

UNIVERSIDAD NACIONAL DEL SANTA
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA



**“PROGRAMA BASADO EN REALIDAD AUMENTADA PARA
MEJORAR LA PRODUCCIÓN DE CUENTOS EN ESTUDIANTES DEL
3er. GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA EN LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA N°88240 “PAZ Y AMISTAD” NUEVO CHIMBOTE –
2017”**

PRESENTADO POR:

Br. Elba Betenia Ginés Rojas.

ASESOR:

Dr. Juan Benito Zavaleta Cabrera.

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADA EN
EDUCACIÓN PRIMARIA.

NUEVO CHIMBOTE – PERU

2019

HOJA DE CONFORMIDAD DEL ASESOR

El presente informe de tesis: “PROGRAMA BASADO EN REALIDAD AUMENTADA PARA MEJORAR LA PRODUCCIÓN DE CUENTOS EN ESTUDIANTES DEL 3er. GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°88240 “PAZ Y AMISTAD” NUEVO CHIMBOTE – 2017”, se ha llevado a cabo con el asesoramiento del Dr. Juan Benito Zavaleta Cabrera, quien deja constancia de su aprobación.

Dr. Juan Benito Zavaleta Cabrera
Asesor del informe de tesis

HOJA DE CONFORMIDAD DEL JURADO EVALUADOR DE LA TESIS

.....

Dr. Juan Benito Zavaleta Cabrera

Presidente

.....

Ms. Weslyn Erasmo Valverde Alva

Secretario

.....

Dr. Maribel Enaida Alegre Jara

Vocal



ACTA DE CALIFICACIÓN DE LA SUSTENTACIÓN DE TESIS

Siendo las 11:00 am del día 27 de Mayo del 2019 se instaló en el Auditorio, de la Facultad de Educación y Humanidades, el Jurado Evaluador, designado mediante Resolución N° 097-2019-UNS-CFEH, integrado por los docentes:

- > Dr. Juan Benito Zavaleta Cabrera (Presidente)
> Dr. Weslyn Erasmo Valverde Alva (Secretario)
> Dra. Maribel Enaida Alegre Jara (Integrante); para dar inicio a la Sustentación y Evaluación de Tesis, titulada: "Programa basado en realidad aumentada para mejorar la producción de cuentas en estudiantes del 3er Grado de educación primaria en la institución educativa N° 88240 "Paz y Amistad" Nuevo Chimbote - 2017"

Primaria:

- > Elba Betenia Gines Rojas
>

Asimismo, tienen como Asesor al docente: Dr. Juan Benito Zavaleta Cabrera

Finalizada la sustentación, el(os) Tesisistas respondió (eron) las preguntas formuladas por los miembros del Jurado y el Público presente.

El Jurado después de deliberar sobre aspectos relacionados con el trabajo, contenido y sustentación del mismo, y con las sugerencias pertinentes DECLARA APROBADA en concordancia con el Artículo 39° y 40° del Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad Nacional del Santa.

Siendo las 12:30 pm horas del mismo día, se dio por terminado dicha sustentación, firmando en señal de conformidad el presente jurado.

Nuevo Chimbote, 27 de Mayo del 2019

[Handwritten signature]

Presidente

[Handwritten signature]
Secretario

[Handwritten signature]
Integrante

DEDICATORIAS

A Dios, por ayudarme en todo este proceso de mi formación profesional y darme las fuerzas para superar obstáculos y dificultades

A mi padre Teófilo Ginés, por confiar en mí, por su apoyo incondicional, sus consejos y enseñarme a ser perseverante en la vida.

A mi madre, Santa Rojas, por sus sabios consejos en los buenos y malos momentos, por enseñarme a confiar en Dios y su amor incondicional.

A mi abuelo Rómulo Ginés, por su apoyo y cariño, aunque físicamente no esté presente, siempre me cuida y protege, siempre vivirá en mi corazón.

Elba.

AGRADECIMIENTOS

A Dios por la sabiduría, por darme las fuerzas durante mi formación profesional y cumplir mis metas.

Al Dr. Juan Benito Zavaleta Cabrera, por permitir ser mi asesor durante todo el proceso de mi investigación, por su ayuda, y consejos brindados, por la paciencia y la fé que tuvo hacia mi persona.

A la I.E. N° 88240 "PAZ Y AMISTAD" por permitirme ejecutar y llevar acabo mi proyecto de investigación.

A los docentes de la escuela profesional de educación primaria quienes me brindaron ética y conocimientos necesarios e importantes para mi formación profesional.

Elba.

DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD

Yo, Elba Betenia Ginés Rojas, estudiante de la escuela de educación primaria, identificado con DNI N°48537525; con mi tesis titulada **“Programa basado en realidad aumentada para mejorar la producción de cuentos en estudiantes del 3er. grado de educación primaria en la institución educativa N°88240 “Paz y Amistad” Nuevo Chimbote – 2017”**.

Declaro bajo juramento que:

- 1) La tesis es de mi autoría.
- 2) He respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas, por lo tanto, la tesis no ha sido plagiada total ni parcialmente.
- 3) La tesis no ha sido auto plagiada; es decir, no ha sido publicada ni presentada anteriormente para obtener algún grado académico previo o título profesional.
- 4) Los datos presentados en los resultados son reales, no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados, y por lo tanto los resultados que se presentan en la tesis se constituirán en aportes a la realidad investigada.

De identificarse las faltas de fraude (datos falsos), plagio (información sin citar), autoplagio (presentar como nuevo algún trabajo de investigación propio que ya ha sido publicado), piratería (uso ilegal de información ajena) o falsificación (representar falsamente las ideas de otros), asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a la normatividad vigente de la Universidad Nacional del Santa.

Nuevo Chimbote, enero 2018

Elba Betenia Ginés Rojas

DNI N° 48537525

PRESENTACIÓN

Señores miembros del Jurado:

Se presenta la tesis titulada: **“Programa basado en realidad aumentada para mejorar la producción de cuentos en estudiantes del 3er. grado de educación primaria en la institución educativa N°88240 “Paz y Amistad” Nuevo Chimbote – 2017”**. Realizada de conformidad con el Reglamento de Investigación de la carrera de Educación Primaria de la Universidad Nacional del Santa vigente, para obtener el Título profesional de Licenciada en Educación Primaria.

El informe está conformado por seis capítulos: capítulo I, introducción; capítulo II, método; capítulo III, resultados; capítulo IV, discusión; capítulo V, conclusiones y capítulo VI, recomendaciones; además se incluye las referencias y el anexo correspondiente.

Se espera, que esta investigación concuerde con las exigencias establecidas por nuestra Universidad y merezca su aprobación.

La autora

INDICE

I.	INTRODUCCIÓN	14
1.1.	REALIDAD PROBLEMÁTICA	15
1.2.	TRABAJOS PREVIOS	19
1.3.	TEORÍAS RELACIONAS CON EL TEMA	22
A.	PRODUCCIÓN DE CUENTOS	22
1.	Producción de texto	22
1.1.	Definición	22
1.2.	Características de la producción de texto	23
1.4.	Valor de producir un texto	25
2.	Cuento	26
2.1.	Definición	26
2.2.	Características del cuento	27
2.3.	Estructura del cuento	27
2.4.	Componentes de un cuento	28
2.5.	Tipos de cuentos	29
2.6.	Finalidad e importancia del cuento	30
2.7.	Formas de cómo puede empezar y terminar un cuento	31
2.8.	Utilidad del cuento	32
2.9.	Lecturas según la edad	32
2.10.	El cuento en los diferentes grados de estudio	33

2.11.	Valor formativo del cuento	35
B.	EL PROGRAMA BASADO EN REALIDAD AUMENTADA.....	36
1.	¿Qué es el programa?	36
1.1.	Definición	36
1.2.	Características de un programa	36
2.	Realidad aumentada	37
2.1.	Teorías que respaldan la realidad aumentada.....	37
2.2.	Definición de realidad aumentada.....	40
2.3.	Realidad aumentada en la educación.....	41
2.4.	Elementos de realidad aumentada.....	42
2.5.	Tipos de realidad aumentada.....	43
2.6.	Herramientas para llevar a cabo la realidad aumentada.....	43
1.4.	FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	46
1.5.	JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO	46
1.6.	HIPÓTESIS	47
1.6.1.	Hipótesis general.....	47
1.6.2.	Hipótesis Alternativa	47
1.6.3.	Hipótesis nula.....	47
1.7.	OBJETIVOS	48
1.7.1.	O. General	48
1.7.2.	O. Especifico	48

II. MÉTODO.....	50
2.1. Diseño de investigación.....	50
2.2. Operalización de variables	52
2.3. Población y Muestra.	54
2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos validez y confiabilidad..	54
2.5. Método de análisis de datos	56
III. RESULTADOS	60
Nota: ZR: Zona de Rechazo, ZA: Zona de Ac	68
IV. DISCUSIÓN.....	70
V. CONCLUSIONES	76
VI. RECOMENDACIONES.....	80
VII. REFERENCIAS	82

RESUMEN

El informe de tesis titulado: “Programa basado en realidad aumentada para mejorar la producción de cuentos en estudiantes del 3er. Grado de educación primaria en la institución educativa N°88240 “Paz y Amistad” Nuevo Chimbote - 2017”, considero como objetivo general demostrar que la aplicación de realidad aumentada mejora la producción de cuentos de los estudiantes del 3er grado de Educación Primaria de la institución educativa N° 88240 “Paz y Amistad” Nuevo Chimbote – 2017.

La población fue constituida por 60 alumnos del tercer grado de las secciones “A”, “B”, “C”, de educación primaria, con 37 varones y 23 mujeres, la muestra estuvo representada por las secciones “A y B”, El diseño de investigación que se utilizó fue cuasi experimental y para la recolección de datos se llevó a cabo como instrumentos la aplicación del pre test, para comprender el nivel de producción de cuentos, dicho instrumento fue creado por la autora.

En la aplicación del pre test al grupo experimental se evidenció que el 100 % de los estudiantes alcanzó la escala en inicio antes de aplicar la propuesta. Después de aplicar el programa, el 75% de estudiantes del grupo experimental alcanzó el Logro previsto, demostrándose que la aplicación de la propuesta mejoró el nivel de producción de cuentos en los estudiantes.

Palabras clave: (Programa, Realidad aumentada, Producción de cuentos)

La autora

ABSTRACT

The thesis report entitled: "Program based on augmented reality to improve the production of stories in students of the 3rd. Degree of primary education in the educational institution N ° 88240 "Peace and Friendship" Nuevo Chimbote - 2017 ", I consider as a general objective to demonstrate that the application of augmented reality improves the production of stories of students of the 3rd grade of Primary Education of the institution Education No. 88240 "Peace and Friendship" Nuevo Chimbote - 2017.

The population was constituted by 60 students of the third grade of sections "A", "B", "C", of primary education, with 37 males and 23 females, the sample was represented by sections "A and B", El The research design that was used was quasi-experimental and for the collection of data, the application of the pre-test was carried out as instruments to understand the level of story production, this instrument was created by the author.

In the application of the pretest to the experimental group, it was evident that 100% of the students reached the scale at the beginning before applying the proposal. After applying the program, 75% of students in the experimental group achieved the expected Achievement, demonstrating that the application of the proposal improved the level of story production in the students.

Keywords: (Program, Augmented Reality, Storytelling)

The author

CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN

I. INTRODUCCIÓN

El tema de investigación: **“Programa basado en realidad aumentada para mejorar la producción de cuentos en estudiantes del 3er. grado de educación primaria en la institución educativa N°88240 “Paz y Amistad” Nuevo Chimbote – 2017”**, está conformado por los siguientes apartados:

CAPITULO I: INTRODUCCIÓN

Con respecto a este capítulo se hace referencia al problema de investigación, antecedentes, teoría de las variables, formulación del problema, justificación, hipótesis y objetivos.

CAPITULO II: MÉTODO

En relación al capítulo mencionado, se describe el diseño de estudio, variables, población conformada y muestra del estudio, instrumentos para recolectar datos, validez y confiabilidad de la investigación y análisis de datos.

CAPITULO III: RESULTADOS

En este punto se señalan cuadros y gráficos estadísticos tanto del pretest y posttest las cuales deben ser interpretadas.

CAPITULO IV: DISCUSIÓN

Se refiere a la comparación de distintos resultados con otras investigaciones realizadas o estudiadas.

CAPITULO V: CONCLUSIONES

Trata acerca de dar respuesta a las interrogantes mencionadas en la investigación.

CAPITULO VI: RECOMENDACIONES

En este punto se sugiere dar respuesta al problema investigado o cómo llevar a cabo dicha propuesta.

CAPITULO VII: REFERENCIAS

Se lleva a cabo las referencias bibliográficas consultadas en diferentes fuentes por lo tanto requiere el uso de las normas APA.

1.1. REALIDAD PROBLEMÁTICA

La educación es vital tanto para el crecimiento y avance de la sociedad. A demás de formar sabiduría perfecciona los valores para ser personas competentes y poder afrontar desafíos y dar solución a las diversas problemáticas de sí mismos y tanto de la sociedad que se nos pueda presentar en un futuro.

A nivel mundial la educación sigue teniendo gran dificultad en los aprendizajes en distintas escuelas, miles de niños y jóvenes que asistente regularmente a clases no saben escribir, leer, comprender textos y resolver problemas matemáticos, que son fundamentales para su desarrollo. Según Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (2018), afirma que: Las personas cada dia acceden mas a la educación, asimismo como los resultados siguen siendo deficientes, se han manifestado continuas deficiencias en la calidad educativa. Esta problemática a generar que distintos paises usen diversos recursos y tratar de dar solucion a dicha problemática.

A nivel América latina la educación sigue siendo un reto pendiente existe aún problemas que afectan específicamente a poblaciones más vulnerables de los países.

Según Enrique & Ivan, (2017), sostienen los datos estadísticos de la UNESCO, que en general el 617 millones 617 millones de estudiantes en todo el universo tienen una escasez en lectura como en matemáticas. El organismo Internacional afirma que más de 387 millones de estudiantes de primaria un 58% y 230 millones de adolescentes del primero de secundaria un 61% no llega al nivel requerido.

Necesitamos reflexionar sobre el uso de sistemas tradicionales. Los estudiantes del siglo XXI necesitan una educación activa, que concuerde al estilo de vida que hoy en día llevan, basados en las últimas evoluciones que se ve en la sociedad. Para ello el gobierno debería brindar las oportunidades necesarias y las herramientas para el aprendizaje de los estudiantes

A nivel nacional según PISA los resultados obtenidos en el año 2000 con el 2015 la educación mejoro en el Perú, se observa el avance en nuestro país en las tres primeras áreas, con un 4.6, 3.5 y 5.1 puntos en las áreas de ciencias, matemática y lectura, no obstante al equiparar los resultados con otros países, nos encontramos ubicados en el puesto 64 en ciencias, con 397 puntos de 708 posibles, matemáticas en el puesto 62 con 387 puntos de 669 y en lectura en el puesto 63 con 398 puntos de 698. De acuerdo a estos resultados estamos por debajo del nivel mínimo de desempeño (nivel 2 de cada 5 posibles) en las distintas áreas mencionadas, esto manifiesta que falta demasiado por el estándar de los países de la OCD. Por ello debemos seguir en crecimiento para lograr dicha meta, brindando una educación de calidad para nuestros estudiantes peruanos.

