorados en una investigación mediante un artículo. Por otro lado, la rúbrica para la producción de textos posee una estructura que se caracteriza por evaluar los niveles estructurales y gramáticos del texto como adecuación a la situación comunicativa, coherencia, cohesión y estructura, constituyendo los indicadores considerados en el desarrollo del trabajo de investigación.

**Tabla 5**

*Origen del instrumento de estudio*

<b>Autor</b>	<b>Título</b>	<b>Origen</b>
Ramírez y Fernández (2022)	Escala de estimación desarrollo de la comprensión lectora	<b>Artículo</b>
Ávila et al. (2015)	Rúbricas y otras herramientas para desarrollar la escritura en el aula	<b>Libro manual</b>

**Tabla 6**

*Escala de numeración del instrumento comprensión de textos por ítem*

<b>Escala cuantitativa</b>			
<b>En inicio</b>	<b>En proceso</b>	<b>Consolidado</b>	<b>Consolidado en excelencia</b>
1	2	3	4

*Nota.* Ficha técnica de los instrumentos

**Tabla 7**

*Escala de numeración del instrumento producción de textos por ítem*

<b>Escala cuantitativa</b>			
<b>En inicio</b>	<b>En proceso</b>	<b>Esperado</b>	<b>Destacado</b>
1	2	3	4

*Nota.* Ficha técnica de los instrumentos



Sin embargo, en la recopilación de datos para la investigación, se emplearon pruebas de pre y post test escritas para evaluar tanto la comprensión como la producción de textos narrativos. Para medir la comprensión de textos narrativos, se incluyeron 5 preguntas de nivel literal, 5 de nivel inferencial y 5 de nivel crítico. En cuanto a la producción de textos narrativos, se solicitó a los estudiantes que realizaran una escritura libre.

Por ello, el instrumento de evaluación fue sometido nuevamente a una validación por parte de los expertos: Dra. Zaida Callata Gallegos, la Dra. Katia Pérez Argollo y el M. Sc. José Marcial Mamani Condori. Los expertos, pertenecientes a la Escuela Profesional de Educación Primaria, verificaron minuciosamente la pertinencia del instrumento y la calidad de la redacción. Para este proceso, se proporcionaron los siguientes documentos: el tema y los objetivos del proyecto, la matriz de operacionalización de variables, el instrumento y la técnica para la validación, así como la ficha del validador. En el instrumento se tomó en cuenta los siguientes criterios: claridad, objetividad, consistencia, coherencia, pertinencia, suficiencia, actualidad, intencional.

## **Tabla 8**

### *Escala de valoración del instrumento*

<b>Escala cuantitativa</b>		
<b>Malo</b>	<b>Regular</b>	<b>Bueno</b>
8-19	20-30	31-40

*Nota.* Escala de valoración cuantitativa de instrumentos de validación

### 3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA DEL ESTUDIO

#### 3.4.1. Población

La población consignada en el estudio se conformó por todos los estudiantes, entre varones y mujeres, cuyo total correspondió a 55 estudiantes de quinto grado de la Institución Educativa Primaria N.º 70623 Santa Rosa situada en Puno.

**Tabla 9**

*Población de estudio*

Grado	Sección	#
Quinto	A	19
Quinto	B	15
Quinto	C	21
Total		55

*Nota.* Nómina de matrícula de la IEP N.º 70623 Santa Rosa Puno

#### 3.4.2. Muestra

Para determinar la muestra se tomó en cuenta lo manifestado por Hernández y Batista (2014), quienes consideran a la muestra como una parte representativa o el subconjunto de la población que posee características que se reproducen de la manera más exacta posible.

**Tabla 10**

*Muestra de estudio*

Grado	Sección	#
Quinto	A	19
Quinto	B	15
Total		34

*Nota.* Nómina de matrícula de la IEP N.º 70623 Santa Rosa Puno



Se determinó la muestra por medio de muestreo no probabilístico, puesto que, se ajustó a la intención con la que se desea investigar, los integrantes de la muestra mantienen características similares como el grado, la edad y el nivel educativo.

### **3.5. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN**

#### **3.5.1. Enfoque de investigación**

El estudio se enmarca en un enfoque cuantitativo porque de acuerdo a Hernández y Mendoza (2018) conforma una perspectiva que ofrece un concepto global positivista, hipotético deductivo, objetivo, concreto y está orientado a los resultados para explicar determinados fenómenos, así los datos o variables se miden en un contexto definido, se analizan las mediciones, se cuantifican los datos, y se establecen conclusiones.

#### **3.5.2. Tipo de investigación**

De acuerdo al enfoque, el tipo de estudio requerido para la investigación correspondió a experimental, porque para Hernández y Batista (2014) se evaluó los hallazgos derivados de la ejecución de un tratamiento o intervención efectuada frente a un fenómeno que se desea cambiar, teniendo en cuenta puntos de partida y acciones que ayuden a medir los avances positivos o negativos que resulten de esta experimentación.

#### **3.5.3. Diseño de investigación**

El diseño que le corresponde a la investigación es cuasiexperimental ya que según, Hernández y Batista (2014) aquí se trabaja con dos grupos, en la que al inicio se aplicó una prueba de entrada (pre test de diagnóstico) a ambos grupos,

luego se ejecutó la herramienta Cómics Life como estrategia con el grupo experimental. Al terminó se aplicó la prueba de salida (post test) para comprobar la influencia de la estrategia.

### 3.6. VARIABLE

- Variable independiente:  
Herramienta digital Comic life
- Variable dependiente  
Comprensión y producción de textos

**Tabla 11**

*Operacionalización de variables*

	Variables	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de valoración
Variable Independiente	<b>Herramienta digital comic life:</b> De acuerdo a Arbizu (2021) es un software elaborado por la empresa Plasq y permite crear cómics por medio de una aplicación y/o programa, porque posee herramientas que diseñan los diálogos, los personajes, las escenas y todos los aspectos que estructuran a un comic, pueden ser vistos de manera virtual y de la misma manera puede ser compartido o impreso.	Viñeta	Diseña viñetas para realizar actividades de comunicación dentro del comic.	Elaboración de sesiones de aprendizaje de aprendizaje N° 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20.	Elaboración de experiencia de aprendizaje <b>Competencia 1:</b> Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna. <b>Competencia 2:</b> Escribe diversos tipos de textos escritos en su lengua materna.
		Globo	Integra bocadillos con el fin de interacción entre los personajes del comic.		
		Rotulación	Toma en cuenta los distintitos de onomatopeyas dentro del comic.		
		Pie de texto	Realiza referencias dentro del comic utilizando los cartuchos.		
		Estilo	Elabora distintos de planos en el comic con la finalidad de variar el contexto		
		Imagen	Toma en cuenta la intención comunicativa dentro del comic para diseñar los personajes.		
Variable Dependiente	<b>Comprensión lectora</b> Es un proceso interactivo que involucra varios elementos y permite crear una representación personal, ordenada y coherente del contenido de un texto. Se identifican tres niveles específicos que deben abordarse para lograr una comprensión completa del texto. (Ramírez y Fernández, 2022).	Literal	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identifica los personajes, hechos, cronología de hechos, secuencia y vocabulario de un texto narrativo</li> </ul>	1, 2, 3, 4, 5	<b>Instrumento</b> Escala de estimación desarrollo de la comprensión lectora <b>Escala</b> 1 inicio 2 proceso 3 consolidado 4 consolidado con excelencia
		Inferencial	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identifica las ideas principales y secundarias en un texto narrativos, así como las conclusiones, acontecimiento y lenguaje figurativo.</li> </ul>	6, 7, 8, 9, 10	
		Critico	<ul style="list-style-type: none"> <li>Emite juicios y expresa, de los acuerdos y desacuerdos del texto narrativo, diferencia los hechos de las opiniones.</li> </ul>	11, 12, 13, 14, 15	

**Producción de textos:**

La escritura es un proceso multidimensional y complejo que nunca se termina de construirse por completo. Por esta razón, no se puede enseñar de una sola vez; es necesario abordar distintos aspectos y desarrollarlos a través de la práctica. Para ello, se tomaron en cuenta las dimensiones evaluadas en la prueba SIMCE (Ávila et al., 2015).

Adecuación  
Comunicativa  
Coherencia  
Cohesión  
Estructura

- Determina el nivel de escritura formal en el texto.
- La estructura del texto muestra estabilidad y consistencia.
- Implementa de elementos gramaticales en su texto.
- Escribe utilizando la estructura narrativa.

Criterio 1  
Criterio 2  
Criterio 3  
Criterio 4

**Instrumento**

Rúbricas  
herramientas y otras desarrollar la para escritura en el aula  
**Escala**  
Nivel 1 (inicial)  
Nivel 2  
Nivel 3  
Nivel 4  
(desarrollado)

*Nota.* Elaboración propia

### 3.7. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

#### 3.7.1. Diseño estadístico para la prueba de hipótesis

Para lograr el objetivo de investigación y por consiguiente probar la hipótesis planteada, se tomó en cuenta los valores que pueden resultar de la prueba estadística “t de student o U de Mann Whitney” en función a los hallazgos reportados por las pruebas de normalidad efectuadas en el paquete estadístico SPSS versión 24, cuyos resultados contribuyeron a medir el nivel de eficacia de la herramienta virtual comic life en las pruebas de entrada y salida de los dos instrumentos de producción y comprensión de textos.

#### 3.7.2. Planteamiento de la hipótesis

- **Hipótesis nula**

H<sub>0</sub>: La herramienta digital Cómico Life no es eficaz en la comprensión y producción de textos narrativos de los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa Primaria N°70623.

- **Hipótesis alterna**

$H_a$ : La herramienta digital Cómics Life es eficaz en la comprensión y producción de textos narrativos de los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa Primaria N°70623.

- **Nivel de significancia correspondiente a 0.05**

En la confrontación de la hipótesis se escogió un 5% de significancia junto a los valores expuestos en la tabla de  $t_c$  y U de Mann Whitney, con el propósito de señalar con precisión las zonas de negación o aceptación de la hipótesis propuesta.

- **Prueba estadística**

De acuerdo con los hallazgos arrojados por la prueba de normalidad de Shapiro Wilk se evidenció en la variable producción de escritos un p-value inferior al 5% que manifestó la distribución no normal de una serie de datos compilados y la variable comprensión de lecturas un p-valor superior al 5% que mostró la distribución uniforme de los datos, lo cual, impulsó a elegir la prueba U de Mann Whitney y prueba t- student muestras independientes respectivamente.

**Tabla 12**

*Prueba de hipótesis*

<b>Variables</b>	<b>Estadístico</b>	<b>gl</b>	<b>Sig.</b>
Pretest – Postest Comprensión de lecturas	,937	34	,051
Pretest – Postest Producción de textos	,901	34	,005



- **Regla de decisión**

Los hallazgos registrados manifiestan si se corrobora o descarta la hipótesis defendida en el estudio posterior a un comparativo con los resultados estadísticos.

### **3.8. EVALUACIÓN DE LA PRUEBA**

El estudio se realizó de la siguiente manera:

Primero, se presentó una solicitud a la directora de la Institución Educativa Primaria N.º 70623 Santa Rosa, Puno-2023, para que se realice de la investigación.

Segundo, se coordinó con el profesor del aula y los estudiantes la ejecución de los instrumentos seleccionados en el estudio previa explicación de los beneficios del estudio y registro del consentimiento informado dado por los padres de familia y asentimiento informado concedido por los estudiantes que aceptaron cooperar de forma espontánea en el proceso de acopio de datos.

Tercero, se aplicó a los estudiantes la prueba de entrada, al grupo control y al grupo experimental, esto permitió recabar información sobre cómo están en la comprensión y producción de textos narrativos, los estudiantes.

Cuarto, se desarrolló el experimento utilizando la herramienta de Comic Life como estrategia con los estudiantes del grupo experimental previo análisis de los hallazgos registrados por el pretest.

Quinto, se logró la ejecución de las actividades de aprendizaje utilizando la estrategia en el grupo experimental y se compiló información respecto a la destreza en el entendimiento e interpretación del contenido expuesto en los textos y la habilidad de



redactar historias con párrafos cohesionados sin incurrir en digresiones informativas con la ficha de observación.

Sexto, se aplicó la prueba de salida, tanto al grupo control y grupo experimental, con la finalidad de evaluar la efectividad de la estrategia didáctica ejecutada en el entendimiento de las lecturas, desarrollo de pensamiento reflexivo – valorativo, construcción de inferencias en función a los hechos descritos en los textos, producción de historias estructuradas que emplean un lenguaje acorde con el receptor e ideas coherentes en la temática principal.



## CAPÍTULO IV

### RESULTADOS Y DISCUSIÓN

#### 4.1 RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

Los hallazgos se exponen en función con los objetivos propuestos, por tanto, se comenzó mostrando los resultados reportados por el grupo experimental y posteriormente se detalló el desempeño en entendimiento y elaboración de textos en el grupo de control, en ambas agrupaciones se manifestaron resultados de la prueba de entrada y postest con énfasis en las variables sujetas a indagación y dimensiones identificadas conforme al sustento teórico, cuya examinación propició adquirir una serie de información respecto a las competencias comunicativas desarrolladas por los estudiantes y la injerencia del Cómico Life en su fortalecimiento.

##### 4.1.1 Resultados del objetivo general

**OG:** Demostrar el nivel eficacia de la herramienta digital Cómico Life en la comprensión y producción de textos narrativos de los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa Primaria N°70623.

**Tabla 13**

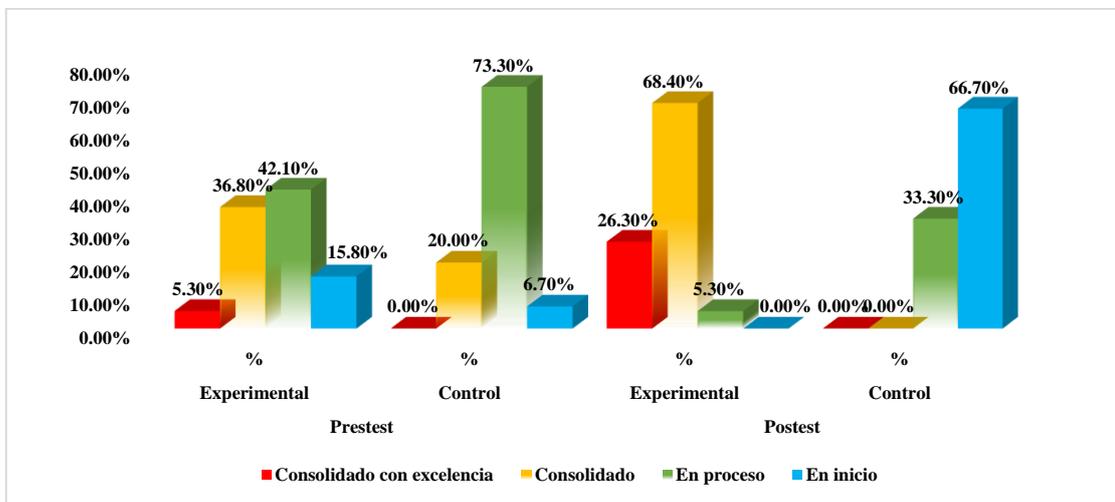
*Nivel de comprensión de lecturas*

Nivel	Prueba de entrada				Prueba de salida			
	Experimental		Control		Experimental		Control	
	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%
Consolidado con excelencia (Logro destacado)	1	5.30%	0	0.00%	5	26.30%	0	0.00%
Consolidación (Logro esperado)	7	36.80%	3	20.00%	13	68.40%	0	0.00%
En proceso (Proceso)	8	42.10%	11	73.30%	1	5.30%	5	33.30%
En inicio (Inicio)	3	15.80%	1	6.70%	0	0.00%	10	66.70%
<b>Total</b>	19	100.00%	15	100.00%	19	100.00%	15	100.00%

*Nota.* Información provista por los test

**Figura 5**

*Representación gráfica del nivel de comprensión de lecturas*



*Nota.* Información provista por los test

En la tabla 13 y figura 5 se expone que el 73.30% de estudiantes pertenecientes al grupo control en el pretest reportó competencias de comprensión de lecturas en un nivel en proceso por complicaciones en extraer inferencias, entendimiento del significado e interpretación de las metáforas, en cambio, el 20%



registró un nivel consolidado por la facilidad de identificar el mensaje implícito en el escrito y establecimiento de juicios al comportamiento de cada personaje y desarrollo de la historia. De igual manera, el 42.10% de los estudiantes del grupo experimental en el pretest demostraron la habilidad de entender textos en el nivel en proceso, 36.80% nivel consolidado por manifestar una postura analítica y coherente de los hechos, en cambio, el 15.80% reportó un nivel inicio.

Además, se aprecia los resultados arrojados en el postest, indicando que el 66.70% de estudiantes que integran el grupo control permanecieron en un nivel inicio en el entendimiento del mensaje expuesto en el texto y el 33.30% registró habilidades de comprensión de las narraciones en proceso por complicaciones en identificar el significado del vocabulario, establecer inferencias, interpretar el lenguaje metafórico y adoptar una postura crítica, en contraste, el 68.40% de los estudiantes involucrados en las sesiones del Cómico Life mostraron un nivel consolidado en el entendimiento del mensaje implícito de las lecturas, identificación de los personajes principales, comprensión del lenguaje figurativo y emisión de opiniones frente a los hechos acontecidos, asimismo, el 26.30% manifestó un nivel destacado en la actividad lectora y comprensión de la misma.

**Tabla 14**

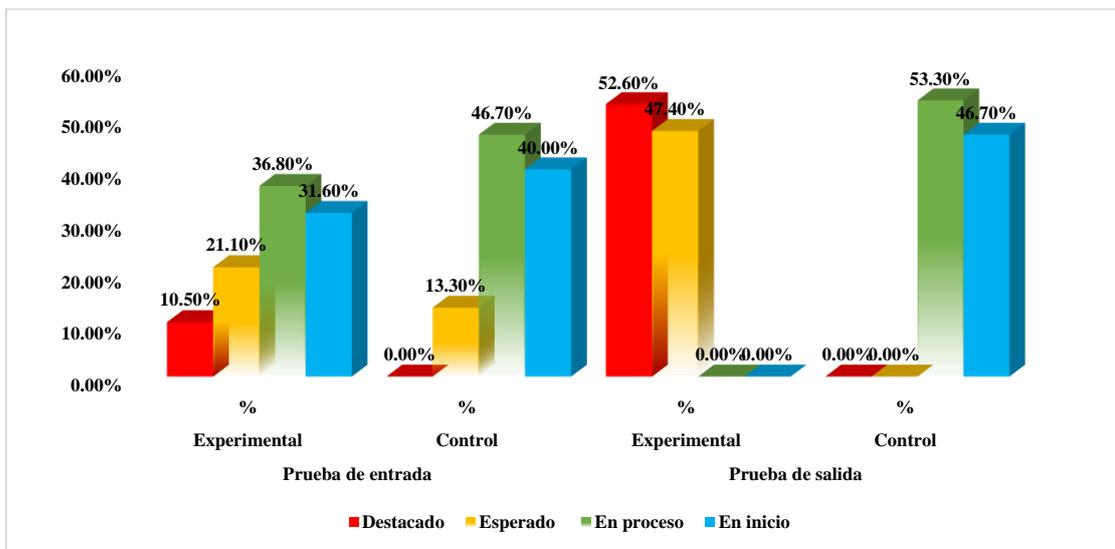
*Nivel de producción de textos*

Nivel	Prueba de entrada				Prueba de salida			
	Experimental		Control		Experimental		Control	
	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%
Destacado (Logro destacado)	2	10.50%	0	0.00%	10	52.60%	0	0.00%
Esperado (Logro esperado)	4	21.10%	2	13.30%	9	47.40%	0	0.00%
En proceso (Proceso)	7	36.80%	7	46.70%	0	0.00%	8	53.30%
En inicio (Inicio)	6	31.60%	6	40.00%	0	0.00%	7	46.70%
<b>Total</b>	19	100.00%	15	100.00%	19	100.00%	15	100.00%

*Nota.* Información provista por los test

**Figura 6**

*Representación gráfica del nivel de producción de textos*



*Nota.* Información provista por los test



Respecto a la tabla 14 y figura 6, se aprecia los resultados reportados en el pretest en relación a la elaboración de textos, predominando el nivel proceso en el 46.70% de estudiantes que integran el grupo de control y 40% nivel inicio porque presentan dificultades en redactar textos con información suficiente empleando conectores apropiados con una secuencia de hechos articulados a la temática o propósito a difundir por medio de la historia, en similar situación, el 31.60% de estudiantes del grupo experimental registran un nivel inicio y 36.80% aún se mantiene en proceso de afianzar sus capacidades requeridas en la elaboración de escritos creativos, no obstante, un 21.10% mostró un nivel esperado en la producción de historias y sólo un 10.50% un nivel destacado por la habilidad de elaborar narraciones coherentes regidas por una estructura ordenada, cuya presentación de las actividades o eventos se articulan a través de conectores junto a emplea un lenguaje y tono acorde al perfil del destinatario.

Además, se evidencia los resultados arrojados por el postest, resaltando que el 52.60% de estudiantes partícipes del experimento registró un nivel destacado en la elaboración de escritos con ideas articuladas y completas regidas por un orden lógico con un lenguaje acorde con el destinatario y el propósito a transmitir con su lectura, además el 47.40% mostró un nivel esperado a los indicadores señalados por la competencia de producción de narraciones, en contraste, el 53.30% de los estudiantes no intervinientes de la estrategia Cómico Life permaneció en nivel en proceso en la redacción de historias porque presentan dificultades en la conexión de párrafos, empleo incorrecto de los conectores, escasa adecuación del lenguaje a las características del lector y falta de secuencia organizada de las ideas, asimismo, el 46.70% se mantuvo en nivel inicio pues los

textos no muestran una estructura definida y exponen ideas incongruentes entre sí.

#### 4.1.2 Resultados de los objetivos específicos

**OE1:** Determinar el nivel eficacia de la herramienta digital Cómics Life en el nivel literal de la comprensión de textos narrativos de los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa Primaria N°70623.

**Tabla 15**

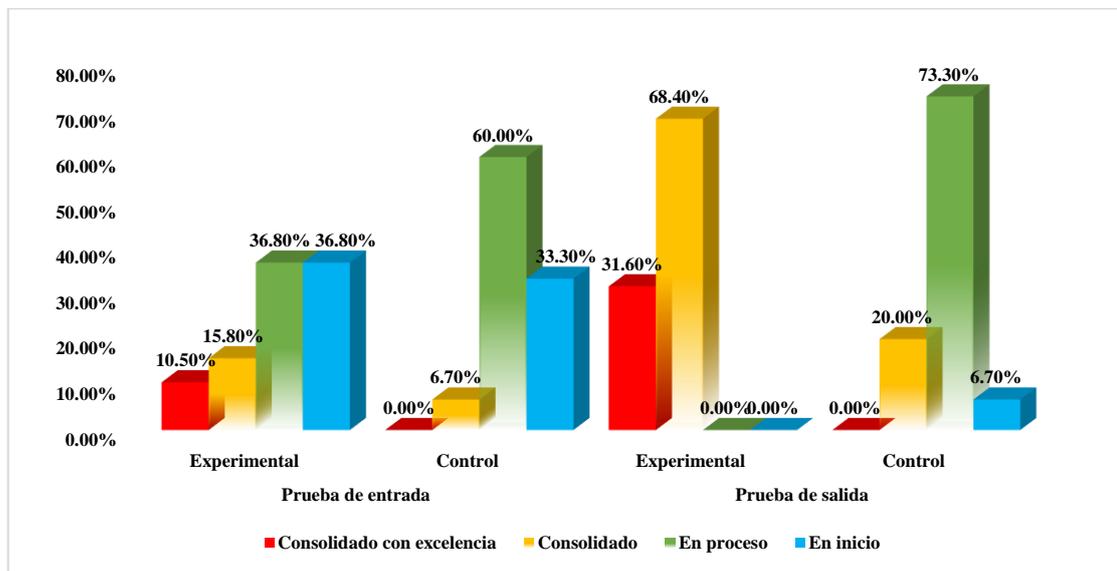
*Comprensión de lecturas a nivel literal*

Nivel	Prueba de entrada				Prueba de salida			
	Experimental		Control		Experimental		Control	
	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%
Consolidado con excelencia (Logro destacado)	2	10.50%	0	0.00%	6	31.60%	0	0.00%
Consolidación (Logro esperado)	3	15.80%	1	6.70%	13	68.40%	3	20.00%
En proceso (Proceso)	7	36.80%	9	60.00%	0	0.00%	11	73.30%
En inicio (Inicio)	7	36.80%	5	33.30%	0	0.00%	1	6.70%
<b>Total</b>	19	100.00%	15	100.00%	19	100.00%	15	100.00%

*Nota.* Información provista por los test

**Figura 7**

*Representación gráfica de la comprensión de lecturas a nivel literal*



*Nota.* Información provista por los test

Se evidencia en la tabla 15 y figura 7 que el 60% de los estudiantes del grupo de control en la evaluación previa a la ejecución del experimento se mantuvo en un nivel de proceso de desarrollo de competencias de comprensión de un acervo de información señalada en los textos y el 33.30% registró un nivel de inicio por dificultades en entender el vocabulario e identificar la secuencia de los hechos y el comportamiento de los personajes. En cambio, el 36.80% de estudiantes que pertenecen al grupo experimental se encuentra en proceso, el 15.80% en nivel consolidado y sólo el 10.50% muestra un nivel destacado en la habilidad de identificar con claridad el mensaje manifestado en el texto.

Además, se expone los resultados arrojados en el post test, destacando que el 73.30% de estudiantes pertenecientes al grupo control registró un nivel en proceso en la comprensión de los hechos expuestos de las narraciones porque aún manifiestan complicaciones en entender el vocabulario empleado en el texto e identificar la continuidad de los acontecimientos expuestos en la historia, no

obstante, el 68.40% de estudiantes partícipe de la herramienta digital Cómics Life mostró un nivel consolidado en habilidades de discernir los personajes principales de los secundarios, el escenario de desarrollo del trama y los sucesos ocurridos, asimismo, el 31.60% reportó un nivel destacado en la competencia descrita.

**OE2:** Determinar el nivel eficacia de la herramienta digital Cómics Life en el nivel inferencial de la comprensión de textos narrativos de los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa Primaria N°70623.

**Tabla 16**

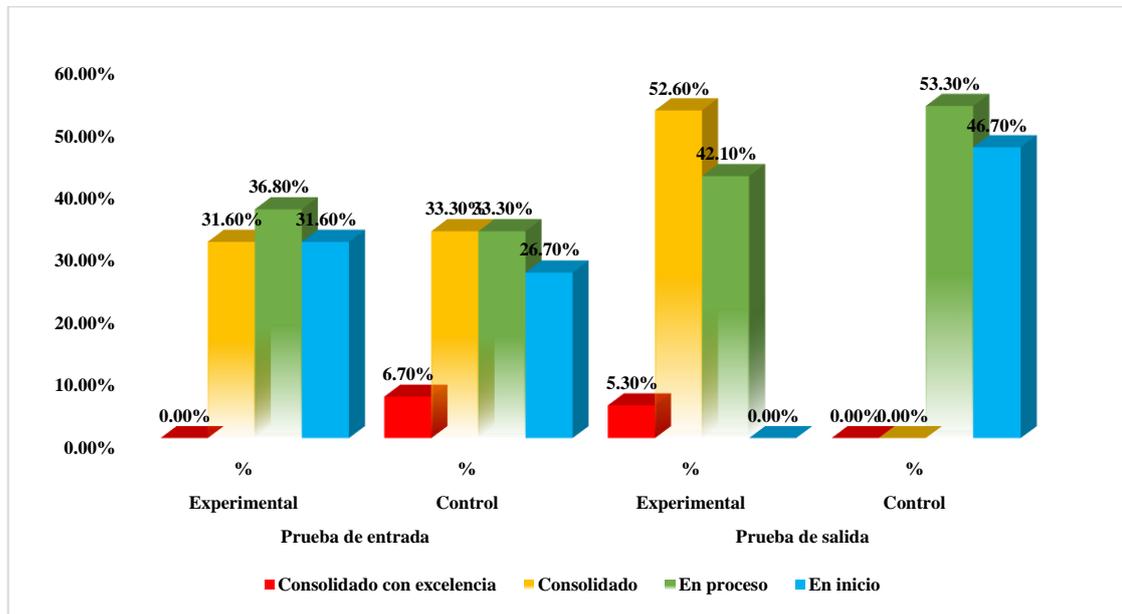
*Comprensión de lecturas a nivel inferencial*

Nivel	Prueba de entrada				Prueba de salida			
	Experimental		Control		Experimental		Control	
	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%
Consolidado con excelencia (Logro destacado)	0	0.00%	1	6.70%	1	5.30%	0	0.00%
Consolidado (Logro esperado)	6	31.60%	5	33.30%	10	52.60%	0	0.00%
En proceso (Proceso)	7	36.80%	5	33.30%	8	42.10%	8	53.30%
En inicio (Inicio)	6	31.60%	4	26.70%	0	0.00%	7	46.70%
<b>Total</b>	19	100.00%	15	100.00%	19	100.00%	15	100.00%

*Nota.* Información provista por los test

**Figura 8**

*Representación gráfica de la comprensión de lecturas a nivel inferencial*



*Nota.* Información provista por los test

En la tabla 16 y figura 8 se evidencia que el 33.30% de estudiantes pertenecientes al grupo de control en la primera evaluación referida al pretest registró un nivel en proceso de fortalecer competencias involucradas en el desarrollo de inferencias derivadas del texto revisado, el 33.30% mostró un nivel consolidado y sólo el 26.70% manifestó un nivel inicio, de igual manera, en el grupo experimental el 31.60% de estudiantes reportó un nivel esperado en la interpretación del mensaje expuesto en el texto, 36.80% en proceso de afianzar las habilidades que facilitan la formulación de conclusiones y entendimiento del lenguaje metafórico, asimismo, el 31.60% se mantiene en nivel inicio por dificultades en identificar hechos implícitos en la narración.

Además, se muestra los hallazgos posteriores a la ejecución de la propuesta, señalando que el 46.70% de los estudiantes del grupo control permanecieron en nivel inicio en el desarrollo de inferencias a partir de los hechos

mencionados en el texto y el 53.30% de estudiantes se mantuvieron en nivel proceso porque aún presentan dificultades en deducir el mensaje que transmite la narración, en cambio, el 52.60% del grupo de escolares partícipes de la herramienta digital Cómics Life mostraron un nivel consolidado en la competencia de establecimiento de conclusiones e interpretaciones de las metáforas expuestas en la historia, el 5.30% un nivel destacado y sólo un 42.10% registró el desarrollo de la habilidad de detectar eventos implícitos en proceso.

**OE3:** Determinar el nivel eficacia de la herramienta digital Cómics Life en el nivel crítico de la comprensión de textos narrativos de los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa Primaria N°70623.