A nivel Regional según la Estadística de la calidad educativa, (2016) , Ancash presenta una deficiencia tanto en el nivel de primaria y secundaria, sobresalientes a los valores nacionales.

A nivel Distrital, una gran cantidad de distritos se ubica por debajo del 20.0% en el nivel primario. No obstante en nivel secundario, se encuentra posicionado con 9.6% en Santa y con un 37.1% en Pomabamba. Ancash cuenta con un promedio nacional de 1.7% en primaria y 3.8% en secundaria.

Hoy en día muchos docentes de distintos niveles siguen empleando y educando con los métodos de enseñanza tradicionales en distintos colegios de nuestro país, Ahora bien estos métodos tienen gran beneficio y prestigio en los últimos años, con su único y principal objetivo que es mejorar la educación de los estudiantes.

Para los muchos estudiantes el aprendizaje mayormente es considerado como una obligación, difícil y complicado, porque muchos docentes siguen enseñando tradicionalmente. La educación y los avances tecnológicos son necesarios para fomentar un mayor desarrollo inclusivo en el Perú. Con el objetivo de contar con una educación de calidad y equitativa en todo el país y en todos los niveles educativos.

Teniendo en cuenta dicho pensamiento de muchos estudiantes y la poca motivación para el aprendizaje, considero necesario emplear nuevos métodos de enseñanza que motiven al estudiante aprender y construir su propio aprendizaje. Por ello considero una alternativa metodológica el uso de la realidad aumentada en la enseñanza – aprendizaje de los estudiantes.

En la I.E. N°88240 “PAZ Y AMISTAD”, los niños del 3er grado de primaria presentan diversas dificultades de aprendizajes pero lo más relevante es la producción de cuentos, debido a la falta de motivación y aplicación de nuevos métodos de enseñanza, debido a la dificultad observada durante la realización de mis prácticas profesionales, Por ello considero conveniente utilizar la herramienta de la realidad aumentada para motivar al estudiante a producir sus cuentos, asimismo fomentar la creatividad en ellos.

La aplicación de esta nueva tecnología que es realidad aumentada en la enseñanza – aprendizaje fomenta los siguientes beneficios en los estudiantes:

- Hace más atractivas las clases, por ende motiva la participación de los alumnos.
- Los estudiantes refuerzan su creatividad
- Motiva la participación constante de los estudiantes
- Ayuda que el estudiante construya su aprendizaje.
- Crea ambientes de confianza.
- Incentiva la imaginación de los estudiantes.
- Promueve la investigación por parte de los estudiantes.

La realidad aumentada es una tecnología emergente que en distintos países ya lo llevan a cabo en distintos ámbitos de la vida diaria, en la educación se puede aplicar en distintas asignaturas con el objetivo de motivar a nuestros estudiantes y lograr que ellos sean el principal autor de su aprendizaje.

Eduquemos de acuerdo al avance y evolución que hoy en día observamos en nuestra sociedad, debemos emplear nuevas estrategias, métodos de enseñanza innovadores al igual a los otros países desarrollados, los docentes brindemos una enseñanza de calidad a nuestros estudiantes, dejemos de educar con métodos tradicionales en pleno siglo XXI.

1.2. TRABAJOS PREVIOS

En mi investigación titulada: Programa basado en realidad aumentada para mejorar la producción de cuentos en estudiantes del 3er. Grado de educación primaria pude recolectar cuidadosamente las que más se asemejan a mi investigación de acuerdo a mis variables de estudio, por consiguiente detallo a continuación las investigaciones de los distintos autores:

- a) ROSALES, (2016) en su investigación titulada: “ Aplicación de estrategias didacticas para mejorar la producción de cuentos en los niños y niñas de 3er grado de educaicon primaria de la I.E. N°89002, Chimbote 2016” dicho autor llega a las siguientes conclusiones, los estudiantes del grupo experimental mejoraron su nivel de producción de cuentos en un 67% con calificativos de 20, 18, 17 y 15. Entonces la aplicación de estrategias didacticas mejoraron significativamente el nivel de producción de cuentos, dando de la efectividad de dicha investigación. No obstante concluyo que este trabajo de investigación fomenta que lograre mejorar la producción de cuentos, con la aplicación de mi programa basado en realidad aumentada permitirá mejorar significativamente el nivel de producción de cuentos en los alumnos del 3er grado de primaria.

- b) Cervera Castañeda & Moreno Valverde, (2010) en su investigación titulada: “Aplicación de la estrategia “COLLAMODE” para mejorar la producción de cuentos en el área de comunicación en los niños y niñas de 3er grado de educación primaria”, Llegaron a las siguientes conclusiones: Al aplicar la estrategia de aprendizaje COLLAMODE mejoró notablemente en un 83% la

producción de cuentos, en el cual indica que la estrategia es significativa para la producción de cuentos. Este trabajo de investigación fomenta que lograre mejorar la producción de cuentos, con la aplicación de mi programa basado en realidad aumentada que permitirá mejorar significativamente la producción de cuentos en los estudiantes.

- c) Condori Matamoros & Mendez Coca, (2016) en su investigación titulada: "Imágenes fijas y la creatividad en la producción de cuentos infantiles en niños y niñas del cuarto grado de la institución educativa N° 36003 Santa Ana - Huancavelica" Llegaron a las siguientes conclusiones: El 80% de niños y niñas mejoro en la producción de cuentos , con un calificativo de 20 que es la nota maxima. Estonces la aplicación de las imágenes fijas influye de manera significativa en la creatividad de la producción de cuentos infantiles. Este trabajo de investigación fomenta que lograre mejorar la producción de cuentos, con la aplicación de mi programa basado en realidad aumentada que permitirá mejorar significativamente la producción de cuentos en los estudiantes.
- d) Loa Barrientos, (2017) en su investigación titulada: "Influencia de un software con realidad aumentada para el proceso de aprendizaje en anatomia humana en la educación primaria I.E.I.P. Pitágoras nivel A, Andahuaylas". Llegó a la siguiente conclusion: que el software con realidad aumentad mejoro significativamente en un 100% en el proceso de aprendizaje en los estudiantes. Este trabajo de investigación impulsa que mejorare la producción de cuentos, aplicando mi programa basado en realidad aumentada que permitirá mejorar significativamente la producción de cuentos en los estudiantes.

- e) Riquelme, (2016) en su investigación titulada: Aplicación de realidad aumentada en libros educativos tradicionales para la enseñanza en educación básica regular en el departamento de Puno – 2016, El autor llegó a la siguiente conclusión: La aplicación de realidad aumentada en libros educativos mejoro un 4.4% lo cual es un promedio muy bueno. Asimismo mejoro significativamente la interacción con los libros a diferencia de los libros tradicionales. Este trabajo de investigación impulsa que al aplicar mi programa de realidad aumentada lograre mejorar la produccion de cuentos en los estudiantes.
- f) Alcántara Quispe, (2017) en su investigación titulada: “Efecto del uso de una aplicación móvil de realidad aumentada en el rendimiento académico de las estudiantes de la I.E. N° 82016 Santa Teresita”, Llegó a la siguiente conclusion: Que los efectos de la utilización de la aplicación móvil de realidad aumentada mejoro el rendimiento académico de los estudiantes en el curso de ciencia y ambiente, se evidenció incrementos significativos en los calificativos de las estudiantes, en el área trabajada. Este trabajo de investigación impulsa que lograre mejorar la producción de cuentos, llevando acabo mi programa basado en realidad aumentada que permitirá mejorar significativamente la producción de cuentos en los estudiantes.

1.3. TEORÍAS RELACIONAS CON EL TEMA

A. PRODUCCIÓN DE CUENTOS

1. Producción de texto

Diseño Curricular Nacional, (2009) Manifiesta La asignatura de comunicación tiene como propósito perfeccionar a los alumnos en la utilización eficaz y adecuado del lenguaje tanto para manifestarse, entender, analizar y producir mensajes tanto escritos como orales.

1.1. Definición

Según el DCN, (2009) Se fomenta el progreso de poder escribir así como producir distintos tipos de textos en situaciones de la vida cotidiana, de acuerdo a la necesidad de expresar, comunicar, como ideas, sentimientos, pensamientos, opiniones, entre otros.

Esto implica el proceso de escritura como sus etapas como viene ser la planificación, textualización, revisión y reescritura. Así mismo incluye la estructura, debido uso de la ortografía y gramática al momento de redactar un texto. Por lo tanto la escritura debe ser original de cada alumno o estudiante contando el apoyo responsable, respetuoso y necesario en el desarrollo creativo.

La producción de texto, transmite nuestras ideas, pensamientos, fantasías y sueños a través de la escritura, para ello es importante llevar a cabo un proceso donde intervienen la creatividad, planificación, textualización, revisión, y reescritura para llevar a cabo una buena redacción.

1.2. Características de la producción de texto

Según Tecnológico de Monterrey, (2018) menciona las siguientes características de la producción de texto:

- **Coherencia.** Explica la estructura sobre las ideas de un texto, y a la obligación de tener razonamiento en lo que se escribe, la coherencia es una de las características más complicadas de hacer, por ello es recomendable elaborar un esquema, organizador visual, leer el escrito en voz alta, al realizar lo recomendado podemos encontrar los fallos que debemos corregir.
- **Cohesión.** Permite informar la veracidad del mensaje, la utilización correcta de los signos de puntuación, los enlaces, verbos y la concordancia. Es recomendable consultar un diccionario, para poder verificar que el escrito este correcto, también leer en voz alta para corregir lo que no resulte lógico.
- **Adecuación.** Viene ser la elección precisa de las palabras de acuerdo a nuestro objetivo y realidad comunicativa. Lo adecuado es recurrir al diccionario para buscar los sinónimos de la idea que queramos expresar en nuestra narración.

- **Ortografía.** El lenguaje consta de una regla normativa que la dirige, se basa mayormente en la correcta escritura haciendo uso adecuado de la puntuación y acentuación, los cuales son primordial, es necesario tener a la mano un diccionario a la cual podemos recurrir para verificar nuestras escrituras.

Debemos llevar a cabo una buena redacción o producción de texto debemos tener en cuenta las características mencionadas, también es necesario determinar un tiempo adecuado para la producción de nuestros escritos, luego verificar si las palabras están correctamente escritos y expresan realmente lo que queremos informar ya sea nuestros sentimientos, pensamientos, sueños, fantasías, etc.

1.3. Tipos de textos

Según Juan, (2018) menciona los siguientes formas de narración:

- **Texto descriptivo:** Denomina las características de una personas, animal o cosa, sin sucesión de la época.
- **Texto narrativo:** Viene ser la descripción de hechos sucedidos en una época o lugar preciso, donde incluye personas reales o ficticias, teniendo una estructura adecuada, puede ser narrada en prosa o en verso.
- **Texto argumentativo:** Muestra un escrito con razones fundamentales para lograr convencer a las personas haciendo uso de distintos argumentos a su favor.

- **Texto expositivo:** Se presenta la narración de manera justa y objetiva de un suceso o realidad.
- **Texto científico.** En este punto el tema principal y comunicación deben ser científicas para poder dar estructura al escrito.
- **Texto literario.** Se refiere netamente al tipo de género de un texto como viene ser el lírico, dramático y narrativo, de acuerdo a la necesidad del escritor o autor.
- **Texto humanístico. Es decir engloba al ser humanos y el saber de su semejanza.**

Existen diferentes tipos de texto como hace mención el autor, se diferencian de acuerdo al contenido, características y formas de locución y se llevan a cabo de acuerdo al objetivo que se tiene para informar.

1.4. Valor de producir un texto

Crear un texto es parte fundamental del aprendizaje de cada estudiante, mediante la escritura transmiten sus pensamientos, desarrollan su creatividad al producir cuentos, fantasías, etc. La producción de textos es importante para:

- Desarrollar la imaginación y creatividad en los estudiantes.
- Realizar ideas claras y coherentes en los estudiantes.

2. Cuento

2.1. Definición

BARTOLOMÉ CUEVAS, (1993) Afirma que cuento viene ser una narración corta de sucesos ficticios, donde se tiene en cuenta un proceso como inicio, nudo y desenlace, con el objetivo de fomentar la creatividad del estudiante.

FERLAND, (2011) Define: “Un cuento es un viaje a lo fantástico, un viaje en donde todo es posible: en ellos los personajes pueden volar, los animales pueden hablar y la magia es algo corriente” (p.18).

MASTRÁNGELO, (1963) Manifiesta “El cuento es un suceso pequeño basada en un tiempo determinado”.

SAINZ DE ROBLES (1945) Afirma: De todos los géneros literarios el más complicado viene ser el cuento, porque exige en su redacción análisis y síntesis en sus narraciones, así mismo el proceso para llevar acabo y características necesarios para su elaboración.

PANTIGOSO LAYZA, (1998) Define: “Al cuento como un escrito reducido, basado en acontecimientos fantásticos, con el objetivo de motivar y dar una enseñanza al educando.”

El cuento es una narración breve, donde intervienen personajes reales o ficticios, donde realizan hechos en tiempo y espacio preciso, los finales mayormente son felices o trágicos, basada en la imaginación y fantasía con el objetivo de entretener y enseñar a los niños.

2.2. Características del cuento

A continuación mencionare algunas características del cuento de acuerdo a mundonets, (2017)

- Es de tipo narrativo
- Debe tener un personajes principales y secundarios
- Tiene un inicio y un final
- Debe ser breve y preciso
- Se escribe en prosa
- Cuenta con pocos personajes

El cuento es un tipo de texto narrativo, que cuenta con pocos personajes tanto principales como secundarios, debe contar con una estructura de hechos como es el inicio, nudo y desenlace, debe tener un final ya sea feliz o triste.

2.3. Estructura del cuento

Una producción de cuento consta de una serie de acontecimientos, así mismo un proceso, como es el inicio nudo y desenlace.

- **Inicio**, Se mencionan los rasgos de los personajes, el lugar o tiempo determinado en que se desarrolla el cuento, por otro lado se muestran hechos que causan intriga.

- **Nudo**, Aquí se menciona o narra el problema que hay que solucionar. Se van desarrollando la intensidad a medida que se mencionan los hechos para luego llegar a un final o desenlace.
- **Desenlace**, da solución al problema; puede ser un final feliz o triste.

2.4. Componentes de un cuento

El cuento tiene diversos componentes, los cuales cuentan con distintas características: los actores, el lugar y tiempo, la intriga, la entonación, y entusiasmo. Al momento que se redacta la narración se debe tener en cuenta los elementos para una buena producción.

- **Los actores del cuento**, se definen los actores principales y secundarios y cada uno de ellos tienen diferentes características, deben ser presentados en forma directa o indirecta según haga mención el autor del cuento y es importante que cada personaje este de acuerdo y satisfecho con su caracterización.
- **El lugar** ; viene ser el escenario en donde los actores desarrollan acciones como, moverse, bailar, jugar, pelear, gritar, cantar, etc. Debe ser un ambiente interesante para entretener y motivar tanto a los niños como al lector del cuento.
- **El tiempo**; viene ser la fecha exacta donde da inicio la narración y el transcurso de los hechos narrados.
- **La atmósfera**; viene ser el sentido sensible que influye en la narración, se mencionan la intriga, violencia, desesperación, calma, etc. que ocurren en los hechos del cuento.

- **La trama**, es parte fundamental de la historia o narración, viene ser el conflicto de una acción, por ejemplo, la lucha del cazador y el lobo, la rivalidad entre la bruja y la niña, etc.
- **La tensión**, nos referimos a la situación personal de la narración, donde se muestre efectividad al lector.
- **El tono**, viene ser la voz del creador del texto ante la presentación de la historia.

2.5. Tipos de cuentos

Martínez Urbano, (2011) menciona dos tipos de cuentos que viene ser el cuento popular y el cuento literario.

a) El cuento popular: trata de un escrito habitual o histórico de emisión verbal. Hay varias formas pero se distingue en los gestos. Existe 3 formas:

- **Los cuentos de hadas o maravillosos.** Trata de las narraciones infantiles, mayormente se refieren, a los acontecimientos y problemáticas de la sociedad, se muestran sucesos como malicia, duda, maldad, etc. Estos sucesos dan las enseñanzas que todas las personas atravesamos por momentos malos y buenos pero ante todo debemos ser perseverantes.
- **Los cuentos de animales.** Como su mismo nombre lo dice, los actores principales son los animales, en los hechos ellos pueden conversar, y tienen características de similares a un humano.

- **Los cuentos costumbristas.** Se refiere a los cuentos relacionados con los campesinos, los hechos suceden en un río, bosque, casa de campo, etc.

Cuando hacemos mención a la narración o cuento popular, nos referimos a una narración tradicional que se expresa de manera tradicional y cuenta tres formas, los cuales son cuentos de princesas, mascotas y costumbres y que mayormente son interesantes para los niños en diferentes edades.

- b) El cuento literario:** Es percibido y escrito, se muestra en una sola interpretación y escritor es popular.

La narración literaria son narraciones escritos por autores conocidos, mayormente su función ya no es enseñar sino gustar y divertir al lector.

2.6. Finalidad e importancia del cuento

El cuento es importante porque facilita la reflexión, valores y buena convivencia entre estudiantes, entusiasmo por la lectura. El cuento es un mediador para el lenguaje escrito en los niños, incluso fomenta una buena convivencia entre hijos y padres, así mismo entre docentes y alumnos.

2.7. Formas de cómo puede empezar y terminar un cuento

Según Briceño, (1990) afirma varias formas de inicio y conclusion de cuentos, que consta de vaguedad de época y lugar, como toda buena narración.

❖ Inicio de un cuento:

- a) Pues señor...
- b) En tiempos remotos...
- c) Cierta ocasión...
- d) Esto era...
- e) Era esta vez como mentira que es...
- f) Había una vez...

❖ Conclusión de un cuento.

- a) Este cuento ha concluido
- b) Aquí acaba el cuento, cómo me lo contaron te lo cuento.
- c) Y fueron muy felices que comieron perdices...
- d) Cuento contado por la chimenea sale al tejado.
- e) Y chanfle se acabó el cuento....

De acuerdo con el autor mencionado, para una buena producción se debe tener en cuenta las formas de cómo podemos empezar y terminar un cuento, para que sea interesante y motivador para los niños y público en general.

2.8. Utilidad del cuento

Cuando el ambiente trata duramente al niño, éste se refugia en el cuento como evasión. Pero, la razón de su huida de la realidad no debe buscarse en el cuento sino, más bien, en sus necesidades insatisfechas. El adulto se evade de la realidad leyendo novelas. La ficción sirve de "relax" para después del trabajo. Alguien ha dicho que. "es ilógico pensar que sus angustias se deben a las lecturas irreales.

Juan Ramón Jiménez, famoso poeta, quien recibiera el Premio Nóbel de Literatura, nos dice: "Quiero que entiendan que el niño busca en la narración algo fantástico, maravilloso, que sea llamativo e entretenido para él. (Briceño, 1990)

Frida Mantovani, en su libro "El Mundo poético Infantil" hace la siguiente observación: " los niños perdonan más fácilmente al tramposo en el juego que al "aguafiestas" que lo destruye, porque el niño aun sabiendo que en realidad no existen las cosas como él las representa, insiste en ellas deliberadamente". (Briceño, 1990, p. 54).

2.9. Lecturas según la edad

Manrique quien nos dice que de los 5 a los 7 años los niños les deslumbran lo maravilloso y raro. De modo que se dará prioridad a las narraciones de princesas, narraciones fantásticas.

De los 8 a 11 años es la edad de las aventuras y el valor. Se les dará romances heroicos, leyendas populares, cuentos de aventuras y el cuento gracioso y burlesco.

De los 12 a los 14 de edad, los cuentos deben ser de sucesos memorables, que estimulen las ganas de los niños. Así leerán a gusto parábolas bíblicas, historias verdaderas de heroísmo, biografías, cuentos y leyendas del folklore, mitón y alegorías. Además, narraciones breves, las de aventuras, aventuras, divulgación investigadora como las de Julio Veme. (Briceño, 1990, p. 55).

Teniendo en cuenta las ideas del autor mencionado es necesario e importante que los niños lean cuentos de acuerdo a su edad, para que así sea más motivador y entretenido para los niños y puedan deslumbrarse por lo maravilloso, aventurero y hechos heroicos que se les cuente y puedan desarrollar su imaginación y creatividad.

2.10. El cuento en los diferentes grados de estudio

Según Briceño, (1990) menciona como influye los cuentos en los diferentes grados de estudio en la educación primaria.

- a) **El cuento en el Jardín de Infantes.-** La misión primordial del educador del jardín de infantes es hacer que el estudiante se sienta placentero en el mundo de los mayores, que no se sienta aislado y se evada a su mundo.
- b) **En el primer grado.-** Realizar ejercicios sensoriales sobre formas, temperatura, color y, sobre todo, de desarrollo del sentido del "tacto y el oído.
- **Idioma:** Presentación de carteles sobre los diversos animalitos. Otros ejercicios de reconocimiento de vocales y consonantes.
 - **Música:** Pueden ser rondas, canciones referentes al tema.
- c) **En el segundo grado.-** Pueden, también, ampliarse el mismo con adjetivos. Realizarse una narración con parecido tono, con otros personajes, leerse en forma de diálogo algunos trozos.

Por su interés y espontaneidad es ideal para ser dramatizada en la fiesta correspondiente, incluyendo a todos los niños como súbditos, o como pajarillos. Es un ejemplo muy útil.

- d) **Tercer y cuarto grados.-** Son tantas las posibilidades gramaticales que pueden obtenerse que me parece mejor dejar estas a criterio de cada educador. Pero es indudable que, por sobre todo, el niño debe captar la ternura, la expresividad, el estilo, superior de los buenos personajes de dicha clase.

e) **Quinto y sexto grados.**- Si el maestro ordena su trabajo en equipo, el interés despertado le facilitará el inducir a los niños a buscar otras leyendas y, en base a ellas, realizar múltiples investigaciones en todas las ciencias.

¡Cuánto más puede hacerse, cuánto material aprovechable tiene el docente, con qué facilidad puede hacerlo! Sólo deberá sentir lo que presenta, amar las verdades fundamentales de la vida, y desear hacerlas conocer al niño. (p. 58).

Es importante que los docentes tengan en cuenta de la importancia y necesario que es el cuento en los diferentes grados de los estudiantes, narrar las historias teniendo el tono de voz, el entusiasmo para que los estudiantes se motiven, reflexionen y tomen conciencia de la enseñanza de los cuentos en su vida diaria, formar en valores empleando diversos cuentos que sean entretenidos para los estudiantes.

2.11. Valor formativo del cuento

De acuerdo con Briceño, (1990), El objetivo principal del cuento en la educación es primordial, ya que brinda al estudiante muchos beneficios como fomentar la mejora de la expresión, comprensión de la existencia.

En la educación el cuento tiene un valor formativo en la vida escolar, puede utilizarse como una estrategia o material que ayude a los estudiantes para fomentar su atención, estimularlos para la escritura, formarlos en valores, desarrollar la creatividad y comprensión y reflexión, Así mismo para dar alegría, recrear y dar goce a los estudiantes.

B. EL PROGRAMA BASADO EN REALIDAD AUMENTADA

1. ¿Qué es el programa?

1.1. Definición

Según Chiavetano define al programa como grupo de ocupaciones indispensables que son usados tanto por docente como otros profesionales, en un programa se lleva a cabo proyectos de investigación, existen distintos tipos de acuerdo a la necesidad. (ROLDAN, 2016)

1.2. Características de un programa

Según CONCYTEC, (2014) el programa debe reunir las siguientes características:

- Un carácter integral para dar solución a las distintas problemáticas o necesidades que surjan en un país.
- Un plan de progreso decisivo que contenga aspectos que serán estudiados y se lleve a cabo la intervención de otros personajes que apoyen para que pueda ser desarrollado.
- Cuando se concluya el proyecto de investigación, será evaluado por especialistas para su aprobación.

Un programa debe dar solución a distintas problemáticas que surjan en una sociedad, debe emplear estrategias para la mejoría de un problema.

2. Realidad aumentada

2.1. Teorías que respaldan la realidad aumentada

Fernández, (2016) Menciona las siguientes teorías que respaldan a la realidad aumentada.

a) La teoría constructivista

Los principales autores como Jean Piaget, Ausubel, Bruner, John Dewey, Bruner, Decroly, estos autores reconocidos afirman que “La enseñanza de los alumnos debe ser principalmente activo, donde generen conocimientos a partir de su vida cotidiana y de acuerdo a sus saberes previos”.

El psicólogo Jean Piaget, asegura que la enseñanza o aprendizaje es la transformación de los sistemas cognitivos del ser humano que en ello la aceptación y adopción se modelan a través de cada vivencia de la vida cotidiana que van fijando la interpretación del mundo.

El psicólogo Lev Vygotsky; llevo a cabo el modelo constructivista lo cual consta que alumno interactúe con la tecnología en un contexto de enseñanza aprendizaje.

El psicólogo David Ausubel; afirmaba que los modelos de enseñanza deben ser descubiertos por los estudiantes ya que tienen gran importancia en el contexto educativo, principalmente en el primer año de escolaridad, así brindar y lograr un aprendizaje con gran significatividad.

Seymour Bruner; promueve los “conocimientos basados en la experimentación y el descubrimiento”.

El pedagogo Ovide Decroly; basaba su teoría en la apreciación universal para la enseñanza del estudiante, Así mismo afirmaba que el alumno llega aprender de lo habitual, a través de los juegos que es una forma de motivación para los niños.

Teniendo en cuenta las definiciones de los autores mencionados, en la teoría constructivista el alumno debe ser el actor primordial de su la incorporación de su conocimiento, y el profesor solo debe ser un mediador principal de aprendizaje para facilitar, preguntar, criticar y reflexionar sobre lo que se está aprendiendo. Los docentes necesitan emplear nuevas técnicas y estrategias que motiven el interés de aprender en los niños y dejar de educar a los estudiantes del siglo XXI con métodos tradicionales.

b) La realidad aumentada vive de la interactividad.

El pedagogo Jhon Dewey, manifestaba que los niños logran el aprendizaje, realizando cosas de la vida cotidiana, así mismo desarrollan sus destrezas, a partir de la experiencia en una labor determinada.

La aplicación del método de RA, hace posible la interacción, brinda a los alumnos tener el manejo de su aprendizaje, para lograr obtener conocimientos. Así mismo posibilita ver fenómenos abstractos, es necesario la guía de un profesor activo e innovador que sea capaz de

llevar a cabo la y emplear esta tecnología emergente que esa la realidad aumenta en la educación

Duque Bedoya (2008); en la educación la RA, es una de las tecnologías que respalda el modelo constructivista ya que logra captar el interés del alumno así convertirlo en el actor principal de su aprendizaje, haciendo uso de personal de sus herramientas o materiales.

Abud (2012); el alumno lograra su aprendizaje, empleando un método didáctico que oriente al niño en su enseñanza.

La realidad aumentada brinda muchos beneficios, hace posible la visualización de imágenes en 3D, lo cual permite que el estudiante desarrolle su imaginación y creatividad, por otro la RA hace posible desarrollar las diferentes tipos de inteligencias múltiples en el estudiante.

En Klopfer (2005); propone utilidades de la realidad aumentada en la educación, se puede llevar a cabo en distintas asignaturas, no obstante desarrolla el pensamiento crítico, distinción y destrezas en los estudiantes.

Esta nueva tecnología de realidad aumentada, no se espera que sea empleada en la educación de, manera drástica, sino llevarla a cabo una herramienta motivadora e innovar, dejando atrás los métodos tradicionales que son usados hoy en día, la RA tiene el objetivo de desaparecer materiales impresos, brindando objetos virtuales. Teniendo en cuenta que los niños necesitan ir de la par con los avances tecnológicos de la sociedad en pleno siglo XXI. .

El profesor del siglo XXI, tiene todo el deber y compromiso de estar al día con los avances tecnológicos y ser un investigador, Por ello deberían reflexionar que muchos países ya hacen uso de esta tecnología llamada RA en educación en distintos cursos, la RA está siendo empleada en las mejores y reconocidos colegios del siglo XXI, logrando un aprendizaje significativo y motivador en los estudiantes en distintos niveles.

La evolución de esta tecnología influye cada día más en diferentes ámbitos de la sociedad. En el sector educativo existe una gran transformación, hoy en día la mayoría de los niños cuentan con un celular o Tablet, los cuales son distractores para su aprendizaje. Los docentes deberían emplear estrategias innovadoras donde se haga uso de la tecnología para beneficio de la educación. Donde el estudiante es el actor principal de su aprendizaje. Así mismo los docentes pueden facilitar la adaptación y contextualización de los contenidos curriculares y trabajar en diferentes áreas con el fin de desarrollar un aprendizaje significativo y motivador.

2.2. Definición de realidad aumentada

Cristian Merino*, (2015) afirma que la RA, viene ser la mezcla de lo real, con lo virtual en el cual se incluye informacion con mayor ampliacion para ser visualizadas.

Martínez-Hungl, García-LópezI, & Escalona-ArranzII, (2017) Afirman que es una tecnologia activa e innovadora con vinculo de la realidad virtual, el contenido es netamente virtual,es una combinacion de ambos.

María Vidal Ledo, (2017) La realidad aumentada o augmented reality, es una combinación de un contexto real, es decir lo que se puede observar de la realidad y virtualidad se refiere a lo que existe sin ser real.

Rigueros, (2017) se refiere a la mezcla de un mundo real con uno virtual, a través del desarrollo informático, lo cual beneficia la visualización y perfecciona el mensaje.

Teniendo en cuenta las definiciones de los autores mencionados, la realidad aumentada es una tecnología nueva donde se necesita mezclar tanto lo real con lo virtual , para ello es necesario el dispositivo móvil.

2.3. Realidad aumentada en la educación

En el año 2010 HORIZON detalla las nuevas tecnologías, que serán de gran impresión en la educación, enseñanza, así mismo en universidades en los siguientes 5 años aproximadamente, la RA tiene una gran acogida en diferente contexto, brinda exploración, interés basado en la realidad. (Martínez-Hungl, García-López, & Escalona-Arranz, 2017)

Hoy en día la mayoría de docentes sigue empleando el método tradicional, donde el profesor es el principal que brinda conocimiento, los docentes no pueden seguir educando a los niños del siglo XXI con los métodos tradicionales, haciendo que los niños se desmotiven en aprender, debemos buscar nuevas estrategias innovadoras. La realidad aumentada en el ámbito educativo, es una tecnología que brinda motivación para que los alumnos sean capaces de llevar a cabo la construcción de su aprendizaje.