**Tabla 17**

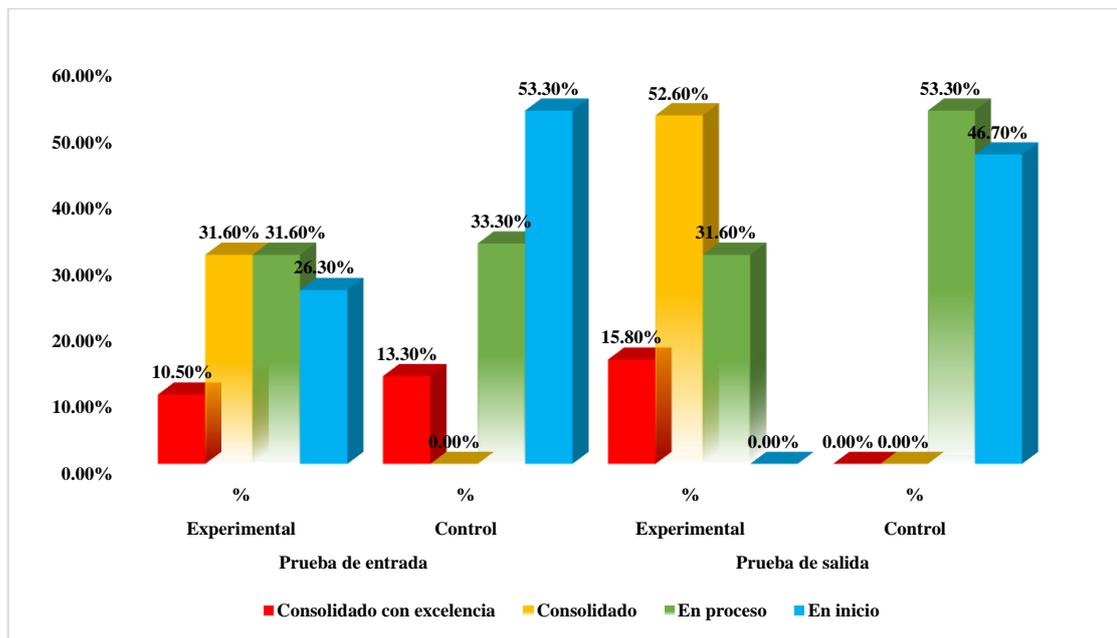
*Comprensión de lecturas a nivel crítico*

Nivel	Prueba de entrada				Prueba de salida			
	Experimental		Control		Experimental		Control	
	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%
Consolidado con excelencia	2	10.50%	2	13.30%	3	15.80%	0	0.00%
(Logro destacado)								
Consolidado (Logro esperado)	6	31.60%	0	0.00%	10	52.60%	0	0.00%
En proceso (Proceso)	6	31.60%	5	33.30%	6	31.60%	8	53.30%
En inicio (Inicio)	5	26.30%	8	53.30%	0	0.00%	7	46.70%
<b>Total</b>	19	100.00%	15	100.00%	19	100.00%	15	100.00%

*Nota.* Información provista por los test

**Figura 9**

*Representación gráfica de la comprensión de lecturas a nivel crítico*



*Nota.* Información provista por los test

Se evidencia en la tabla 17 y figura 9 que el 53.30% de estudiantes comprendidos en el grupo control en el pretest mostraron el desarrollo de competencias de comprensión crítica en un nivel inicio porque manifestaron dificultades en expresar juicios acerca del propósito transmitido en el texto, asimismo, el 33.30% registró un nivel en proceso de consolidar las habilidades de emitir opiniones respecto al mensaje textual y sólo el 13.30% manifestó un nivel destacado, mientras que, el 31.60% de estudiantes partícipes del experimento en la evaluación del pretest reportó un nivel consolidado en efectuar un análisis cauteloso del texto, el 26.30% se mantuvo en nivel inicio y el 10.50% demostró competencias de evaluación crítica de las narraciones en nivel destacado.

Además, se expone los resultados arrojados por el postest, mostrando que el 46.70% de estudiantes del grupo control registró habilidades de evaluación crítica de los textos en nivel inicio y el 53.30% mostró un nivel en proceso de

desarrollo de competencias involucradas en la emisión de juicios críticos a las lecturas revisadas por dificultades en la exposición de conformidad o desacuerdo con algunos hechos evidenciados en la historia, en cambio, el 52.60% de estudiantes del grupo experimental mostraron un nivel consolidado en el desarrollo de examinación minuciosas al contenido expuesto en los textos, el 15.80% permaneció en un nivel destacado en la manifestación de opiniones o cuestionamientos a los acontecimientos descritos en la narración y sólo el 31.60% aún se mantuvieron en nivel proceso.

**OE4:** Determinar el nivel eficacia de la herramienta digital Cómics Life en la adecuación a la situación comunicativa en la producción de textos de los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa Primaria N°70623.

**Tabla 18**

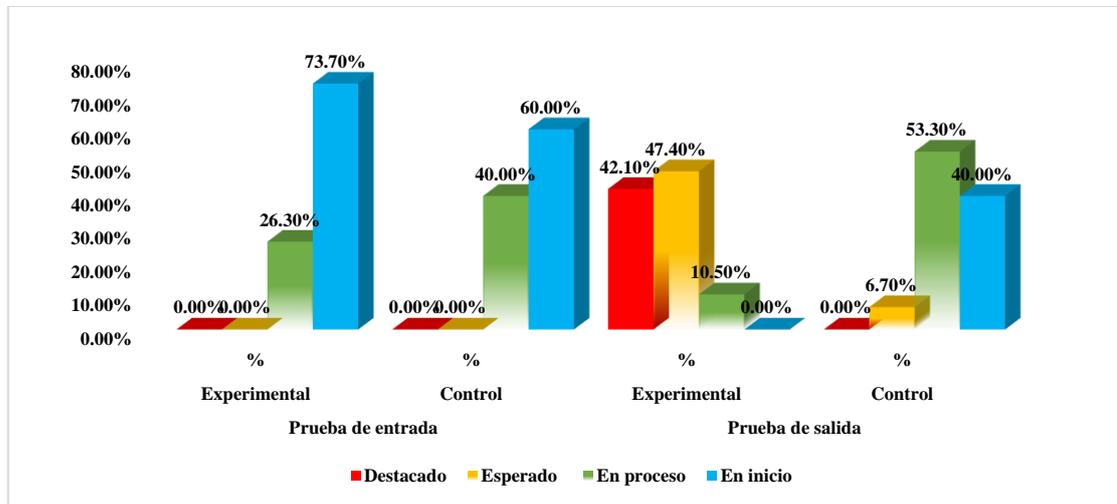
*Nivel de adecuación a la situación comunicativa en la producción de textos*

Nivel	Prueba de entrada				Prueba de salida			
	Experimental		Control		Experimental		Control	
	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%
Destacado (Logro destacado)	0	0.00%	0	0.00%	8	42.10%	0	0.00%
Esperado (Logro esperado)	0	0.00%	0	0.00%	9	47.40%	1	6.70%
En proceso (Proceso)	5	26.30%	6	40.00%	2	10.50%	8	53.30%
En inicio (Inicio)	14	73.70%	9	60.00%	0	0.00%	6	40.00%
<b>Total</b>	19	100.00%	15	100%	19	100.00%	15	100.00%

*Nota.* Información provista por los test

**Figura 10**

*Representación gráfica del nivel de adecuación a la situación comunicativa en la producción de textos*



*Nota.* Información provista por los test

En la tabla 18 y figura 10 se muestra que el 60% de estudiantes comprendidos en el grupo de control en la evaluación del pretest mostraron dificultades en la adecuación del escrito al tema propuesto, destinatario y propósito del mensaje, registrando un nivel inicio. Asimismo, el 73.70% de estudiantes pertenecientes al grupo experimental reportó un nivel inicio en el desarrollo de la habilidad de redactar textos acordes a la trama de la historia propuesta, lenguaje del receptor y mensaje a difundir.

Además, los resultados expuestos por el postest señalan que el 53.30% de los estudiantes que integran el grupo de control mostraron el desarrollo de competencias en proceso de adecuación de la narración al contexto, finalidad del escrito y destinatario final del mismo, asimismo, el 40% registró un nivel inicio por manifestar complicaciones en la redacción de historias con un lenguaje acorde al lector y mensaje a difundir con su lectura, en cambio, el 47.40% de estudiantes

involucrados en el experimento reportó un nivel esperado en la habilidad de escribir textos en función al contexto comunicativo y el 42.10% demostró un nivel destacado por la sobresaliente producción de narraciones con un tono apropiado sin descuidar el propósito del escrito.

**OE5:** Determinar el nivel eficacia de la herramienta digital Cómics Life en la coherencia de la producción de textos en los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa Primaria N°70623.

**Tabla 19**

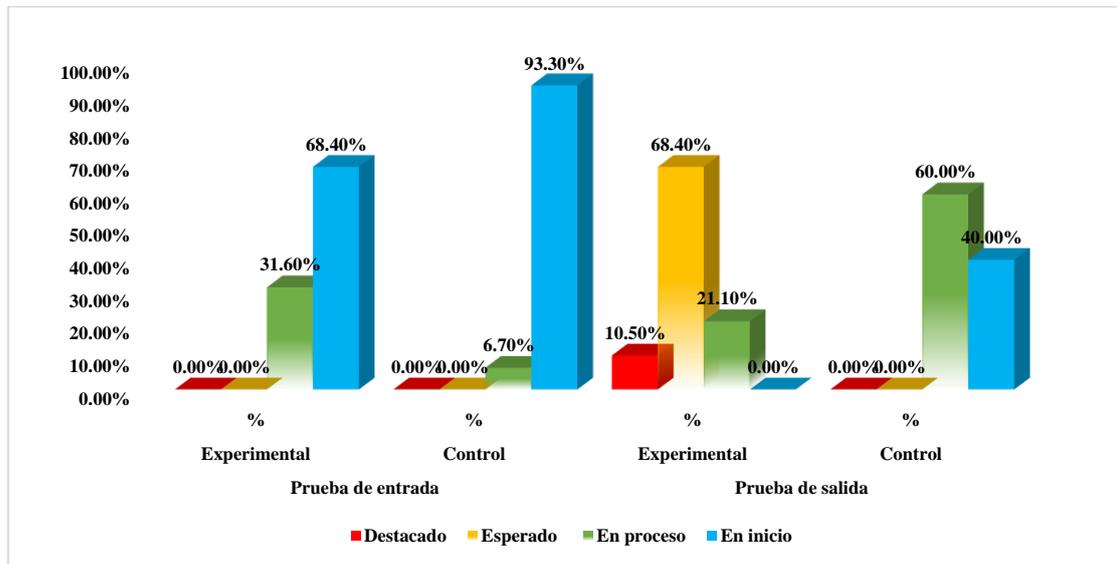
*Nivel de coherencia en la producción de textos*

Nivel	Prueba de entrada				Prueba de salida			
	Experimental		Control		Experimental		Control	
	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%
Destacado (Logro destacado)	0	0.00%	0	0.00%	2	10.50%	0	0.00%
Esperado (Logro esperado)	0	0.00%	0	0.00%	13	68.40%	0	0.00%
En proceso (Proceso)	6	31.60%	1	6.70%	4	21.10%	9	60.00%
En inicio (Inicio)	13	68.40%	14	93.30%	0	0.00%	6	40.00%
<b>Total</b>	19	100.00%	15	100.00%	19	100.00%	15	100.00%

*Nota.* Información provista por los test

**Figura 11**

*Representación gráfica del nivel de coherencia en la producción de textos*



*Nota.* Información provista por los test

Acorde con la tabla 19 y figura 11 se expone los resultados del pretest, destacando que el 93.30% de los estudiantes que integran el grupo de control registró un nivel inicio en la elaboración de narraciones coherentes a la temática propuesta y escenario de la historia por dificultades en producir escritos con ideas conectadas y completas, mientras que, el 68.40% de estudiantes seleccionados en el experimento mostró un nivel inicio porque el texto no manifiesta información suficiente que releve la trama general del texto e incluso existen ideas desarticuladas al tema o contradictorias.

En la tabla anterior se aprecia los hallazgos arrojados posterior a la ejecución de la intervención didáctica digital, destacando que el 60% de estudiantes procedentes del grupo control registró un nivel en proceso de forjar competencias requeridas en la redacción de historias con ideas articuladas y secuenciales, además el 40% de escolares mostró un nivel inicio en la habilidad de producir historias coherentes por la escasa conectividad de las ideas con la

temática principal de la narración. En contraposición, el 68.40% de estudiantes partícipes de las sesiones del Cómics Life reportó un nivel esperado en la competencia de redacción de escritos que exponen ideas conexas y completas, asimismo, el 10.50% demostró un nivel destacado en la elaboración de narraciones sin digresiones o contradicciones con la trama central.

**OE6:** Determinar el nivel eficacia de la herramienta digital Cómics Life en la cohesión de la producción de textos en los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa Primaria N°70623.

**Tabla 20**

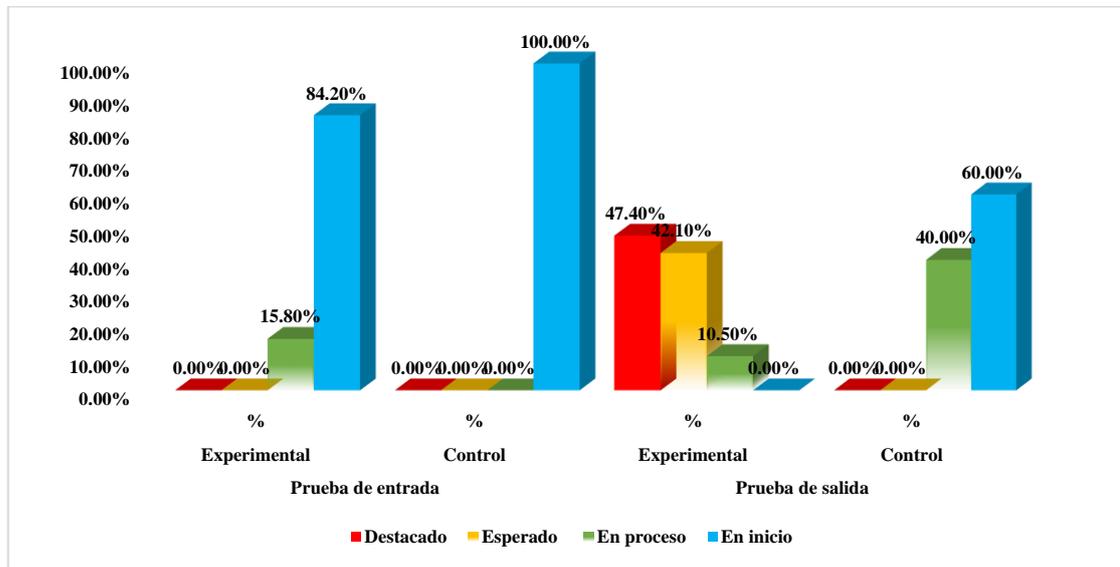
*Nivel de cohesión en la producción de textos*

Nivel	Prueba de entrada				Prueba de salida			
	Experimental		Control		Experimental		Control	
	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%
Destacado								
(Logro destacado)	0	0.00%	0	0.00%	9	47.40%	0	0.00%
Esperado								
(Logro esperado)	0	0.00%	0	0.00%	8	42.10%	0	0.00%
En proceso								
(Proceso)	3	15.80%	0	0.00%	2	10.50%	6	40.00%
En inicio								
(Inicio)	16	84.20%	15	100.00%	0	0.00%	9	60.00%
<b>Total</b>	<b>19</b>	<b>100.00%</b>	<b>15</b>	<b>100.00%</b>	<b>19</b>	<b>100.00%</b>	<b>15</b>	<b>100.00%</b>

*Nota.* Información provista por los test

**Figura 12**

*Representación gráfica del nivel de cohesión en la producción de textos*



*Nota.* Información provista por los test

En la tabla 20 y figura 12 se aprecia los resultados reportados por la evaluación preliminar, predominando el nivel inicio en la elaboración de escritos integrados por oraciones cohesionadas en el 100% de estudiantes del grupo de control, de igual manera, el 84.20% de los estudiantes a participar en el experimentar registraron un nivel de inicio en la producción de historias con ideas cohesionadas e interrelacionadas entre sí, es decir, mostraron dificultad de emplear diferentes conectores de manera correcta, lo cual, imposibilita comprender a cabalidad el texto.

Además, los resultados después de la ejecución de la intervención didáctica mostraron que el 47.40% de los estudiantes partícipes de la estrategia Cómico Life registraron un nivel destacado en la habilidad de elaborar narraciones integradas por hechos articulados por conectores apropiados que propician la comprensión integral de la historia, asimismo, el 42.10% reportaron un nivel esperado en la competencia de producción de escritos coherentes, en cambio, el

60% de los estudiantes procedentes del grupo de control manifestaron un nivel inicio en el empleo de diferentes conectores en la redacción cohesionada de textos.

**OE7:** Determinar el nivel eficacia de la herramienta digital Cómics Life en la estructura de la producción de textos en los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa Primaria N°70623.

**Tabla 21**

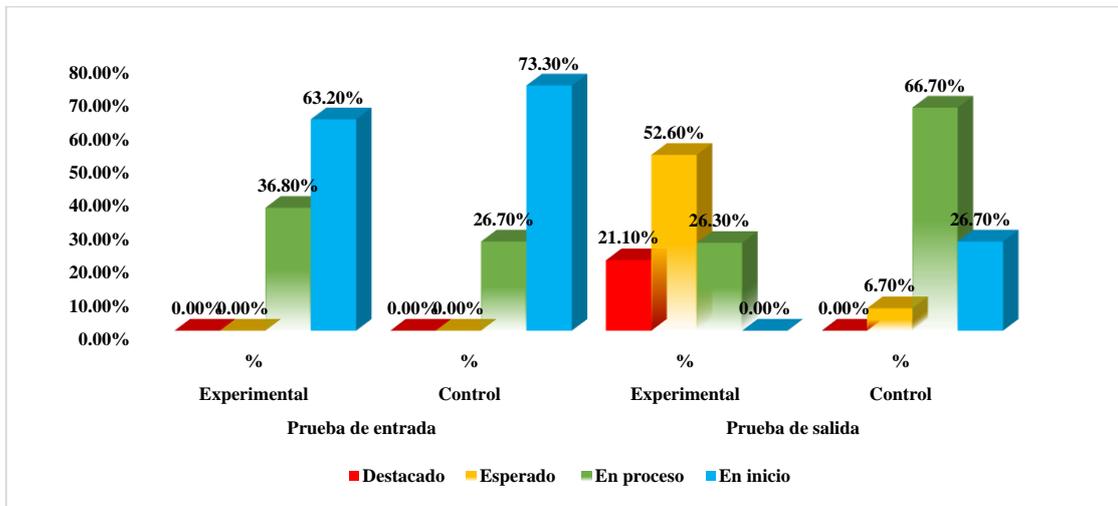
*Nivel de estructura textual*

Nivel	Prueba de entrada				Prueba de salida			
	Experimental		Control		Experimental		Control	
	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%
Destacado (Logro destacado)	0	0.00%	0	0.00%	4	21.10%	0	0.00%
Esperado (Logro esperado)	0	0.00%	0	0.00%	10	52.60%	1	6.70%
En proceso (Proceso)	7	36.80%	4	26.70%	5	26.30%	10	66.70%
En inicio (Inicio)	12	63.20%	11	73.30%	0	0.00%	4	26.70%
<b>Total</b>	19	100.00%	15	100.00%	19	100.00%	15	100.00%

*Nota.* Información provista por los test

**Figura 13**

*Representación gráfica del nivel de estructura textual*



*Nota.* Información provista por los test

En la tabla 21 y figura 13 se expone los hallazgos del pretest, destacando que el 73.30% de estudiantes que conforman el grupo de control mostraron un nivel de inicio en la elaboración de textos con estructura secuencial apropiada porque las narraciones carecen de un orden en la presentación de los hechos desde el inicio hasta el desenlace, de igual manera, el 63.20% de los estudiantes seleccionados en el experimento registraron un nivel inicio en la producción de escritos con un esquema coherente por la ausencia de elementos definidos en la historia que impiden su entendimiento.

Además, se expone los hallazgos del postest que manifestó el predominio del nivel esperado en la producción de narraciones con una estructura lógica en el 52.60% de estudiantes del grupo interviniente de la estrategia didáctica Cómico Life que señaló la habilidad de redactar historias respetando una secuencia en la presentación de los hechos, además el 21.10% registró un nivel excelente en la elaboración de textos literarios con todas las partes requeridas de su redacción, en

contraste, el 66.70% de estudiantes no involucrados en la propuesta mostró un nivel en proceso en la formulación de historias con un desarrollo claro y un desenlace resuelto.

## 4.2 CONTRASTACIÓN DE HIPÓTESIS

Se efectuó el análisis de los hallazgos registrados por las pruebas de normalidad de Shapiro Wilk, los cuales, señalaron la distribución mostrada por los datos e indicaron el estadístico apropiado en la corroboración de la hipótesis.

**Tabla 22**

*Resultados de la normalidad*

<b>Variables</b>	<b>Estadístico</b>	<b>gl</b>	<b>Sig.</b>
Comprensión de textos Pretest – Postest	,937	34	,051
Producción de textos Pretest - Postest	,901	34	,005

*Nota.* Información extraída de los test

Se muestra en la tabla 22, los resultados registrados por la prueba de normalidad correspondiente a Shapiro – Wilk escogida porque la muestra no supera los 50 individuos, los cuales, señalan una distribución no normal en la variable producción de textos pues se evidenció un p-value inferior al 5% que orientó la selección hacia estadísticos no paramétricos como la U de Mann Whitney, por otro lado, se apreció que la variable referida a comprensión de textos reportó una distribución normal por exponer un p-valor superior al 5% que encaminó a la elección de estadísticos paramétricos como la prueba t-muestras independientes en el confrontamiento de la hipótesis propuesta.

## Prueba de hipótesis

### Hipótesis específica 1

**Ha:** La herramienta digital Cómic Life es eficaz en el nivel literal de la comprensión de textos narrativos de los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa Primaria N°70623.

**Ho:** La herramienta digital Cómic Life no es eficaz en el nivel literal de la comprensión de textos narrativos de los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa Primaria N°70623.

**Criterio de decisión:** Si p- valor no supera el 0.05, entonces se opta por rechazar la hipótesis nula y corroborar la hipótesis alternativa.

**Tabla 23**

*Influencia del Cómic Life en la comprensión de lecturas a nivel literal*

		Prueba de Levene de igualdad de varianzas		Prueba t para la igualdad de medias		
		F	Sig.	t	gl	Sig. (bilateral)
DIF	Se asumen varianzas iguales	,145	,706	5,012	32	,000
Literal	No se asumen varianzas iguales			5,058	31,112	,000

*Nota.* Información extraída de los test

Se muestra en la tabla 23 que expone el impacto positivo de la herramienta didáctica del Cómic Life en la comprensión de las frases, acontecimientos y propósito del texto, lo cual, se constató con la prueba t muestras independientes que reportó una probabilidad inferior al 5% y afirmó la hipótesis propuesta en el estudio, por tanto, el desarrollo de cómic virtuales favorece a la identificación de los personajes, dominio del vocabulario y el entendimiento integral de la trama de la historia en los estudiantes.

## Hipótesis específica 2

**Ha:** La herramienta digital Cómic Life es eficaz en el nivel inferencial de la comprensión de textos narrativos de los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa Primaria N°70623.

**Ho:** La herramienta digital Cómic Life no es eficaz en el nivel inferencial de la comprensión de textos narrativos de los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa Primaria N°70623.

**Criterio de decisión:** Si p- valor no supera el 0.05, entonces se opta por rechazar la hipótesis nula y corroborar la hipótesis alternativa.

### Tabla 24

*Influencia del Cómic Life en la comprensión de lecturas a nivel inferencial*

		Prueba de Levene de igualdad de varianzas		Prueba t para la igualdad de medias		
		F	Sig.	t	gl	Sig. (bilateral)
DIF	Se asumen varianzas iguales	,209	,651	6,455	32	,000
Inferencial	No se asumen varianzas iguales			6,658	31,990	,000

*Nota.* Información extraída de los test

Se evidencia en la tabla 24 que la intervención didáctica digital repercute de manera positiva en la elaboración de inferencias derivadas del texto revisado, lo cual, se muestra a través de los hallazgos estadísticos que arrojan un p-value inferior al 5% que señala la confirmación de la hipótesis defendida en el estudio, es decir, el Cómic Life conforma una estrategia clave en el fortalecimiento de la habilidad vinculada al desarrollo de conclusiones a partir de un entendimiento de información explícita en el texto.

### Hipótesis específica 3

**Ha:** La herramienta digital Cómic Life es eficaz en el nivel crítico de la comprensión de textos narrativos de los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa Primaria N°70623.

**Ho:** La herramienta digital Cómic Life no es eficaz en el nivel crítico de la comprensión de textos narrativos de los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa Primaria N°70623.

**Criterio de decisión:** Si p- valor no supera el 0.05, entonces se opta por rechazar la hipótesis nula y corroborar la hipótesis alternativa.

**Tabla 25**

*Influencia del Cómic Life en la comprensión de lecturas a nivel crítico*

		Prueba de Levene de igualdad de varianzas		Prueba t para la igualdad de medias		
		F	Sig.	t	gl	Sig. (bilateral)
DIF Crítico	Se asumen varianzas iguales	1,019	,320	3,518	32	,001
	No se asumen varianzas iguales			3,564	31,409	,001

*Nota.* Información extraída de los test

Se aprecia en la tabla 25 que la herramienta didáctica Cómic Life influye de manera directa en la elaboración de valoraciones críticas de las lecturas revisadas, cuyo hallazgo se fundamentó en la prueba t efectuada en 2 grupos diferentes que arrojó un p-value inferior al 5%, por tanto, el desarrollo de cómics a través de plataformas virtuales afianza la competencia de formulación de opiniones críticas a la historia y adopción de una postura frente al desenlace de la narración.

#### Hipótesis específica 4

**Ha:** La herramienta digital Cómic Life es eficaz en la adecuación a la situación comunicativa en la producción de textos de los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa Primaria N°70623.

**Ho:** La herramienta digital Cómic Life no es eficaz en la adecuación a la situación comunicativa en la producción de textos de los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa Primaria N°70623.

**Criterio de decisión:** Si p- valor no supera el 0.05, entonces se opta por rechazar la hipótesis nula y corroborar la hipótesis alternativa.

#### Tabla 26

*Influencia del Cómic Life en la adecuación del texto a la situación comunicativa*

	DIF. Adecuación al contexto
U de Mann-Whitney	22,500
W de Wilcoxon	142,500
Z	-4,287
Sig. asintótica(bilateral)	,000
Significación exacta [2*(sig. unilateral)]	,000 <sup>b</sup>

*Nota.* Información extraída de los test

Se aprecia en la tabla 26 que la herramienta digital Cómic Life impacta de forma positiva en la producción de narraciones conforme al contexto comunicativo, lo cual, se confirmó con un p-value inferior al 5% que constató la hipótesis formulada, o sea, la participación en el Cómic Life favorece a la elaboración de historias acordes con el propósito a transmitir empleando un lenguaje apropiado en función del lector final.

## Hipótesis específica 5

**Ha:** La herramienta digital Cómics Life es eficaz en la coherencia en la producción de textos de los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa Primaria N°70623.

**Ho:** La herramienta digital Cómics Life no es eficaz en la coherencia en la producción de textos de los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa Primaria N°70623.

**Criterio de decisión:** Si p- valor no supera el 0.05, entonces se opta por rechazar la hipótesis nula y corroborar la hipótesis alternativa.

### Tabla 27

#### *Influencia del Cómics Life en la coherencia de textos*

	DIF. Coherencia
U de Mann-Whitney	32,000
W de Wilcoxon	152,000
Z	-4,147
Sig. asintótica(bilateral)	,000
Significación exacta [2*(sig. unilateral)]	,000 <sup>b</sup>

*Nota.* Información extraída de los test

Respecto a la tabla 27 se expone que la incorporación de la propuesta educativa Cómics Life incide de forma positiva en la elaboración de historias entretenidas, secuenciales y coherentes con la temática que incentivan su lectura y disfrute en el destinatario, cuyo hallazgo se sustentó en un p-value inferior al 5% que corroboró la hipótesis formulada, señalando la importancia de la realización de cómics en el fortalecimiento de la habilidad de redactar un acervo de ideas vinculadas entre sí, sin incurrir en contradicciones o desvíos del trama principal.

## Hipótesis específica 6

**Ha:** La herramienta digital Cómic Life es eficaz en la cohesión en la producción de textos de los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa Primaria N°70623.

**Ho:** La herramienta digital Cómic Life no es eficaz en la cohesión en la producción de textos de los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa Primaria N°70623.

**Criterio de decisión:** Si p- valor no supera el 0.05, entonces se opta por rechazar la hipótesis nula y corroborar la hipótesis alternativa.

### Tabla 28

#### *Influencia del Cómic Life en la cohesión de textos*

	DIF. Cohesión
U de Mann-Whitney	9,000
W de Wilcoxon	129,000
Z	-4,785
Sig. asintótica(bilateral)	,000
Significación exacta [2*(sig. unilateral)]	,000 <sup>b</sup>

*Nota.* Información extraída de los test

En relación a la tabla 28 se expone la repercusión positiva de la intervención didáctica Cómic Life en la elaboración de textos que exponen ideas articuladas por conectores apropiados en el entendimiento global de la narración, cuyo hallazgo se fundamenta en la prueba U de Mann Whitney que reporta un p-value no superior al 5% que constató la hipótesis defendida en el estudio, es decir, el desarrollo de cómic facilita la redacción de diferentes acontecimientos integrados por conectores que favorecen a su entendimiento de la historia.

## Hipótesis específica 7

**Ha:** La herramienta digital Cómic Life es eficaz en la estructura en la producción de textos de los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa Primaria N°70623.

**Ho:** La herramienta digital Cómic Life no es eficaz en la estructura en la producción de textos de los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa Primaria N°70623.

**Criterio de decisión:** Si p- valor no supera el 0.05, entonces se opta por rechazar la hipótesis nula y corroborar la hipótesis alternativa.

### Tabla 29

#### *Influencia del Cómic Life en la estructura de textos*

	<b>DIF. Estructura</b>
U de Mann-Whitney	53,500
W de Wilcoxon	173,500
Z	-3,243
Sig. asintótica(bilateral)	,001
Significación exacta [2*(sig. unilateral)]	,001 <sup>b</sup>

*Nota.* Información extraída de los test

En la tabla 29 se evidencia que la herramienta virtual referida a la elaboración de cómic incide de forma positiva en la producción de narraciones regidas por una secuencia lógica que propicia la identificación del hecho desencadenante de la historia, el desarrollo y su desenlace, lo cual, se constata con un p-value inferior al 5% que confirma la hipótesis formulada y subraya la importancia del Cómic Life en la construcción de cada apartado de los escritos literarios respetando un orden que facilite su entendimiento y despierte emociones en el lector.

## Hipótesis general

**Ha:** La herramienta digital Cómics Life es eficaz en la comprensión y producción de textos narrativos de los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa Primaria N°70623.

**Ho:** La herramienta digital Cómics Life no es eficaz en la comprensión y producción de textos narrativos de los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa Primaria N°70623.

**Criterio de decisión:** Si p- valor no supera el 0.05, entonces se opta por rechazar la hipótesis nula y corroborar la hipótesis alternativa.

**Tabla 30**

*Influencia del Cómics Life en la comprensión de lecturas*

		Prueba de Levene de igualdad de varianzas		Prueba t para la igualdad de medias		
		F	Sig.	t	gl	Sig. (bilateral)
DIF Comprensión de textos	Se asumen varianzas iguales	2,791	,105	11,281	32	,000
	No se asumen varianzas iguales			11,878	30,762	,000

*Nota.* Información extraída de los test

Se expone en la tabla 30 se muestra el impacto positivo de la estrategia Cómics Life en el entendimiento del mensaje expuesto en el texto, desarrollo de inferencias y apreciaciones críticas a los acontecimientos mencionados en la historia, cuyo resultado se corroboró con la prueba t de student que reportó un p-value inferior al 5% e indicó la afirmación de la hipótesis formulada, es decir, la participación en la realización de cómics educativos por medio de plataformas digitales facilita la comprensión a cabalidad de la

información expuesta en los escritos, dominio de vocabulario, interpretación del lenguaje y captación del mensaje implícito en el texto.