2.4. Elementos de realidad aumentada

REALIDAD AUMENTADA, (2013) Menciona cuatro elementos principales de la realidad aumentada:

- **Cámara,** pueden ser de una Tablet, celular, computadora, etc que cuenten con buena calidad en resolución, permite mostrar información la combinación de lo real con lo virtual.
- **Procesador.** Permite interpretar lo real del mundo, lo cual es observada con la cámara, permite integrar lo real más lo virtual.
- **Marcador.** Son elaboradas por el procesado, pueden ser impresos en papel bond, o simplemente elaboradas con el software, se puede trasladar de un lugar a otro para ser observado, en ello podemos observar imágenes en 3D, videos, fotos, etc.

La realidad aumenta consta de varios elementos los cuales son: una cámara de un celular o de un computador, en lo cual se podrá mostrar la información de la combinación de dos mundos. Respecto al procesador es necesario para poder integrar el mudo real y virtual. Así mismo el marcador, nos sirve para ser la fuente donde resaltara las imágenes, videos, fotos, etc. El activador, viene ser el elemento que calcula la posición de nuestro dispositivo.

2.5. Tipos de realidad aumentada

Rigueros, (2017) menciona 3 tipos de realidad aumentada los cuales son los siguientes:

- a) **Basada en el reconocimiento de marcadores:** Hace uso de marcadores, los cuales son creadas previamente por un software de RA. Lo cual realizara un rastreo del marcador para posibilitar que se muestre en la pantalla imágenes en 3D.
- b) **Basada en el reconocimiento de imágenes markeless:** en este tipo los mismos activadores hacen el papel de marcadores, ya no es necesario agregar otras escenas.
- c) **Basada en la geo localización:** se puede ver llevar a cabo la realidad aumentada y ubicarlo en un punto de interés del celular, Tablet o computadora.

Existen tres formas de RA, que se pueden emplear de acuerdo la necesidad de cada autor y objetivo del investigador, en mi investigación hare uso de la RA basada en el reconocimiento de marcadores, este tipo permite la visualización de imágenes en 3D en la pantalla de un dispositivo móvil.

2.6. Herramientas para llevar a cabo la realidad aumentada

Existen varias herramientas para llevar acabo la realidad aumentada, pero mencionare los 2 principales que lleve a cabo en mi investigación lo cual es Vuforia y Unity.

a) VUFORIA

Viene ser un kit de software, posibilita desarrollar aplicaciones de RA, lleva a cabo las combinaciones de un mundo real con lo virtual.

Características de Vuforia.

- Observación de una narración.
- Observación de ilustraciones.
- Indagación. (Target fijo no se extraviara tan simple, a pesar de realizar movimientos).
- Localización inmediata al targets.
- Localización paralelo de los targets.

❖ **Elementos de Vuforia**

Al desarrollar RA con Vuforia es necesario contar con estos elementos:

- **Cámara de un celular o Tablet:** Para que la imagen sea mostrada.
- **La base de dato:** viene ser el depósito de Targets para que luego sea observada por un Tracker.
- **Los Targets:** tiene 2 tipos como imagen targets, Word targets, mayormente son utilizadas por el tracker.
- **Tracker:** Estudia la imagen y localiza objetos de la realidad.

❖ **Plataformas**

Los más populares son Windows, Mac, Linux, en las cuales se pueden desarrollar fácilmente la RA.

❖ **Móviles donde se pueda desarrollar**

Los más comunes son Androide, IOS, y accesible para las personas de hoy en día.

Vuforia es una herramienta para llevar a cabo esta tecnología que es RA, a través de una pantalla móvil se observan diferentes distintos objetos virtuales, como son; imágenes en 3D, textos, videos, etc. se puede llevar a cabo en las plataformas más comunes como es Androide, IOS. Y es una aplicación gratuita que podemos utilizarlo sin necesidad de pagar.

b) UNITY

Posibilita a las personas elaborar tentador objetos en 3 dimensiones, es un programa bastante reconocido, gano varios premios, figuras en las cinco compañías de juegos más importantes del 2009.

❖ **Características de Unity**

RIQUELME, (2016) menciona cuatro características principales:

- Tiene una versión gratis, y otra de pago, en ello se puede desarrollar distintas actividades, como imágenes, videos y juegos.
- El programa de Unity brinda, elabora escenas abiertas donde los alumnos puedan interactuar.

1.4. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿En qué medida la aplicación del programa basado en realidad aumentada mejora la producción de cuentos en estudiantes de 3er grado de educación primaria en la institución educativa N°88240 “PAZ Y AMISTAD”?

1.5. JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO

Mi estudio científico se lleva a cabo porque existe una preocupación que no se puede evadir, durante mis prácticas profesionales pude observar diferentes actitudes que los estudiantes presentan durante las ejecuciones de las sesiones de clases, los cuales impiden lograr un aprendizaje significativo, es muy poca las motivaciones en los estudiantes para lograr el entusiasmo y ganas de aprender con innovaciones en el aula que es lo que les gusta a los niños, la interacción e imaginación son piezas claves para que el niño aprenda contenidos curriculares como la producción de cuentos.

Considerando esta problemática es que surge mi propuesta de llevar a cabo la realidad aumentada para que los niños mejoren sus producciones de de cuentos, que se basa en fundamentos psicopedagógicos constructivistas, priorizando la motivación constante como alternativa del cambio de metodologías y técnicas pasivas y no reflexivas, que dificultan el aprendizaje de las áreas curriculares de comunicación en los estudiantes de 3er grado de primaria.

1.6. HIPÓTESIS

1.6.1. Hipótesis general

Si se aplica correctamente el programa basado en la realidad aumentada entonces si mejorara significativamente la producción de cuentos en los niños del 3er grado de educación primaria de la I.E. N°88240 “PAZ Y AMISTAD Nuevo Chimbote – 2017.

1.6.2. Hipótesis Alternativa

Al aplicar el programa basado en realidad aumentada mejorara la producción de cuentos en los niños del grupo experimental, mostrándose buenos resultados a diferencia del grupo control.

$$\underline{H_1: \mu_2 > \mu_1}$$

1.6.3. Hipótesis nula

Al aplicar el programa realidad aumentada muestra en los niños del grupo experimental mismo o menos resultados que el grupo control en la producción de cuentos.

$$\underline{H_1: \mu_2 = \mu_1}$$

1.7. OBJETIVOS

1.7.1. O. General

Demostrar que el programa basado en realidad aumentada mejora la producción de cuentos en los estudiantes del 3er grado de educación primaria de la I.E. N°88240 "PAZ Y AMISTAD" NUEVO CHIMBOTE – 2017.

1.7.2. O. Especifico

- a) Determinar el nivel de producción de cuento antes y después de la aplicación del programa basado en realidad aumentada en los estudiantes del 3er grado de educación primaria de la I.E. N°88240 "PAZ Y AMISTAD" NUEVO CHIMBOTE - 2017.
- b) Identificar el nivel de producción de cuentos en la dimensión COHERENCIA en los niños del 3er grado de educación primaria de la I.E. N°88240 "PAZ Y AMISTAD" NUEVO CHIMBOTE - 2017.
- c) Identificar el nivel de producción de cuentos en la dimensión CREATIVIDAD en los niños del 3er grado de educación primaria de la I.E. N°88240 "PAZ Y AMISTAD" NUEVO CHIMBOTE – 2017.
- d) Identificar el nivel de producción de cuentos en la dimensión ORTOGRAFIA en los niños del 3er grado de educación primaria de la I.E. N°88240 "PAZ Y AMISTAD" NUEVO CHIMBOTE – 2017.
- e) Evaluar el nivel de producción de cuentos en los niños del 3er grado de educación primaria de la I.E N°88240 "PAZ Y AMISTAD" NUEVO CHIMBOTE - 2017, Después de a ver aplicado el programa basado en realidad aumentada.

CAPÍTULO II

MÉTODO

II. MÉTODO

Al llevar a cabo una investigación es necesario seguir un orden bien estructurado para poder lograr el objetivo propuesto en nuestra investigación. En la presente investigación se hizo uso de los siguientes métodos:

- a) **Método Analítico:** Se basa en el análisis de las variables de una investigación, permite saber más del objeto de estudio. Así mismo entiende y establece las nuevas teorías. (Ruiz.2006)
- b) **Método Sintético:** Tiende a explicar la problemática, llevar a cabo la hipótesis y objetivos de la investigación. Por otro lado es útil para la elaboración de la conclusión y recomendaciones, entiende las partes y particularidades de una investigación. (Ruiz.2006).
- c) **Método Deductivo:** Se lleva a cabo en la discusión y resultado de una investigación, parte desde lo general a lo particular.

2.1. Diseño de investigación

El diseño seleccionado para el presente estudio es el diseño cuasi experimental, con dos grupos intactos con pre y pos test. (Hernández, Fernández, & Baptista, 2014, pág. 123), cuyo diagrama es el siguiente:

GE: O₁ x O₂

GC: O₃ -----O₄

DÓNDE:

GE: Grupo experimental

GC: Grupo control

O1 y O3: Pre test

O2 y O4: Post test

x = Aplicación del Programa basado en la realidad aumentada.

2.2. Operalización de variables

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
PRODUCCIÓN DE CUENTOS	<p>PANTIGOSO LAYZA, (1998)</p> <p>Define: “Al cuento como un escrito reducido, basado en acontecimientos fantásticos, con el objetivo de motivar y dar una enseñanza al educando.”</p>	<p>En este proceso es clave la escritura creativa de los estudiantes, para ello es necesario, acompañar al estudiante para verificar su producción y apoyar en las dudas que puedan surgir.</p>	COHERENCIA	-El título del texto guarda relación con lo narrado	<p>ESCALA VALORATIVA Ordinal</p> <p>Inicio: (0 – 10)</p> <p>Proceso: (11 – 13)</p> <p>Logro p: (14 – 17)</p> <p>Logro d: (18 – 20)</p>
				-Hace referencia al tiempo y al lugar de la historia	
				- Los personajes responden características diferenciadas.	
				-Existe una secuencia lógica entre inicio, el nudo y el desenlace	
			CREATIVIDAD	-Combina realidad y fantasía en sus cuentos	
				-El cuento es original.	
				-Sus personajes y lugares son atractivos.	
				-Demuestra interés y disfruta de su producción	
			ORTOGRAFÍA	Utiliza correctamente los signos de puntuación.	
				Utiliza adecuadamente la mayúscula al escribir su texto.	
				Aplica las reglas de tildación en las palabras agudas, graves y esdrújulas	

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
PROGRAMA BASADO EN REALIDAD AUMENTADA	Duque Bedoya, (2008); “A nivel educativo, la realidad aumentada es una tecnología que propicia el enfoque constructivista porque motiva a que el estudiante pueda construir sus propios artefactos”	La realidad aumentada se encarga de combinación de elementos virtuales reales. Interactividad en tiempo real. Información almacenada en 3D.	VISUALIZACIÓN DETALLADA DEL OBJETO DE ANIMACIÓN	Reconoce la dimensión en la cual se presenta el objeto Analiza las características del objeto de animación.	ESCALA VALORATIVA <u>Ordinal</u> Inicio: (0 – 10) Proceso: (11 – 13) Logro p: (14 – 17) Logro d: (18 – 20)
			INTERACCIÓN DE LA REAL CON CAPACIDADES DIGITALES DE INFORMACIÓN	Interactúa con el objeto. Muestra curiosidad por el trabajo que se realiza.	
			RECREACIÓN IMAGINATIVA DEL EXPERIMENTO FUERA DEL ENTORNO ESCOLAR	Muestra interés por el trabajo realizado Comparte sus ideas con los demás	

2.3. Población y Muestra.

Población:

La investigación fue conformada por 60 alumnos, de los cuales 23 fueron niñas, y 37 niños del tercer grado de primaria, secciones A, B,C, de la I.E. N° 88240 “ Paz y Amistad” ubicado en nuevo Chimbote.

Muestra

En la investigación la muestra fue conformada por 40 estudiantes, siendo 20 niñas y 20 niños del tercer grado de primaria, secciones A, B, de la I.E. N° 88240 “Paz y Amistad”.

En la presente investigación la población fue constituida por alumnos de 8 a 9 años de edad, con el nivel económico bajo.

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

Técnica

La presente investigación hizo uso de las siguientes técnicas:

- a) Observación sistemática:** lleva a cabo la observación del objeto de estudio, recolecta datos importantes para que sean analizar y cuantificar teniendo en cuenta el objetivo de la investigación. (Ruiz, 2006)

En esta investigación la técnica empleada fue la observación sistemática, lo cual fue se suma importancia porque logro observar detalladamente a los estudiantes tanto del experimental como control, antes y después de aplicar la propuesta de realidad aumentada.

Instrumento

La presente investigación empleo el siguiente instrumento:

a) Escala Valorativa: Dicho instrumento fue adaptado por la autora de la investigación, con la finalidad de recolectar información tanto del grupo experimental como es del grupo control, antes y después de aplicar la propuesta , dicho instrumento fue constituido por tres dimensiones como (coherencia, creatividad y ortografía), cada uno de ellos con 4 ítems, y con los siguientes valores como Logro destacado = 7 puntos; Logro Previsto = 5; Logro = 3 , Inicio = 0; el total de estos ítems es de 100 puntos. Con los calificativos de Logro Destacado (18- 20); Logro Previsto (14 – 17); Logro (11 – 13), Inicio (0 – 10).

b) Propuesta de programa basado en realidad aumentada:

En la presente investigación mi variable independiente se basa y requiere de un programa, asimismo se realizan sesiones de clases, dichas sesiones de aprendizaje son del área de comunicación, se dividen en tres dimensiones, teniendo en cuenta las competencias y capacidades como lo requiere el ministerio de educación, dicho programa propuesto, consta de 12 sesiones de aprendizaje, las cuales son evaluados cuidadosamente con el instrumento de la escala valorativa, las sesiones fueron desarrolladas en dos horas pedagógicas, haciendo uso respectivo de los materiales que se requiere.

Validez

Se llevó a cabo por un juicio de expertos conformado por dos personas especializadas en el tema quienes emitieron un juicio crítico al instrumento para poder medir el nivel de producción de cuentos.

- Ms. Weslyn Erasmo Valverde Alva
- Dr. Juan Benito Zavaleta Cabrera.

Confiabilidad

Se realizó a través de una prueba piloto, en una institución educativa, una población con características similares a la población donde fue aplicado mi propuesta.

Se determinó a través de la prueba del coeficiente Alfa de Crombach, arrojando el valor de $r = 0.783$, quien permitió concluir si el instrumento es significativamente confiable para medir la producción de cuentos.

2.5. Método de análisis de datos

Para llevar a cabo el análisis de datos, se requiere de la estadística descriptiva, Así mismo se hace uso de las tablas de frecuencia, gráficos de barra, también la medida de tendencia central y medida de dispersión. Los cuáles serán detallados a continuación:

A) Medida de tendencia central

Media Aritmética: Viene ser el resultado o promedio aritmético de una distribución, así mismo viene ser la suma de todos los valores, los cuales son divididos entre el número de casos. A continuación se detalla la fórmula:

$$\bar{X} = \frac{\sum_{i=1} X_i f_i}{n}$$

Donde:

\bar{X} : Media aritmética

Σ : Suma

F_i : Número de alumnos con calificativos dentro del intervalo

n : Total de alumnos de la muestra.

B) Medida de dispersión

- **Desviación estándar.** Viene ser el promedio de la desviación estándar de las puntuaciones en relación a la media aritmética, a continuación se presenta la fórmula:

$$S = \sqrt{\frac{\sum_{i=1}^n (X_i - \bar{X})^2 \cdot f_i}{n-1}}$$

- **Varianza (S^2).**- Es un cuadrado de una desviación estándar

- **Coefficiente de variación** : Viene ser el cociente entre de la media aritmética y la desviación estándar, su fórmula es la siguiente:

$$CV = \frac{s}{\bar{x}} \times 100$$

DONDE:

C.V : Coeficiente de variación

S : Desviación estándar

\bar{X} : Media aritmética

C) Prueba de hipótesis :

PRUEBA “t”. Es la prueba estadística para medir si dos grupos tienen relación entre sí, respecto a sus medias. Nos ayuda a valorar si la hipótesis es congruente con la información de la muestra de estudio, así mismo sea aprobada o desaprobada. A continuación se detalla la fórmula:

$$t = \frac{\bar{D} - Ud}{\frac{Sd}{\sqrt{n}}}$$

Donde:

\bar{D} : Media de las diferencias de los puntajes de pre y pos test.

Ud : Media poblacional. Su valor es 0 (cero)

Sd : Desviación estándar de las diferencias de puntaje.

n : Número de datos

CAPITULO III

RESULTADOS

III. RESULTADOS

Pre test

Tabla 1

Nivel de producción de cuentos antes de la aplicación del programa basado en realidad aumentada en los estudiantes del 3^{er} grado de educación primaria de la N°88240 "PAZ Y AMISTAD" NUEVO CHIMBOTE - 2017.

Nivel Producción de cuentos		GC		GE	
		Frecuencia	Porcentajes	Frecuencia	Porcentaje
INICIO	00 - 10	20	100,0	20	100,0
PROCESO	11 - 13	0	0,0	0	0,0
LOGRO PREVISTO	14 - 17	0	0,0	0	0,0
LOGRO DESTACADO	18 - 20	0	0,0	0	0,0
Total		20	100,0	20	100,0

Nota: Fuente: Cuestionario aplicado por la autora.

En la Tabla 1 y Figura 1, se describe el antes de aplicar el programa basado en realidad aumentada para mejorar la producción de cuentos en el 100,0 % de los niños del grupo control y grupo experimental ubicándose en el nivel inicio. Así mismo ningún estudiante de los respectivos grupos alcanzo niveles superiores.

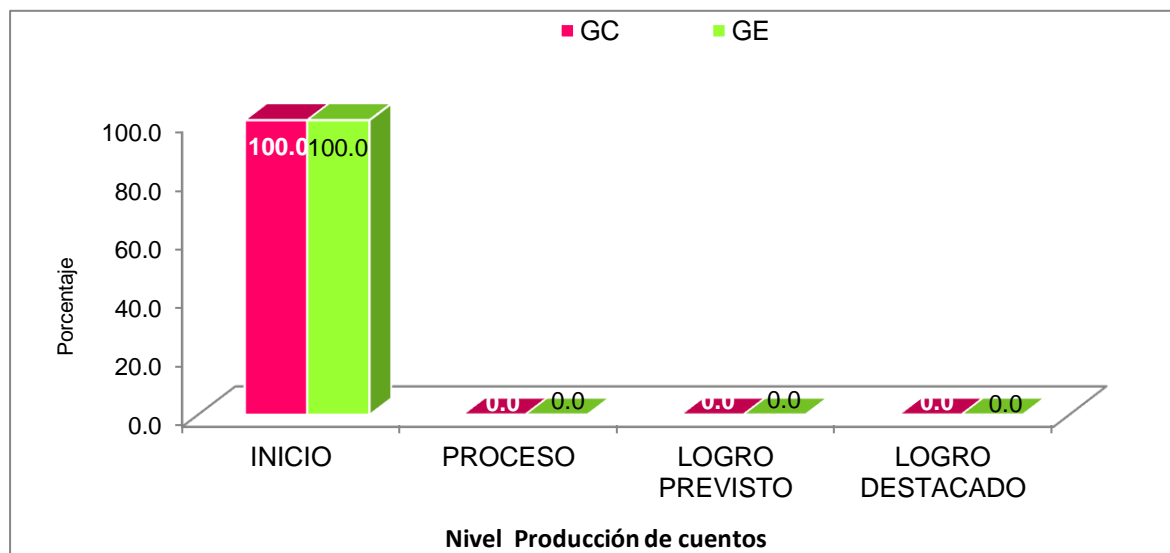


Figura 1: Nivel de producción de cuentos antes de la aplicación del programa basado en realidad aumentada en los estudiantes del 3er grado de educación primaria de la I.E. N°88240 "PAZ Y AMISTAD" NUEVO CHIMBOTE - 2017.

Tabla 2

Nivel de producción de cuento en su dimensión COHERENCIA en los estudiantes de 3er grado de educación primaria de la I.E. N° 88240 "PAZ Y AMISTAD" NUEVO CHIMBOTE - 2017.

Nivel Producción de cuentos COHERENCIA		GC		GE	
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
INICIO	00 - 10	20	100,0	20	100,0
PROCESO	11 - 13	0	0,0	0	0,0
LOGRO PREVISTO	14 - 17	0	0,0	0	0,0
LOGRO DESTACADO	18 - 20	0	0,0	0	0,0
Total		20	100,0	20	100,0

Nota: Fuente: Cuestionario aplicado por la autora.

En la Tabla 2 y Figura 2, Se observa el antes de aplicar el programa basado en realidad aumentada, la producción de cuentos en su dimensión COHERENCIA, que el 100,0% de los niños del grupo control y grupo experimental es de nivel inicio. Así mismo ningún niño obtuvo niveles superiores.

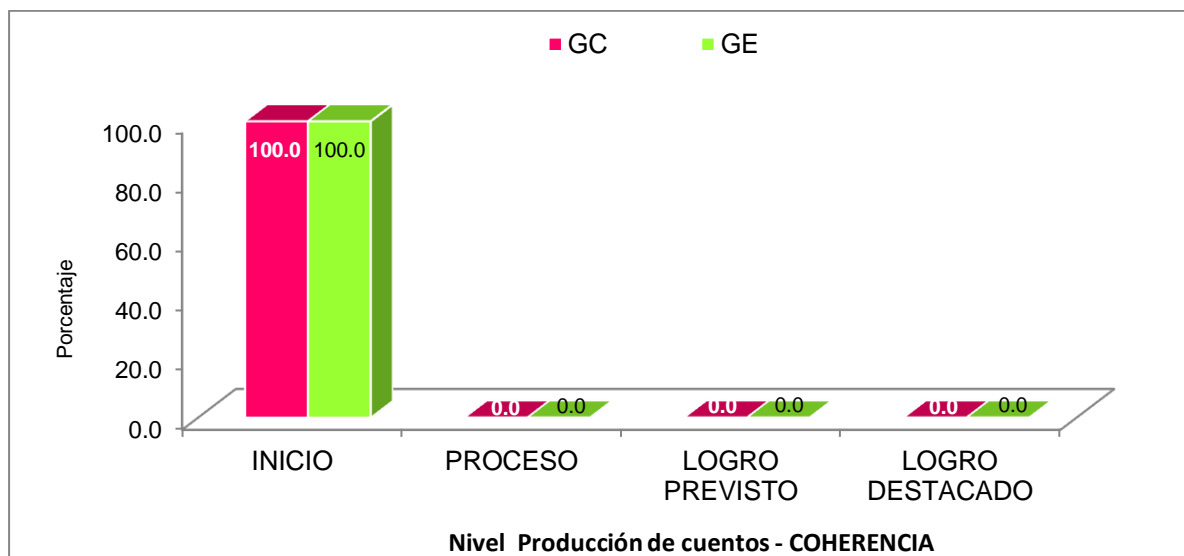


Figura 2: *Nivel de producción de cuentos en su dimensión COHERENCIA en estudiantes del 3er grado de educación primaria de la I.E. N°88240 "PAZ Y AMISTAD" NUEVO CHIMBOTE - 2017.*

Tabla 3

Nivel de producción de cuentos en su dimensión CREATIVIDAD en los niños del 3er grado de educación primaria de la I.E. N°88240 "PAZ Y AMISTAD" NUEVO CHIMBOTE – 2017.

Nivel Producción de cuentos CREATIVIDAD		GC		GE	
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
INICIO	00 - 10	20	100,0	20	100,0
PROCESO	11 - 13	0	0,0	0	0,0
LOGRO PREVISTO	14 - 17	0	0,0	0	0,0
LOGRO DESTACADO	18 - 20	0	0,0	0	0,0
Total		20	100,0	20	100,0

Nota: Fuente: Cuestionario aplicado por la autora.

En la Tabla 3 y Figura 3, se percibe que antes de aplicar el programa basado en realidad aumentada, la producción de cuentos en su dimensión CREATIVIDAD, en el 100,0% de los estudiantes del grupo control y grupo experimental es de nivel inicio. Luego ninguno de los estudiantes en sus respectivos grupos ha alcanzado niveles superiores.

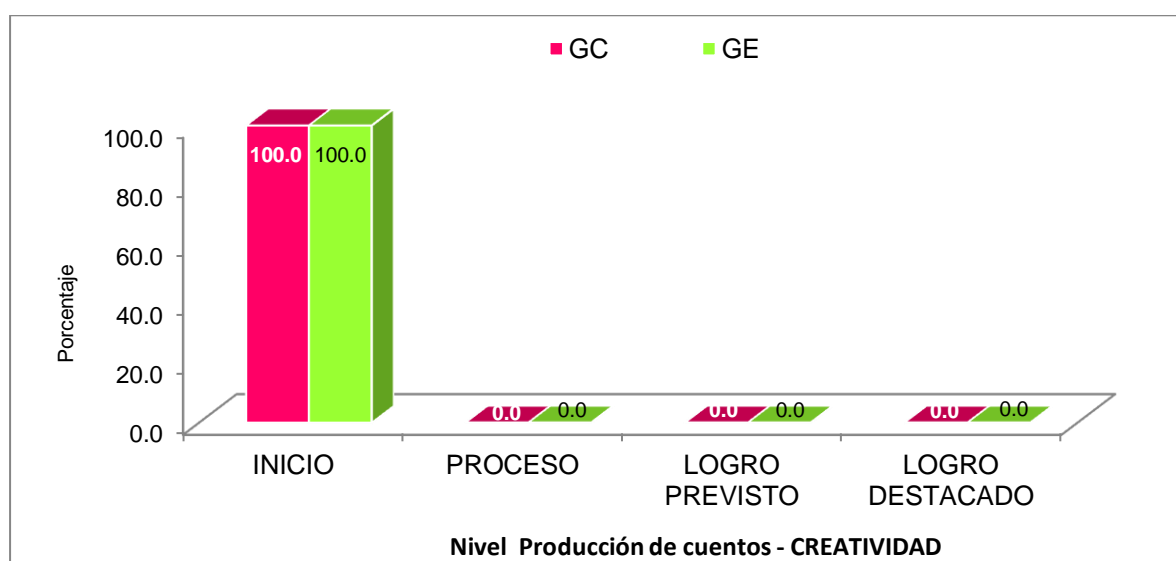


Figura 3: *Nivel de producción de texto en la dimensión CREATIVIDAD en los niños del 3er grado de educación primaria de la I.E. N°88240 "PAZ Y AMISTAD" NUEVO CHIMBOTE – 2017.*

Tabla 4

Nivel de producción de cuentos en su dimensión ORTOGRAFIA en los niños del 3er grado de educación primaria de la I.E. N°88240 "PAZ Y AMISTAD" NUEVO CHIMBOTE – 2017

Nivel Producción de cuentos ORTOGRAFÍA		GC		GE	
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
INICIO	00 - 10	20	100,0	20	100,0
PROCESO	11 - 13	0	0,0	0	0,0
LOGRO PREVISTO	14 - 17	0	0,0	0	0,0
LOGRO DESTACADO	18 - 20	0	0,0	0	0,0
Total		20	100,0	20	100,0

Nota: Fuente: Cuestionario aplicado por la autora.

En la Tabla 4 y Figura 4, se observa que antes de aplicar el programa, la producción de cuentos en la dimensión ORTOGRAFÍA, en el 100,0% de los estudiantes del grupo control y grupo experimental es de nivel inicio. Así mismo ningún estudiante en sus respectivos grupos ha alcanzado niveles superiores.

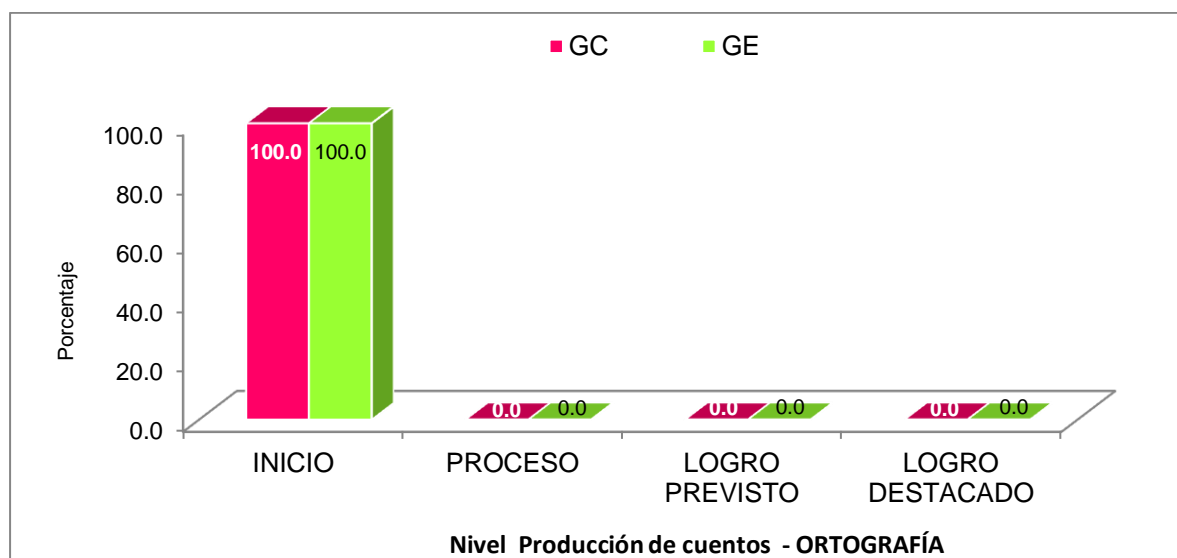


Figura 4: *Nivel de producción de cuentos en la dimensión ORTOGRAFIA en los niños del 3er grado de educación primaria de la I.E.N°88240 "PAZ Y AMISTAD" NUEVO CHIMBOTE – 2017*

Post Test

Tabla 5

Nivel de producción de cuentos después de la aplicación del programa basado en realidad aumentada en los estudiantes del 3er grado de educación primaria de la I.E. N°88240 "PAZ Y AMISTAD" NUEVO CHIMBOTE - 2017.