**Tabla 31**

*Influencia del Cómic Life en la producción de textos*

	<b>DIF. Producción</b>
U de Mann-Whitney	0,000
W de Wilcoxon	120,000
Z	-4,982
Sig. asintótica(bilateral)	,000
Significación exacta [2*(sig. unilateral)]	,000 <sup>b</sup>

*Nota.* Información extraída de los test

En la tabla 31 se expone los impactos positivos de la intervención pedagógica virtual *Cómic Life* en la elaboración de textos coherentes con un lenguaje conforme a su contexto comunicativo con una estructura definida, cuyos hallazgos se sustentan en un p-value inferior al 5% que confirman la hipótesis defendida, señalando la efectividad del desarrollo de cómic en la producción de narraciones con un tono en función del perfil del lector, incorporación de ideas a través de conectores, exposición de hechos congruentes con la trama principal respetando una estructura lógica y creativa.

### 4.3 DISCUSIÓN

Como objetivo general, se buscó *demostrar el nivel eficacia de la herramienta digital Cómic Life en la comprensión y producción de textos narrativos de los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa Primaria N°70623*. El estudio ejecutado en la IE Primaria N°70623 reveló que la utilización de cómics educativos facilita una comprensión más profunda de los mensajes textuales, fomentando el desarrollo de inferencias y la capacidad crítica hacia los eventos narrados. Estos hallazgos fueron



respaldados por pruebas estadísticas, como la prueba t de Student, que mostró un p-value inferior al 5%, confirmando la hipótesis planteada sobre los beneficios de esta herramienta en el dominio del vocabulario, la interpretación del lenguaje y la captación de mensajes implícitos en los textos. Adicionalmente, la intervención pedagógica virtual utilizando Cómics Life demostró mejoras significativas en la producción de textos narrativos coherentes y bien estructurados, adaptados al contexto comunicativo de los estudiantes. Este enfoque no solo facilitó la creación de narrativas con un tono adecuado al perfil del lector, sino que también promovió la integración de ideas mediante el uso efectivo de conectores, asegurando una exposición lógica y creativa de los hechos principales de las historias. La eficacia de Cómics Life en la mejora de la comprensión y producción de textos narrativos encuentra apoyo en varios estudios previos tanto a nivel internacional como nacional y local, como Acevedo (2021) junto a Cordero y Mejía (2021), que utilizaron enfoques cualitativos y experimentales respectivamente, destacaron el potencial del cómic como recurso didáctico para mejorar la fluidez en la lectura y fomentar la reflexión crítica entre los estudiantes. Estos estudios subrayaron cómo el uso del cómic puede hacer que el aprendizaje sea más atractivo y efectivo, contribuyendo así a un mejor desempeño académico en términos de comprensión lectora y habilidades narrativas. A nivel nacional, investigaciones como las de Arbizu (2021) y Merma (2019) han demostrado consistentemente que el uso de Cómics Life y otras herramientas similares mejora significativamente la producción de historietas y fortalece las habilidades creativas y de producción de los estudiantes. Estos estudios proporcionan evidencia sólida sobre los beneficios del cómic no solo como medio de expresión creativa, sino también como una herramienta efectiva para el aprendizaje y la enseñanza de la narrativa. A nivel local, estudios como los de Condori (2021) y Hualla (2021) han corroborado los hallazgos internacionales y nacionales al mostrar que la integración del



cómic en la educación primaria no solo eleva los estándares de eficacia en la producción de textos narrativos, sino que también mejora la comprensión lectora y promueve niveles más altos de criticidad e inferencia entre los estudiantes. Asimismo, se fundamenta en la teoría que respalda el uso de cómics digitales como herramienta educativa efectiva. Según Arbizu (2021), Cómics Life permite crear cómics con facilidad, facilitando la comprensión de textos mediante representaciones visuales, lo que coincide con los hallazgos del estudio que muestran mejoras significativas en la comprensión y producción de textos narrativos. Rina et al. (2020) y Fitria et al. (2023) destacan que los cómics pueden aumentar el interés y facilitar el aprendizaje de conceptos abstractos, un punto reforzado por el estudio que evidencia la mejora en el vocabulario y la capacidad crítica de los estudiantes. Además, la teoría de Minedu (2015) y Espinola (2018) sobre la planificación y textualización en la producción de textos se alinea con los resultados observados, que reflejan una producción más coherente y estructurada gracias al uso de Cómics Life. Como tal, se demuestra que, tanto en la literatura como en la teoría, se afirma que con esta herramienta se mejora la comprensión y producción de textos narrativos de los estudiantes.

En el primer objetivo específico, se buscó: *determinar el nivel eficacia de la herramienta digital Cómics Life en el nivel literal de la comprensión de textos narrativos de los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa Primaria N°70623*. Los resultados destacaron que el uso de Cómics Life mejoró significativamente la comprensión de frases, acontecimientos y el propósito de los textos, como se confirmó mediante una prueba t de muestras independientes con un nivel de significancia estadística inferior al 5%. Estos hallazgos respaldaron la hipótesis del estudio, indicando que la creación de cómics virtuales facilita la identificación de personajes, el dominio del vocabulario y una comprensión integral de la trama entre los estudiantes. Se encuentra respaldo en investigaciones previas como las de Acevedo (2021) y Cordero y Mejía (2021) que han



explorado cómo el cómic como recurso educativo puede mejorar la fluidez en la lectura y fomentar la reflexión crítica entre los estudiantes. Estos estudios enfatizan la capacidad del cómic para hacer que el aprendizaje sea más atractivo y efectivo, contribuyendo así a un mejor rendimiento académico en términos de comprensión lectora y habilidades narrativas. Además, Arbizu (2021) y Merma (2019) han demostrado consistentemente que el uso de herramientas como Cómics Life mejora la producción de historias y fortalece las habilidades creativas y de producción entre los estudiantes. Estos estudios proporcionan evidencia sólida sobre los beneficios del cómic no solo como medio de expresión creativa, sino también como una herramienta efectiva para el aprendizaje y la enseñanza de la narrativa. Asimismo, estudios como los de Condori (2021) y Hualla (2021) han corroborado estos hallazgos al demostrar que la integración del cómic en la educación primaria no solo eleva los estándares de eficacia en la producción de textos narrativos, sino que también mejora la comprensión lectora y promueve niveles más altos de crítica e inferencia entre los estudiantes. Los resultados están en consonancia con la teoría que sostiene que los cómics digitales facilitan la comprensión textual a través de una representación visual atractiva. Según Arbizu (2021), Cómics Life permite a los estudiantes visualizar y descomponer los textos de manera más efectiva, lo cual coincide con la mejora observada en la identificación de personajes, eventos y vocabulario en este estudio. Además, la teoría de Rina et al. (2020) subraya que los cómics pueden aumentar el interés y facilitar la comprensión de conceptos abstractos, lo que refuerza los hallazgos que muestran una mejora en la comprensión literal. La congruencia entre estos estudios y los resultados del presente análisis confirma que la herramienta Cómics Life es eficaz en la mejora de la comprensión textual en estudiantes de primaria, validando su valor como recurso educativo.



En el segundo objetivo específico, se buscó: *determinar el nivel eficacia de la herramienta digital Cómic Life en el nivel inferencial de la comprensión de textos narrativos de los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa Primaria N°70623*. Los resultados de este estudio revelaron que la herramienta digital Comic Life tuvo un efecto positivo significativo en la capacidad de los estudiantes de quinto grado para realizar inferencias a partir de textos narrativos. Los análisis estadísticos mostraron un valor de p inferior al 5%, confirmando así la hipótesis planteada. Específicamente, los estudiantes mejoraron notablemente en su habilidad para extraer conclusiones a partir de la información explícita en los textos, comprendiendo más profundamente la trama y conectando los eventos de manera más coherente. Estos hallazgos son consistentes con investigaciones previas, como la de Acevedo (2021), que resaltó cómo el cómic puede mejorar la fluidez en la lectura, y la de Cordero y Mejía (2021), que encontró que el uso del cómic promueve la reflexión crítica. Estos estudios respaldan la idea de que herramientas digitales como Comic Life no solo hacen que el aprendizaje sea más atractivo, sino que también fortalecen habilidades cognitivas clave, como la inferencia y la comprensión profunda de textos narrativos. Lo que se alinea con la teoría de que los cómics ayudan a construir un entendimiento más profundo mediante representaciones visuales que facilitan el razonamiento inferencial (Arbizu, 2021; Rina et al., 2020). Según Cordero y Mejía (2021), el cómic no solo mejora la fluidez lectora, sino que también fomenta la reflexión crítica, reforzando la idea de que Cómic Life, al hacer el aprendizaje más interactivo, estimula habilidades cognitivas avanzadas como la inferencia. Como tal, con esta herramienta existe literatura relevante que indica su eficacia.

En el tercer objetivo específico, se buscó: *determinar el nivel eficacia de la herramienta digital Cómic Life en el nivel crítico de la comprensión de textos narrativos de los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa Primaria N°70623*. Este



hallazgo está respaldado por el análisis estadístico que mostró diferencias significativas entre los grupos experimental y de control, con un p-valor inferior al 5%. Esto sugiere que los estudiantes que utilizaron Comic Life no solo mejoraron su capacidad para comprender los textos narrativos, sino que también fueron capaces de formular opiniones críticas fundamentadas sobre la trama y el desenlace de las historias. Acevedo (2021) y Hernández (2019) coinciden en que los cómics son recursos didácticos efectivos que mejoran la fluidez en la lectura y hacen que el aprendizaje sea más atractivo para los estudiantes. Por otro lado, Cordero y Mejía (2021) adoptaron un enfoque experimental para evaluar los beneficios específicos de los cómics en la comprensión lectora, concluyendo que estas herramientas facilitan niveles más profundos de reflexión crítica y mejoran la interacción tanto entre estudiantes como con los docentes. Esta perspectiva contrasta ligeramente con el enfoque no experimental de Acevedo (2021) y Hernández (2019), que se centraron más en la integración general de los cómics en el aprendizaje sin una evaluación experimental específica. Además, Arbizu (2021) y Merma (2019) destacaron el impacto positivo de Comic Life en la producción creativa y el aprendizaje significativo, resaltando cómo estas herramientas pueden desarrollar habilidades de producción textual y estimular la creatividad de los estudiantes. Tanto Condori (2021) como Hualla (2021) aportaron evidencia adicional sobre cómo los cómics mejoran la producción de textos narrativos y la comprensión lectora, respectivamente, subrayando su efectividad para elevar los estándares académicos y promover la criticidad e inferencia en los estudiantes. Estos resultados son coherentes con las observaciones del presente estudio, donde Comic Life se reveló como una herramienta valiosa para mejorar no solo la comprensión literal, sino también habilidades más avanzadas de análisis y evaluación de contenidos. Este hallazgo se alinea con la teoría que postula que el uso de cómics digitales mejora la reflexión crítica y la interacción educativa, proporcionando un enfoque



atractivo que favorece el análisis profundo (Acevedo, 2021; Arbizu, 2021). Demostrándose que, con esta herramienta se obtiene mejoras en el nivel crítico de la comprensión de textos.

En el cuarto objetivo específico, se buscó: *determinar el nivel eficacia de la herramienta digital Cómic Life en la adecuación a la situación comunicativa en la producción de textos de los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa Primaria N°70623*. En los resultados, se respaldó con un análisis estadístico donde el valor de  $p$  fue inferior al 5%, validando así la influencia positiva de participar en Comic Life en la elaboración de historias que cumplen con el propósito de transmitir empleando un lenguaje apropiado para el lector final. Acevedo (2021) destacó que el cómic integra el aprendizaje de manera efectiva al ser un recurso atractivo que mejora la fluidez en la lectura y la composición estructural, aunque su enfoque fue más cualitativo y descriptivo. En contraste, estudios como el de Cordero y Mejía (2021), que utilizaron un diseño experimental, encontraron que el cómic no solo fortalece la comprensión lectora, sino que también promueve niveles positivos de reflexión crítica y mejora la interacción entre docentes y estudiantes. Hernández (2019) y Merma (2019), por otro lado, enfatizaron cómo el cómic facilita el aumento de los niveles de conocimiento y competencia escrita, respaldando la integración del cómic como medio didáctico en la escritura y producción de textos. Estos hallazgos coinciden con la investigación actual, donde se observó que Comic Life influye positivamente en la producción de narraciones adecuadas al contexto comunicativo, fortaleciendo la habilidad de los estudiantes para transmitir mensajes de manera efectiva. Además, estudios como el de Arbizu (2021) y Condori (2021) corroboran que herramientas como Comic Life son efectivas en la producción de textos narrativos, elevando los niveles de eficacia y calidad académica en los estudiantes. Esto respalda la conclusión de que participar en Comic Life favorece la elaboración de



historias coherentes y contextualmente apropiadas, utilizando un lenguaje adecuado para el lector final. Este enfoque es coherente con la afirmación de Mustikasari et al. (2020) de que los cómics, incluyendo los digitales, proporcionan un medio atractivo para el aprendizaje y ayudan a los estudiantes a entender conceptos abstractos. Además, estudios como el de Suri et al. (2021) demuestran que los cómics digitales, al integrarse con tecnologías actuales, pueden mejorar la comprensión de materiales complejos. En la investigación actual, se observó que el uso de Cómico Life mejora significativamente la adecuación comunicativa en los textos producidos por los estudiantes, validando así que esta herramienta no solo incrementa la calidad textual sino también la capacidad de los estudiantes para adaptar sus narraciones al contexto y al lector final (Minedu, 2015). Por tanto, se corrobora la efectividad de Cómico Life como una herramienta valiosa para mejorar la producción textual, respaldando la teoría de que los cómics digitales son recursos educativos efectivos para la enseñanza y el aprendizaje.

En el quinto objetivo específico, se buscó: *determinar el nivel eficacia de la herramienta digital Cómico Life en la coherencia de la producción de textos en los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa Primaria N°70623*. Se revela que la integración de esta propuesta educativa tiene un impacto positivo significativo. Se encontró que Comic Life facilita la elaboración de historias entretenidas, secuenciales y coherentes con la temática, lo cual no solo incentiva su lectura, sino que también aumenta el disfrute por parte del destinatario final. Este hallazgo se fundamentó en un análisis estadístico que arrojó un p-value inferior al 5%, confirmando así la hipótesis planteada. Según Acevedo (2021), quien exploró el uso del cómic como recurso didáctico, este puede integrarse de manera efectiva en el aprendizaje al hacerlo más atractivo para los estudiantes. Esto se conecta con la observación de que Comic Life facilita la elaboración de historias coherentes y secuenciales, mejorando así la fluidez y la estructura narrativa



en los trabajos de lectura. Además, Cordero y Mejía (2021) concluyeron que el cómic promueve niveles positivos de reflexión crítica y mejora la interacción entre docentes y estudiantes, respaldando la idea de que Comic Life incrementa el disfrute por la lectura y fortalece habilidades comunicativas esenciales. Asimismo, Arbizu (2021) evaluó específicamente la eficacia del programa Comic Life en la producción de historietas, encontrando niveles significativamente altos de efectividad. Estos hallazgos respaldan la observación de que esta herramienta no solo desarrolla habilidades de producción escrita, sino que también fomenta la creatividad entre los estudiantes, aspecto crucial para la coherencia y el atractivo de las narrativas. Fundamentándose en Mustikasari et al. (2020), quienes afirman que los cómics, incluidos los digitales, ofrecen un medio atractivo para el aprendizaje y facilitan la comprensión de conceptos abstractos, y en estudios como el de Suri et al. (2021), que demuestran que los cómics digitales, al integrarse con tecnologías actuales, pueden mejorar la comprensión de materiales complejos, el presente análisis evidencia que el uso de Comic Life mejora de manera significativa la coherencia en los textos producidos por los estudiantes. Esta herramienta no solo eleva la calidad textual, sino que también potencia la capacidad de los estudiantes para adaptar sus narraciones al contexto y al lector final (Minedu, 2015). En resumen, el estudio confirma que Comic Life es una herramienta valiosa para fomentar la coherencia en la producción textual, subrayando su impacto positivo en la creatividad y la estructura narrativa.

En el sexto objetivo específico, se buscó: *determinar el nivel eficacia de la herramienta digital Cómic Life en la cohesión de la producción de textos en los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa Primaria N°70623*. Se muestra en los resultados que, esta herramienta educativa tiene un impacto positivo significativo. Según Acevedo (2021), el cómic se integra de manera efectiva al aprendizaje al ser un recurso didáctico atractivo que mejora la fluidez en la lectura y la composición estructural



de los textos. Esto se conecta con la conclusión de Cordero y Mejía (2021), quienes encontraron que el uso del cómic fortalece la comprensión lectora y promueve niveles positivos de reflexión crítica en los estudiantes. Además, Arbizu (2021) identificó altos niveles de efectividad en la producción de historietas con Comic Life, destacando su capacidad para desarrollar habilidades de producción y creatividad entre los estudiantes. Estos hallazgos respaldan la observación de que Comic Life facilita la redacción de textos cohesivos, integrando ideas articuladas por conectores apropiados que mejoran la comprensión global de la narrativa, como lo confirma el análisis estadístico utilizando la prueba U de Mann-Whitney, que reportó un p-value significativo inferior al 5%. Lo cual, se alinea con la teoría, destacando que, esta herramienta no solo incrementa la calidad textual, sino también la capacidad de los estudiantes para adaptar sus narraciones al contexto y al lector final (Minedu, 2015). En conjunto, estos estudios y los resultados del presente análisis confirman que Comic Life es eficaz para mejorar la estructura y la cohesión de los textos producidos por los estudiantes.

Finalmente, en el séptimo objetivo específico, se buscó: *determinar el nivel eficacia de la herramienta digital Cómics Life en la estructura de la producción de textos en los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa Primaria N°70623*. Los resultados del estudio sobre la eficacia de Comic Life en la estructura de la producción de textos entre estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa Primaria N°70623 revelan que esta herramienta digital tiene un impacto positivo significativo. Se observa que el uso del cómic facilita la creación de narraciones que siguen una secuencia lógica clara, incluyendo la identificación del hecho inicial, el desarrollo de la trama y su desenlace. Este hallazgo se fundamenta en un análisis estadístico que mostró un p-value inferior al 5%, validando así la hipótesis planteada y destacando la capacidad de Comic Life para estructurar escritos literarios de manera ordenada, lo cual mejora la comprensión



y suscita emociones en el lector. Estos resultados son congruentes con investigaciones previas. Por ejemplo, Acevedo (2021) y Cordero y Mejía (2021) encontraron que el cómic no solo es integrado de manera efectiva al aprendizaje como recurso didáctico atractivo, sino que también fortalece la habilidad de los estudiantes para organizar ideas y mejorar la fluidez en la lectura. Además, Arbizu (2021) y Merma (2019) observaron altos niveles de efectividad en la producción de historietas y la influencia positiva del cómic en la creación de textos estructurados y coherentes. Este enfoque es enfoque es coherente con la afirmación de Mustikasari et al. (2020) de que los cómics, incluidos los digitales, ofrecen un medio atractivo para el aprendizaje y facilitan la comprensión de conceptos abstractos. Además, estudios como el de Suri et al. (2021) evidencian que los cómics digitales, al integrarse con tecnologías actuales, pueden mejorar la comprensión de materiales complejos. En la investigación actual, se observó que el uso de Comic Life mejora significativamente la estructura de los textos producidos por los estudiantes, validando que esta herramienta no solo incrementa la calidad textual, sino también la capacidad de los estudiantes para organizar sus narraciones de manera lógica y coherente, adaptándolas al contexto y al lector final (Minedu, 2015). Destacándose que, Comic Life demuestra ser una herramienta efectiva para mejorar la estructura de los textos en estudiantes, facilitando la organización lógica y emocional de sus narraciones.



## V. CONCLUSIONES

**PRIMERA:** Se demostró que la herramienta didáctica Cómics Life es eficaz en afianzar las competencias de comprensión efectiva de los escritos y elaboración apropiada de los textos en los estudiantes de quinto grado de la Institución Educativa Primaria N° 70623 Santa Rosa - Puno, premisa que se basa en el análisis de los resultados proporcionados por la prueba t en comprensión de textos y U de Mann Whitney en producción de textos, muestras independientes señaló la presencia de diferencias significativas entre grupos por reportar un valor Sig. igual a 0.000 menor al  $\alpha=0.05$ , que lleva a rechazar la hipótesis nula y la aceptación de la alterna e inferir que los estudiantes lograron un óptimo desarrollo ya que favoreció a la identificación del propósito del texto e interpretación del lenguaje metafórico que propició el entendimiento a cabalidad de la información expresa en las narraciones, así mismo, fortaleció las habilidades de redacción de historias coherentes que emplean un tono acorde al contexto comunicativo con una estructura definida.

**SEGUNDA:** Se concluyó que el Cómics Life conforma una herramienta digital eficaz en fortalecer la comprensión literal de la información mostrada en los textos pues propició el entendimiento de los acontecimientos expuestos en la narración, desarrollo de un perfil por cada personaje, interpretación del vocabulario y detección del propósito de la historia, lo cual, se corrobora con los resultados arrojados por la prueba t- muestras independientes que mostró una Sig. igual a 0.000 inferior al parámetro de  $\alpha=0.05$ , destacando la diferencia significativa en el grupo partícipe de la intervención.



**TERCERA:** Se evidenció que la estrategia didáctica Cómico Life impactó de manera positiva en el desarrollo de inferencias extraídas del texto leído con detenimiento, es decir, la interacción con la herramienta digital contribuyó a deducir información implícita que facilitó comprender la narración, lo cual, se constató con una prueba t- muestras independientes que reportó una Sig. de 0, 001 inferior al valor sugerido  $\alpha=0.05$ , mostrando la diferencia significativa en el grupo interviniente en el experimento.

**CUARTA:** Se determinó que la ejecución de la estrategia didáctica de creación y revisión de historias a través de cómics favoreció a la comprensión crítica de las lecturas por afianzar el pensamiento reflexivo - evaluativo frente a los acontecimientos relatados en el texto, es decir, facilitó la elaboración de valoraciones o cuestionamientos al lenguaje, hechos o personajes, hallazgo sostenido en la prueba t – muestras independientes que registró una Sig. con valor de 0.000 menor al nivel de significancia correspondiente al  $\alpha=0.05$ .

**QUINTA:** Se concluyó que la estrategia pedagógica Cómico Life es eficaz en el desarrollo de la capacidad de elaboración de narraciones con un lenguaje acorde con el contexto comunicativo de los receptores, cuyos acontecimientos expuestos en la historia se vinculan con el propósito que impulsó su redacción, resultado constatado por medio de la prueba U de Mann Whitney que mostró una Sig. igual a 0.000 inferior al parámetro de significancia  $\alpha=0.05$  que confirma la diferencia significativa del grupo experimental.



- SEXTA:** Se comprobó la eficacia de la elaboración de cómics a través de plataformas digitales en el fortalecimiento de la habilidad de redactar narraciones coherentes y creativas con una secuencia vinculada con el propósito principal de la historia, evitando contradicciones entre párrafos o disgregaciones en la información, lo cual, se confirmó a través de la prueba U de Mann Whitney que registró una Sig. de 0.000 menor al parámetro de la significancia igual al 0.05, enfatizando la diferencia significativa en el grupo partícipe del experimento.
- SÉTIMA:** Se evidenció la eficacia de la herramienta pedagógica virtual del Cómics Life en la redacción de historias compuestas por párrafos cohesionados o articulados por conectores apropiados que facilitan su entendimiento e imaginación de cada hecho descrito en el texto, hallazgo confirmado por medio de la prueba U de Mann Whitney que registró una Sig. de 0.000 menor al parámetro de la significancia correspondiente al 0.05 que resalta las diferencias entre ambos grupos.
- OCTAVA:** Se mostró que la incorporación de recursos tecnológicos como el Cómics Life en la labor educativa afianza en los estudiantes habilidades de producción de historias respetando una estructura definida que propicia la detección inmediata de cada suceso que desencadena la acción y un desenlace emocionante que captura la atención del lector hasta el final, inferencia derivada de la prueba U de Mann de Whitney que arrojó una Sig. de 0.001 inferior al 0.05 fijado de la significancia, lo cual, manifiesta la ausencia de homogeneidad entre ambos grupos.



## VI. RECOMENDACIONES

- PRIMERA:** Se recomienda a los directivos de la Institución Educativa N° 70623 Santa Rosa, la incorporación de talleres y capacitaciones bimestrales orientadas al fortalecimiento de competencias de empoderamiento a los docentes en el dominio de estrategias pedagógicas innovadoras que contribuyan al desarrollo óptimo del proceso lector e incentive la producción espontánea de historias creativas en los estudiantes.
- SEGUNDA:** Se sugiere a los docentes la incorporación de estrategias didácticas que integren las TIC en el proceso de comprensión del contenido e identificación del propósito, personajes, acontecimientos y escenarios expuestos en las lecturas revisadas sin complicaciones, lo cual, impulse a los estudiantes a la creación de textos discontinuos de manera creativa como historietas, cómics, organizadores gráficos, entre otros.
- TERCERA:** Se recomienda a los docentes la incorporación de talleres orientados al desarrollo de hábitos de disfrute de las lecturas que fomenten un pensamiento creativo, asimismo, afiance la competencia de elaboración de inferencias y confrontación de las conjeturas por medio de una evaluación cautelosa del contenido expuesto en los textos.
- CUARTA:** Se sugiere a los docentes motivar a los estudiantes al desarrollo de historietas a través del Comic Life, lo cual, favorezca a cultivar actitudes favorables hacia una lectura crítica que implica la adopción de una postura reflexiva frente al mensaje expuesto en las narraciones y facilita la realización de valoraciones.



- QUINTA:** Se recomienda a los docentes fomentar la elaboración de cómics que fortalezcan la habilidad de articular ideas a través de un vocabulario florido y recursos gráficos respetando las normas gramaticales con la adopción un lenguaje acorde con el receptor, lo cual, propicie la redacción de diferentes tipos de textos.
- SEXTA:** Se sugiere a los docentes la incorporación de la herramienta Cómics Life como estrategia didáctica que afianza la competencia de narrar escritos siguiendo una secuencia ordenada en la presentación de los hechos que imposibilita la inclusión de ideas contradictorias o confusas en la redacción.
- SÉTIMA:** Se recomienda a los docentes desarrollar programas extracurriculares que incentiven la escritura creativa a partir de una planificación apropiada de cada proceso desde la elección del título, lenguaje a emplear acorde al receptor, tipo de texto a redactar y organización de una serie de ideas previas que conlleven a escoger los conectores idóneos en la redacción, a fin de construir escritos integrados por párrafos cohesionados entre sí.
- OCTAVA:** Se sugiere a la plana docente de la institución educativa escoger una diversidad de textos acorde a la edad de los estudiantes que incentiven el hábito de leer con deleite e impulse a redactar historias, la cual, contenga una estructura definida desde el inicio que propicie el entendimiento de los hechos desencadenantes del desarrollo de la trama y los sucesos vinculados al desenlace del mismo.



## VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Amelya, N., Samtidar, S., y Baa, S. (2022). An Analysis of Students' Difficulties in Writing Narrative Text. *Journal of Excellence in English Language Education*, 1(4, October), 412–422. <https://ojs.unm.ac.id/JoEELE/article/view/37960>
- Arbizu, Y. (2021). Comic life para producir historietas en estudiantes de la Institución Educativa José Gálvez Barrenechea de Tarma [Universidad Nacional del Centro del Perú]. In *Repositorio Universidad Nacional del Centro del Perú*. [https://repositorio.uncp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12894/7014/T010\\_42797179\\_M.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.uncp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12894/7014/T010_42797179_M.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Arriagada, J., Faz, G., & Sepúlveda, M. (2020). Investigaciones del cómic en el área de la didáctica de la lengua y la literatura en hispanoamérica. *Revista Mexicana de Investigacion Educativa*, 25(85), 375–393. [https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1405-66662020000200375](https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1405-66662020000200375)
- Ávila, N., Bebwel, P., Correa, M., Cox, C., Dominguez, A., Fuentes, L., Gomez, G., Jeldrez, E., Soyomayor, C., & Veas, M. (2015). *Rúbricas y otras herramientas para desarrollar la escritura en el aula* (Primera). Repositorio Academico de la Universidad de Chile. <https://repositorio.uchile.cl/bitstream/handle/2250/136701/Rubricas-y-otras-herramientas.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Azmy, W. N., Damayanti, A. E., Kuswanto, H., y Susetyo, B. (2020). Learning optics with android-assisted comics: The impacts on students critical thinking. *Journal of Physics: Conference Series*, 1440(1), 012055. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1440/1/012055>
- Blanco, L., Blanco, S., Vicuña, L. A., Meneses, A., & Oseda, D. (2022). Herramientas digitales en el proceso de aprendizaje semipresencial en la Educación Dental Peruana durante la Pandemia COVID-19. *Revista Estomatológica Herediana*, 32(3), 319–328. <https://doi.org/10.20453/reh.v32i3.4291>



- Bullock, S. M. (2013). Using digital technologies to support Self-Directed Learning for preservice teacher education. *The Curriculum Journal*, 24(1), 103–120.  
<https://doi.org/10.1080/09585176.2012.744695>
- Bulut, K., y Türközü, Ö. (2019). Affective comparison of messages in narrative texts of first- and fourth-grade preservice Turkish teachers. *Educational Policy Analysis and Strategic Research*, 14(3), 26–40. <https://doi.org/10.29329/epasr.2019.208.2>
- Condori, N. (2021). Elaboración de comics como estrategia reforzadora en la producción de textos narrativos escritos en estudiantes del tercer grado de la I.E.S. Andrés Bello - Tacapisi 2019 [Universidad Nacional del Altiplano]. In *Repositorio Universidad Nacional del Altiplano*.  
<https://repositorio.unap.edu.pe/handle/20.500.14082/14928>
- Cordero, M., & Mejia, M. (2021). El Comic como Recurso Didáctico para Fortalecer los Procesos de Comprensión Lectora [Universidad Santo Tomás]. In *Repositorio Universidad Santo Tomás*.  
[https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/38207/2021mariancordero\\_mariamejia.pdf?sequence=1](https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/38207/2021mariancordero_mariamejia.pdf?sequence=1)
- Damayanti, A. E., y Kuswanto, H. (2020). The use of android-assisted comics to enhance students' critical thinking skill. *Journal of Physics: Conference Series*, 1440(1), 012039. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1440/1/012039>
- De Guzman, J., y Andal, E. (2023). Using of Comic-Based Supplementary Material in Enhancing Students' Engagement and Food Preservation Competencies. *Journal of General Education and Humanities*, 2, 139–150.  
<https://doi.org/10.58421/gehu.v2i2.101>
- Diaz, A., & Paricahua, S. (2018). El uso de las historietas y el nivel de comprensión lectora de textos narrativos de los estudiantes de tercer grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°40606 Seul del Distrito de Cayma, Arequipa, 2018 [Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa]. In *Repositorio Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa*.  
<https://repositorio.unsa.edu.pe/items/3ba5dc12-3f29-47c3-8f62-e2777e804595>



- Espinola, J. (2018). *Comprensión lectora y producción de textos de ingles de la institución educativa N°6080 del nivel secundaria-UGEL01-2017*. Universidad Nacional Federico Villareal.
- Esteve, A. (2016). *Capítulo 2 Pero ¿qué es el cómic ?* 37(4), 13–27.  
<https://core.ac.uk/download/83007067.pdf>
- Fitria, Y., Malik, A., Mutiaramses, M., Halili, S. H., y Amelia, R. (2023). Digital comic teaching materials: It's role to enhance student's literacy on organism characteristic topic. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 19(10), em2333. <https://doi.org/10.29333/ejmste/13573>
- Gamarra, A. (2019). El cuento en la producción y comprensión de textos en estudiantes de primaria- Santiago de Surco- 2017 [Universidad Cesar Vallejo]. In *Repositorio Universidad César Vallejo*.  
[https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/26357/Gamarra\\_MAM.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/26357/Gamarra_MAM.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- García, F. (2019). Uso De Tecnologías De Información Y Comunicación (Tic'S) Y Su Relación En El Aprendizaje Del Área De Cta En Estudiantes De 4To Grado De La I.E.S. Maria Auxiliadora – Puno [Universidad Nacional del Altiplano]. In *Repositorio Universidad Nacional del Altiplano*.  
<http://repositorio.unap.edu.pe/handle/UNAP/10382>
- Habiddin, H., Ashar, M., Hamdan, A., y Nasir, K. R. (2022). Digital Comic Media for Teaching Secondary School Science. *International Journal of Interactive Mobile Technologies (iJIM)*, 16(03), Article 03.  
<https://doi.org/10.3991/ijim.v16i03.28967>
- Hernández, C., & Batista, P. (2014). *Metodologia de la investigacion sexta edicion (VI)*. McGRAW-HILL. <https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>
- Hernández, N. (2019). El cómic en la didáctica de la escritura: una experiencia con estudiantes de séptimo bachillerato de un colegio público de Floridablanca [Universidad]. In *Repositorio Universidad Autónoma de Bucaramanga (Vol. 561, Issue 3)*.