Nivel Producción de cuentos		GC		GE	
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
INICIO	00 - 10	20	100,0	0	0,0
PROCESO	11 - 13	0	0,0	0	0,0
LOGRO PREVISTO	14 - 17	0	0,0	2	10,0
LOGRO DESTACADO	18 - 20	0	0,0	18	90,0
Total		20	100,0	20	100,0

Nota: Fuente: Cuestionario aplicado por la autora.

En la Tabla 5 y Figura 5, se muestra que después de aplicar el programa basado en realidad aumentada, la producción de cuentos en el 100,0% de los estudiantes del grupo control es de nivel inicio, mientras que el 90,0% de los estudiantes del grupo experimental presentan el nivel de logro destacado. Ahora ninguno de los estudiantes del grupo control ha alcanzado niveles superiores, sin embargo el 10,0% restante de estudiantes del grupo experimental alcanzó el nivel previsto.

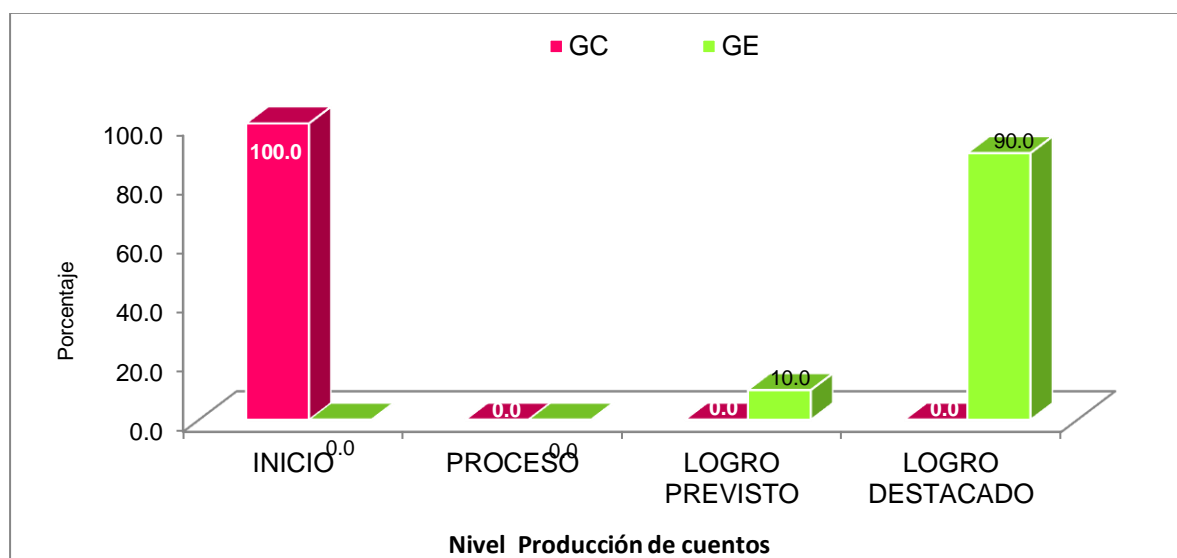


Figura 5: *Nivel de producción de cuentos después de la aplicación del programa basado en realidad aumentada en los estudiantes del 3er grado de educación primaria de la I.E. N°88240 "PAZ Y AMISTAD" NUEVO CHIMBOTE - 2017.*

Tabla 6

Nivel de producción de cuentos en su dimensión COHERENCIA en los niños del 3er grado de educación primaria de la I.E. N°88240 "PAZ Y AMISTAD" NUEVO CHIMBOTE - 2017.

Nivel Producción de cuentos COHERENCIA		GC		GE	
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
INICIO	00 - 10	20	100,0	0	0,0
PROCESO	11 - 13	0	0,0	1	5,0
LOGRO PREVISTO	14 - 17	0	0,0	10	50,0
LOGRO DESTACADO	18 - 20	0	0,0	9	45,0
Total		20	100,0	20	100,0

Nota: Fuente: Cuestionario aplicado por la autora.

En la Tabla 6 y Figura 6, se percibe que después de aplicar el programa basado en realidad aumentada la producción de cuentos en su dimensión COHERENCIA, el 100,0% de los estudiantes del grupo control es de nivel inicio, mientras que ninguno de los estudiantes del grupo experimental presenta este nivel. Ahora ninguno de los estudiantes del grupo control ha alcanzado niveles superiores, sin embargo el 5,0%, 50,0% y 45,0% de estudiantes del grupo experimental alcanzo el nivel proceso, nivel de logro previsto y nivel de logro destacado.

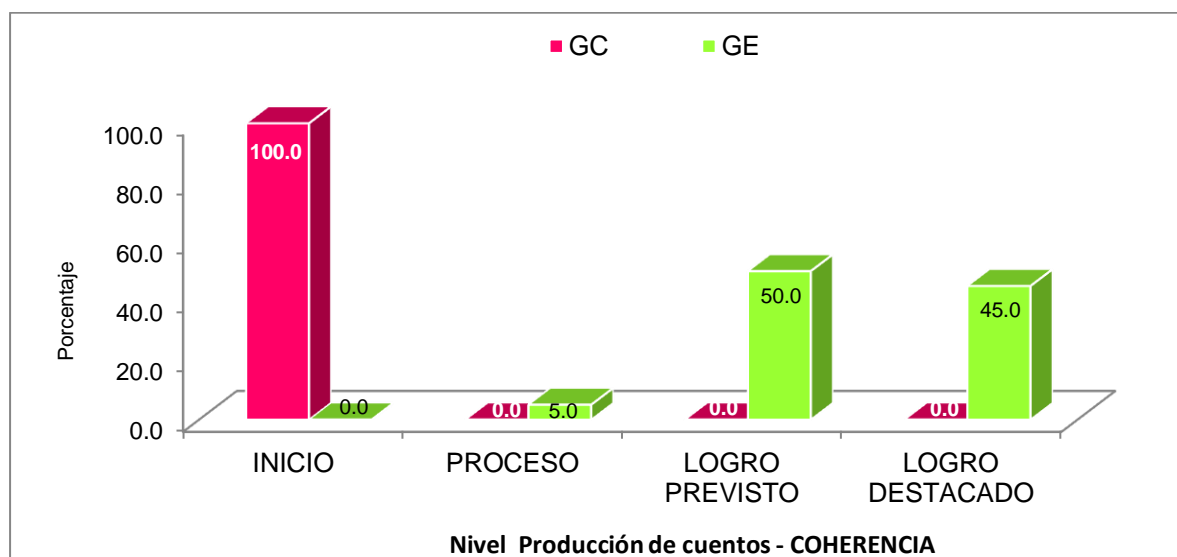


Figura 6: *Nivel de producción de cuentos en su dimensión COHERENCIA en los niños del 3er grado de educación primaria de la N°88240 "PAZ Y AMISTAD" NUEVO CHIMBOTE - 2017.*

Tabla 7

Nivel de producción de cuentos en la dimensión CREATIVIDAD en los niños del 3er grado de educación primaria de la I.E. N°88240 "PAZ Y AMISTAD" NUEVO CHIMBOTE – 2017.

Nivel Producción de cuentos CREATIVIDAD		GC		GE	
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
INICIO	00 - 10	20	100,0	0	0,0
PROCESO	11 - 13	0	0,0	0	0,0
LOGRO PREVISTO	14 - 17	0	0,0	1	5,0
LOGRO DESTACADO	18 - 20	0	0,0	19	95,0
Total		20	100,0	20	100,0

Nota: Fuente: Cuestionario aplicado por la autora.

En la Tabla 7 y Figura 7, se ha identificado que después de aplicar el programa, la producción de cuentos en su dimensión CREATIVIDAD, el 100,0% de los estudiantes del grupo control es de nivel inicio, mientras que ninguno de los estudiantes del grupo experimental presenta este nivel. Ahora ninguno de los estudiantes del grupo control ha alcanzado niveles superiores, sin embargo el 95,0% de estudiantes del grupo experimental alcanzó el nivel de logro destacado.

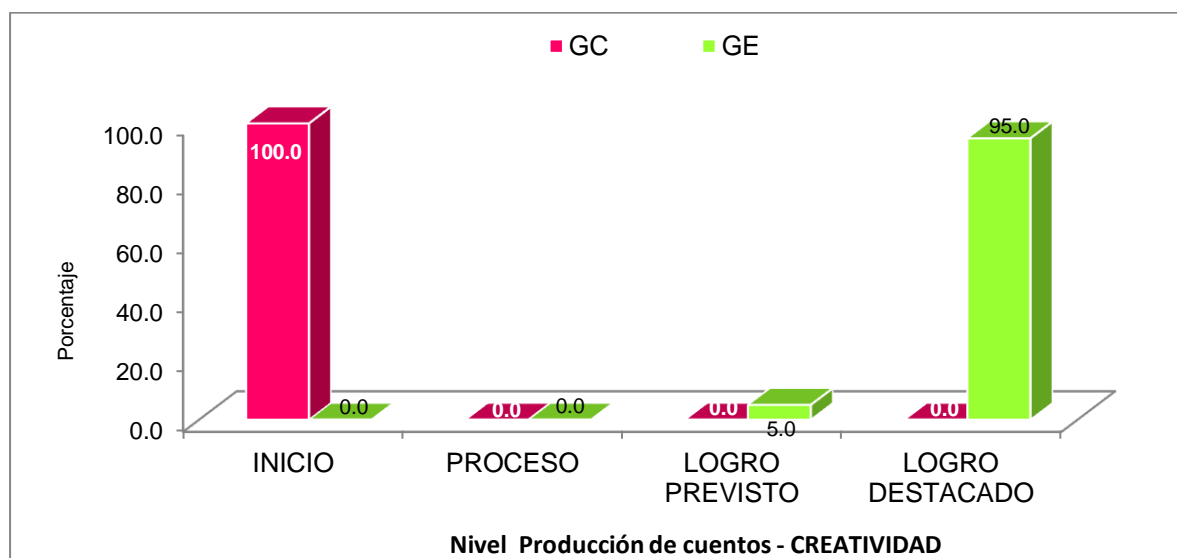


Figura 7: *Nivel de producción de cuentos en su dimensión CREATIVIDAD en los niños del 3er grado de educación primaria de la I.E. N°88240 "PAZ Y AMISTAD" NUEVO CHIMBOTE – 2017.*

Tabla 8

Nivel de producción de cuentos en su dimensión ORTOGRAFIA en los niños del 3er grado de educación primaria de la I.E. N°88240 "PAZ Y AMISTAD" NUEVO CHIMBOTE – 2017

Nivel Producción de cuentos ORTOGRAFÍA		GC		GE	
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
INICIO	00 - 10	20	100,0	0	0,0
PROCESO	11 - 13	0	0,0	0	0,0
LOGRO PREVISTO	14 - 17	0	0,0	4	20,0
LOGRO DESTACADO	18 - 20	0	0,0	0	80,0
Total		20	100,0	20	100,0

Nota: Fuente: Cuestionario aplicado por la autora.

En la Tabla 8 y Figura 8, se muestra que después de aplicar el programa basado en realidad aumentada, la producción de cuentos en su dimensión ORTOGRAFÍA, el 100,0% de los estudiantes del grupo control es de nivel inicio, mientras que el 80,0% de los estudiantes del grupo experimental se encuentra en el nivel de logro destacado. Ahora ninguno de los estudiantes del grupo control ha alcanzado niveles superiores, sin embargo el 20,0% de estudiantes del grupo experimental alcanzó el nivel de logro previsto.

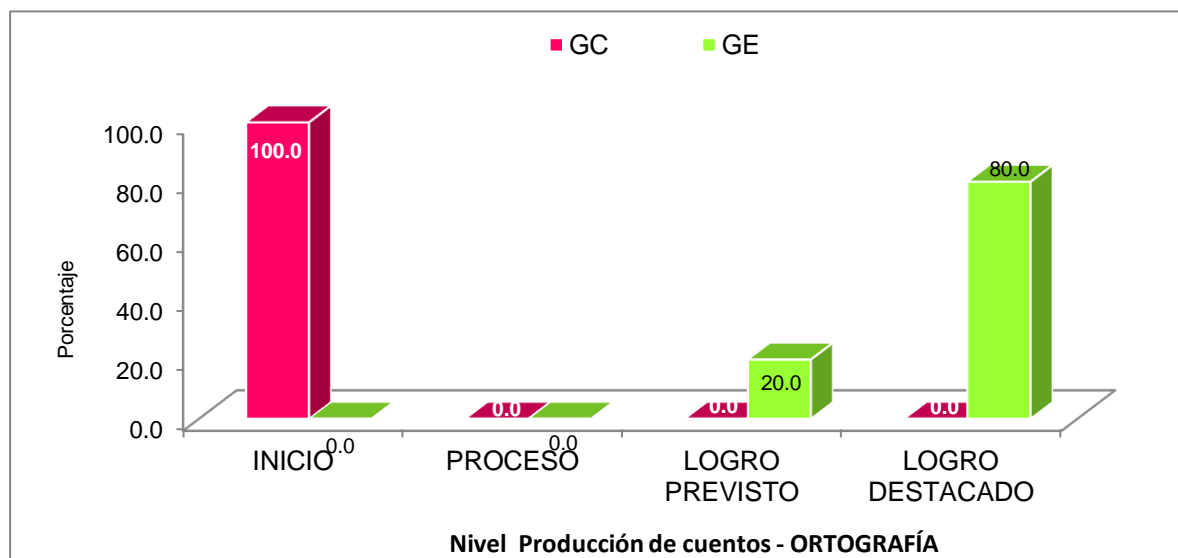


Figura 8: Nivel de producción de cuentos en la dimensión ORTOGRAFIA en los niños del 3er grado de educación primaria de la I.E.N°88240 "PAZ Y AMISTAD" NUEVO CHIMBOTE – 2017.

Tabla 9

Indicadores estadísticos sobre la producción de cuentos en el post test.

Media			Desviación estándar		Coeficiente de Variación	
GC	GE	Diferencia	GC	GE	GC	GE
3,43	11,53	8,1	0,494	1,246	144,0%	10,8%

Nota: En la Tabla 9, después de aplicar el programa basado en realidad aumentada, se aprecia que el puntaje promedio obtenido sobre la producción de cuentos, en estudiantes de tercer grado de primaria del grupo control, es 3,43; en cambio en los niños del grupo experimental el puntaje promedio obtenido es 11,53. Esto ha generado una diferencia de 8,1 puntos, incremento favorable al grupo experimental por efecto del programa. Por otro lado se observa también que los puntajes obtenidos sobre la producción de cuentos, en el grupo experimental presenta una dispersión relativa (10,8%) indicando esto tener una mayor homogeneidad respecto del grupo control, cuya dispersión relativa es 144,0%. Entonces estos resultados reflejan que el programa realidad aumentada ha mejorado la producción de cuentos en el grupo experimental, a diferencia del grupo control.

ANALISIS DE SIGNIFICANCIA POR LA PRUEBA T-STUDENT PARA DEMOSTRAR QUE EL PROGRAMA REALIDAD AUMENTADA MEJORA LA PRODUCCIÓN DE CUENTOS.