[https://repository.unab.edu.co/bitstream/handle/20.500.12749/7242/2019\\_Tesis\\_Neslly\\_Katherine\\_Hernandez\\_Meneses.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repository.unab.edu.co/bitstream/handle/20.500.12749/7242/2019_Tesis_Neslly_Katherine_Hernandez_Meneses.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Hernández, R., & Mendoza, C. (2018). Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta. In *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*.

Hidayah, I. N. y Fathimatuzzahra. (2019). Development of Math Comic Learning Media on The Subject of Algebraic Expressions for Seventh Grade of Junior High School Students. *Journal of Physics: Conference Series*, 1227(1), 012029. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1227/1/012029>

Hualla, M. (2021). Las historietas como estrategia en la comprensión lectora de los estudiantes de la Institución Educativa Primaria N°72005 San Martín de Porres – Asillo, 2022 [Universidad Nacional Del Altiplano]. In *Repositorio Universidad Nacional Del Altiplano*. [http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/7104/Molleapaza\\_Mamani\\_Joel\\_Neftali.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/7104/Molleapaza_Mamani_Joel_Neftali.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Karlimah, K., Hamdu, G., Pratiwi, V., Herdiansah, H., y Kurniawan, D. (2021). The development of motion comic storyboard based on digital literacy and elementary school mathematics ability in the new normal era during covid-19 pandemic. *Journal of Physics: Conference Series*, 1987(1), 012026. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1987/1/012026>

Lazarinis, F., Mazaraki, A., Verykios, V., y Panagiotakopoulos, C. (2015). *E-comics in teaching: Evaluating and using comic strip creator tools for educational purposes*. 305–309. <https://doi.org/10.1109/ICCSE.2015.7250261>

Lee, Y., Joh, H., Yoo, S., y Oh, U. (2021). AccessComics: An accessible digital comic book reader for people with visual impairments. *Proceedings of the 18th International Web for All Conference*, 1–11. <https://doi.org/10.1145/3430263.3452425>

Luis, J., & Gonzáles, A. (2020). *Técnicas E Instrumentos De Investigación Científica Enfoques Consulting Eirl*.



- Magfiroh, I., Herdiawan, R. D., y Rofi'i, A. (2021). An appraisal analysis of narrative text from the 11th grade english textbook. *Allure Journal*, 1(1), Article 1. <https://doi.org/10.26877/allure.v1i1.9270>
- Maza, A. (2012). Un acercamiento al cómic : origen, desarrollo y potencialidades. *Perspectivas Docentes*, 50, 12–16. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6349272>
- Merma, J. (2019). *Las historietas como estrategia de aprendizaje para desarrollar la competencia de producción de textos en los niños del tercer grado de la Institución Educativa N° 56360 de Huaylluta Distrito Tupac Amaru Provincia de Canas Región Cusco* [Repositorio Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión]. [http://repositorio.undac.edu.pe/bitstream/undac/1538/1/T026\\_44414400\\_T.pdf](http://repositorio.undac.edu.pe/bitstream/undac/1538/1/T026_44414400_T.pdf)
- Ministerio de Educación. (2015). *Libertad para leer , libertad para escribir : Estrategias didácticas para comprender y producir textos a partir de la utilización de recursos multimedia* (MINEDU (ed 2.)).
- Muliyati, D., Rahmadini, D., y Siswoyo, S. (2019). The development of digital comics to explain the photoelectric effect through biographies and history. *Prosiding Seminar Nasional Fisika (SNF)*, 3, 147–154. <https://fisika.fmipa.unesa.ac.id/proceedings/index.php/snf/article/view/118>
- Mulyanah, E. Y. (2021). Teaching Technique: Inside Outside Circle on Students' Writing Skill of Secondary School in Tangerang. *JET (Journal of English Teaching)*, 7(2), Article 2. <https://doi.org/10.33541/jet.v7i2.2808>
- Mustikasari, L., Priscylio, G., Hartati, T., y Sopandi, W. (2020). The development of digital comic on ecosystem for thematic learning in elementary schools. *Journal of Physics: Conference Series*, 1469(1), 012066. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1469/1/012066>
- Parra Acevedo, R. I. (2021). *El comic como medio didáctico que incluye imagen y enunciados para desarrollar habilidades de escritura y de narración*. Universidad Nacional de Colombia-Facultad de Ciencias humanas Guaviare.



- Pazmiño, M., Moreira, J., Hernández, E., & Cedeño, I. (2022). Herramientas digitales educativas utilizadas en el nivel medio y su importancia en el rendimiento académico. *Revista Científica Sinapsis*, 2(21).  
<https://doi.org/10.37117/s.v2i21.655>
- Pérez, E. (2014). *Comprensión lectora V Competencia lectora : qué son y qué relación existe entre ellas*.
- Phoon, H.-Y., Roslan, R., Shahrill, M., y Said, H. M. (2020). The Role of Comics in Elementary School Science Education. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 10(2), Article 2. <https://doi.org/10.30998/formatif.v10i2.6257>
- Ramírez, C., & Fernández, M. (2022). Niveles de comprensión lectora en estudiantes de tercer grado de primaria de una institución educativa en Colombia. *Íkala, Revista de Lenguaje y Cultura*, 27(2), 484–503.  
<https://doi.org/10.17533/udea.ikala.v27n2a12>
- Rengifo López, G. (2007). *El comic como estrategia pedagógica para optimizar los procesos de comprensión de textos narrativos en los estudiantes de grado sexto del colegio Enrique Millán Rubio del Municipio de Dosquebradas*. Universidad Tecnológica de Pereira-Facultad Ciencias de la Educación-Escuela de Español u Comunicación Audiovisual.
- Rina, N., Suminar, J. R., Damayani, N. A., y Hafiar, H. (2020). Character Education Based On Digital Comic Media. *International Journal of Interactive Mobile Technologies (iJIM)*, 14(03), Article 03.  
<https://doi.org/10.3991/ijim.v14i03.12111>
- Romo, P. (2019). *La comprensión y la competencia lectora*. 1(377), 163–179.
- Rosyadi, W. F., Septyan, A. D., y Rohmana, W. I. M. (2023). Learning English Using Narrative Text at Junior High School. *Channing: Journal of English Language Education and Literature*, 8(1), 1–4.  
<https://doi.org/10.30599/channing.v8i1.1967>
- Sánchez, A., & Torres, K. (2021). La historieta como estrategia didáctica en la comprensión de textos narrativos en los estudiantes del quinto grado de la I.E.P. N°70035 “Bellavista” - Puno, 2019 [Universidad Nacional Del Altiplano]. In



*Repositorio Universidad Nacional del Altiplano.*

[http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/7104/Molleapaza\\_Mamani\\_Joel\\_Neftali.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/7104/Molleapaza_Mamani_Joel_Neftali.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

- Sari, Y., Sari, R. P., Sumantri, M. S., y Marini, A. (2021). Development of digital comic for science learning in elementary school. *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, 1098(3), 032060. <https://doi.org/10.1088/1757-899X/1098/3/032060>
- Situmorang, A. R., Napitupulu, S., y Sitanggang, A. (2024). Teacher's Techniques in Teaching Reading Narrative Text to the Eighth Grade Students of UPTD SMP N 5 Pematang Siantar. *International Journal Corner of Educational Research*, 2(3), Article 3. <https://doi.org/10.54012/ijcer.v2i3.232>
- Sulla, M. (2018). *Influencia del uso de la herramienta COMIC LIFE desde el Área de Personal Social en el pensamiento creativo de las estudiantes del sexto grado de la institución educativa N° 40055 Romeo Luna Victoria, Cerro Colorado - Arequipa 2017.*  
<https://repositorio.unsa.edu.pe/server/api/core/bitstreams/b86522d5-ad67-4473-8625-a5fbde450265/content>
- Suri, D., Astuti, I., Bhakti, Y., y Sumarni, R. (2021). *E-Comics as an Interactive Learning Media on Static Fluid Concepts.* 542.  
<https://doi.org/10.2991/assehr.k.210413.083>
- Terlouw, G., van 't Veer, J. T., Prins, J. T., Kuipers, D. A., y Pierie, J.-P. E. N. (2020). Design of a Digital Comic Creator (It's Me) to Facilitate Social Skills Training for Children With Autism Spectrum Disorder: Design Research Approach. *JMIR Mental Health*, 7(7), e17260. <https://doi.org/10.2196/17260>
- Tribull, C. M. (2017). Sequential Science: A Guide to Communication Through Comics. *Annals of the Entomological Society of America*, 110(5), 457–466.  
<https://doi.org/10.1093/aesa/sax046>
- Tsai, S. (2017). Design of Intelligent Comic Make System for Educational Application Based on Comic Script Creation. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and*



*Technology Education*, 14(3), 1023–1041.

<https://doi.org/10.12973/ejmste/81193>

Vilca, R., & Ccoya, Y. (2015). La historieta como estrategia para la producción de textos narrativos en los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa Secundaria “José Antonio Encinas” -Juliaca 2015. [Universidad Nacional del Altiplano]. In *Repositorio Universidad Nacional del Altiplano*.

[https://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14082/5480/Vilca\\_Miranda\\_Ronald\\_Mario\\_Ccoya\\_Ccoya\\_Yanet.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14082/5480/Vilca_Miranda_Ronald_Mario_Ccoya_Ccoya_Yanet.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Wayan, S., Arya Pageh, W., Gede, Y. K. P., y I Nyoman, S. (2020). The Digital Comic Tantri Kamandaka: A Discovery for National Character Education. *International Journal of Innovation, Creativity and Change*, 13(03), Article 03.

<https://repo.isi-dps.ac.id/3740/>

Acurio Ponce , E. (2020). *La escritura creativa en la producción de textos literarios*. Ambato.

Arroyo Gutiérrez , R. (2016). *La escritura creativa en el aula de Educación Primaria. Orientaciones y propuestas didácticas*.

Ávila, N., Bedwell, P., Correa, M., Cox, C., Domínguez, A., Fuentes, L., . . . Veas, M. (2015). *Rúbricas y otras herramientas para desarrollar la escritura en el aula*.

Bernal, L., Bladimiro , C., Pari, L., Ortiz, J., & Calizaya, Y. (2023). *Comprensión de textos académicos en contextos socioculturales andinos*. Universidad Nacional del Altiplano.

Borja, G., & Carcausto, W. (2020). Herramientas digitales en la educación universitaria Latinoamericana: una revisión bibliográfica. *Revista Educación de las Américas*.

Borrego, D., García, N., & Ruíz, N. (2016). Tic y Herramientas Digitales: Una Revisión Para El Apoyo de la Práctica Docente. Tratto da <http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:5UJ1sad6rYkJ:www.mlearningfactory.com.mx/publicaciones/ticyherramientasdigitales.pdf+&cd=5&hl=es419&ct=clnk&gl=ec&client=firefox-b-d>



- Echevarría, V., & Molina, P. (2022). Herramientas digitales en el aprendizaje y su relación con las habilidades creativas de los estudiantes. *Sinapsis, II*.
- Evaristo Salas, N. (2017). *Los cómics en inglés como recurso didáctico para el aprendizaje del vocabulario de los alumnos del sexto grado del nivel primaria de la I.E. 32004 "San Pedro" Huánuco-2015*. Universidad de Huánuco .
- García Martínez, I. (2013). *El cómic como recurso didáctico en el aula de lenguas extranjeras*. Universidad de Cantabria.
- Gómez Palomino, J. (2011). Comprensión Lectora y rendimiento escolar: una ruta para mejorar la comunicación. *Revista de Investigación en Comunicación y Desarrollo, II*, 27-36.
- Gómez, J., & Fernández, L. (2020). Tendencias en la comprensión lectora y producción escrita: Análisis de pruebas ECE. *Revista de Educación y Evaluación, II*, 45-60.
- INEI. (2023). *Resultados de la Evaluación Censal de Estudiantes 2022*. Instituto Nacional de Estadística e Informática. Tratto da <https://www.inei.gob.pe/impacto-pandemia-educacion>
- Jiménez, V., Bañales, G., & Lobos, M. (2020). Investigaciones del cómic en el área de la didáctica de la lengua y la literatura en Hispanoamérica. *Revista mexicana de investigación educativa*.
- León, J., Solari, M., Olmos, R., & Escudero, I. (2011). La generación de inferencias dentro de un contexto social. un análisis de la comprensión lectora a través de protocolos verbales y una tarea de resumen oral.
- Minedu. (2022). *Evaluación Censal de Estudiantes (ECE) 2021: Resultados en comprensión lectora y producción de textos*. Lima: Ministerio de Educación del Perú.
- Minedu. (2022). *Informe Anual de educación*. Ministerio de Educación del Perú.
- Ministerio de Educación del Perú. (2015). *Rutas del aprendizaje, ¿Qué y cómo aprenden los estudiantes?*
- Ministerio de Educación del Perú. (2017). *Currículo Nacional*. Lima.



- Molinari Marotto , C., & Duarte , D. (2007). Resolución de anaforas en español: distancia referencial y el principio de explicitud.
- OECD. (2019). PISA 2018 results: What students know and can do. *I*. doi:<https://doi.org/10.1787/5f07c754-en>
- Perkins, D. N., & Salomon, G. (1989). Are cognitive skills context-bound? . *Educational researcher*, 18(1), 16-25. doi:<https://doi.org/10.xxxx/xxxx>
- Pinzas García, J. (2008). *Guía de Estrategias Metacognitivas para Desarrollar la Comprensión Lectora*. Lima-Perú: Tarea Asociada.
- Solé, I. (1992). *Estrategias de Lectura*. Graó.
- Tapia López, M. O. (2018). *Enfoque del área y procesos didácticos de: Comunicación. Matemática, Personal Social y Ciencia y tecnología*. El ABC del Profesor.
- Vargas, J., Sandoval, C., Bustamante, G., & Quispe, F. (2023). *La educación en transición hacia la post pandemia: desafíos y oportunidades*.

# ANEXOS

## ANEXO 1. Matriz de consistencia

Problema	Objetivo	Hipótesis	Variables y dimensiones	Metodología
<p><b>Problema General</b></p> <p>¿Cuál es el nivel eficacia de la herramienta digital Cómics Life en la comprensión y producción de textos narrativos de los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa Primaria N°70623?</p> <p><b>Problema Específicos</b></p> <p>¿Cuál es el nivel eficacia de la herramienta digital Cómics Life en el nivel literal de la comprensión de textos narrativos de los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa Primaria N°70623?</p> <p>¿Cuál es el nivel inferencial de la comprensión de textos narrativos de los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa Primaria N°70623?</p> <p>¿Cuál es el nivel inferencial de la comprensión de textos narrativos de los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa Primaria N°70623?</p> <p>¿Cuál es el nivel crítico de la comprensión de textos narrativos de los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa Primaria N°70623?</p> <p>¿Cuál es el nivel de adecuación a la situación comunicativa en la producción de textos de los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa Primaria N°70623?</p> <p>¿Cuál es el nivel de cohesión en la producción de textos de los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa Primaria N°70623?</p> <p>¿Cuál es el nivel de estructura en la producción de textos de los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa Primaria N°70623?</p>	<p><b>Objetivo General</b></p> <p>Demostrar el nivel eficacia de la herramienta digital Cómics Life en la comprensión y producción de textos narrativos de los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa Primaria N°70623.</p> <p><b>Objetivos Específicos</b></p> <p>Determinar el nivel eficacia de la herramienta digital Cómics Life en el nivel literal de la comprensión de textos narrativos de los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa Primaria N°70623.</p> <p>Determinar el nivel eficacia de la herramienta digital Cómics Life en el nivel inferencial de la comprensión de textos narrativos de los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa Primaria N°70623.</p> <p>Determinar el nivel eficacia de la herramienta digital Cómics Life en el nivel crítico de la comprensión de textos narrativos de los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa Primaria N°70623.</p> <p>Determinar el nivel eficacia de la herramienta digital Cómics Life en el nivel de adecuación a la situación comunicativa en la producción de textos de los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa Primaria N°70623.</p> <p>Determinar el nivel eficacia de la herramienta digital Cómics Life en la cohesión en la producción de textos de los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa Primaria N°70623.</p> <p>Determinar el nivel eficacia de la herramienta digital Cómics Life en la estructura en la producción de textos de los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa Primaria N°70623.</p>	<p><b>Hipótesis General</b></p> <p>La herramienta digital Cómics Life es eficaz en la comprensión y producción de textos narrativos de los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa Primaria N°70623.</p> <p><b>Hipótesis Específicos</b></p> <p>La herramienta digital Cómics Life es eficaz en el nivel literal de la comprensión de textos narrativos de los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa Primaria N°70623.</p> <p>La herramienta digital Cómics Life es eficaz en el nivel inferencial de la comprensión de textos narrativos de los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa Primaria N°70623.</p> <p>La herramienta digital Cómics Life es eficaz en el nivel crítico de la comprensión de textos narrativos de los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa Primaria N°70623.</p> <p>La herramienta digital Cómics Life es eficaz en el nivel de adecuación a la situación comunicativa en la producción de textos de los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa Primaria N°70623.</p> <p>La herramienta digital Cómics Life es eficaz en la cohesión en la producción de textos de los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa Primaria N°70623.</p> <p>La herramienta digital Cómics Life es eficaz en la estructura en la producción de textos de los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa Primaria N°70623.</p>	<p><b>Variable independiente:</b></p> <p>La herramienta digital Cómics Life</p> <p><b>Elementos de Cómics Life</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Viñeta</li> <li>• Bocadillo (globo)</li> <li>• Onomatopeya (rotulación)</li> <li>• Cartuchos (pie de texto)</li> <li>• Planos (estilo)</li> <li>• Personajes (imagen)</li> </ul> <p><b>Variable dependiente</b></p> <p>Comprensión y producción de textos narrativos</p> <p><b>Comprensión</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nivel literal</li> <li>• Nivel inferencial</li> <li>• Nivel criterial</li> </ul> <p><b>Producción</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Adecuación a la situación comunicativa</li> <li>• Coherencia</li> <li>• cohesión</li> <li>• Estructura</li> </ul>	<p><b>Tipo de Investigación:</b></p> <p>Experimental</p> <p><b>Diseño de investigación</b></p> <p>Cuasi Experimental</p> <p><b>Población</b></p> <p>Constituida un total de 55 estudiantes de quinto grado de la Institución Educativa Primaria N.º 70623 Santa Rosa, Puno</p> <p><b>Muestra</b></p> <p>Conformada por 34 estudiantes entre varones y mujeres de quinto grado de sección A y B.</p> <p><b>Muestreo</b></p> <p>No probabilístico</p>

## ANEXO 2. Operacionalización de variables

	Variables	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de valoración
Variable Independiente	<b>Herramienta digital comic life:</b> De acuerdo a Arbizu (2021) es un software elaborado por la empresa Plasq y permite crear cómics por medio de una aplicación y/o programa, porque posee herramientas que diseñan los diálogos, los personajes, las escenas y todos los aspectos que estructuran a un comic, pueden ser vistos de manera virtual y de la misma manera puede ser compartido o impreso.	Viñeta	Diseña viñetas para realizar actividades de comunicación dentro del comic.	Elaboración de sesiones de aprendizaje N°1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20.	Elaboración de experiencia de aprendizaje <b>Competencia 1:</b> Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna. <b>Competencia 2:</b> Escribe diversos tipos de textos escritos en su lengua materna.
		Globo	Integra bocadillos con el fin de interacción entre los personajes del comic.		
		Rotulación	Toma en cuenta los distintos de onomatopeyas dentro del comic.		
		Pie de texto	Realiza referencias dentro del comic utilizando los cartuchos.		
		Estilo	Elabora distintos de planos en el comic con la finalidad de variar el contexto		
		Imagen	Toma en cuenta la intención comunicativa dentro del comic para diseñar los personajes.		
Variable Dependiente	<b>Comprensión lectora</b> Es un proceso interactivo que involucra varios elementos y permite crear una representación personal, ordenada y coherente del contenido de un texto. Se identifican tres niveles específicos que deben abordarse para lograr una comprensión completa del texto. (Ramírez y Fernández, 2022).	Literal	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identifica los personajes, hechos, cronología de hechos, secuencia y vocabulario de un texto narrativo</li> </ul>	1, 2, 3, 4, 5	<b>Instrumento</b> Escala de estimación desarrollo de la comprensión lectora <b>Escala</b> 1 inicio 2 proceso 3 consolidado 4 consolidado con excelencia
		Inferencial	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identifica las ideas principales y secundarias en un texto narrativos, así como las conclusiones, acontecimiento y lenguaje figurativo.</li> </ul>	6, 7, 8, 9, 10	
		Critico	<ul style="list-style-type: none"> <li>Emite juicios y expresa, de los acuerdos y desacuerdos del texto narrativo, diferencia los hechos de las opiniones.</li> </ul>	11, 12, 13, 14, 15	
Variable Dependiente	<b>Producción de textos:</b> La escritura es un proceso multidimensional y complejo que nunca se termina de construirse por completo. Por esta razón, no se puede enseñar de una sola vez; es necesario abordar distintos aspectos y desarrollarlos a través de la práctica. Para ello, se tomaron en cuenta las dimensiones evaluadas en la prueba SIMCE (Ávila et al., 2015).	Adecuación Comunicativa	<ul style="list-style-type: none"> <li>Determina el nivel de escritura formal en el texto.</li> </ul>	Criterio 1	<b>Instrumento</b> Rúbricas herramientas y otras desarrollar la para escritura en el aula <b>Escala</b> Nivel 1 (inicial) Nivel 2 Nivel 3 Nivel 4 (desarrollado)
		Coherencia	<ul style="list-style-type: none"> <li>La estructura del texto muestra estabilidad y consistencia.</li> </ul>	Criterio 2	
		Cohesión	<ul style="list-style-type: none"> <li>Implementa de elementos gramaticales en su texto.</li> </ul>	Criterio 3	
		Estructura	<ul style="list-style-type: none"> <li>Escribe utilizando la estructura narrativa.</li> </ul>	Criterio 4	

Nota. Elaboración propia

## ANEXO 3. Instrumentos aplicados en la investigación

### Ficha de observación de la comprensión lectora

**Autor:** Ramírez y Fernández (2022)

**Publicación:** Niveles de comprensión lectora en estudiantes de tercer grado de Primaria de una Institución Educativa en Colombia

*íkala*

CARMEN CECILIA RAMÍREZ SIERRA Y MARIANA FERNÁNDEZ-REINA

Usman, B., Aziz, Z. y Absida, N. (2017). Improving reading comprehension using metacognitive strategies. *English Education Journal*, 8(4), 425-438. <http://www.jurnal.unsyiah.ac.id/EEJ/article/view/9194>

Viramontes, E., Amparán, A. y Núñez, L. D. (2019). Comprensión lectora y el rendimiento académico en educación primaria. *Investigaciones sobre lectura*, (12), 65-82. <https://digibug.ugr.es/handle/10481/60379>

#### Anexo. Escala de estimación desarrollo de la comprensión lectora

DIMENSIÓN: Nivel de comprensión lectora	Estudiante 1	Estudiante 2	Estudiante 3	Estudiante 4	Estudiante 5	Estudiante 6	Estudiante 7	Estudiante 8	Estudiante 9	Estudiante 10
<b>INDICADOR: Nivel literal</b>										
1 El estudiante identifica a los personajes en el texto.										
2 El estudiante identifica los hechos en el texto.										
3 El estudiante ubica cronológicamente el texto.										
4 El estudiante identifica la secuencia de las acciones en el texto.										
5 El estudiante maneja el vocabulario del texto.										
<b>INDICADOR: Nivel inferencial</b>										
6 El estudiante identifica las ideas principales implícitas del texto.										
7 El estudiante identifica las ideas secundarias implícitas del texto.										
8 El estudiante formula conclusiones del texto.										
9 El estudiante identifica acontecimientos que no están explícitos en el texto.										
10 El estudiante distingue el lenguaje figurativo en el texto.										
<b>INDICADOR: Nivel crítico</b>										
11 El estudiante emite juicios sobre el comportamiento de los personajes en el texto.										
12 El estudiante expresa sus acuerdos y desacuerdos sobre el texto.										
13 El estudiante manifiesta opiniones sustentadas sobre el texto.										
14 El estudiante es capaz de realizar una reconstrucción del texto.										
15 El estudiante diferencia los hechos y las opiniones en el texto.										

Instrucciones:

A continuación, se le presentan una serie de planteamientos, a los cuales usted debe responder objetivamente según considere. Usted debe seleccionar una de las cuatro alternativas señaladas, marcando con una X en el espacio en blanco correspondiente según sea el caso de cada estudiante:

- (4) Consolidado con excelencia
- (3) Consolidado
- (2) En proceso
- (1) Iniciado.

## Rúbrica de producción de textos

**Autor:** Avila et al. (2015)

**Publicacion:** Rúbricas y otras herramientas para desarrollar la escritura en el aula

# 2 Rúbricas de escritura

Las rúbricas que se presentan en las páginas siguientes fueron elaboradas para un proyecto de investigación cuyo objetivo fue describir los desempeños en escritura de niños de cuarto básico. Para ello se consideraron las dimensiones evaluadas en la prueba SIMCE, pero también otros aspectos de la calidad de la escritura reportados

por la bibliografía especializada (ver **Lecturas recomendadas**). Sin embargo, tal vez lo más importante de destacar es que para su construcción se analizaron muchas muestras de escritos de niños, de manera de que estas rúbricas resultaran realistas y pertinentes para los profesores y estudiantes de nuestras escuelas.

### 2.1 Propuesta de rúbricas analíticas

A continuación presentamos las rúbricas propuestas. Ellas corresponden a rúbricas de tipo analítico: estudian los diversos aspectos de la escritura uno por uno. Estas rúbricas fueron creadas para los géneros cuento, carta de solicitud y noticia, y adaptadas para ser usadas en diversas tareas de escritura.

Cada una de ellas presenta:

- Nombre del criterio (dimensión por evaluar) y su definición operativa, es decir, cómo se entiende en esta rúbrica.
- Descriptores de los desempeños en cuatro niveles desde 1 (inicial) hasta 4 (desarrollado).
- Información adicional para definir o deslindar dichos desempeños.

#### Rúbrica cuento (texto narrativo)

##### Criterio 1: Adecuación a la situación comunicativa

El texto se ajusta a la situación comunicativa planteada en la tarea de escritura. Desarrolla el tema propuesto, considerando el propósito comunicativo de narrar y la relación con el destinatario, adecuando registro y tono.

	Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3	Nivel 4
<b>Rúbrica</b>	El texto <b>no se ajusta</b> al tema.  Y  No se ajusta al propósito de narrar.	El texto <b>se ajusta</b> al tema.  O  Se ajusta al propósito de narrar.  Y  No se ajusta al registro o tono requerido por la situación comunicativa.	El texto <b>se ajusta</b> al tema.  Y  Se ajusta al propósito de narrar.  Y  El registro y tono son generalmente adecuados.	El texto <b>se ajusta</b> al tema.  Y  Se ajusta al propósito de narrar.  Y  Se ajusta siempre al registro y tono requerido por la situación comunicativa.
<b>Información adicional</b>	<p><b>Registro:</b> Variación de la lengua acorde al tema tratado, la intención comunicativa, la relación entre los interlocutores y el canal de comunicación (oral, escrito) en una situación comunicativa dada.</p> <p><b>Tono:</b> Determina el grado de formalidad de los textos (solemne, neutral, informal, íntimo, etc.), las formas de tratamiento (cortés o descortés) y las marcas de subjetividad del emisor.</p> <p>Por ejemplo, en la siguiente tarea: «Escribe un cuento para tu hermano/a o sobrino/a pequeño que narre la historia de cómo una ostra perdió su perla», el tema es la historia de cómo una ostra perdió su perla, el propósito, narrar y el destinatario, un familiar pequeño, por lo que el tono debiera ser simple y apropiado para su edad.</p>			

## Criterio 2: Coherencia

El texto evidencia un sentido global completo y desarrolla estados o situaciones vinculados a un suceso o evento claro e identificable a lo largo del texto. No presenta digresiones temáticas, ideas inconexas u omisión de información necesaria para la construcción de sentido.

	Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3	Nivel 4
Rúbrica	El texto <b>no presenta información suficiente</b> para construir un sentido.  O	El texto presenta <b>vacios de información</b> .  O	El texto presenta <b>vacios de información</b> .  Y	El texto presenta <b>información completa</b> (ideas detalladas sobre el tiempo, el lugar, las circunstancias, etc.).  Y
	El texto presenta <b>frecuentes (tres o más)</b> digresiones temáticas, ideas inconexas o información contradictoria.  Y	El texto presenta <b>algunas (una o dos)</b> digresiones temáticas, ideas inconexas o información contradictoria.  Y	El texto <b>no presenta</b> digresiones temáticas, ideas inconexas ni información contradictoria.  Y	El texto <b>no presenta</b> digresiones temáticas, ideas inconexas ni información contradictoria.  Y
	<b>No es posible</b> reconstruir su sentido global.	<b>Es posible</b> reconstruir su sentido global, <b>aunque con gran dificultad</b> .	<b>Es posible</b> reconstruir su sentido global con <b>algo de dificultad</b> .	<b>Es posible</b> reconstruir su sentido global <b>con facilidad</b> .
Información adicional	<p><b>Sentido global:</b> Idea general del texto.</p> <p><b>Coherencia:</b> Se refiere al significado de un texto en su totalidad abarca las relaciones de las palabras con el contexto y al interior del texto. Se basa en la estabilidad y la consistencia temática asociada a la macroestructura (contenido) y a la superestructura (esquema de organización) del texto. La coherencia se construye a partir de la información dada y las inferencias que activan los lectores para interpretar un texto a partir de conocimientos previos. En el caso del cuento, el sentido global se construye a partir del desarrollo de una secuencia de estados o situaciones ligados a un suceso o evento.</p> <p><b>Digresiones temáticas:</b> Ideas que no se relacionan con el tema.</p> <p><b>Ideas inconexas:</b> Ideas vagas, que no muestran claramente una relación semántica.</p> <p><b>Falta de información:</b> El emisor omite elementos y la información debe ser completada con esfuerzo por el lector.</p>			

### Criterio 3: Cohesión (conectores)

El texto evidencia **relaciones lógico-semánticas** entre **oraciones y párrafos**, expresadas a través del empleo de **conectores**. Estos otorgan unidad semántica al texto.

	Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3	Nivel 4
<b>Rúbrica</b>	<p>El texto presenta enumeraciones o yuxtaposiciones <b>sin conectores</b>.</p> <p>0</p> <p>El texto presenta conectores <b>casi siempre mal empleados</b>.</p>	<p>El texto presenta algunos conectores que pueden ser <b>escasos (uno o dos) o muy repetitivos</b>.</p> <p>0</p> <p>El texto presenta conectores <b>frecuentemente mal empleados</b> (menos del 50% correcto).</p>	<p>El texto presenta <b>variados (tres o más) conectores</b>.</p> <p>Y</p> <p>El texto presenta conectores <b>frecuentemente bien empleados</b> (más del 50% correcto).</p>	<p>El texto presenta <b>variados (más de tres) conectores</b>.</p> <p>Y</p> <p>El texto presenta conectores <b>empleados siempre de forma adecuada</b>.</p>
<b>Información adicional</b>	<p><b>Cohesión:</b> Es la unión gramatical de las proposiciones de un texto y se consigue mediante tres procedimientos: la mantención del referente, la progresión temática y la conexión entre ideas. Esta rúbrica se centra exclusivamente en este último aspecto por medio de la evaluación del uso de conectores.</p> <p><b>Conectores:</b> Son elementos gramaticales (conjunciones, adverbios o expresiones gramaticalizadas) que explicitan las relaciones que el enunciador establece <b>entre oraciones</b>. Por ejemplo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Temporales (anterioridad, simultaneidad, posterioridad): antes, mientras, cuando, entonces, después, más tarde, entre tanto, luego, etc.</li> <li>• Causales: porque, ya que, dado que, por eso, etc.</li> <li>• Adversativos (la causa no produce la consecuencia esperada): pero, sino, aunque, sin embargo, a pesar de, etc.</li> <li>• Concesivos (que conceden en un punto en una argumentación): claro, claro que, cierto, sin duda, etc.</li> <li>• Comparativos: al igual que, como, así como, del mismo modo que, etc.</li> <li>• Aditivos (introducen información cuyo contenido se añade a la señalada anteriormente): y, también, además.</li> <li>• Ordenadores (marcan las distintas partes de un texto): para comenzar, en primer lugar, luego, también, por otra parte, finalmente, por último, etc.</li> </ul> <p>En el caso del <b>cuento</b>, los conectores más usuales son los <b>temporales</b>. Eventualmente, podrían aparecer también conectores causales, aditivos y comparativos.</p> <p>Un <b>conector mal empleado</b> es, por ejemplo, el uso de «y» con una función adversativa o el uso de «pero» que no cumple una función adversativa.</p>			

#### Critero 4: Estructura

El texto muestra la estructura propia de la narración, esto es: **título**; presentación de un inicio (introducción de los personajes, el tiempo y el espacio); presentación de un **conflicto** (quiebre) que desencadena una sucesión de acontecimientos o **desarrollo**; y termina con un **desenlace** (resolución del conflicto, restitución del equilibrio).

	Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3	Nivel 4
<b>Rúbrica</b>	El texto presenta una <b>descripción o enumeración</b> , sin evidenciar un avance desde un estado inicial hacia un estado final de los acontecimientos.	<b>Ausencia de alguna de estas partes</b> de la narración: inicio, conflicto, desarrollo, desenlace (por ejemplo, se observan saltos en la acción narrativa).  O El texto presenta un inicio, conflicto, desarrollo o desenlace que <b>no están claramente definidos</b> .	El texto presenta <b>todas las partes</b> de la narración: título, inicio, conflicto, desarrollo, desenlace ( <b>podría no presentarse el título</b> ).  Y Se presenta un <b>conflicto débilmente definido</b> .  Y El <b>desenlace es abrupto, incompleto o resuelto únicamente</b> con una fórmula del tipo "fin", "colorín colorado", "vivieron felices para siempre".	El texto presenta <b>todas las partes</b> de la narración: título, inicio, conflicto, desarrollo, desenlace.  Y Se presenta un <b>conflicto claramente definido</b> .  Y El <b>desenlace está bien construido</b> o bien resuelto.
<b>Información adicional</b>	<p>Una narración bien estructurada:</p> <p><b>Inicio:</b> ¿Dónde y cuándo ocurren los hechos?, ¿quiénes participan?, ¿cuál es la situación?</p> <p><b>Desarrollo:</b> ¿Cuáles son los hechos que hacen que la situación cambie?, ¿qué ocurre?, ¿a quién le ocurre?, ¿cómo ocurre?</p> <p><b>Desenlace:</b> ¿Cómo termina?</p> <p><b>Desenlace abrupto:</b> Carece de un hecho final y, en su lugar, puede utilizar fórmulas del siguiente tipo: fin, colorín colorado, vivieron felices para siempre, etc.</p> <p><b>*Atención:</b> Puede haber una fórmula de cierre del tipo <i>fin, colorín colorado, vivieron felices para siempre</i> después de un desenlace bien logrado.</p>			

## ANEXO 4. Prueba de entrada de comprensión lectora

### PRUEBA DE ENTRADA DE COMPRENSIÓN LECTORA

**Nombres** : .....

**Apellidos** : .....

**Grado** : ..... **Sección** : .....

**Nota: lee y responde las siguientes preguntas, toman en cuenta los textos presentados para dar con tus respuestas.**

#### TEXTO 1 EL PROBLEMA DEL SULTÁN

**E**l sultán estaba desesperado por no encontrar un nuevo recaudador.

–¿No hay ningún hombre honesto en este país que pueda recaudar los impuestos sin robar dinero?, se lamentó el sultán. Acto seguido llamó a su consejero más sabio y le explicó su problema.

–Anuncien que buscas un nuevo recaudador, Alteza –dijo el consejero–, y déjeme a mí el resto.

Se hizo el anuncio y aquella misma tarde la antecámara del palacio estaba llena de gente. Había hombres gordos con trajes elegantes y un hombre con un traje vulgar y usado. Los hombres de los trajes elegantes se rieron de él.

–El sultán, por supuesto, no va a seleccionar a un pobre como recaudador –dijeron todos.

Por fin, entró el sabio consejero.

–El sultán los verá a todos enseguida –dijo–, pero tienen que pasar de uno en uno por el estrecho corredor que lleva a sus aposentos.

El corredor era oscuro y todos tuvieron que ir palpando con sus manos para encontrar el camino. Por fin, todos se reunieron ante el Sultán.

–Pida que bailen todos –dijo el hombre sabio.

Al Sultán le pareció extraña aquella opinión, pero accedió, y todos los hombres empezaron a bailar.

–Nunca en mi vida he visto unos bailarines tan torpes –dijo el sultán–. Parece que tienen pies de plomo.

El hombre pobre pudo saltar mientras bailaba.

–Este hombre es vuestro recaudador –dijo el hombre sabio–. Llené el corredor de monedas y joyas, y fue el único que no llenó sus bolsillos con joyas robadas.

Por fin, el sultán había encontrado un hombre honrado.

(Adaptación)





**1. Marca la alternativa que no corresponde al relato.**

- a) El sultán estaba desesperado porque no encontraba recaudador.
- b) El problema es que no había un hombre honesto en el país.
- c) El consejero le sugirió que convoque a nuevos postulantes.
- d) Un hombre pobre se presentó entre los candidatos.
- e) El sultán era el emperador de los turcos.

**2. Responde V (verdadero) o F (falso), según corresponda.**

- a) Todos los recaudadores robaban al sultán. (.....)
- b) Muchos hombres gordos elegantemente vestidos postulaban al cargo. (.....)
- c) Todos debían pasar por un "callejón oscuro" para entrevistarse con el sultán. (.....)
- d) El consejero pidió que todos bailen huayno. (.....)
- e) Los hombres gordos habían llenado sus bolsillos con monedas y joyas robadas. (.....)

**3. ¿Por qué crees que todos los hombres gordos eran deshonestos?**

- a) Porque con el mísero sueldo que ganaban no podían darse la gran vida.
- b) Porque sacaban dinero para estar elegantemente vestidos.
- c) Porque si eran desempleados: ¿de dónde sacaban tanto lujo?
- d) Porque los deshonestos siempre se burlan del honrado.
- e) Porque mostraban signos exteriores de riqueza.

**4. ¿Qué valores y antivalores se mencionan en el texto?**

.....

.....

.....

.....

## TEXTO 2 TE COMPRO UNA HORA

Eduardo era un niño que tenía once años. Era estudioso, educado y cariñoso con sus padres. A Eduardo le daba vueltas algo en la cabeza. Su padre trabajaba mucho, ganaba bien y estaba todo el día en sus negocios.

Eduardo admiraba a su padre porque "tenía un buen puesto".

Cierta día, el niño esperó a su padre hasta que llegara a su casa.

Una vez en casa, el hijo preguntó:

-¿Cuánto ganas cada hora?

-Hijo, no sé, respondió el padre, supongo que treinta soles. ¿Por qué?

-Quería saberlo.

-Bueno, duerme.

Al día siguiente, Eduardo comenzó a pedir dinero a su mamá, a sus tios y a sus abuelos. En una semana tenía veinticinco soles. Y días más tarde, el niño volvió a esperar a su padre y le dijo:

-Papá, dame cinco soles que me hacen falta para algo muy importante.

-¿Muy importante, muy importante? Tómalos y duerme.



-No, papá, espera, mira. Tengo treinta soles. Tómalos. ¡Te compro una hora! Tengo ganas de estar contigo, de hablar contigo. A veces me siento muy solo y tengo envidia de otros niños que pasan más tiempo con sus padres.

El padre abrazó a su hijo y le prometió que compartirían más tiempo juntos.

Fermin de Meza  
(Dios de perfil y ochenta minifábulas más)  
Adaptación

5. En el texto, el término *envidia* equivale a.

- a) livor
- b) celos
- c) fricción
- d) rivalidad
- e) pena

6. Describe física y psicológicamente a Eduardo.

.....

.....

.....

### TEXTO 3 EL DECRETO

Hace mucho tiempo que el zorro quería comerse al loro, pero no podía. Todos sus **planes** fallaban. Cada vez que pasaba debajo del árbol donde vivía don loro, lo veía bien alto, donde era **imposible** alcanzarlo. No había forma de convencerlo de que bajara porque, a decir verdad, el **parlanchín** no tenía un pelo de tonto.

Un día, a don zorro se le ocurrió una idea. Llegó hasta la casa del loro con un rollo de papel y aire importante, y le dijo:

–Oiga, don loro, ¿se enteró del nuevo **decreto**?

–¿Decreto? –preguntó el loro, mirándolo de **reajo**.

–Sí, acá lo tengo –le contestó el zorro–. Dice que todos los animales del bosque, desde hoy, tenemos que amarnos, ser amigos y llevarnos a las mil maravillas. Baje para que lo leamos juntos. No tiene por qué tener miedo, gracias a este decreto. ¿No ve? ¡Ya no le voy a hacer nada malo! “¿Será verdad lo que me dice?”, pensó el loro, con bastante **desconfianza**.

–Venga, venga para que lo vea con sus propios ojos, vecino, **insistía** el zorro.

En eso estaban, cuando escucharon unos ladridos cercanos.

–¿Qué pasa? –preguntó don zorro desde abajo.

–Desde aquí se ve bien –dijo el loro mirando a lo lejos.

Son los perros de don Zoilo, que vienen para el bosque a cazar zorros. Sin decir ni media palabra, el zorro salió corriendo. No le alcanzaban las patas para apurarse más.

–¡Eh!, ¿qué le pasa, mi amigo? ¿Por qué se escapa de los perros? –le gritó el loro.

Adaptación



#### 7. Marca la respuesta correcta.

- a) Se dice que el loro es parlanchín porque habla mucho.
- b) El loro es parlanchín porque es inoportuno.
- c) El loro es parlanchín porque dice lo que debe callar.
- d) Todas las anteriores.

#### 8. ¿Qué crees que hubiera pasado si no llegaban los perros?

.....

.....

.....

#### TEXTO 4 LA SIRENITA

El día en que la menor de las princesas sirenas salió a la superficie, vio un barco donde viajaba un príncipe, del que se enamoró. El barco naufragó y la sirena salvó al príncipe de morir ahogado, dejándolo en la playa. Como solo pensaba en regresar con el príncipe, recurrió a la bruja del mar para transformar su cola en un par de piernas. Esta le concedió la más bella figura a cambio de su magnífica voz, y le advirtió que si el príncipe se casaba con otra mujer, ella moriría a la mañana siguiente.



La sirenita volvió así junto al príncipe y se ganó su afecto con su gracia y sus bailes, pero él en secreto estaba enamorado de la primera joven que había visto al despertar en la playa, quien creía era su salvadora. Esta resultó ser la princesa del reino vecino con quien los reyes habían acordado casarlo, y el príncipe celebró su boda, acompañado por toda la corte, incluida la muda sirenita, que no tenía voz para explicar la verdad. En una última oportunidad, antes de salir el Sol, sus hermanas aparecieron con un cuchillo que

habían conseguido de la bruja a cambio de sus preciosas cabelleras. Solo tenía que matar al príncipe mientras dormía para recuperar su cola. Pero la sirenita no quiso hacerlo, y se lanzó al agua, donde se convirtió en espuma.

Hans Christian Andersen (Dinamarca)



9. Escribe 1, 2, 3,... para establecer la secuencia lógica.

- La sirenita le pide a la bruja un par de piernas.
- La sirenita salvó al príncipe de morir ahogado.
- La sirenita se convierte en espuma.
- La sirenita se enamora del príncipe.
- La sirenita se ganó el afecto del príncipe con sus bailes.



**10. Responde con V (verdadero) o F (falso), según la lectura.**

- a) La sirenita se enamora de un náufrago. (.....)
- b) La sirenita cambió su cola por una preciosa cabellera. (.....)
- c) La sirenita tenía mucha gracia para el baile. (.....)
- d) La sirenita mató al príncipe. (.....)
- e) Sus hermanas lograron salvar a la sirenita. (.....)

## TEXTO 5 DONANDO SANGRE

Hace muchos años, cuando trabajaba como voluntario en un hospital de Stanford, conocí a una niña llamada Vanessa, quien sufría de una extraña enfermedad. Su única oportunidad de recuperarse aparentemente era recibiendo una transfusión de sangre de su hermano de 5 años, quien había sobrevivido milagrosamente a la misma enfermedad y había desarrollado anticuerpos necesarios para combatir su mal.



El doctor explicó la situación al hermano de la niña, y le preguntó si estaría dispuesto a dar su sangre a su hermana. Yo lo vi dudar por solo un momento antes de tomar un gran suspiro y decir: "Sí, lo haré, si eso salva a Vanessa".



Mientras la transfusión continuaba, él estaba acostado en una cama al lado de la de su hermana, y sonriente mientras nosotros los asistíamos a ambos hermanos, vimos retomar el color a las mejillas de la niña.



Entonces, la cara del niño se puso pálida y su sonrisa desapareció. Él miró al doctor y le preguntó con voz temblorosa: "¿A qué hora empezaré a morir?".

Siendo solo un niño, no había comprendido al doctor; él pensaba que le daría toda su sangre a su hermana.

Y aún así se la donaba.

Carmen Katherine (Adaptación)

11. Una de las alternativas no corresponde al relato.

- a) El hermanito de Vanessa tenía 5 años.
- b) El niño estaba dispuesto a colaborar por salvar a su hermana.
- c) Transfusión es pasar sangre, poco a poco, de un cuerpo a otro.
- d) El niño creía que iba a morir con la transfusión.
- e) El niño estaba dispuesto a morir por salvar a su hermana.

12. ¿Qué te parece la actitud del hermano de Vanessa?

.....

.....

.....

## TEXTO 6 AUXILIO EN LA LLUVIA

Una noche, a las 11:30 p.m., una mujer afroamericana de edad avanzada estaba parada en el **hombriño** de una autopista de Alabama, tratando de soportar una fuerte tormenta. Su carro se había **descompuesto** y ella necesitaba desesperadamente que la trasladaran. Toda mojada, ella decidió detener el próximo carro. Un joven blanco se detuvo a ayudarla a pesar de todos los conflictos que habían ocurrido durante los 60. El joven la llevó a un lugar seguro, la ayudó a obtener **asistencia** y la puso en un taxi.



Ella parecía estar bastante apurada.

Anotó la dirección del joven, le agradeció y se fue. Siete días pasaron, cuando tocaron la puerta de su casa. Para su sorpresa, un televisor pantalla gigante a color le fue entregado por correo a su casa. Tenía una nota especial adjunta al paquete. Esta decía: "Muchísimas gracias por ayudarme en la autopista la otra noche. La lluvia anegó no solo mi ropa sino mi espíritu. Entonces, apareció usted. Gracias a su ayuda, pude llegar

al lado de la cama de mi marido agonizante, justo antes de que muriera. Dios lo bendiga por ayudarme y por servir a otros **desinteresadamente**". Sinceramente, la esposa de Nat King Cole.

(Adaptación)



**Nat King Cole:** Famoso cantante norteamericano de la década del 60. Popularizó en nuestro país el tema "Ansiedad".

### 13. ¿Qué hubieras hecho tú de haber estado en lugar del joven?

.....

.....

.....

.....

## TEXTO 8 LOS PASTELES DE LA MUELA

Un labrador tenía muchas ganas de ver al rey porque pensaba que sería mucho más que cualquier hombre. Así que le pidió a su amo su sueldo y se despidió.

Durante el largo camino hasta la corte se le acabó todo el dinero y cuando vio al rey y comprobó que era un hombre como él, pensó:

"Por ver a un simple hombre he gastado todo mi dinero y solo me queda un centavo".

Del enfado le empezó a doler una muela y con el dolor y el hambre que tenía no sabía qué hacer, porque pensaba: "Si me sacó la muela y pago con este centavo, quedaré muerto de hambre. Si me compro algo de comer con el centavo, me dolerá la muela".

Estaba pensando lo que iba a hacer cuando, sin darse cuenta, se fue arrimando al mostrador de una pastelería donde los ojos se le iban detrás de los pasteles.

Vinieron a pasar por allí dos hombres que lo vieron tan embobado contemplando los pasteles que, para burlarse de él, le preguntaron:

"Labrador, ¿cuántos pasteles te comerías de una vez?". Él respondió: "Tengo tanta hambre que me comería quinientos".

Ellos dijeron: "¡Quinientos! ¡Eso no es posible!".

Replicó el labrador: "¿Les parece mucho?, puedo apostar a que soy capaz de comerme mil pasteles".

Ellos dijeron: "¿Qué apostarás?".



El labrador respondió: "Que si no me los comiera me dejo sacar una muela". Los hombres estuvieron de acuerdo, así que el labrador empezó a comer pasteles hasta que se hartó; entonces paró y dijo:

"He perdido, señores".

Los otros, muy regocijados y bromeando, llamaron a un barbero que le sacó la muela. Para burlarse de él decían: "¿Has visto este necio labrador que por hartarse de pasteles se deja sacar una muela?".

El labrador respondió:

"Mayor necesidad es la de ustedes, que me han quitado el hambre y sacado una muela que me estaba doliendo".

Al oír esto todos los presentes comenzaron a reír. Los hombres humillados pagaron y se fueron.

(Adaptación)

### 14. Responde V (verdadero) o F (falso).

- a) El labrador tenía solo un centavo.
- b) El rey fue muy solidario con el labrador.
- c) El labrador comió muchos pasteles.
- d) Un dentista le cobró mucho dinero al labrador por sacarle el diente.

### 15. Uno de los enunciados es falso.

- a) Un labrador tenía muchas ganas de ver al rey.
- b) El labrador pidió a su amo su sueldo y se despidió.
- c) El rey le regaló al labrador una fortuna por su visita.
- d) Al labrador le dolía una muela.
- e) Dos hombres le regalaron muchos pasteles.



## ANEXO 6. Prueba de salida de comprensión de textos

### PRUEBA DE SALIDA DE COMPRENSIÓN LECTORA

Nombres : .....

Apellidos : .....

Grado : ..... Sección : .....

**Nota: lee y responde las siguientes preguntas, toman en cuenta los textos presentados para dar con tus respuestas.**

▣ Lee atentamente.

Eduardo era un niño que tenía once años. Era estudioso, educado y cariñoso con sus padres. A Eduardo le daba vueltas algo en la cabeza. Su padre trabajaba mucho, ganaba bien y estaba todo el día en sus negocios.

Eduardo admiraba a su padre porque "tenía un buen puesto".

Cierta día, el niño esperó a su padre hasta que llegara a su casa.

Una vez en casa, el hijo preguntó:

-¿Cuánto ganas cada hora?

-Hijo, no sé, respondió el padre, supongo que treinta soles. ¿Por qué?

-Quería saberlo.

-Bueno, duerme.

Al día siguiente, Eduardo comenzó a pedir dinero a su mamá, a sus tíos y a sus abuelos. En una semana tenía veinticinco soles. Y días más tarde, el niño volvió a esperar a su padre y le dijo:

-Papá, dame cinco soles que me hacen falta para algo muy importante.

-¿Muy importante, muy importante? Tómalo y duerme.



-No, papá, espera, mira. Tengo treinta soles. Tómalos. ¡Te compro una hora! Tengo ganas de estar contigo, de hablar contigo. A veces me siento muy solo y tengo envidia de otros niños que pasan más tiempo con sus padres.

El padre abrazó a su hijo y le prometió que compartirían más tiempo juntos.

Ferrín de Micoa  
(Dios de perfil y ochenta minifábulas más)  
Adaptación

#### 1. Marca SÍ o NO según corresponda.

La historia trata de un niño de once años.

si no

El padre trabajaba demasiado.

si no

El padre no tenía tiempo para dedicarle al niño.

si no

El niño cobró mucho dinero.

si no

El niño quería comprar una hora de tiempo al padre.

si no

Hace mucho tiempo que el zorro quería comerse al loro, pero no podía. Todos sus **planes** fallaban. Cada vez que pasaba debajo del árbol donde vivía don loro, lo veía bien alto, donde era **imposible** alcanzarlo. No había forma de convencerlo de que bajara porque, a decir verdad, el **parlanchín** no tenía un pelo de tonto.

Un día, a don zorro se le ocurrió una idea. Llegó hasta la casa del loro con un rollo de papel y aire importante, y le dijo:

–Oiga, don loro, ¿se enteró del nuevo **decreto**?

–¿Decreto? –preguntó el loro, mirándolo de **reajo**.

–Sí, acá lo tengo –le contestó el zorro–. Dice que todos los animales del bosque, desde hoy, tenemos que amarnos, ser amigos y llevarnos a las mil maravillas. Baje para que lo leamos juntos. No tiene por qué tener miedo, gracias a este decreto. ¿No ve? ¡Ya no le voy a hacer nada malo! “¿Será verdad lo que me dice?”, pensó el loro, con bastante **desconfianza**.

–Venga, venga para que lo vea con sus propios ojos, vecino, **insistía** el zorro.

En eso estaban, cuando escucharon unos ladridos cercanos.

–¿Qué pasa? –preguntó don zorro desde abajo.

–Desde aquí se ve bien –dijo el loro mirando a lo lejos.

Son los perros de don Zoilo, que vienen para el bosque a cazar zorros. Sin decir ni media palabra, el zorro salió corriendo. No le alcanzaban las patas para apurarse más.

–¡Eh!, ¿qué le pasa, mi amigo? ¿Por qué se escapa de los perros? –le gritó el loro.

Adaptación



1. ¿Cuáles son los personajes del texto?

---

---

---

---

---

El día en que la menor de las princesas sirenas salió a la superficie, vio un barco donde viajaba un príncipe, del que se enamoró. El barco naufragó y la sirena salvó al príncipe de morir ahogado, dejándolo en la playa. Como solo pensaba en regresar con el príncipe, recurrió a la bruja del mar para transformar su cola en un par de piernas. Esta le concedió la más bella figura a cambio de su magnífica voz, y le advirtió que si el príncipe se casaba con otra mujer, ella moriría a la mañana siguiente.



habían conseguido de la bruja a cambio de sus preciosas cabelleras. Solo tenía que matar al príncipe mientras dormía para recuperar su cola. Pero la sirenita no quiso hacerlo, y se lanzó al agua, donde se convirtió en espuma.

Hans Christian Andersen (Dinamarca)

La sirenita volvió así junto al príncipe y se ganó su afecto con su gracia y sus bailes, pero él en secreto estaba enamorado de la primera joven que había visto al despertar en la playa, quien creía era su salvadora. Esta resultó ser la princesa del reino vecino con quien los reyes habían acordado casarlo, y el príncipe celebró su boda, acompañado por toda la corte, incluida la muda sirenita, que no tenía voz para explicar la verdad. En una última oportunidad, antes de salir el Sol, sus hermanas aparecieron con un cuchillo que



3. En el texto, la palabra *afecto* tiene el sentido de:

- a) amor
- b) apego
- c) cariño
- d) simpatía

4. ¿Por qué crees que la sirenita no logra recuperar su cola?

---

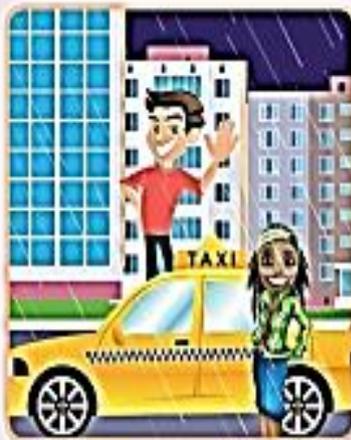
---

---

---

---

Una noche, a las 11:30 p.m., una mujer afroamericana de edad avanzada estaba parada en el **hombrito** de una autopista de Alabama, tratando de soportar una fuerte tormenta. Su carro se había **descompuesto** y ella necesitaba desesperadamente que la trasladaran. Toda mojada, ella decidió detener el próximo carro. Un joven blanco se detuvo a ayudarla a pesar de todos los conflictos que habían ocurrido durante los 60. El joven la llevó a un lugar seguro, la ayudó a obtener **asistencia** y la puso en un taxi.



Ella parecía estar bastante apurada.

Anotó la dirección del joven, le agradeció y se fue. Siete días pasaron, cuando tocaron la puerta de su casa. Para su sorpresa, un televisor pantalla gigante a color le fue entregado por correo a su casa. Tenía una nota especial adjunta al paquete. Esta decía: "Muchísimas gracias por ayudarme en la autopista la otra noche. La lluvia anegó no solo mi ropa sino mi espíritu. Entonces, apareció usted. Gracias a su ayuda, pude llegar

al lado de la cama de mi marido agonizante, justo antes de que muriera. Dios lo bendiga por ayudarme y por servir a otros **desinteresadamente**". Sinceramente, la esposa de Nat King Cole.



(Adaptación)

Nat King Cole: Famoso cantante norteamericano de la década del 60. Popularizó en nuestro país el tema "Ansiedad".

5. Uno de los enunciados es reiterativo con relación a los demás.

- La mujer agradeció al joven por su ayuda tan desinteresada.
- La mujer le envió un regalo al joven como muestra de su gratitud.
- La mujer le envió un televisor al joven por haberla ayudado.
- La lluvia había empapado la ropa de la señora.
- La señora era la esposa de Nat King Cole.



**6. Reordena las secuencias de acuerdo al relato.**

- |  |                                                         |
|--|---------------------------------------------------------|
|  | Un joven blanco se detuvo a auxiliarla.                 |
|  | Esa noche se había desatado una fuerte tormenta.        |
|  | A la semana, el joven fue premiado con un televisor.    |
|  | La mujer había sufrido un desperfecto en su auto.       |
|  | La mujer auxiliada resultó ser esposa de Nat King Cole. |

**7. ¿Qué te parece la actitud del joven?**

---

---

---

---

Teo es un niño con mucha imaginación, que siempre tiene sueños fantásticos y aventuras que nunca le llegan a suceder en la realidad. Teo tiene diez años y su cabello es negro.

Una noche de verano, cuando Teo estaba a punto de irse a dormir, se le ocurrió subirse en una silla para colocarse frente a una ventana muy alta, desde donde se podía contemplar el cielo lleno de estrellas.

-Sería estupendo estar cerca de las estrellas y poderías tocar -pensaba Teo.

De pronto, observó cómo una de esas estrellas se acercaba hacia él, al tiempo que se hacía cada vez más grande. Lleno de una gran sorpresa y de una extraña curiosidad, decidió bajar al jardín de su casa para poder ver mejor aquel espectáculo que estaba sucediendo en el cielo estrellado. Al llegar al jardín oyó un ruido muy raro y sin poder creer vio una nave espacial, de la cual salía un niño de cabello rubio que le invitaba a subir.



-¡Hola! -le dijo aquel simpático niño-, me llamo Patt, y si vienes conmigo en mi nave podrás llegar hasta las estrellas, porque yo me encargaré de llevarte muy lejos y así podrás verlas tan cerca, que casi las podrás tocar. Sin dudarlo ni un momento, Teo, deseoso de aventuras, ascendió a la nave de Patt, que en un abrir y cerrar de ojos, despegó de la Tierra e inició un emocionante viaje hacia el espacio.

Poco tiempo después, tras atravesar la atmósfera, Teo, Patt y su pequeño robot se encontraron viajando a través del espacio. Dentro de la nave todo era fabuloso, porque con solo tomar un pequeño impulso Patt y Teo podían flotar en todas las direcciones que deseaban: hacia la derecha, hacia la izquierda, hacia arriba o hacia abajo. Desde allí podían observar muy de cerca nuestro planeta Tierra, cuya mitad permanecía iluminada por el Sol. También podían ver el espacio de cerca, lleno de maravillosas y relucientes estrellas y astros. A Teo todo esto le parecía una aventura increíble.

-Nos queda poco combustible espacial y hay que regresar a la Tierra -le dijo Patt.

De regreso, los dos amigos se despidieron y Patt le prometió llevarlo al espacio otro día. Teo estaba tan contento que comenzó a saltar de alegría y tanto saltó que se cayó de la silla donde se había quedado dormido frente a la ventana.

Al momento se despertó y comprendió que todo había sido un sueño.

-¡Qué lástima!, fue uno de mis sueños -pensó Teo-, pero no importa, porque cuando sea mayor prometo hacer realidad todos mis sueños. Estudiaré mucho y lo conseguiré.



(Adaptación)

**8. Uno de los enunciados no corresponde al relato.**

- a) Teo tiene el cabello negro y ha cumplido 10 años.
- b) Desde la ventana Teo observaba el cielo.
- c) Teo observó a una estrella acercarse hacia él.
- d) La estrella es un cuerpo celeste que brilla con luz propia.
- e) Teo vio aterrizar una nave en el jardín de su casa.

**9. De acuerdo con la lectura, Teo...**

- a) hizo un viaje espacial.
- b) conoció a un extraterrestre.
- c) tuvo una pesadilla.
- d) tuvo un sueño fantástico.
- e) estuvo soñando despierto.

**10. ¿Crees que con el tiempo será posible viajar a otros planetas?**

---

---

---

Un labrador tenía muchas ganas de ver al rey porque pensaba que sería mucho más que cualquier hombre. Así que le pidió a su amo su sueldo y se despidió.

Durante el largo camino hasta la corte se le acabó todo el dinero y cuando vio al rey y comprobó que era un hombre como él, pensó:

"Por ver a un simple hombre he gastado todo mi dinero y solo me queda un centavo".

Del enfado le empezó a doler una muela y con el dolor y el hambre que tenía no sabía qué hacer, porque pensaba: "Si me saca la muela y pago con este centavo, quedará muerto de hambre. Si me compro algo de comer con el centavo, me dolerá la muela".

Estaba pensando lo que iba a hacer cuando, sin darse cuenta, se fue arimando al mostrador de una pastelería donde los ojos se le iban detrás de los pasteles.

Vinieron a pasar por allí dos hombres que lo vieron tan embobado contemplando los pasteles que, para burlarse de él, le preguntaron:

"Labrador, ¿cuántos pasteles te comerías de una vez?". El respondió: "Tengo tanta hambre que me comería quinientos".

Elos dijeron: "¡Quinientos! ¡Eso no es posible!".

Replicó el labrador: "¿Les parece mucho?, puedo apostar a que soy capaz de comerme mil pasteles".

Elos dijeron: "¿Qué apostarás?".



El labrador respondió: "Que si no me los comiera me dejo sacar una muela". Los hombres estuvieron de acuerdo, así que el labrador empezó a comer pasteles hasta que se hartó; entonces paró y dijo:

"He perdido, señores".

Los otros, muy regocijados y bromeando, llamaron a un barbero que le sacó la muela. Para burlarse de él decían: "¿Has visto este necio labrador que por hartarse de pasteles se deja sacar una muela?".