Tabla 10

Prueba T Student y su significancia

Valor Calculado	Sig.	Decisión $p < 0,05$
$T_c = 27,030$	$p = 0,000$	Sig.

Observando la significancia en la Tabla 10 ($p < 0,05$) y en la figura 9, el valor calculado ($T_c = 27.030$) es superior al valor tabular ($T_t = 1,708$), se demuestra de manera muy significativa que el programa realidad aumentada mejoro la producción de cuentos en los estudiantes del grupo experimental, respecto de los niños del grupo control. Esto se justifica con un nivel de confianza del 95%.

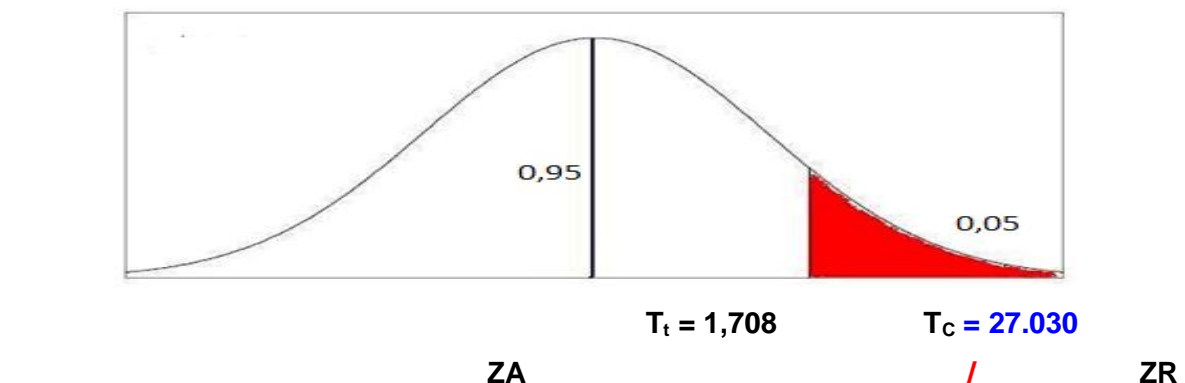


Figura 9: Significancia del programa realidad aumentada para mejorar la producción de cuentos.

Nota: ZR: Zona de Rechazo, ZA: Zona de Ac

CAPÍTULO IV

DISCUSIÓN

IV. DISCUSIÓN.

-Del pre test

El trabajo de investigación para mejorar la producción de cuentos antes de aplicar el programa basado en realidad aumentada en los estudiantes del 3er grado de educación primaria en la I.E. N°88240 “Paz y Amistad ” Nuevo Chimbote – 2017”. Se puede concluir lo siguiente:

En la tabla N°01 y grafico N° 01; se observa que ninguno de los alumnos del grupo control ni del grupo experimental han logrado niveles superiores, ambos con el 100% se encuentran en el nivel inicio, al llevar a cabo la aplicación del pre test para medir la producción de cuentos. Entonces podemos llegar a la conclusión que los estudiantes de ambos grupos no contaron con una buena base nivel para producir cuentos. Teniendo en cuenta estos resultados concluyo que ambos grupos se encuentran en un nivel inicio con un 100% tal y como se muestra en la tabla y figura, entonces los estudiantes del 3er grado de primaria de la I.E. N° 88240 “Paz y Amistad” se encuentran un nivel bajo. Asimismo el autor Mastrángelo, (1991), afirma que el cuento es muy esencial ya que viene ser la capacidad de expresar los conocimientos adquiridos o las propias ideas, sentimientos y experiencias, de forma escrita. Por ello se debe tener en cuenta que para mejorar la producción de cuentos en los estudiantes se necesita aplicar nuevas estrategias que motiven y ayuden a los estudiantes a desarrollar la seguridad y la confianza en ellos mismos.

En la Tabla 02 y Figura 02, se percibe que antes de aplicar el programa basado en realidad aumentada para mejorar la producción de cuentos en los niños del 3er grado de educación primaria en la institución educativa N°88240 “Paz y amistad” Nuevo Chimbote – 2017” en su dimensión COHERENCIA, en que el 100,0% de los estudiantes de ambos grupos se encuentran en el nivel inicio. Así mismo ninguno de los grupos logro niveles superiores. Teniendo en cuenta estos resultados concluyo que ambos grupos como el de control y experimental se encuentran en un nivel inicio con un calificativo de 0-10. Asimismo Vivialdi (2005); Infiere que para medir el nivel de producción de textos narrativos se debe tener en cuenta las propiedades como es la coherencia donde el niño pueda fomentar ideas, creatividad para poder organizar y producir su texto. Los estudiantes tienen que ser cuidadosos al momento de producir su cuento, tanto con el título y la estructura de su cuento deben tener coherencia, al lograr que todo ello tenga coherencia llevara a cabo una buena producción de cuento.

En la Tabla 03 y Figura 03, se muestra que antes de aplicar el programa basado en realidad aumentada para mejorar la producción de cuentos en los niños del 3er grado de educación primaria en la institución educativa N°88240 “Paz y amistad” Nuevo Chimbote – 2017” en su dimensión CREATIVIDAD, en el que 100,0 % de ambos grupos se encuentra en el nivel inicio. Así mismo ningunos de los grupos ha logrado niveles superiores. Teniendo en cuenta estos resultados concluyo que ambos grupos, se encuentran en un nivel inicio con un calificativo de 0-10, los estudiantes del 3er grado de la institución educativa N°88240 “Paz y Amistad” tiene un nivel bajo en la producción de cuento lo cual es preocupante para todos, por ello se deben emplear nuevas estrategias métodos que motiven al estudiante y puedan desarrollar la creatividad e imaginación para producir cuentos.

En la Tabla 04 y Figura 04, se observa que antes de aplicar el programa basado en realidad aumentada, la producción de cuentos en su dimensión ORTOGRAFÍA, el 100,0% de los estudiantes de ambos grupos es de nivel inicio. Y ninguno de los estudiantes ha obtenido niveles superiores. Teniendo en cuenta estos resultados concluyo que ambos grupos se encuentran en un nivel inicio con un calificativo de 0-10. Los estudiantes del 3er grado de la institución educativa N°88240 “Paz y Amistad” se encuentran bajo en el uso de la ortografía lo cual es necesario e importante para su desarrollo, es necesario que los estudiantes mejoren su ortografía por ello se debe emplear nuevos métodos donde el estudiante sea capaz de aprender con entusiasmo, ganas y buena actitud para lograr mejorar esta dificultad y lograr un aprendizaje significativo.

-Pos Test

En la Tabla 5 y Figura 5, se muestra que después de aplicar el programa basado en realidad aumentada, la producción de cuentos en el 100,0% de los estudiantes del grupo control es de nivel inicio, mientras que el 90,0% de los estudiantes del grupo experimental presentan el nivel de logro destacado. Ahora ninguno de los estudiantes del grupo control ha alcanzado niveles superiores, sin embargo el 10,0% restante de estudiantes del grupo experimental alcanzo el nivel previsto. De acuerdo a los datos estadísticos puedo inferir que el grupo control no logro mejorar el nivel de producción de cuentos, los estudiantes se encuentran en el nivel inicio con un calificativo de 0- 10, en la aplicación del pre test como en el post test. Sin embargo los estudiantes del grupo experimental alcanzaron el nivel proceso con un calificativo de 18 – 20. Así como dice (Alcántara Quispe, 2017), en su investigación titulada: “Efecto del uso de una aplicación móvil de realidad aumentada en el rendimiento académico de las estudiantes de la I.E. N° 82016 Santa Teresita”, Lo cual concluye que los efectos de la utilización de la aplicación móvil de realidad aumentada mejora en el aprendizaje de los alumnos en el área de ciencia y ambiente, se evidenció incrementos significativos en los calificativos de las estudiantes, en el área trabajada.

En la Tabla 06 y Figura 06, se muestra los resultados obtenidos por ambos grupos sobre el nivel de producción de cuentos en la dimensión COHERENCIA, después de aplicar el programa basado en realidad aumentada para mejorar la producción de cuentos en los estudiantes de 3er grado de educación primaria de la I.E. N°88240 “Paz y amistad” Nuevo Chimbote – 2017”, evidenciamos que en el grupo control que el 100,0% de los estudiantes se ubica en el nivel inicio con un calificativo de (0- 10) de esta manera también vemos que el grupo experimental con un 5,0%, 50,0% y 45,0% se encuentran en el nivel proceso, nivel de logro previsto y nivel de logro destacado. De acuerdo a los datos estadísticos puedo inferir que el grupo experimental logro alcanzar niveles superiores, mientras que el 100.0% del grupo permaneció en el nivel inicio. De estos resultados inferimos que el programa basado en realidad aumentada mejoro la producción de cuentos en su dimensión coherencia, pasando de un nivel inicio a un nivel de logro destacado; esto afirma la validez y eficacia de mi programa basado en realidad aumentada, logrando una mejoría en producción de cuento en los niños del 3er grado, en esto sostengo que la coherencia viene ser la estructuración adecuada de un texto.

En la Tabla 07 y Figura 07, se evidencia los resultados obtenidos por los dos grupos sobre el nivel de producción de cuentos en su dimensión CREATIVIDAD, después de aplicar el “programa basado en realidad aumentada para mejorar la producción de cuentos en los estudiantes del 3er grado de educación primaria de la I.E. N°88240 “Paz y amistad” Nuevo Chimbote – 2017” se ha identificado que después de aplicar el programa, la producción de cuentos en su dimensión CREATIVIDAD, el 100,0% de los estudiantes del grupo control es de nivel inicio, mientras que ninguno de los estudiantes del grupo experimental presenta este nivel. Ahora ninguno de los estudiantes del grupo control ha alcanzado niveles superiores, sin embargo el 95,0% de estudiantes del grupo experimental alcanzo el nivel de logro destacado. De acuerdo a estos resultados obtenidos argumento que mi programa basado en realidad aumentada mejoro la producción de cuentos en su dimensión creatividad ubicándose en un nivel de logro

previsto, esto avala el valor de mi programa basado en realidad aumentada. Por esto reitero que los estudiantes deben desarrollar la creatividad e imaginaciones constructivas para poder producir cuentos u otra actividad en su vida diaria.

En la Tabla 08 y Figura 08, se observa los resultados obtenidos por los dos grupos sobre el nivel de producción de cuentos en su dimensión ORTOGRAFÍA, después de aplicar el “programa basado en realidad aumentada para mejorar la producción de cuentos en estudiantes del 3er grado de educación primaria de la I.E. N°88240 “Paz y amistad” Nuevo Chimbote – 2017”, se muestra que después de aplicar el programa basado en realidad aumentada, la producción de cuentos en su dimensión ORTOGRAFÍA, el 100,0% de los estudiantes del grupo control es de nivel inicio, mientras que el 80,0% de los estudiantes del grupo experimental se encuentra en el nivel de logro destacado. Ahora ninguno de los estudiantes del grupo control ha alcanzado niveles superiores, sin embargo el 20,0% de estudiantes del grupo experimental alcanzo el nivel de logro previsto. De acuerdo a estos resultados obtenidos concluyo que el programa basado en realidad aumentada mejoro la producción de cuentos en su dimensión ortografía ubicándose en un nivel de logro proceso y nivel logro previsto, esto respalda el valor de mi programa basado en realidad aumentada. Por esto reitero que la ortografía es la manera correcta y cuidadosa de redactar un texto. Asimismo (Tecnológico de Monterrey, 2018) afirma que el texto debe tener reglas gramaticales ya que son importantes para una buena redacción.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES

V. CONCLUSIONES

- **Conclusión General**

El uso del programa basado en realidad aumentada brinda una mejoría significativa en la producción de cuentos en estudiantes de la I.E. N° 88240 Paz y Amistad Nuevo Chimbote. Tal como se puede evidenciar en la Tabla 5 y Figura 5, se muestra que después de aplicar el programa basado en realidad aumentada, la producción de cuentos en el 100,0% de los estudiantes del grupo control es de nivel inicio, mientras que el 90,0% de los estudiantes del grupo experimental presentan el nivel de logro destacado. Ahora ninguno de los estudiantes del grupo control ha alcanzado niveles superiores, sin embargo el 10,0% restante de estudiantes del grupo experimental alcanzo el nivel previsto.

Al aplicarse el pre test los estudiantes de ambos grupos no se encontraban con un buen nivel en la producción de cuentos, el 100.0% de estudiantes de los dos grupos experimental y control, se encontraron en el nivel inicio, esto se puede observar en la tabla y grafico 01 de los resultados.

Pero al llevarse a cabo la aplicación del programa de realidad aumentada con los niños del grupo experimental se observó una mejoría bastante significativa en sus producciones de cuentos, obtuvieron un 95% ubicándose en el nivel de logro destacado, dicho resultado se puede observar en las tablas y grafico 05 de los resultados.

- **Conclusiones específicas**

La producción de cuentos en su dimensión **COHERENCIA** tuvo una mejoría luego de aplicarse el programa de realidad aumentada en los estudiantes del grupo experimental obteniendo un 50% en el nivel de logro

previsto y un 45% en el nivel de logro destacado en la aplicación del post test, mostrando una gran diferencia con el pre test, donde los alumnos lograron un 0% logrando un nivel inicio sin obtener logros superiores.

Esto se puede consolidar en la tabla y grafico n°6. Al observar los resultados se puede concluir y dar fe que el programa de realidad aumentada brindo una mejoría bastante significativa en lo que es la producción de cuentos en su respectiva dimensión que es la coherencia, así mismo cabe destacar que es impredecible para los estudiantes.

Los estudiantes en la producción de cuentos en su dimensión **CREATIVIDAD** mostro una mejoría muy significativa, esto fue posible gracias al uso del programa de realidad aumentada consiguiendo un 95.0% el nivel de logro destacado, este resultado se pudo observar al llevar acabo el post test mientras al hacer una comparación con la prueba del pre test la diferencia que se puede observar es bastante ya que solo se encontraban en el nivel inicio, lo dicho se puede constatar en la tabla y grafico n°07 de los resultados.

Al ver el resultado favorable se puede concluir que al aplicar el programa de realidad aumentada se demostró una mejoría bastante importante en la producción de cuentos en su dimensión **CREATIVIDAD** de los estudiantes del grupo experimental.

La producción de cuentos de los alumnos en su dimensión **ORTOGRAFIA** se demostró que hubo mejoría, pero luego de aplicarse el programa de realidad aumentada, alcanzando se muestra que después de aplicar el programa basado en realidad aumentada, la producción de cuentos en su dimensión **ORTOGRAFÍA**, el 100,0% de los estudiantes del grupo control es de nivel inicio, mientras que el 80,0% de los estudiantes del grupo experimental se encuentra en el nivel de logro destacado.

Ahora ninguno de los estudiantes del grupo control ha alcanzado niveles superiores, sin embargo el 20,0% de estudiantes del grupo experimental alcanzo el nivel de logro previsto. De acuerdo a los resultados obtenidos se evidencia que luego de la aplicación de realidad aumentada se mejoró en los estudiantes la producción de cuentos en su respectiva dimensión que es la ortografía, lo cual es importante para el desarrollo de los estudiantes.