El labrador respondió:

"Mayor necesidad es la de ustedes, que me han quitado el hambre y sacado una muela que me estaba doliendo".

Al oír esto todos los presentes comenzaron a reír. Los hombres humillados pagaron y se fueron.

(Adaptación)

### 11. ¿Por qué crees que el labrador quería conocer al rey?

- a. Porque el rey era muy bondadoso.
- b. Porque creía que el rey era muy diferente a las demás personas.
- c. Porque el rey buscaba a un labrador.
- d. Porque su amo lo despidió.

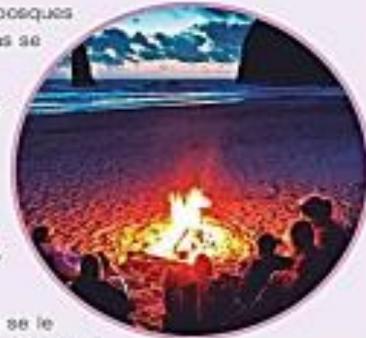
### 12. Responde V (verdadero) o F (falso).

- a) El labrador tenía solo un centavo.
- b) El rey fue muy solidario con el labrador.
- c) El labrador comió muchos pasteles.
- d) Un dentista le cobró mucho dinero al labrador por sacarle el diente.

Hace un tiempo atrás en que los hombres de los bosques adoraban al Sol, todos sus trabajos y todas sus fiestas se realizaban bajo su maravillosa luz.

Para mostrarle al Sol su amistad, niños y adultos encendían enormes fogatas. Era una señal.

El Sol iba despidiéndose muy contento, y al otro día aparecía con nueva intensidad. Desde muy arriba enviaba sus rayos, que les daban color a las flores, los frutos, y regalaban vida a todos. Esa amistad duró mucho tiempo.



Pero un día a alguien se le ocurrió construir una casa de piedra. Otros lo imitaron. Como necesitaban espacio comenzaron a derribar árboles. Después, a otro se le ocurrió hacer un edificio de cemento donde pudieran vivir varias familias. Así fueron surgiendo, uno a uno, los enormes rascacielos, tan pegados entre sí, que no dejaban ver el cielo.

Pasó el tiempo y la oscuridad fue total, y cada vez hizo más frío.

Se hicieron muchas reuniones para buscar una solución. Hasta que un abuelo les recordó que ellos habían roto su amistad con el Sol.

Entonces, construyeron una fogata enorme. Apareció un resplandor en el cielo y nuevamente el Sol llenó de luz a los que tanto lo necesitaban.



(Adaptación)

**13. ¿Por qué crees que el Sol dejó de alumbrar?**

- a. Para castigar a los que destruyen la naturaleza.
- b. Porque ya no lo adoraban.
- c. Porque el hombre tapó el cielo con sus enormes edificios.
- d. Porque se había enemistado con el hombre.
- e. Porque ya no tenía espacio.

**14. ¿De qué manera el hombre está creando una "enemistad" con el Sol?**

- a. Destruyendo la capa de ozono.
- b. Mediante la tala excesiva de árboles.
- c. Alentando la minería informal.
- d. Construyendo con mucho cemento.
- e. Todas las anteriores.

**15. ¿Qué valores reconoces en la lectura?**

---

---

---

## ANEXO 7. Validación de instrumentos

### INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

#### I. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y nombres del informe (Experto): Dra. Zaida Esther Callata Gallegos
- 1.2. Grado Académico: Doctorado en Educación
- 1.3. Profesión: Licenciado en educación primaria
- 1.4. Institución donde labora: Universidad Nacional del Altiplano
- 1.5. Cargo de desempeño: Docente
- 1.6. Denominado del instrumento: **Examen escrito de comprensión y producción de textos narrativos**
- 1.7. Autor del instrumento: Rosa Olinda Fernandez Poma
- 1.8. Programa de estudios: Educación Primaria

#### II. VALIDACIÓN

INDICADORES DE EVALUCION DEL INSTRUMENTO	CRITERIOS SOBRE LOS ITEMS DEL INSTRUMENTO	Muy malo	Malo	Regular	Bueno	Muy bueno
		1	2	3	4	5
1. CLARIDAD	Están formuladas con lenguaje apropiado que facilita su comprensión				X	
2. OBJETIVIDAD	Están expresadas en conductas observables y medibles				X	
3. CONSISTENCIA	Existe una organización lógica en los contenidos y relación con la teoría				X	
4. COHERENCIA	Existe relación de los contenidos con los indicadores de la variable					X
5. PERTINENCIA	Las categorías de respuestas y sus valores son apropiados					X
6. SUFICIENCIA	Son suficientes la cantidad y calidad de items presentados en el instrumento				X	
7. ACTUALIDAD	El tema de investigación es de interés actual					X
8. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos de la estrategia de recolección				X	
<b>SUMATORIA PARCIAL</b>					20	15
<b>SUMATORIA TOTAL</b>					35	

#### III. RESULTADOS DE LA VALIDACIÓN

3.1. Valoración total cuantitativa: 35 puntos

3.2. Significa: Favorable

3.3. Opinión  
FAVORABLE  DEBE MEJORAR  NO FAVORABLE

3.4. Observaciones: \_\_\_\_\_

Dra. Zaida Esther Callata Gallegos  
DOCENTE UNIVERSITARIO  
EDUCACIÓN PRIMARIA  
Firma



## INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

### I. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y nombres del informe (Experto): Dra. Katia Perez Argollo
- 1.2. Grado Académico: Doctorado en Educación
- 1.3. Profesión: Licenciada en educación primaria
- 1.4. Institución donde labora: Universidad Nacional del Altiplano
- 1.5. Cargo de desempeño: Docente
- 1.6. Denominado del instrumento: **Examen escrito de comprensión y producción de textos narrativos**
- 1.7. Autor del instrumento: Rosa Olinda Fernandez Poma
- 1.8. Programa de estudios: Educación Primaria

### II. VALIDACIÓN

INDICADORES DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO	CRITERIOS SOBRE LOS ÍTEMS DEL INSTRUMENTO	Muy malo	Malo	Regular	Bueno	Muy bueno
		1	2	3	4	5
1. CLARIDAD	Están formuladas con lenguaje apropiado que facilita su comprensión				X	
2. OBJETIVIDAD	Están expresadas en conductas observables y medibles				X	
3. CONSISTENCIA	Existe una organización lógica en los contenidos y relación con la teoría				X	
4. COHERENCIA	Existe relación de los contenidos con los indicadores de la variable					X
5. PERTINENCIA	Las categorías de respuestas y sus valores son apropiados					X
6. SUFICIENCIA	Son suficientes la cantidad y calidad de ítems presentados en el instrumento					X
7. ACTUALIDAD	El tema de investigación es de interés actual				X	
8. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos de la estrategia de recolección				X	
<b>SUMATORIA PARCIAL</b>					20	15
<b>SUMATORIA TOTAL</b>					35	

### III. RESULTADOS DE LA VALIDACIÓN

3.1. Valoración total cuantitativa: 35 puntos

3.2. Significa: Favorable

3.3. Opinión

FAVORABLE  DEBE MEJORAR  NO FAVORABLE

3.4. Observaciones: \_\_\_\_\_

  
\_\_\_\_\_  
Firma  
 Dra. Katia Perez Argollo  
DC  
UNA - PUNO



## INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

### I. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y nombres del informe (Experto): M. Sc. José Marcial Mamani Condori
- 1.2. Grado Académico: Maestría
- 1.3. Profesión: Licenciado en educación primaria
- 1.4. Institución donde labora: Universidad Nacional del Altiplano
- 1.5. Cargo de desempeño: Docente
- 1.6. Denominado del instrumento: **Examen escrito de comprensión y producción de textos narrativos**
- 1.7. Autor del instrumento: Rosa Olinda Fernandez Poma
- 1.8. Programa de estudios: Educación Primaria

### II. VALIDACIÓN

INDICADORES DE EVALUACION DEL INSTRUMENTO	CRITERIOS SOBRE LOS ITEMS DEL INSTRUMENTO	Muy malo	Malo	Regular	Bueno	Muy bueno
		1	2	3	4	5
1. CLARIDAD	Están formuladas con lenguaje apropiado que facilita su comprensión					X
2. OBJETIVIDAD	Están expresadas en conductas observables y medibles				X	
3. CONSISTENCIA	Existe una organización lógica en los contenidos y relación con la teoría				X	
4. COHERENCIA	Existe relación de los contenidos con los indicadores de la variable				X	
5. PERTINENCIA	Las categorías de respuestas y sus valores son apropiados					X
6. SUFICIENCIA	Son suficientes la cantidad y calidad de items presentados en el instrumento					X
7. ACTUALIDAD	El tema de investigación es de interés actual				X	
8. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos de la estrategia de recolección					X
<b>SUMATORIA PARCIAL</b>					16	20
<b>SUMATORIA TOTAL</b>			36			

### III. RESULTADOS DE LA VALIDACIÓN

3.1. Valoración total cuantitativa: 36 puntos

3.2. Significa: Favorable

3.3. Opinión  
 FAVORABLE  DEBE MEJORAR  NO FAVORABLE

3.4. Observaciones: \_\_\_\_\_

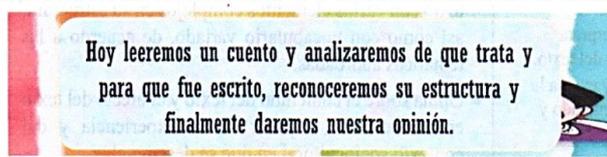
M. Sc. José Marcial Mamani Condori  
 DOCENTE INDIPESTIARIO  
 UNA - PUNO



## ANEXO 8. Propuesta de sesiones de aprendizaje del Cómic Life

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE				N° 1	
<b>I. DATOS INFORMATIVOS</b>					
1.1. I.E.P.	IEP. N.° 70623 SANTA ROSA				
1.2. CICLO	V	GRADO	5to	SECCIÓN	A
1.3. PROFESOR(A) DE AULA	SEMÓN WILFREDO IGNACIO ORTEGA				
1.4. EJECUTURA	ROSA OLINDA FERNANDEZ POMA				
1.5. FECHA	10 / 07 / 2023				
<b>II. INFORMACIÓN CURRICULAR</b>					
2.1. AREA	COMUNICACIÓN				
2.2. TÍTULO DE LA SESIÓN	LEEMOS LA LEYENDA DEL HILO ROJO				
2.3. DURACIÓN	DOS HORAS PEDAGÓGICAS				
<b>III. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE</b>					
<b>3.1. Estándar de aprendizaje</b>					
Lee diversos tipos de textos con varios elementos complejos en su estructura y con vocabulario variado. Obtiene información e integra datos que están en distintas partes del texto. Realiza inferencias locales a partir de información explícita e implícita. Interpreta el texto considerando información relevante y complementaria para construir su sentido global. Reflexiona sobre aspectos variados del texto a partir de su conocimiento y experiencia. Evalúa el uso del lenguaje, la intención de los recursos textuales y el efecto del texto en el lector a partir de su conocimiento y del contexto sociocultural.					
<b>Área</b>	<b>Competencia / Capacidades</b>	<b>Desempeño Precisado</b>		<b>Evidencia/o producto de aprendizaje</b>	
<b>COMUNICACIÓN</b>	<b>Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Obtiene información del texto escrito.</li> <li>Infiere e interpreta información del texto.</li> <li>Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identifica información explícita, relevante y complementaria que se encuentra en distintas partes del texto.</li> <li>Selecciona datos específicos e integra información explícita cuando se encuentra en distintas partes del texto con varios elementos complejos en su estructura, así como con vocabulario variado, de acuerdo a las temáticas abordadas.</li> <li>Opina sobre el contenido del texto y el efecto del texto en los lectores, a partir de su experiencia y del contexto sociocultural en que se desenvuelve.</li> </ul>		Resuelven el examen escrito de acuerdo al texto leído	
				<b>Técnica/Instrumento</b>	
				<ul style="list-style-type: none"> <li>La ficha de observación</li> <li>Examen escrito</li> </ul>	
<b>Competencia transversal:</b>					
<b>¿Cómo se evidencia en la sesión el uso de los TICs?</b>		El estudiante participa en actividades comunicativas con entornos virtuales compartidos, mediante el uso de diversas herramientas y medios digitales.			
<b>¿Cómo se evidencia en la sesión el aprendizaje autónomo?</b>		Organiza estrategias y procedimientos que se propone en función del tiempo y los recursos necesarios para alcanzar la meta			
<b>Enfoque transversal:</b>					
<b>Enfoque</b>	<b>Valor</b>	<b>Actitud observable</b>			
<b>Orientación al bien común</b>	Responsabilidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>Los docentes promueven oportunidades para que las y los estudiantes asuman responsabilidades diversas y los estudiantes las aprovechan, tomando en cuenta su propio bienestar y el de la colectividad.</li> </ul>			
<b>IV. ORGANIZACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE</b>					
<b>3.1. Acciones que realiza antes del desarrollo de la sesión</b>			<b>3.2. Recursos y materiales que utilizara en la sesión</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>Gestionar recursos y materiales convenientes para el desarrollo satisfactorio de la sesión.</li> <li>Revisar el programa curricular de educación primaria</li> <li>Buscar textos</li> </ul>			<ul style="list-style-type: none"> <li>Fichas de aplicación</li> <li>Cuaderno de trabajo</li> <li>Hojas bond</li> <li>Imágenes</li> <li>Plumones</li> <li>Carteles funcionales</li> </ul>		
<b>3.3. Descripción de la sesión de aprendizaje:</b>					

En esta sesión los estudiantes leerán un texto, harán un análisis, e interpretación del texto y reconocerán su estructura, finalmente resolverán un examen escrito de acuerdo al texto leído.

V. PASOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE (RESPONDEN A LOS PROCESOS DIDÁCTICOS DEL ÁREA)			
Momentos /Procesos Pedagógicos	SECUENCIA DIDÁCTICA ¿CÓMO LO DEBO HACER?	Recursos	Tiempo
Inicio	<p>✓ Se da la bienvenida a los estudiantes y se realiza la oración del día.</p> <p><b>MOTIVACIÓN</b></p> <p>✓ Se organiza a los estudiantes en grupos y se les presenta una pequeña producción de comic:</p>  <p><b>SABERES PREVIOS Y PROBLEMATIZACIÓN</b></p> <p>✓ Realizamos preguntas de nivel literal inferencial y criterial y recogemos las respuestas mediante la técnica de lluvia de ideas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿De qué trata la historia que hemos leído?</li> <li>• ¿Qué problemas sociales se plantea en el texto?</li> <li>• ¿Qué solución darías para cada caso?</li> </ul> <p><b>COMUNICACIÓN DEL PROPÓSITO Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b></p>  <p><b>Acuerdos de convivencia</b></p> 	Lectura Fichas Cartel funcional Cinta Plumones	20 minutos
Proceso-Desarrollo	<p>✓ Se comienza el desarrollo de la sesión</p> <p><b>ANTES DE LA LECTURA</b></p> <p>✓ Se les presenta el texto que leerán los niños (ANEXO 1).</p> <p>✓ A continuación, se les indica que lean el título del texto presentado y se pregunta:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Alguna vez viste el texto presentado?</li> <li>• ¿Cuál es el título del texto?</li> <li>• ¿Qué tipo de textos será?,</li> <li>• ¿De qué creen que tratará el texto que observan? ¿Por qué?</li> </ul> <p>✓ A continuación, se les indica que observen el contenido del texto que leerán y se proyecta el texto narrativo en la pizarra:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Cómo está escrito el texto que ustedes observan en la pizarra?</li> <li>• ¿Presenta párrafos?</li> <li>• ¿La imagen nos ayuda a deducir de que tratará el texto que leeremos?</li> <li>• ¿Cómo se le denomina a este tipo de textos?</li> </ul>		60 minutos

<p>GESTIÓN Y ACOMPANIAMIENTO DE APRENDIZAJE Y ENSEÑANZA</p>	<p>✓ Se anota las hipótesis en la pizarra para que sean confrontadas después de la lectura.</p> <p><b>DURANTE LA LECTURA</b></p> <p>✓ Se invita a los estudiantes leer el texto en forma silenciosa para analizar y reflexionar sobre su contenido y características.</p> <p>✓ Se invita a los estudiantes releer otra vez el texto, para interpretar su contenido</p> <p>✓ Seguidamente junto con los estudiantes analizamos el texto a través de las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿De qué se habla en el texto?</li> <li>• ¿Quiénes son los personajes principales y secundarios?</li> <li>• ¿Cómo inicia, se desarrolla y termina el texto leído?</li> <li>• ¿El texto que han leído concuerda con sus predicciones que dieron en un inicio?</li> </ul> <p>✓ A continuación, se les indica que en la herramienta comic life esquematicen los hechos de cómo se narra en el texto leído</p>  <p><b>DESPUES DE LA LECTURA</b></p> <p>✓ Se plantea las siguientes preguntas: ¿lograron comprender y analizar las expresiones que contiene el texto leído?, ¿de qué trataba cada texto presentado?, ¿qué los ayudó a comprender mejor la lectura?, ¿qué será una leyenda? ¿cuál es su estructura?</p> <p><b>Recordamos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Anotamos en la pizarra las ideas y reflexiones cada grupo</li> </ul>	<p>Lectura Fichas de aplicación Cuaderno</p>	
<p>Final - Cierre</p>	<p><i>Se realiza la metacognición</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ ¿Qué aprendiste?</li> </ul>		
<p>EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ ¿Cómo lo aprendiste?</li> <li>✓ ¿Para qué te sirve lo aprendido?</li> </ul> <p><b>Se presenta la ficha de examen escrito</b></p>		<p>20minutos</p>
<p><b>VI. BIBLIOGRAFÍA – WEBGRAFÍA</b></p>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ministerio de educación. (2017). Programa curricular de Educación Primaria. Lima.</li> <li>• Ministerio de educación. (2018). Currículo Nacional de la Educación Básica. Lima</li> </ul>			

  
EJECUTORA

  
DOCENTE DE AULA

  
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN UNO  
UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL N° 01002  
DIRECCIÓN  
Gloria Brindis Martínez Serrano  
DIRECTOR DE LA I.E.

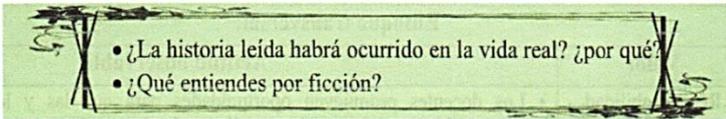
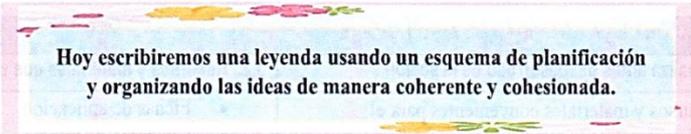


## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

N° 2

I. DATOS INFORMATIVOS					
1.1. I.E.P.	IEP. N° 70623 SANTA ROSA				
1.2. CICLO	V	GRADO	5to	SECCIÓN	A
1.3. PROFESOR(A) DE AULA	SEMÓN WILFREDO IGNACIO ORTEGA				
1.4. EJECUTURA	ROSA OLINDA FERNANDEZ POMA				
1.5. FECHA	12 / 07 / 2023				
II. INFORMACIÓN CURRICULAR					
2.1. AREA	COMUNICACIÓN				
2.2. TÍTULO DE LA SESIÓN	ESCRIBIMOS UNA LEYENDA				
2.3. DURACIÓN	DOS HORAS PEDAGOGICAS				
III. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE					
<b>3.1. Estándar de aprendizaje</b>					
<p>Escribe diversos tipos de textos de forma reflexiva. Adecúa su texto al destinatario, propósito y el registro, a partir de su experiencia previa y de algunas fuentes de información complementarias. Organiza y desarrolla lógicamente las ideas en torno a un tema y las estructura en párrafos. Establece relaciones entre ideas a través del uso adecuado de algunos tipos de conectores y de referentes; emplea vocabulario variado. Utiliza recursos ortográficos para separar expresiones, ideas y párrafos con la intención de darle claridad y sentido a su texto. Reflexiona y evalúa de manera permanente la coherencia y cohesión de las ideas en el texto que escribe, así como el uso del lenguaje para argumentar o reforzar sentidos y producir efectos en el lector según la situación comunicativa.</p>					
Área	Competencia / Capacidades	Desempeño Precisado		Evidencia/o producto de aprendizaje	
COMUNICACIÓN	<p><b>Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Adecúa el texto a la situación comunicativa.</li> <li>Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada</li> <li>Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente.</li> <li>Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Adecúa su texto, sobre temas variados, al destinatario y propósito comunicativo considerando más de una fuente de información oral o escrita.</li> <li>Utiliza recursos gramaticales y ortográficos (por ejemplo, el punto aparte para separar párrafos) que contribuyen a dar sentido a su texto, e incorpora algunos recursos textuales (como uso de negritas o comillas) para reforzar dicho sentido.</li> <li>Emplea algunas figuras retóricas, (personificaciones y adjetivaciones) para caracterizar personajes y escenarios, con el fin de expresar sus experiencias y emociones.</li> </ul>		<p>Escriben una leyenda utilizando la herramienta comic life.</p>	
				<p><b>Técnica/Instrumento</b></p> <p>Rúbrica</p>	
<b>Competencia transversal:</b>					
<b>¿Cómo se evidencia en la sesión el uso de los TICs?</b>		El estudiante participa en actividades comunicativas con entornos virtuales compartidos, mediante el uso de diversas herramientas y medios digitales.			
<b>¿Cómo se evidencia en la sesión el aprendizaje autónomo?</b>		Organiza estrategias y procedimientos que se propone en función del tiempo y los recursos necesarios para alcanzar la meta			
<b>Enfoque transversal:</b>					
Enfoque	Valor	Actitud observable			
<b>Orientación al bien común</b>	Responsabilidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>Los docentes promueven oportunidades para que las y los estudiantes asuman responsabilidades diversas y los estudiantes las aprovechan, tomando en cuenta su propio bienestar y el de la colectividad.</li> </ul>			
IV. ORGANIZACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE					
<b>3.1. Acciones que realiza antes del desarrollo de la sesión</b>			<b>3.2. Recursos y materiales que utilizara en la sesión</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>Gestionar recursos y materiales convenientes para el desarrollo satisfactorio de la sesión.</li> <li>Revisar el programa curricular de educación primaria</li> <li>Buscar textos</li> </ul>			<ul style="list-style-type: none"> <li>Fichas de aplicación</li> <li>Cuaderno de trabajo</li> <li>Hojas bond</li> <li>Imágenes</li> <li>Plumones</li> </ul>		
<b>3.3. Descripción de la sesión de aprendizaje:</b>					

En esta sesión los estudiantes escribirán una leyenda, usando un esquema de planificación y organizando las ideas de manera coherente y cohesionada. y finalmente reflexionaremos sobre lo aprendido.

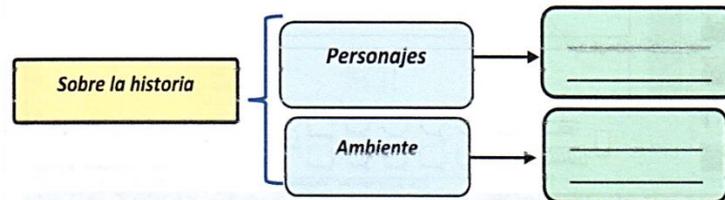
V. PASOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE (RESPONDEN A LOS PROCESOS DIDÁCTICOS DEL ÁREA)			
Momentos /Procesos Pedagógicos	SECUENCIA DIDÁCTICA ¿CÓMO LO DEBO HACER?	Recursos	Tiempo
Inicio	<p>✓ Se inicia la sesión de aprendizaje saludando cordialmente a los niños y niñas.</p> <p>✓ Seguidamente recordamos lo que trabajamos en la sesión anterior, donde se realizó el uso de la herramienta comic life.</p> <p><b>MOTIVACIÓN</b></p> <p>✓ Se proyecta Se les presenta un video de una leyenda: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=9IVd04Fz23Y">https://www.youtube.com/watch?v=9IVd04Fz23Y</a></p>  <p><small>Mis Lecturas Favoritas: "La leyenda del Chogui"</small></p> <p><b>SABERES PREVIOS</b></p> <p>✓ Realizamos preguntas mediante la técnica de lluvia de ideas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Alguna vez escucharon la leyenda de Chogui?</li> <li>• ¿Qué les pareció el video? ¿Qué pasó con Chogui?</li> <li>• ¿Qué hicieron las hormigas?</li> <li>• ¿Saben que es una leyenda?</li> <li>• ¿La leyenda será igual que un cuento?</li> <li>• ¿Alguna vez sus abuelitos les contaron una leyenda?</li> <li>• ¿Recuerdas un poquito de lo que te conto?</li> <li>• ¿Crees que era verdad lo que te conto tu abuelito?</li> </ul> <p><b>PROBLEMATIZACIÓN</b></p>  <p><b>COMUNICACIÓN DEL PROPÓSITO Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b></p>  <p><b>Acuerdos de convivencia</b></p> 	<p>Lectura Fichas Carteles Cinta Plumones</p>	20 minutos

Proceso-  
Desarrollo

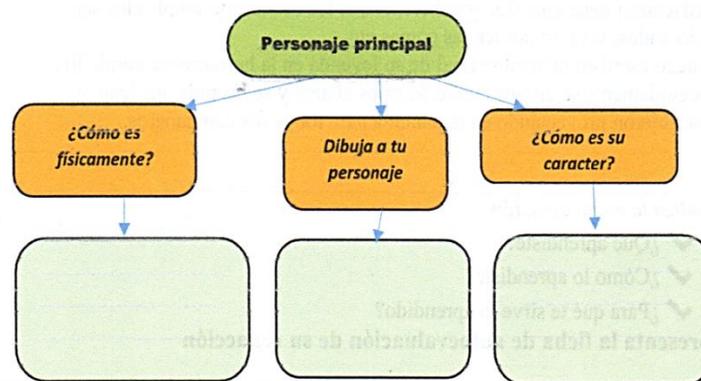
- Se comienza el desarrollo de la sesión
- Se hace recuerdo de la sesión anterior y el tipo de texto que se ha leído y cuál era su estructura a través de preguntas.

### 1. PLANIFICACIÓN

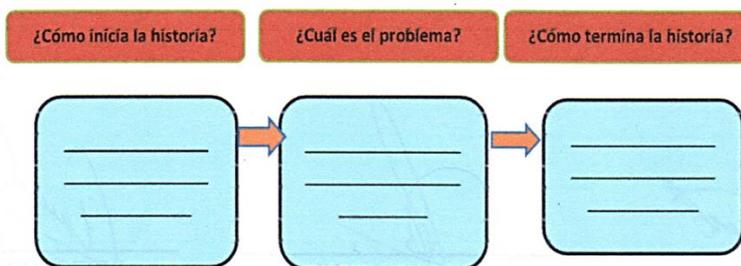
- Ejecutamos nuestro plan de escritura:
- Primero se les pide que piensen en el personaje principal de su leyenda que escribirán y que lo describan
- A continuación, se les pide que completen el siguiente esquema:



- Seguidamente se les pide que ordenen sus ideas sobre la leyenda que escribirán, para ello se les proporciona la siguiente ficha



- Después se les pide que piensen un hecho principal para cada momento de su leyenda.



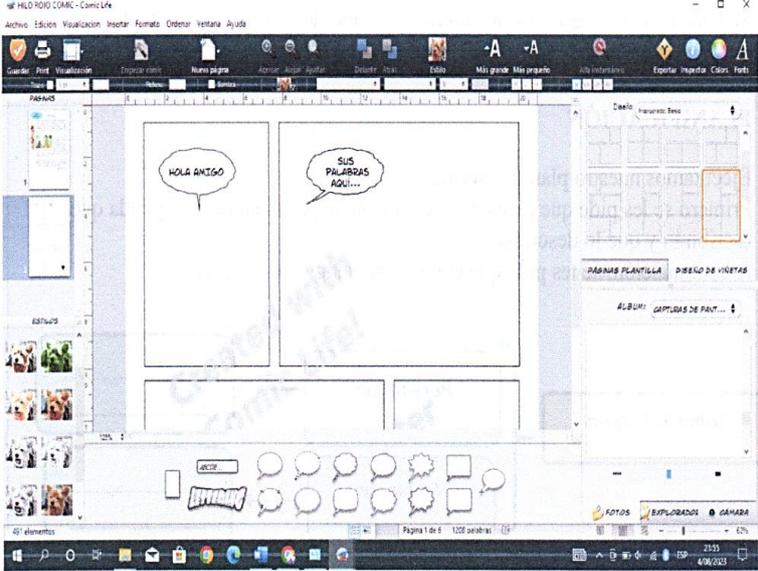
### 2. TEXTUALIZACIÓN

- Luego junto con la ayuda del docente, los niños empiezan a producir su primer borrador de su leyenda en el aplicativo comic life, teniendo en cuenta lo planificado

GESTIÓN Y  
ACOMPANIAMIENTO DE  
APRENDIZAJE Y  
ENSEÑANZA

Lectura  
Fichas de  
aplicación  
Cuaderno

60 minutos

	<p>✚ Se da un tiempo un tiempo predeterminado.</p>  <p><b>3. REVISIÓN</b></p> <p>✚ Después se procede a revisar el primer borrador de su leyenda, si lo que redactaron tiene cohesión y coherencia, si los conectores empleados son adecuados, si no se omiten las comas etc.</p> <p>✚ Luego escriben la versión final de su leyenda en la herramienta comic life.</p> <p>✚ Seguidamente se escoge cuatro trabajos al azar y se les pide que lean que escribieron proyectando en la pantalla para todos sus compañeros.</p>	Laptop Fichas	
Final - Cierre	<p><i>Se realiza la metacognición</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ ¿Qué aprendiste?</li> <li>✓ ¿Cómo lo aprendiste?</li> <li>✓ ¿Para qué te sirve lo aprendido?</li> </ul> <p><i>Se presenta la ficha de autoevaluación de su redacción</i></p>		20minutos
<p><b>VI. BIBLIOGRAFÍA – WEBGRAFÍA</b></p>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ministerio de educación. (2017). Programa curricular de Educación Primaria. Lima.</li> <li>• Ministerio de educación. (2018). Currículo Nacional de la Educación Básica. Lima</li> </ul>			

EJECUTORA

DOCENTE DE AULA

DIRECTOR DE LA I.E.



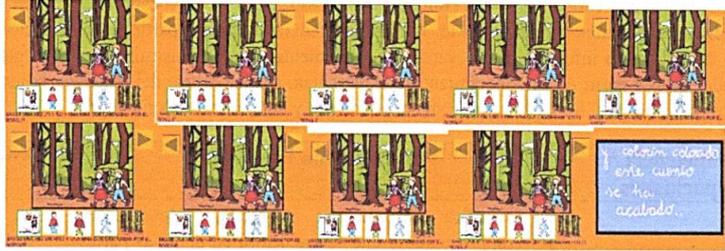
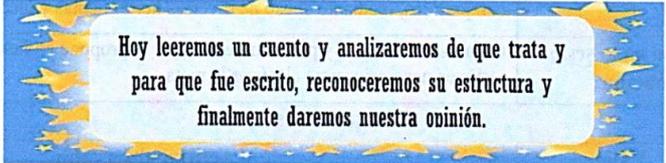
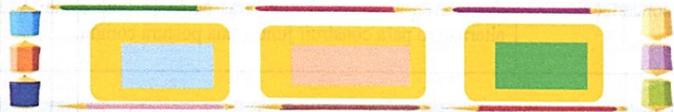
## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

N° 3

I. DATOS INFORMATIVOS			
1.1. I.E.P.	IEP. N.º 70623 SANTA ROSA		
1.2. CICLO	V	GRADO	5to
1.3. PROFESOR(A) DE AULA	SEMON WILFREDO IGNACIO ORTEGA		
1.4. EJECUTURA	ROSA OLINDA FERNANDEZ POMA		
1.5. FECHA	17 / 07 / 2023		
II. INFORMACIÓN CURRICULAR			
2.1. AREA	COMUNICACIÓN		
2.2. TÍTULO DE LA SESIÓN	LEEMOS EL CUENTO LA MENTIRA DE MARIO		
2.3. DURACIÓN	DOS HORAS PEDAGÓGICAS		
III. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE			
<b>3.1. Estándar de aprendizaje</b>			
<p>Lee diversos tipos de textos con varios elementos complejos en su estructura y con vocabulario variado. Obtiene información e integra datos que están en distintas partes del texto. Realiza inferencias locales a partir de información explícita e implícita. Interpreta el texto considerando información relevante y complementaria para construir su sentido global. Reflexiona sobre aspectos variados del texto a partir de su conocimiento y experiencia. Evalúa el uso del lenguaje, la intención de los recursos textuales y el efecto del texto en el lector a partir de su conocimiento y del contexto sociocultural.</p>			
Área	Competencia / Capacidades	Desempeño Precisado	Evidencia/o producto de aprendizaje
<b>COMUNICACIÓN</b>	<p><b>Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Obtiene información del texto escrito.</li> <li>• Infiere e interpreta información del texto.</li> <li>• Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifica información explícita, relevante y complementaria que se encuentra en distintas partes del texto.</li> <li>• Selecciona datos específicos e integra información explícita cuando se encuentra en distintas partes del texto con varios elementos complejos en su estructura, así como con vocabulario variado, de acuerdo a las temáticas abordadas.</li> <li>• Explica el tema y el propósito con el cual fue escrito el texto</li> <li>• Opina sobre el contenido del texto a partir de su experiencia y del contexto sociocultural en que se desenvuelve.</li> </ul>	Resuelven el examen escrito de acuerdo al texto leído
			<b>Técnica/Instrumento</b>
			<ul style="list-style-type: none"> <li>• La ficha de observación</li> <li>• Examen escrito</li> </ul>
<b>Competencia transversal:</b>			
¿Cómo se evidencia en la sesión el uso de los TICs?		El estudiante participa en actividades comunicativas con entornos virtuales compartidos, mediante el uso de diversas herramientas y medios digitales.	
¿Cómo se evidencia en la sesión el aprendizaje autónomo?		Organiza estrategias y procedimientos que se propone en función del tiempo y los recursos necesarios para alcanzar la meta	
<b>Enfoque transversal:</b>			
Enfoque	Valor	Actitud observable	
Derechos	Diálogo y concertación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los docentes promueven oportunidades para que las y los estudiantes asuman la disposición a conversar con otras personas, intercambiando ideas o afectos de modo alternativo para construir juntos una postura común.</li> </ul>	

IV. ORGANIZACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	
<b>3.1. Acciones que realiza antes del desarrollo de la sesión</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gestionar recursos y materiales convenientes para el desarrollo satisfactorio de la sesión.</li> <li>• Revisar el programa curricular de educación primaria</li> <li>• Buscar textos</li> </ul>	<b>3.2. Recursos y materiales que utilizara en la sesión</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Fichas de aplicación</li> <li>• Cuaderno de trabajo</li> <li>• Hojas bond</li> <li>• Imágenes</li> <li>• Plumones</li> <li>• Carteles funcionales</li> </ul>
<b>3.3. Descripción de la sesión de aprendizaje:</b>	

En esta sesión los estudiantes leerán un texto, harán un análisis, e interpretación del texto y reconocerán su estructura, finalmente resolverán un examen escrito de acuerdo al texto leído.

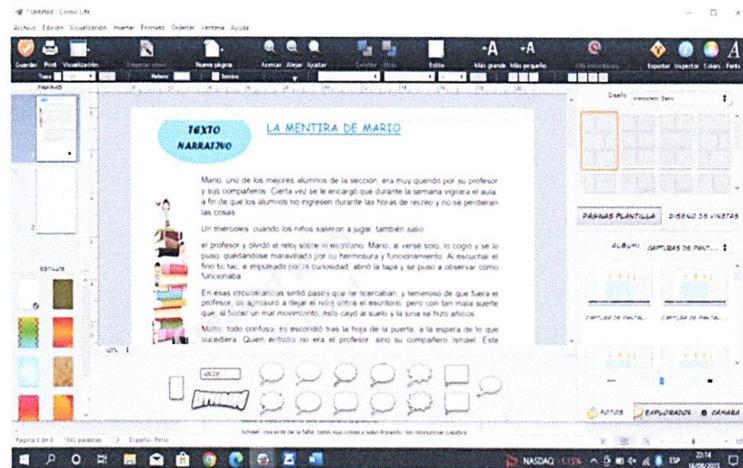
V. PASOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE (RESPONDEN A LOS PROCESOS DIDÁCTICOS DEL ÁREA)			
Momentos /Procesos Pedagógicos	SECUENCIA DIDÁCTICA ¿CÓMO LO DEBO HACER?	Recursos	Tiempo
Inicio	<p>✓ Se da la bienvenida a los estudiantes y se realiza la oración del día.</p> <p><b>MOTIVACIÓN</b></p> <p>✓ Se proyecta en la pizarra el siguiente pictograma: el gigante de yeso <a href="https://slideplayer.es/slide/17386195/">https://slideplayer.es/slide/17386195/</a></p>  <p><b>SABERES PREVIOS Y PROBLEMATIZACIÓN</b></p> <p>✓ Realizamos preguntas de nivel literal inferencial y criterial y recogemos las respuestas mediante la técnica de lluvia de ideas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿De trata el texto?</li> <li>• ¿Cuáles fueron los personajes del cuento?</li> <li>• ¿Qué les dio la viejecita a los niños?</li> <li>• ¿Qué quería hacer el gigante? ¿Quién vivía en el palacio?</li> <li>• ¿Por dónde caminaban el niño y la niña?</li> </ul> <p><b>COMUNICACIÓN DEL PROPÓSITO Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b></p>  <p><b>Acuerdos de convivencia</b></p> 	Lectura Fichas Cartel funcional Cinta Plumones	20 minutos
Proceso-Desarrollo	<p>✓ Se comienza el desarrollo de la sesión</p> <p><b>ANTES DE LA LECTURA</b></p> <p>✓ Se les presenta el título del texto que leerán los niños (ANEXO I).</p> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; display: inline-block; background-color: #4CAF50; color: white; margin: 10px 0;">La mentira de Mario</div>		60 minutos

GESTIÓN Y  
ACOMPaña  
MIENTO DE  
APRENDIZAJ  
E Y  
ENSEñANZA

- ✓ Y se les pregunta:
  - ¿Qué nos quiere decir el título La mentira del Mario?
  - ¿De qué creen que tratará el texto que observan? ¿Por qué?
- ✓ Seguidamente se les entrega el texto y se les indica que observen el texto, la forma es como está escrito el texto, así también se les pide que cuenten cuantos párrafos tienen el texto.
- ✓ Luego se les realiza las siguientes interrogantes:
  - ¿Alguna vez viste el texto presentado?
  - ¿Qué tipo de textos será?
  - ¿Te gustaría conocer el cuento?
  - ¿Qué actividades crees que realizará el personaje del texto?
- ✓ A continuación, se les indica que observen el contenido del texto que leerán y se proyecta el texto narrativo en la pizarra:
  - ¿Cómo está escrito el texto que ustedes observan en la pizarra?
  - ¿Cómo iniciará el cuento?
  - ¿El título nos ayuda a deducir de que tratará el texto que leeremos?
  - ¿Cómo se le denomina a este tipo de textos?
- ✓ Se anota las hipótesis en la pizarra para que sean confrontadas después de la lectura.

#### DURANTE LA LECTURA

- ✓ Se invita a los estudiantes leer el texto en forma silenciosa para analizar y reflexionar sobre su contenido y características.
- ✓ Seguidamente se les indica que releen otra vez el texto, para interpretar su contenido
- ✓ Después de haber concluido la lectura se procede a analizar la lectura para ello se les pide que saquen sus lapices de colores por van a subrayar las ideas más importantes que posteriormente será de utilidad para crear sus comics.
- ✓ Seguidamente junto con los estudiantes analizamos el texto a través de las siguientes preguntas:
  - ¿De qué se habla en el texto?
  - ¿Quiénes son los personajes principales y secundarios?
  - ¿Cómo inicia, se desarrolla y termina el texto leído?
  - ¿El texto que han leído concuerda con sus predicciones que dieron en un inicio?
- ✓ A continuación, se les indica que en la herramienta comic life esquematicen los hechos de cómo se narra en el texto leído



Lectura  
Fichas de  
aplicación  
Cuaderno



	<p><b>DESPUES DE LA LECTURA</b></p> <p>✓ Se plantea las siguientes preguntas: ¿lograron comprender y analizar las expresiones que contiene el texto leído?, ¿de qué trataba cada texto presentado?, ¿qué los ayudó a comprender mejor la lectura?, ¿qué será una leyenda? ¿cuál es su estructura?</p> <p><b>Recordamos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Anotamos en la pizarra las ideas y reflexiones cada grupo</li> </ul>		
Final - Cierre	<p><i>Se realiza la metacognición</i></p> <p>✓ ¿Qué aprendiste?</p> <p>✓ ¿Cómo lo aprendiste?</p> <p>✓ ¿Para qué te sirve lo aprendido?</p> <p><b>Se presenta la ficha de examen escrito</b></p>		20 minutos
EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE			
<p><b>VI. BIBLIOGRAFÍA – WEBGRAFÍA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ministerio de educación. (2017). Programa curricular de Educación Primaria. Lima.</li> <li>• Ministerio de educación. (2018). Currículo Nacional de la Educación Básica. Lima</li> </ul>			

  
 EJECUTORA

  
 DOCENTE DE AULA

  
 DIRECTOR DE LA I.E.



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE						N° 14
<b>I. DATOS INFORMATIVOS</b>						
1.1. I.E.P.	IEP. N.° 70623 SANTA ROSA					
1.2. CICLO	V	GRADO	5to	SECCIÓN	A	
1.3. PROFESOR(A) DE AULA	SEMÓN WILFREDO IGNACIO ORTEGA					
1.4. EJECUTURA	ROSA OLINDA FERNANDEZ POMA					
1.5. FECHA	13/09/2023					
<b>II. INFORMACIÓN CURRICULAR</b>						
2.1. AREA	COMUNICACIÓN					
2.2. TÍTULO DE LA SESIÓN	ESCRIBIMOS FÁBULAS PARA FORTALECER LOS VALORES					
2.3. DURACIÓN	DOS HORAS PEDAGOGICAS					
<b>III. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE</b>						
<b>3.1. Estándar de aprendizaje</b>						
Escribe diversos tipos de textos de forma reflexiva. Adecúa su texto al destinatario, propósito y el registro, a partir de su experiencia previa y de algunas fuentes de información complementarias. Organiza y desarrolla lógicamente las ideas en torno a un tema y la estructura en párrafos. Establece relaciones entre ideas a través del uso adecuado de algunos tipos de conectores y de referentes; emplea vocabulario variado. Utiliza recursos ortográficos para separar expresiones, ideas y párrafos con la intención de darle claridad y sentido a su texto. Reflexiona y evalúa de manera permanente la coherencia y cohesión de las ideas en el texto que escribe, así como el uso del lenguaje para argumentar o reforzar sentidos y producir efectos en el lector según la situación comunicativa.						
<b>Área</b>	<b>Competencia / Capacidades</b>	<b>Desempeño Precisado</b>			<b>Evidencia/o producto de aprendizaje</b>	
<b>COMUNICACIÓN</b>	<b>Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Adecúa el texto a la situación comunicativa.</li> <li>Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada</li> <li>Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente.</li> <li>Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Adecua su texto a la situación comunicativa considerando el propósito comunicativo, el tipo textual.</li> <li>Utiliza conectores (consecuencia, contraste, comparación, entre otros) para relacionar sus ideas.</li> <li>Utiliza recursos gramaticales y ortográficos (por ejemplo, el punto aparte para separar párrafos) que contribuyen a dar sentido a su texto, e incorpora algunos recursos textuales (como uso de negritas o comillas) para reforzar dicho sentido.</li> <li>Mantiene el registro formal e informal, para ello se adapta a los destinatarios y selecciona algunas fuentes de información complementaria.</li> </ul>			Escriben un cuento utilizando la herramienta comic life.	
					<b>Técnica/Instrumento</b>	
					Rúbrica	
<b>Competencia transversal:</b>						
<b>¿Cómo se evidencia en la sesión el uso de los TICs?</b>		El estudiante participa en actividades comunicativas con entornos virtuales compartidos, mediante el uso de diversas herramientas y medios digitales.				
<b>¿Cómo se evidencia en la sesión el aprendizaje autónomo?</b>		Organiza estrategias y procedimientos que se propone en función del tiempo y los recursos necesarios para alcanzar la meta				
<b>Enfoque transversal:</b>						
<b>Enfoque</b>	<b>Valor</b>	<b>Actitud observable</b>				
<b>Orientación al bien común</b>	Responsabilidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>Los docentes promueven oportunidades para que las y los estudiantes asuman responsabilidades diversas y los estudiantes las aprovechan, tomando en cuenta su propio bienestar y el de la colectividad.</li> </ul>				
<b>IV. ORGANIZACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE</b>						
<b>3.1. Acciones que realiza antes del desarrollo de la sesión</b>				<b>3.2. Recursos y materiales que utilizara en la sesión</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>Gestionar recursos y materiales convenientes para el desarrollo satisfactorio de la sesión.</li> <li>Revisar el programa curricular de educación primaria</li> <li>Buscar textos</li> </ul>				<ul style="list-style-type: none"> <li>Fichas de aplicación</li> <li>Cuaderno de trabajo</li> <li>Hojas bond</li> <li>Imágenes</li> <li>Plumones</li> </ul>		
<b>3.3. Descripción de la sesión de aprendizaje:</b>						

En esta sesión los estudiantes escribirán una fábula haciendo el uso de la herramienta comic life, usando un esquema de planificación y organizando las ideas de manera coherente y cohesionada. y finalmente reflexionaremos sobre lo aprendido.

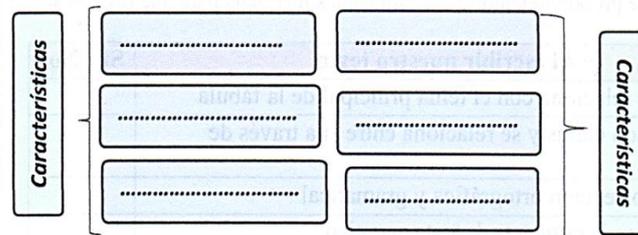
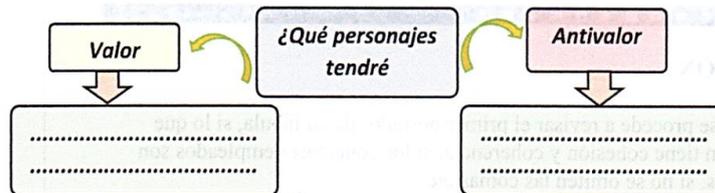
V. PASOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE (RESPONDEN A LOS PROCESOS DIDÁCTICOS DEL ÁREA)			
Momentos /Procesos Pedagógicos	SECUENCIA DIDÁCTICA ¿CÓMO LO DEBO HACER?	Recursos	Tiempo
Inicio	<p>✓ Se inicia la sesión de aprendizaje saludando cordialmente a los niños y niñas.</p> <p>✓ Seguidamente recordamos lo que trabajamos en la sesión anterior, donde se realizó el uso de la herramienta comic life.</p> <p><b>MOTIVACIÓN</b></p> <p>✓ Se les presenta un video y se les indica que presten mucha atención al audio:  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=AHA3cYzgaJo">https://www.youtube.com/watch?v=AHA3cYzgaJo</a></p> <p><b>SABERES PREVIOS</b></p> <p>✓ Realizamos preguntas mediante la técnica de lluvia de ideas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿De qué trato la historia?, ¿Cómo se llamaban los personajes?, ¿Cuál fue el conflicto del relato?, ¿Cuál el propósito de la fábula?</li> <li>• ¿Qué enseñanza nos deja el relato escuchado?</li> </ul> <p><b>PROBLEMATIZACIÓN</b></p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>• ¿De qué se diferencia el cuento de la fábula? ¿Qué será una moraleja?</p> </div> <p><b>COMUNICACIÓN DEL PROPÓSITO Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b></p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>Hoy escribiremos una fábula para fortalecer los valores usando un esquema de planificación y organizando las ideas de manera coherente y cohesionada.</p> </div> <p><b>Acuerdos de convivencia</b></p>	Lectura Fichas Carteles Cinta Plumones	20 minutos
Proceso-Desarrollo	<p>✚ Se comienza el desarrollo de la sesión</p> <p>✚ Se hace recuerdo de la sesión anterior y el tipo de texto que se ha leído y cuál era su estructura a través de preguntas.</p> <p>✚ Seguidamente se les explica que escribirán una fábula.</p> <p><b>1. PLANIFICACIÓN</b></p> <p>✚ Ejecutamos nuestro plan de escritura:</p> <p>✚ Primero se les pide que reflexionen sobre los siguientes valores y elijan uno para utilizarlo como tema para su fábula:</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; border-radius: 10px;">Tolerancia</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; border-radius: 10px;">Solidaridad</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; border-radius: 10px;">Respeto</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; border-radius: 10px;">Responsabilidad</div> </div>		60 minutos

✚ Luego se les pide que determinen el tema, el propósito y el público o destinatario. Luego se les indica que organicen y completen el siguiente esquema que les ayudara a planificar su fábula:

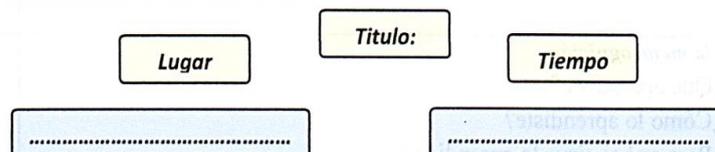


Lectura  
Fichas de  
aplicación  
Cuaderno

✚ A continuación, se les indica que seleccionen las características de los animales que participaran en la fábula y que asocien al valor elegido y que luego planteen características de un antivalor y que asignen a un personaje:



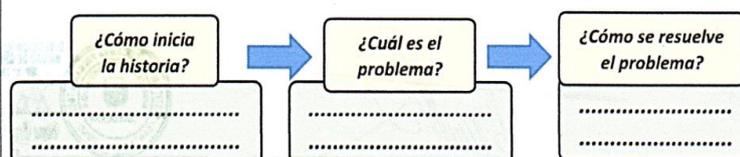
✚ Seguidamente se les pide que decidan el lugar y el tiempo en el que se desarrollaran las acciones de su fábula.

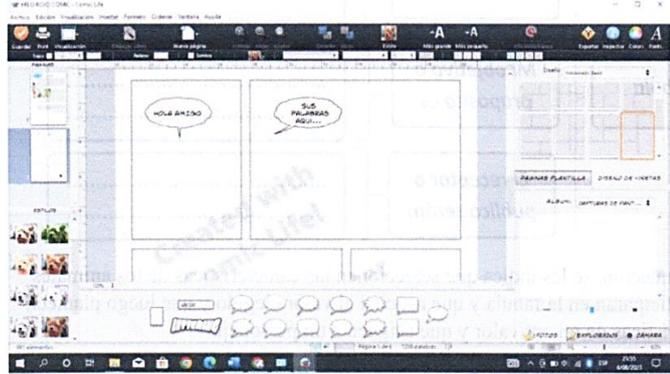


✚ A continuación, se les pide que escriban la relación que hay entre el valor, el tema y el propósito, luego que formulen la moraleja:

.....

✚ Planifiquen la redacción de su fábula y completen el siguiente esquema



	<p><b>2. TEXTUALIZACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Luego junto con la ayuda del docente, los niños empiezan a producir su primer borrador de su fábula, haciendo uso de la herramienta comic life, teniendo en cuenta lo planificado</li> <li>Se da un tiempo un tiempo predeterminado.</li> </ul>  <p><b>3. REVISIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Después se procede a revisar el primer borrador de su fábula, si lo que redactaron tiene cohesión y coherencia, si los conectores empleados son adecuados, si no se omiten las comas etc.</li> <li>Luego escriben la versión final de su fábula en la herramienta comic life.</li> <li>Seguidamente proporcionamos a los estudiantes una ficha para que revisen su texto:</li> </ul> <table border="1" data-bbox="507 1070 1209 1310"> <thead> <tr> <th>Al escribir nuestro texto</th> <th>Si</th> <th>No</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>El titulo se relaciona con el tema principal de la fábula</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Las ideas son claras y se relaciona entre si a través de conectores</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Presenta corrección ortográfica y gramatical</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Corresponde a la estructura de texto narrativo</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>La moraleja guarda relación con el tema y el valor</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Al escribir nuestro texto	Si	No	El titulo se relaciona con el tema principal de la fábula			Las ideas son claras y se relaciona entre si a través de conectores			Presenta corrección ortográfica y gramatical			Corresponde a la estructura de texto narrativo			La moraleja guarda relación con el tema y el valor				
Al escribir nuestro texto	Si	No																			
El titulo se relaciona con el tema principal de la fábula																					
Las ideas son claras y se relaciona entre si a través de conectores																					
Presenta corrección ortográfica y gramatical																					
Corresponde a la estructura de texto narrativo																					
La moraleja guarda relación con el tema y el valor																					
<p>Final - Cierre</p> <p>EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE</p>	<p><i>Se realiza la metacognición</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ ¿Qué aprendiste?</li> <li>✓ ¿Cómo lo aprendiste?</li> <li>✓ ¿Para qué te sirve lo aprendido?</li> <li>✓ ¿tuviste dificultades?</li> </ul>		<p>20 minutos</p>																		
<p><b>VI. BIBLIOGRAFÍA – WEBGRAFÍA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Ministerio de educación. (2017). Programa curricular de Educación Primaria. Lima.</li> <li>Ministerio de educación. (2018). Currículo Nacional de la Educación Básica. Lima</li> </ul>																					

  
EJECUTORA

  
DOCENTE DE AULA

  
DIRECTOR DE LA I.E.

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

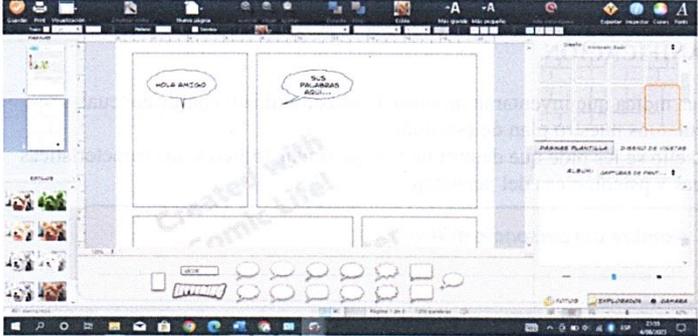
N° 20

I. DATOS INFORMATIVOS					
1.1. I.E.P.	IEP. N.º 70623 SANTA ROSA				
1.2. CICLO	V	GRADO	5to	SECCIÓN	A
1.3. PROFESOR(A) DE AULA	SEMON WILFREDO IGNACIO ORTEGA				
1.4. EJECUTURA	ROSA OLINDA FERNANDEZ POMA				
1.5. FECHA	04 / 10 / 2023				
II. INFORMACIÓN CURRICULAR					
2.1. AREA	COMUNICACIÓN				
2.2. TÍTULO DE LA SESIÓN	ESCRIBIMOS UN MITO DE NUESTRA COMUNIDAD				
2.3. DURACIÓN	DOS HORAS PEDAGOGICAS				
III. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE					
<b>3.1. Estándar de aprendizaje</b>					
<p>Escribe diversos tipos de textos de forma reflexiva. Adecúa su texto al destinatario, propósito y el registro, a partir de su experiencia previa y de algunas fuentes de información complementarias. Organiza y desarrolla lógicamente las ideas en torno a un tema y las estructura en párrafos. Establece relaciones entre ideas a través del uso adecuado de algunos tipos de conectores y de referentes; emplea vocabulario variado. Utiliza recursos ortográficos para separar expresiones, ideas y párrafos con la intención de darle claridad y sentido a su texto. Reflexiona y evalúa de manera permanente la coherencia y cohesión de las ideas en el texto que escribe, así como el uso del lenguaje para argumentar o reforzar sentidos y producir efectos en el lector según la situación comunicativa.</p>					
Área	Competencia / Capacidades	Desempeño Precisado	Evidencia/o producto de aprendizaje		
<b>COMUNICACIÓN</b>	<b>Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Adecúa el texto a la situación comunicativa.</li> <li>• Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada</li> <li>• Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente.</li> <li>• Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Adecua su texto a la situación comunicativa considerando el propósito comunicativo, el tipo textual.</li> <li>• Utiliza conectores (consecuencia, contraste, comparación, entre otros) para relacionar sus ideas.</li> <li>• Utiliza recursos gramaticales y ortográficos (por ejemplo, el punto aparte para separar párrafos) que contribuyen a dar sentido a su texto, e incorpora algunos recursos textuales (como uso de negritas o comillas) para reforzar dicho sentido.</li> <li>• Mantiene el registro formal e informal, para ello se adapta a los destinatarios y selecciona algunas fuentes de información complementaria.</li> </ul>	Escriben un cuento utilizando la herramienta comic life.		
			<b>Técnica/Instrumento</b>  Rúbrica		
<b>Competencia transversal:</b>					
¿Cómo se evidencia en la sesión el uso de los TICs?		El estudiante participa en actividades comunicativas con entornos virtuales compartidos, mediante el uso de diversas herramientas y medios digitales.			
¿Cómo se evidencia en la sesión el aprendizaje autónomo?		Organiza estrategias y procedimientos que se propone en función del tiempo y los recursos necesarios para alcanzar la meta			
<b>Enfoque transversal:</b>					
Enfoque	Valor	Actitud observable			
<b>Orientación al bien común</b>	Responsabilidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los docentes promueven oportunidades para que las y los estudiantes asuman responsabilidades diversas y los estudiantes las aprovechan, tomando en cuenta su propio bienestar y el de la colectividad.</li> </ul>			
IV. ORGANIZACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE					
3.1. Acciones que realiza antes del desarrollo de la sesión			3.2. Recursos y materiales que utilizara en la sesión		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gestionar recursos y materiales convenientes para el desarrollo satisfactorio de la sesión.</li> <li>• Revisar el programa curricular de educación primaria</li> <li>• Buscar textos</li> </ul>			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fichas de aplicación</li> <li>• Cuaderno de trabajo</li> <li>• Hojas bond</li> <li>• Imágenes</li> <li>• Plumones</li> </ul>		
3.3. Descripción de la sesión de aprendizaje:					

En esta sesión los estudiantes escribirán un texto narrativo haciendo el uso de la herramienta comic life, usando un esquema de planificación y organizando las ideas de manera coherente y cohesionada. y finalmente reflexionaremos sobre lo aprendido.

V. PASOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE (RESPONDEN A LOS PROCESOS DIDÁCTICOS DEL ÁREA)			
Momentos /Procesos Pedagógicos	SECUENCIA DIDÁCTICA ¿CÓMO LO DEBO HACER?	Recursos	Tiempo
Inicio	<p>✓ Se inicia la sesión de aprendizaje saludando cordialmente a los niños y niñas.</p> <p>✓ Seguidamente recordamos lo que trabajamos en la sesión anterior, donde se realizó el uso de la herramienta comic life.</p> <p><b>MOTIVACIÓN</b></p> <p>✓ Se les organiza a los estudiantes en un semicírculo, y luego se les presenta una historia y se les pide que lean con atención:</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p>El rey de los dioses estaba fascinado por la capacidad de la ninfa Eco para mantener una conversación amena. La esposa de este Dios no soporto los celos y la hermosa ninfa fue castigada. Su forma de hablar se transformó en repetir involuntariamente los sonidos finales de las últimas palabras que oyera.</p> <p>Eco desapareció en el fondo del bosque. Aun hoy se puede escuchar por los montos y valles repitiendo de las voces ajenas.</p> </div> <p><b>SABERES PREVIOS</b></p> <p>✓ Realizamos preguntas mediante la técnica de lluvia de ideas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿El rey de los dioses que hizo?</li> <li>• ¿Qué hizo su esposa del Rey de los dioses?</li> <li>• ¿Qué paso con Eco?</li> </ul> <p><b>PROBLEMATIZACIÓN</b></p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0; background-color: #e0f0ff;"> <p>• ¿Ustedes saben porque existe Eco?</p> </div> <p><b>COMUNICACIÓN DEL PROPÓSITO Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b></p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0; background-color: #e0f0ff;"> <p>Hoy escribiremos una texto usando un esquema de planificación y organizando las ideas de manera coherente y cohesionada.</p> </div> <p><b>Acuerdos de convivencia</b></p> 	<p>Lectura</p> <p>Fichas</p> <p>Carteles</p> <p>Cinta</p> <p>Plumones</p>	20 minutos

<p><b>Proceso-Desarrollo</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Se comienza el desarrollo de la sesión</li> <li>Se hace recuerdo de la sesión anterior y el tipo de texto que se ha leído y cuál era su estructura a través de preguntas.</li> <li>Seguidamente se les explica que escribirán un mito, para ello se les pide que recuerden la diferencia entre un mito, leyenda y un cuento.</li> </ul> <p><b>1. PLANIFICACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Se les indica que inventarán un mito de su comunidad a partir del cual ejecutamos nuestro plan de escritura:</li> <li>Para ello se les pide que determinen un personaje mítico y sus características físicas y psicológicas del personaje:</li> </ul>					
<p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO DE APRENDIZAJE Y ENSEÑANZA</p>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p><b>Nombre del personaje mítico:</b></p> <hr style="border: 0; border-top: 1px solid black; width: 100%;"/> </div> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr style="background-color: #4CAF50; color: white;"> <th style="padding: 5px;">Características físicas</th> <th style="padding: 5px;">Características psicológicas</th> </tr> </thead> <tbody> <tr style="height: 80px;"> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <ul style="list-style-type: none"> <li>A continuación, se les pide que determinen el tema, el propósito y se les indica que organicen y completen el siguiente esquema que les ayude a planificar su narración:</li> </ul> <div style="display: flex; align-items: center; margin-bottom: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; margin-right: 10px; text-align: center;"> <p><b>Título del mito</b></p> </div> <div style="display: flex; flex-direction: column; gap: 5px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; background-color: #fce4ec;"> <p>¿Dónde sucede la historia? ¿Qué ocurre primero?</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; background-color: #e1f5fe;"> <p>¿Qué sucede al final del mito?</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; background-color: #e8f5e9;"> <p>¿Qué quiere el protagonista?</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; background-color: #f3e5f5;"> <p>¿Qué hace para conseguirlo?</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; background-color: #fff9c4;"> <p>¿Cuáles son las características de los personajes?</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; background-color: #e8f5e9;"> <p>¿Qué dificultades aparecen en el mito? ¿Cómo los supera el personaje principal?</p> </div> </div> </div> <div style="display: flex; flex-direction: column; gap: 5px; margin-left: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; background-color: #f0f0f0;"> <p>.....</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; background-color: #f0f0f0;"> <p>.....</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; background-color: #f0f0f0;"> <p>.....</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; background-color: #f0f0f0;"> <p>.....</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; background-color: #f0f0f0;"> <p>.....</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; background-color: #f0f0f0;"> <p>.....</p> </div> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>Seguidamente se les pide que decidan el lugar y el tiempo en el que se desarrollarán las acciones de su leyenda.</li> </ul> <div style="display: flex; justify-content: center; align-items: center; gap: 20px; margin-bottom: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; background-color: #e0e0e0;"> <p><b>Lugar</b></p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; background-color: #e0e0e0;"> <p><b>Título:</b></p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; background-color: #e0e0e0;"> <p><b>Tiempo</b></p> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; gap: 50px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; background-color: #e0e0e0; width: 40%;"> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; background-color: #fff9c4; width: 40%;"> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> </div> </div>	Características físicas	Características psicológicas			<p>Lectura Fichas de aplicación Cuaderno</p> <p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">60 minutos</p>
Características físicas	Características psicológicas					
	<p><b>2. TEXTUALIZACIÓN</b></p>					

	<p>✚ Luego junto con la ayuda del docente, los niños empiezan a producir su primer borrador de su texto narrativo, haciendo uso de la herramienta comic life, teniendo en cuenta lo planificado en su ficha.</p> <p>✚ Se da un tiempo un tiempo predeterminado.</p>  <p><b>3. REVISIÓN</b></p> <p>✚ Después se procede a revisar el primer borrador de su texto, si lo que redactaron tiene cohesión y coherencia, si los conectores empleados son adecuados, si no se omiten las comas etc, de acuerdo a la rúbrica.</p> <p>✚ Luego escriben la versión final de su leyenda en la herramienta comic life.</p> <p>✚ Seguidamente proporcionamos a los estudiantes una ficha para que revisen su texto:</p> <table border="1" data-bbox="450 1019 1184 1335"> <thead> <tr> <th>Al escribir nuestro texto</th> <th>Si</th> <th>No</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>La narración se relaciona con el plan de escritura</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>La narración se desvía del propósito comunicativo</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>La narración tiene elementos de la narración</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>La narración emplea conectores que ayudaron a organizar la información</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>La narración es original</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>La narración usa pronombres para evitar el empleo de las mismas palabras</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>La narración está organizada secuencialmente</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Al escribir nuestro texto	Si	No	La narración se relaciona con el plan de escritura			La narración se desvía del propósito comunicativo			La narración tiene elementos de la narración			La narración emplea conectores que ayudaron a organizar la información			La narración es original			La narración usa pronombres para evitar el empleo de las mismas palabras			La narración está organizada secuencialmente				
Al escribir nuestro texto	Si	No																									
La narración se relaciona con el plan de escritura																											
La narración se desvía del propósito comunicativo																											
La narración tiene elementos de la narración																											
La narración emplea conectores que ayudaron a organizar la información																											
La narración es original																											
La narración usa pronombres para evitar el empleo de las mismas palabras																											
La narración está organizada secuencialmente																											
<p>Final - Cierre</p> <p>EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE</p>	<p><i>Se realiza la metacognición</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ ¿Qué aprendiste?</li> <li>✓ ¿Cómo lo aprendiste?</li> <li>✓ ¿Para qué te sirve lo aprendido?</li> <li>✓ ¿tuviste dificultades?</li> </ul>		<p>20minutos</p>																								
<p><b>VI. BIBLIOGRAFÍA – WEBGRAFÍA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ministerio de educación. (2017). Programa curricular de Educación Primaria. Lima.</li> <li>• Ministerio de educación. (2018). Currículo Nacional de la Educación Básica. Lima</li> </ul>																											

  
EJECUTORA

  
DOCENTE DE AULA

  
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN PUNO  
UNIDAD DE EDUCACIÓN EDUCATIVA LOCAL PUNO  
DIRECCIÓN  
Brenda Brindis Martínez Pineda Serruto  
DIRECTORA



## ANEXO 9. Base de datos

VARIABLE DEPENDIENTE: COMPRENSIÓN DE TEXTOS PRETEST							VARIABLE DEPENDIENTE: PRODUCCIÓN DE TEXTOS PRETEST					
N	GRUPO	LITERAL	INFERENCIAL	CRÍTICO	TOTAL	NIVEL DE LOGRO ALCANZADO	ADECUACIÓN COMUNICATIVA	COHERENCIA	COHESIÓN	ESTRUCTURA	TOTAL	NIVEL DE LOGRO ALCANZADO
		Criterio 1	Criterio 2	Criterio 3			Criterio 1	Criterio 2	Criterio 3	Criterio 4		
1	Experimental	1	2	2	5	Consolidado	2	1	2	2	7	Destacado
2	Experimental	2	1	3	6	Consolidado con excelencia	1	2	1	2	6	Esperado
3	Experimental	2	1	1	4	Consolidado	1	2	2	2	7	Destacado
4	Experimental	0	1	2	3	En proceso	1	1	2	1	5	En proceso
5	Experimental	0	0	1	1	En inicio	1	2	1	1	5	En proceso
6	Experimental	0	1	2	3	En proceso	1	1	1	2	5	En proceso
7	Experimental	2	0	2	4	Consolidado	1	1	1	1	4	En inicio
8	Experimental	1	2	1	4	Consolidado	2	1	1	2	6	Esperado
9	Experimental	0	1	3	4	Consolidado	2	1	1	2	6	Esperado
10	Experimental	1	2	0	3	En proceso	2	1	1	1	5	En proceso
11	Experimental	1	0	2	3	En proceso	1	2	1	1	5	En proceso
12	Experimental	0	1	0	1	En inicio	1	1	1	1	4	En inicio
13	Experimental	1	1	1	3	En proceso	1	1	1	1	4	En inicio
14	Experimental	1	0	0	1	En inicio	1	2	1	2	6	Esperado
15	Experimental	1	2	0	3	En proceso	1	1	1	1	4	En inicio
16	Experimental	0	2	1	3	En proceso	1	1	1	1	4	En inicio
17	Experimental	3	0	0	3	En proceso	2	1	1	1	5	En proceso
18	Experimental	3	0	1	4	Consolidado	1	2	1	1	5	En proceso
19	Experimental	0	2	2	4	Consolidado	1	1	1	1	4	En inicio
1	Control	1	3	0	4	Consolidado	1	1	1	1	4	En inicio
2	Control	1	1	0	2	En proceso	2	1	1	2	6	Esperado
3	Control	0	2	1	3	En proceso	2	1	1	1	5	En proceso
4	Control	0	1	1	2	En proceso	1	1	1	1	4	En inicio
5	Control	1	2	0	3	En proceso	2	1	1	1	5	En proceso
6	Control	1	2	1	4	Consolidado	1	1	1	2	5	En proceso
7	Control	1	2	0	3	En proceso	1	1	1	1	4	En inicio
8	Control	1	0	3	4	Consolidado	1	1	1	1	4	En inicio
9	Control	1	0	1	2	En proceso	2	1	1	1	5	En proceso
10	Control	1	0	1	2	En proceso	2	1	1	2	6	Esperado
11	Control	0	0	3	3	En proceso	1	2	1	1	5	En proceso
12	Control	0	1	0	1	En inicio	1	1	1	1	4	En inicio
13	Control	1	1	0	2	En proceso	2	1	1	1	5	En proceso
14	Control	0	2	0	2	En proceso	1	1	1	1	4	En inicio
15	Control	2	1	0	3	En proceso	1	1	1	2	5	En proceso



VARIABLE DEPENDIENTE: COMPRENSIÓN DE TEXTOS POSTEST							VARIABLE DEPENDIENTE: PRODUCCIÓN DE TEXTOS POSTEST					
N	GRUPO	LITERAL	INFERENCIAL	CRÍTICO	TOTAL	NIVEL DE LOGRO ALCANZADO	ADECUACIÓN COMUNICATIVA	COHERENCIA	COHESIÓN	ESTRUCTURA	TOTAL	NIVEL DE LOGRO ALCANZADO
		Criterio 1	Criterio 2	Criterio 3			Criterio 1	Criterio 2	Criterio 3	Criterio 4		
1	Experimental	4	3	5	12	Consolidado con excelencia	4	3	4	4	15	Destacado
2	Experimental	5	2	3	10	Consolidado	4	4	3	3	14	Destacado
3	Experimental	4	3	2	9	Consolidado	4	3	3	4	14	Destacado
4	Experimental	5	2	1	8	Consolidado	4	3	4	2	13	Destacado
5	Experimental	5	3	1	9	Consolidado	3	3	4	4	14	Destacado
6	Experimental	4	2	4	10	Consolidado	4	3	4	2	13	Destacado
7	Experimental	5	2	3	10	Consolidado	3	2	3	3	11	Esperado
8	Experimental	4	3	4	11	Consolidado	4	3	2	3	12	Esperado
9	Experimental	3	2	4	9	Consolidado	3	3	4	3	13	Destacado
10	Experimental	5	3	4	12	Consolidado con excelencia	2	3	3	3	11	Esperado
11	Experimental	3	4	2	9	Consolidado	3	3	3	3	12	Esperado
12	Experimental	4	3	1	8	Consolidado	4	2	2	2	10	Esperado
13	Experimental	4	3	3	10	Consolidado	4	3	3	3	13	Destacado
14	Experimental	4	2	3	9	Consolidado	3	4	4	2	13	Destacado
15	Experimental	4	4	4	12	Consolidado con excelencia	3	2	4	3	12	Esperado
16	Experimental	3	2	2	7	En proceso	3	3	3	3	12	Esperado
17	Experimental	4	5	5	14	Consolidado con excelencia	3	3	4	4	14	Destacado
18	Experimental	4	2	4	10	Consolidado	2	3	3	3	11	Esperado
19	Experimental	5	3	5	13	Consolidado con excelencia	3	2	4	2	11	Esperado
1	Control	1	2	1	4	En proceso	3	2	1	2	8	En proceso
2	Control	2	1	2	5	En proceso	2	1	2	2	7	En proceso
3	Control	1	1	2	4	En proceso	2	2	1	2	7	En proceso
4	Control	2	0	1	3	En inicio	2	2	2	2	8	En proceso
5	Control	3	0	1	4	En proceso	1	1	1	1	4	En inicio
6	Control	2	1	2	5	En proceso	1	2	2	2	7	En proceso
7	Control	2	1	0	3	En inicio	1	2	2	1	6	En inicio
8	Control	3	0	0	3	En inicio	2	2	1	2	7	En proceso
9	Control	2	1	0	3	En inicio	2	1	2	3	8	En proceso
10	Control	3	0	0	3	En inicio	2	1	1	2	6	En inicio
11	Control	2	1	0	3	En inicio	1	2	1	2	6	En inicio
12	Control	2	1	0	3	En inicio	2	2	1	2	7	En proceso
13	Control	2	0	1	3	En inicio	1	2	2	1	6	En inicio
14	Control	2	0	0	2	En inicio	1	1	1	2	5	En inicio
15	Control	0	0	1	1	En inicio	2	1	1	1	5	En inicio



## ANEXO 10. Acta de aprobación



Universidad  
Nacional del  
Altiplano Puno



Vicerrectorado  
de Investigación



Plataforma de Investigación  
Universitaria Integrada a la Labor  
Académica con Responsabilidad

2023-500



### ACTA DE APROBACIÓN DE PROYECTO DE TESIS

En la Ciudad Universitaria, a los 22 días del mes MAYO del 2023 siendo horas 08:56:23. Los miembros del Jurado, declaran APROBADO POR MAYORIA el PROYECTO DE INVESTIGACIÓN DE TESIS titulado:

**LA HERRAMIENTA DIGITAL CÓMIC LIFE EN LA COMPRESIÓN Y PRODUCCIÓN DE TEXTOS  
NARRATIVOS DE LOS ESTUDIANTES DEL QUINTO GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA  
PRIMARIA N°70623**

Presentado por el(la) Bachiller:

**ROSA OLINDA FERNANDEZ POMA**

De la Escuela Profesional de:

**EDUCACIÓN PRIMARIA**

Siendo el Jurado Dictaminador, conformado por:

Presidente : Lic. MILCIADES CONRADO SUAÑA CALSIN  
Primer Miembro : Dra. LESY BERLY LEON HANCCO  
Segundo Miembro : HUMBERTO MAMANI COAQUIRA  
Director/Asesor : M.Sc. OFELIA MARLENY MAMANI LUQUE

Para dar fe de este proceso electrónico, el Vicerrectorado de Investigación de la Universidad Nacional del Altiplano - Puno, mediante la Plataforma de Investigación se le asigna la presente constancia y a partir de la presente fecha queda expedito para la ejecución de su PROYECTO DE INVESTIGACIÓN DE TESIS.

**Puno, MAYO de 2023**



Vicerrectorado de Investigación  
Teléfono: 051-365054

web: <http://vriunap.pe>



## ANEXO 11. Solicitud de autorización para la ejecución del proyecto de investigación

*Año de la unidad, la paz y el desarrollo*

**SOLICITO:** AUTORIZACIÓN PARA LA  
EJECUCIÓN DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

Prof. Bona Brindis Martina Pineda Serruto

Directora de la institución Educativa Primaria N° 70623 Santa Rosa-Puno

Yo Rosa Olinda Fernandez Poma, estudiante de la Universidad Nacional del Altiplano de la escuela profesional de Educación Primaria, con código de matrícula N°190351, identificada con DNI N° 71955783, con número de celular 960917307, email: [rfernandezp@est.unap.edu.pe](mailto:rfernandezp@est.unap.edu.pe). Ante usted con el debido respeto me presento y digo:

Que por motivos de la conclusión de mi carrera profesional se está gestando en ejecutar el proyecto de investigación de tesis titulado "LA HERRAMIENTA DIGITAL CÓMIC LIFE EN LA COMPRENSIÓN Y PRODUCCIÓN DE TEXTOS NARRATIVOS DE LOS ESTUDIANTES DEL QUINTO GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA N°70623", que fue presentado al vicerrectorado de investigación y aprobado bajo acta con código 2023-500, el proyecto se desarrollará con los estudiantes de quinto grado de sección A Y B, como grupo experimental se tomará la sección A y como grupo control sección B, por lo cual solicito a su digna persona de otorgarme el permiso y brindar todas las facilidades a fin de que pueda desarrollar mi trabajo de investigación en la institución que usted representa, con el desarrollo de 20 actividades de aprendizaje, durante los meses de junio, julio, agosto.

**Adjunto:**

- ✓ Acta de aprobación de proyecto de investigación

**Por lo expuesto**

Ruego a Ud. Atender a mi solicitud por ser de justicia

Puno 09 de junio de 2023.



Recibido  
09/06/2023  
10:52 a.m.  
Cuello

Rosa Olinda Fernandez Poma

DNI 71955783



## ANEXO 12. Constancia de autorización de la IEP N°70623 localizada en Puno



MINISTERIO DE EDUCACIÓN  
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN PUNO  
UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL-PUNO  
INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA N° 70623 PUNO



*"Año de la unidad, la paz y el desarrollo"*

### CONSTANCIA

**LA QUE SUSCRIBE, DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA  
N° 70623 - SANTA ROSA - PUNO**

Prof. Bona Brindis Martina Pineda Serruto

**HACE CONSTAR QUE:**

**Fernandez Poma, ROSA OLINDA**

Bachiller de la Escuela Profesional Educación Primaria de la Universidad Nacional del Altiplano, ha realizado su proyecto de investigación de tesis denominada "LA HERRAMIENTA DIGITAL CÓMIC LIFE EN LA COMPRENSIÓN Y PRODUCCIÓN DE TEXTOS NARRATIVOS DE LOS ESTUDIANTES DEL QUINTO GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA N°70623", que consistió en la planificación, ejecución y evaluación continua del proceso de enseñanza- aprendizaje, a través de desarrollo de actividades de aprendizaje, la misma que se desarrollaron a partir del 03 de julio al 02 de octubre del presente año.

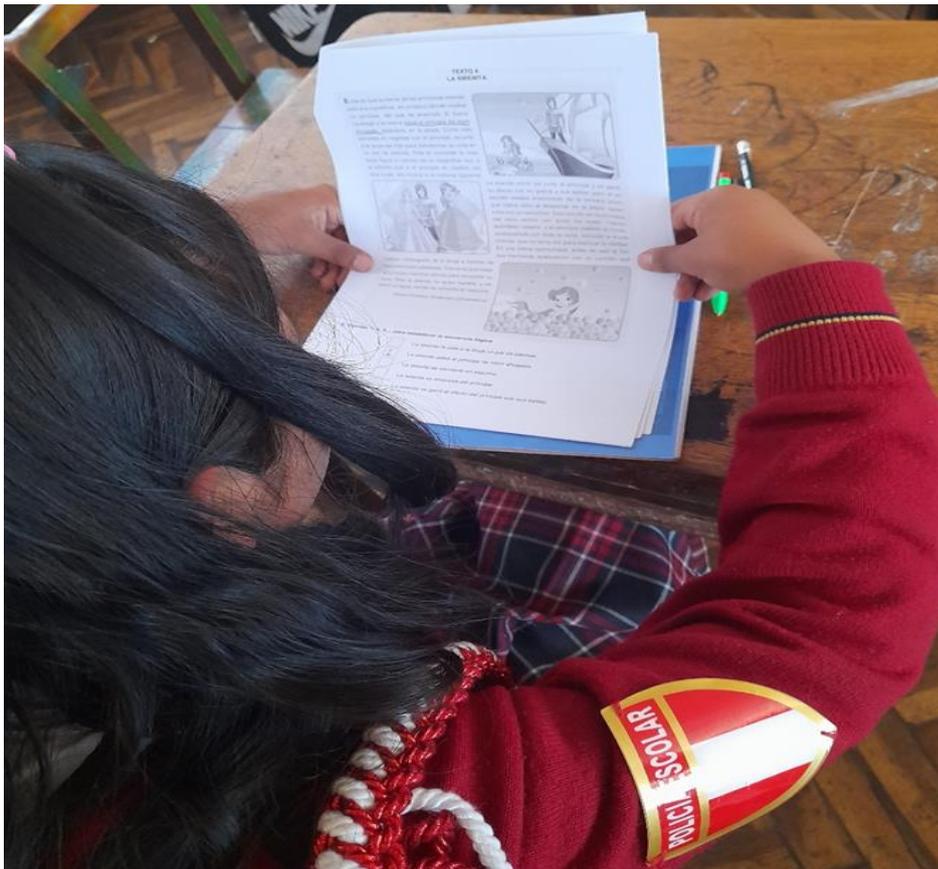
Habiendo desempeñado sus actividades en forma eficiente, demostrando en todo momento puntualidad, responsabilidad, innovación, una buena formación académica e identidad con nuestra institución educativa.

Se expide el presente documento para los usos y fines que la interesada considere conveniente.

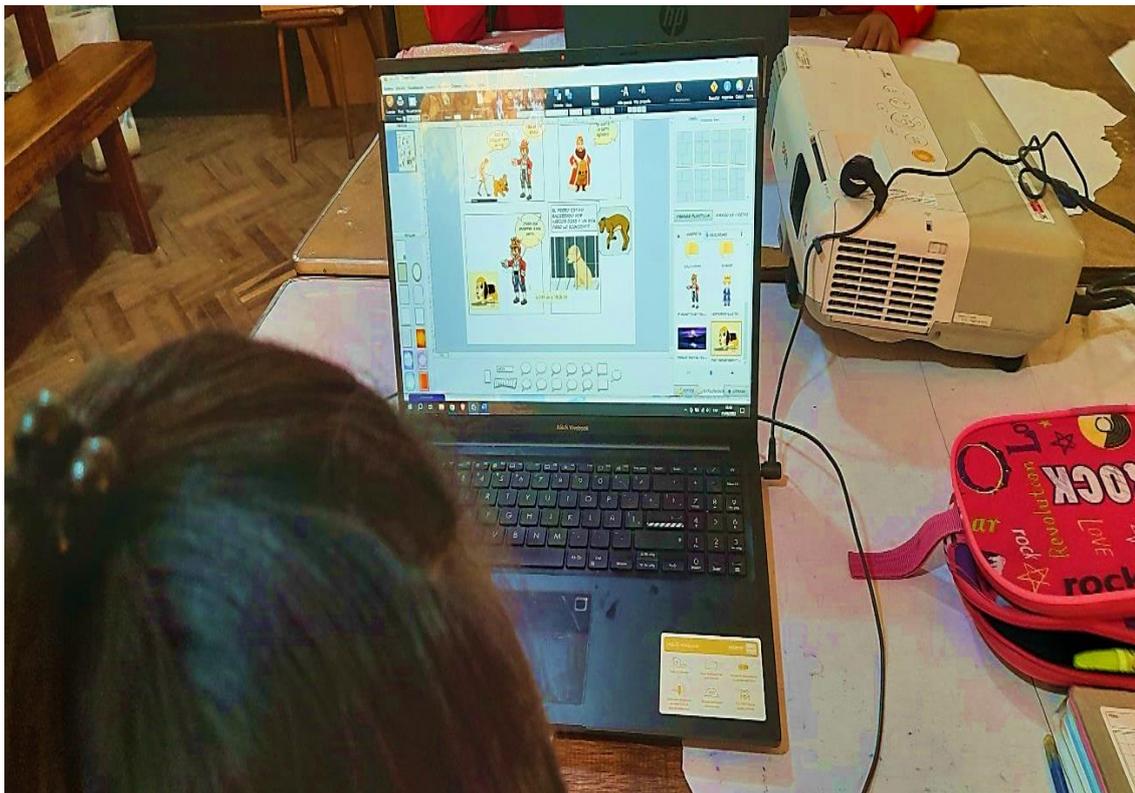
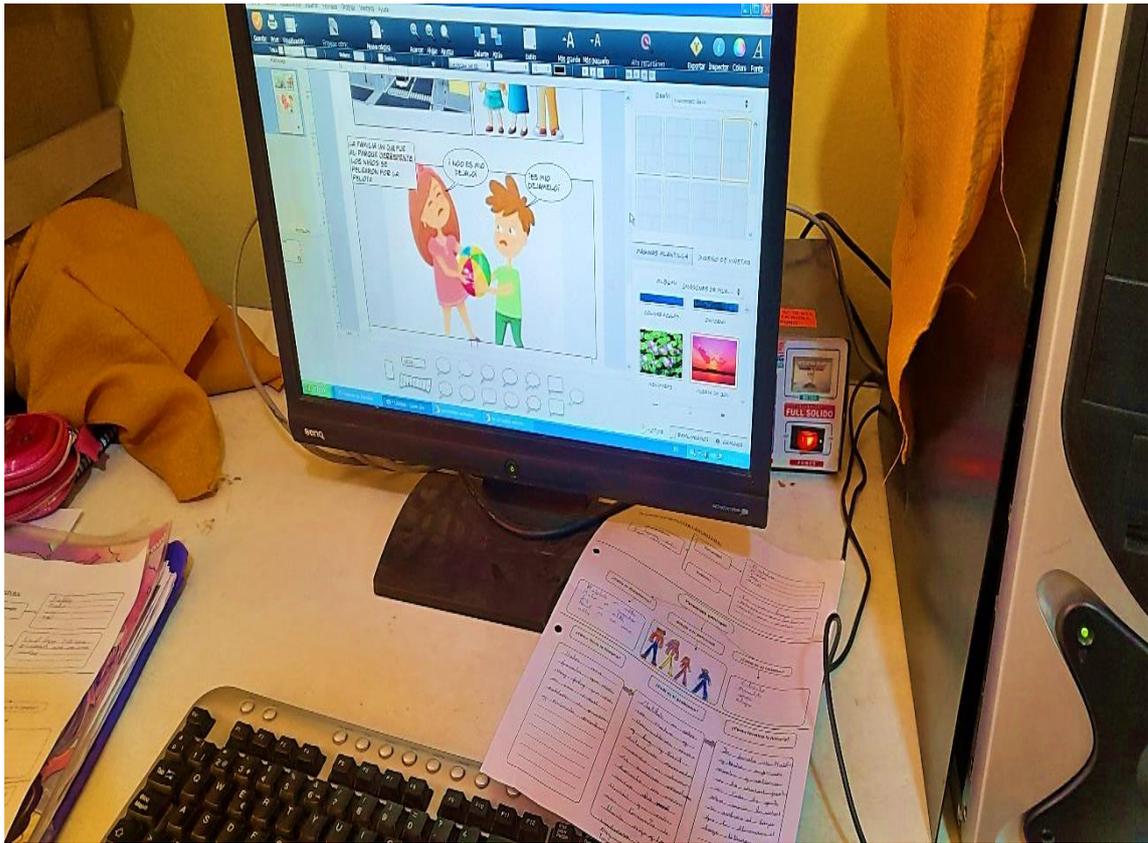
Puno, octubre del 2023

  
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN PUNO  
UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL PUNO  
*Bona Brindis Martina Pineda Serruto*  
Bona Brindis Martina Pineda Serruto  
DIRECTORA

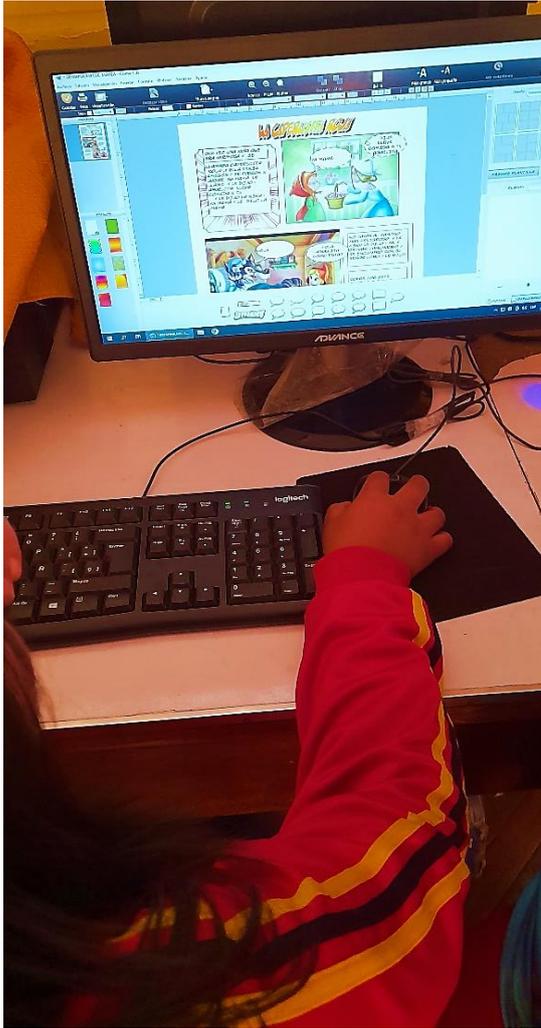
### ANEXO 13. Evidencias



*Nota.* En las escenas capturada se muestra los estudiantes de 5to grado A, dando prueba de entrada.



*Nota.* En las imágenes se muestran el momento donde los estudiantes producen textos utilizando la herramienta digital Cómics life.



*Nota.* Las escenas demuestran orientaciones que se les brindaba a los estudiantes para producir sus textos narrativos.



*Nota.* Las fotografías muestran momentos de la sesión, antes de iniciar a producir el texto analizan un ejemplar y los detalles que tiene cada lectura y como lo podrían convertir en cómics utilizando la herramienta digital Cómics life.



*Nota.* Los estudiantes completan la prueba de salida.



## ANEXO 14. Declaración jurada de autenticidad de tesis



Universidad Nacional  
del Altiplano Puno



Vicerrectorado  
de Investigación



Repositorio  
Institucional

### DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD DE TESIS

Por el presente documento, Yo ROSA OLINDA FERNANDEZ POMA,  
identificado con DNI 71965783 en mi condición de egresado de:

Escuela Profesional,  Programa de Segunda Especialidad,  Programa de Maestría o Doctorado

EDUCACIÓN PRIMARIA

informo que he elaborado el/la  Tesis o  Trabajo de Investigación denominada:

" LA HERRAMIENTA DIGITAL CÓMIC LIFE EN LA COMPRENSIÓN Y PRODUCCIÓN  
DE TEXTOS NARRATIVOS DE LOS ESTUDIANTES DEL QUINTO GRADO DE LA  
INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA N°70623 "

Es un tema original.

Declaro que el presente trabajo de tesis es elaborado por mi persona y **no existe plagio/copia** de ninguna naturaleza, en especial de otro documento de investigación (tesis, revista, texto, congreso, o similar) presentado por persona natural o jurídica alguna ante instituciones académicas, profesionales, de investigación o similares, en el país o en el extranjero.

Dejo constancia que las citas de otros autores han sido debidamente identificadas en el trabajo de investigación, por lo que no asumiré como tuyas las opiniones vertidas por terceros, ya sea de fuentes encontradas en medios escritos, digitales o Internet.

Asimismo, ratifico que soy plenamente consciente de todo el contenido de la tesis y asumo la responsabilidad de cualquier error u omisión en el documento, así como de las connotaciones éticas y legales involucradas.

En caso de incumplimiento de esta declaración, me someto a las disposiciones legales vigentes y a las sanciones correspondientes de igual forma me someto a las sanciones establecidas en las Directivas y otras normas internas, así como las que me alcancen del Código Civil y Normas Legales conexas por el incumplimiento del presente compromiso

Puno 29 de OCTUBRE del 2024

  
\_\_\_\_\_  
FIRMA (obligatoria)



Huella



## ANEXO 15. Autorización para el depósito de tesis en el Repositorio Institucional



Universidad Nacional  
del Altiplano Puno



Vicerrectorado  
de Investigación



Repositorio  
Institucional

### AUTORIZACIÓN PARA EL DEPÓSITO DE TESIS O TRABAJO DE INVESTIGACIÓN EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL

Por el presente documento, Yo ROSA OLINDA FERNANDEZ POMA,  
identificado con DNI 71955783 en mi condición de egresado de:

Escuela Profesional,  Programa de Segunda Especialidad,  Programa de Maestría o Doctorado

EDUCACIÓN PRIMARIA,

informo que he elaborado el/la  Tesis o  Trabajo de Investigación denominada:

“ LA HERRAMIENTA DIGITAL CÓMIC LIFE EN LA COMPRENSIÓN Y PRODUCCIÓN DE TEXTOS NARRATIVOS DE LOS ESTUDIANTES DEL QUINTO GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA N°70623 ”

para la obtención de  Grado,  Título Profesional o  Segunda Especialidad.

Por medio del presente documento, afirmo y garantizo ser el legítimo, único y exclusivo titular de todos los derechos de propiedad intelectual sobre los documentos arriba mencionados, las obras, los contenidos, los productos y/o las creaciones en general (en adelante, los “Contenidos”) que serán incluidos en el repositorio institucional de la Universidad Nacional del Altiplano de Puno.

También, doy seguridad de que los contenidos entregados se encuentran libres de toda contraseña, restricción o medida tecnológica de protección, con la finalidad de permitir que se puedan leer, descargar, reproducir, distribuir, imprimir, buscar y enlazar los textos completos, sin limitación alguna.

Autorizo a la Universidad Nacional del Altiplano de Puno a publicar los Contenidos en el Repositorio Institucional y, en consecuencia, en el Repositorio Nacional Digital de Ciencia, Tecnología e Innovación de Acceso Abierto, sobre la base de lo establecido en la Ley N° 30035, sus normas reglamentarias, modificatorias, sustitutorias y conexas, y de acuerdo con las políticas de acceso abierto que la Universidad aplique en relación con sus Repositorios Institucionales. Autorizo expresamente toda consulta y uso de los Contenidos, por parte de cualquier persona, por el tiempo de duración de los derechos patrimoniales de autor y derechos conexos, a título gratuito y a nivel mundial.

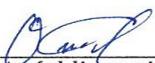
En consecuencia, la Universidad tendrá la posibilidad de divulgar y difundir los Contenidos, de manera total o parcial, sin limitación alguna y sin derecho a pago de contraprestación, remuneración ni regalía alguna a favor mío; en los medios, canales y plataformas que la Universidad y/o el Estado de la República del Perú determinen, a nivel mundial, sin restricción geográfica alguna y de manera indefinida, pudiendo crear y/o extraer los metadatos sobre los Contenidos, e incluir los Contenidos en los índices y buscadores que estimen necesarios para promover su difusión.

Autorizo que los Contenidos sean puestos a disposición del público a través de la siguiente licencia:

Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional. Para ver una copia de esta licencia, visita: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

En señal de conformidad, suscribo el presente documento.

Puno 29 de OCTUBRE del 2024

  
\_\_\_\_\_  
FIRMA (obligatoria)



Huella