El programa basado en realidad aumentada, es una herramienta didáctica, lo cual despierta en los estudiantes las ganas e interés para lograr aprendizajes, desarrollar su imaginación y fomentar la creatividad, así como se demostró en el uso de mi programa, empleando esta herramienta la clase fue divertida y los niños lograron mejorar su producción de cuentos.

CAPITULO VI

RECOMENDACIONES

VI. RECOMENDACIONES

Que el MINEDU, capacite los directores y docentes sobre el uso de los dispositivos tecnológicos, para beneficio de la educación, sobre el impacto y ventajas de la realidad aumentada en las diferentes áreas curriculares.

Es necesario e importante que la Unidad de Gestión Educativa Local, brinde herramientas necesarias a los colegios y así los profesores lleven a cabo el uso del programa basado en realidad aumentada, así mismo capacite sobre el uso de ello y a si los niños logren fomentar su imaginación y creatividad y puedan llevar a cabo una buena producción de cuentos.

Que los docentes de la I.E N° 88240 lleven a cabo el enfoque constructivista, dejando atrás el modelo tradicional en la educación, hacer uso de la tecnología para beneficio de la educación, así mismo motivar e incentivar a que los niños logren aprender de manera significativa y lo lleven a cabo en su vida diaria.

Que también los padres de familia se involucren en el aprendizaje de sus hijos y aprovechen las tecnologías, para el aprendizaje significativo de sus hijos, haciendo uso del programa basado en realidad aumentada.

VII. REFERENCIAS

Referencias

Andreyluli. (30 de Mayo de 2009). *EL CUENTO*. Obtenido de EL CUENTO:

<https://andreyluli.wordpress.com/>

Barrientos, & Lucy. (2017). Influencia de un Software con Realidad Aumentada para el Proceso de Aprendizaje. (*TESIS DE PREGRADO*). Universidad Nacional José María Arguedas, Andahuaylas.

Bartolomé Cuevas, D. R. (1993). *“Educador Infantil”*. Madrid – España.: Mc Graw – Hill. 1ª Edición.

Briceño, G. (1990). *Literatura Infantil*. Lima : U.I.G.V.

Cervera Castañeda, M. R., & Moreno Valverde, A. (2010). Aplicacion de la estrategia "COLLAMODE" para mejorar la producción de cuento. (*TESIS DE LICENCIATURA*). UNIVERSIDAD NACIONAL DEL SANTA, CHIMBOTE.

Condori Matamoros, M., & Mendez Coca, I. (2016). Imágenes fijas y la creatividad en la producción de cuentos infantiles . (*TESIS DE LICENCIATURA*). Universidad Nacional de Huancavelica, Santa Ana.

Cristian Merino, S. P. (2015). *Realidad aumentada para el diseño de secuencias de enseñanza*.

Obtenido de Scielo: www.scielo.mx/pdf.

Departamento de investigacion ciencia y tecnologia. (2014). *Segunda convocatoria docente para la presentacion de proyectos*. Bolivia: Universidad Autónoma Juan.

Enrique, R., & Ivan, C. (2017). *Semana*. Obtenido de ¿Cómo va la educación en América Latina?: www.semana.com

Estadística de la calidad educativa. (2016). *ESCALE*. Obtenido de Áncash ¿Cómo vamos en educación?: www.escale.minedu.gob.pe

FERLAND, F. (2011). *Cuentame un cuento*. Madrid: Narcea.S.A.

Fernández, C. (31 de Diciembre de 2016). *Realmente pioneros en realidad aumentada*. Obtenido de La Republica: <http://blogs.larepublica.pe/realidad-aumentada/2016/12/31/lo-mejor-de-la-realidad-aumentada-2016/>

Hernández, Roberto, Fernández, C., & Baptista Lucio, M. d. (2014). *Metodología de la investigación*. Mexico: S.A. DE C.V.

Imbert, E. A. (miercoles de agosto de 2017). *(El cuento y su evolución) Blog de clase de Teresa Dey*. Obtenido de (El cuento y su evolución) Blog de clase de Teresa Dey: www.cuentouno.wordpress.com

Juan. (03 de Febrero de 2018). *ESPACIOLIBROS.COM*. Obtenido de Tipos de textos y sus características: www.espaciolibros.com

Martínez Hungl, L. H., García Lópezl, D. A., & Escalona Arranzll, D. J. (2017). Modelos de Realidad Aumentada aplicados a la enseñanza . *Cuba de Química, 29* (1), 29.

Martínez Urbano, N. (2011). El cuento como instrumento educativo. *Andalucía enseñanza SCIF*(39), 39. Obtenido de Andalucía Enseñanza CSIF.

MASTRÁNGELO, C. (1963). *El cuento argentino*. Buenos Aires: Librería Hachette.

MATOS, & PINEDO. (2008). "Aplicación de la secuencia de imágenes para mejorar la producción de cuentos". (*TESIS DE LICENCIATURA*). UNIVERSIDAD NACIONAL DEL SANTA, CHIMBOTE.

MINEDU. (2004). *Evaluación Nacional del Rendimiento Estudiantil* . Lima: UMC.

MINEDU. (2009). *Diseño curricular nacional*. Lima: 2da. Edición: Carlos Carrasco Barolo.

mundonets. (27 de junio de 2017). Obtenido de <https://www.mundonets.com/que-es-un-cuento/>

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2018). *Resumen del informe de seguimiento*. Unesco. Obtenido de Rendir cuentas en el ámbito de la educación: cumplir nuestros compromisos:
<http://unesdoc.unesco.org/images/0025/002595/259593s.pdf>

Pantigoso Layza, G. (1998). *Literatura Infantil*. Universidad Nacional del Santa: Nvo. Chimbote, Perú.

Quispe, A., & Iván, y. R. (2017). Efecto del uso de una aplicación móvil de realidad aumentada en el rendimiento académico . (*TESIS DE PREGRADO*). Universidad Nacional de Cajamarca, Cajamarca.

RRealidad aumentada. (2013). *Elementos de la realidad aumentada*. Obtenido de www.realidad-aumentada.com

Redondo, D. A. (2012). Realidad Aumentada.
(<https://museusinovestecno.files.wordpress.com/2012/09/realidad-aumentada.pdf>,
Recopilador) Madrid.

RIQUELME, R. Q. (2016). Aplicacion de realidad aumentada en libros tradicionales. (*TESIS DE PREGRADO*). Universidad Nacional del Altiplano., Puno.

Roldan, & Zavaleta. (2016). Programa basado en la dramatización para mejorar la comprensión lectora. (*MAESTRIA*). Universidad Nacional del Santa, Nuevo Chimbote.

Rosales, S. (2016). Aplicación de estrategias didacticas para mejorar la producción de cuentos. (*TESIS DE LICENCIATURA*). Universidad Nacional del Santa, Nuevo Chimbote.

Ruiz. (2006). *Teoría del conocimiento*. Recuperado el miércoles de agosto de 22, de www.es.slideshare.net.

Sainz, & C., F. (1945). *Cuentistas españoles del siglo XIX*. Madrid: Aguilar.

Tecnológico de Monterrey. (4 de febrero de 2018). *Centro de Escritura de Campus Monterrey*.

Obtenido de Características del texto escrito:

<https://centrodeescrituramonterrey.blog/2018/02/04/texto-escrito/>

Vidal, Borys, Aquilino, Muñoz, Morales, & Fernández, T. (2017). Realidad aumentada. *Scielo*, 31 (2), 31.

ANEXO

ANÁLISIS DE FIABILIDAD SOBRE LA PRODUCCIÓN DE CUENTOS

Estadísticos de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N° de elementos
,783	12

Estadísticos de los elementos

	Media	Desviación típica	N°
ítem1	2,43	1,453	14
ítem2	2,29	1,490	14
ítem3	2,43	1,222	14
ítem4	2,57	1,604	14
ítem5	2,57	1,604	14
ítem6	2,43	1,651	14
ítem7	2,00	1,301	14
ítem8	2,00	1,301	14
ítem9	2,14	1,512	14
ítem10	2,86	1,834	14
ítem11	2,57	1,604	14
ítem12	2,29	1,490	14

Estadísticos total-elemento

	Alfa de Cronbach de cada elemento
ítem1	,760
ítem2	,759
ítem3	,760
ítem4	,769
ítem5	,790
ítem6	,785
ítem7	,782
ítem8	,740
ítem9	,743
ítem10	,801
ítem11	,756
ítem12	,759

ESTADÍSTICOS DE LA ESCALA

Media	Varianza	Desviación típica	Nº de elementos
28,57	97,495	9,874	12

ANÁLISIS DE CONFIABILIDAD

La fiabilidad del instrumento (escala valorativa) con que se medirá la variable PRODUCCIÓN DE CUENTOS del Distrito de Nuevo Chimbote, Que determina la consistencia interna de los ítems formulados para medir la variable de interés, es decir detectar si algún ítem tiene un mayor o menor error de medida, utilizando el método del Alfa de Cronbach y aplicado a una muestra piloto de 14 estudiantes, con características similares a la muestra, obtuvo un coeficiente de confiabilidad de $r = 0.783$, lo que permite inferir que el instrumento a utilizar es significativamente confiable.

“PROGRAMA BASADO EN REALIDAD AUMENTADA PARA MEJORAR LA PRODUCCIÓN DE CUENTOS”

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1 Institución Educativa	: N° 88240 “PAZ Y AMISTAD”
1.2 Lugar	: Nuevo Chimbote
1.3 Ciclo / Grado / Sección	: V / 3° / “A”
1.4 N° Estudiantes	: 25
1.5 Área principal	: Comunicación
1.6 Áreas que se integran	: Personal Social
1.7 Profesor(a) de Aula	: Luisa Cruzalegui Sifuentes
1.8 Investigadora	: Ginés Rojas, Elba.
1.9 Asesor	: Zavaleta Cabrera, Juan Benito.
1.10 Duración	: 2 horas pedagógicas

II. FUNDAMENTACIÓN

El programa basado en realidad aumentada mejora la producción de cuentos es respaldada por teorías que demuestran la eficacia de usar la realidad aumentada como una herramienta educativa que va a permitir mejorar la producción de cuentos en los estudiantes. El programa basado en realidad aumentada se sustenta en las siguientes teorías:

1. La teoría constructivista

Fernández, (2016) Menciona las siguientes teorías que respaldan a la realidad aumentada.

a) La teoría constructivista

Los principales autores como Jean Piaget, Ausubel, Bruner, John Dewey, Bruner, Decroly, estos autores reconocidos afirman que “La enseñanza de los alumnos debe ser principalmente activo,

donde generen conocimientos a partir de su vida cotidiana y de acuerdo a sus saberes previos”.

El psicólogo Jean Piaget, asegura que la enseñanza o aprendizaje es la transformación de los sistemas cognitivos del ser humano que en ello la aceptación y adopción se modelan a través de cada vivencia de la vida cotidiana que van fijando la interpretación del mundo.

El psicólogo Lev Vygotsky; llevo a cabo el modelo constructivista lo cual consta que alumno interactúe con la tecnología en un contexto de enseñanza aprendizaje.

El psicólogo David Ausubel; afirmaba que los modelos de enseñanza deben ser descubiertos por los estudiantes ya que tienen gran importancia en el contexto educativo, principalmente en el primer año de escolaridad, así brindar y lograr un aprendizaje con gran significatividad.

Seymour Bruner; promueve los “conocimientos basados en la experimentación y el descubrimiento”.

El pedagogo Ovide Decroly; basaba su teoría en la apreciación universal para la enseñanza del estudiante, Así mismo afirmaba que el alumno llega aprender de lo habitual, a través de los juegos que es una forma de motivación para los niños.

Teniendo en cuenta las definiciones de los autores mencionados, en la teoría constructivista el alumno debe ser el actor primordial de su la incorporación de su conocimiento, y el profesor solo debe ser un mediador principal de aprendizaje para facilitar, preguntar, criticar y reflexionar sobre lo que se está aprendiendo. Los docentes necesitan emplear nuevas técnicas y estrategias que motiven el interés de aprender en los niños y dejar de educar a los estudiantes del siglo XXI con métodos tradicionales.

2. La realidad aumentada vive de la interactividad.

El pedagogo Jhon Dewey, manifestaba que los niños logran el aprendizaje, realizando cosas de la vida cotidiana, así mismo desarrollan sus destrezas, a partir de la experiencia en una labor determinada.

La aplicación del método de RA, hace posible la interacción, brinda a los alumnos tener el manejo de su aprendizaje, para lograr obtener conocimientos. Así mismo posibilita ver fenómenos abstractos, es necesario la guía de un profesor activo e innovador que sea capaz de llevar a cabo la y emplear esta tecnología emergente que esa la realidad aumenta en la educación

Duque Bedoya (2008); en la educación la RA, es una de las tecnologías que respalda el modelo constructivista ya que logra captar el interés del alumno así convertirlo en el actor principal de

su aprendizaje, haciendo uso de personal de sus herramientas o materiales.

Abud (2012); el alumno lograra su aprendizaje, empleando un método didáctico que oriente al niño en su enseñanza.

La realidad aumentada brinda muchos beneficios, hace posible la visualización de imágenes en 3D, lo cual permite que el estudiante desarrolle su imaginación y creatividad, por otro la RA hace posible desarrollar las diferentes tipos de inteligencias múltiples en el estudiante.

En Klopfer (2005); propone utilidades de la realidad aumentada en la educación, se puede llevar a cabo en distintas asignaturas, no obstante desarrolla el pensamiento crítico, distinción y destrezas en los estudiantes.

Esta nueva tecnología de realidad aumentada, no se espera que sea empleada en la educación de, manera drástica, sino llevarla a cabo una herramienta motivadora e innovar, dejando atrás los métodos tradicionales que son usados hoy en día, la RA tiene el objetivo de desaparecer materiales impresos, brindando objetos virtuales. Teniendo en cuenta que los niños necesitan ir de la par con los avances tecnológicos de la sociedad en pleno siglo XXI. .

El profesor del siglo XXI, tiene todo el deber y compromiso de estar al día con los avances tecnológicos y ser un investigador, Por ello deberían reflexionar que muchos países ya hacen uso de esta tecnología llamada RA en educación en distintos cursos, la RA está siendo empleada en las mejores y reconocidos colegios del siglo XXI, logrando un aprendizaje significativo y motivador en los estudiantes en distintos niveles.

La evolución de esta tecnología influye cada día más en diferentes ámbitos de la sociedad. En el sector educativo existe una gran transformación, hoy en día la mayoría de los niños cuentan con un celular o Tablet, los cuales son distractores para su aprendizaje. Los docentes deberían emplear estrategias innovadoras donde se haga uso de la tecnología para beneficio de la educación. Donde el estudiante es el actor principal de su aprendizaje. Así mismo los docentes pueden facilitar la adaptación y contextualización de los contenidos curriculares y trabajar en diferentes áreas con el fin de desarrollar un aprendizaje significativo y motivador.

III. PRINCIPIOS

1.- LA REALIDAD AUMENTADA MOTIVA QUE EL ESTUDIANTE CONSTRUYA SUS PROPIOS CONOCIMIENTOS

La realidad aumentada atrapa el interés del estudiante, lo conecta emocionalmente con el aprendizaje, activa sus ganas de aprender, despierta interés y fomenta su espíritu investigador en una realidad mixta.

La RA perfecciona el mundo real, lo corrige, lo expande, lo ensancha, lo aumenta. Los educandos suelen sentirse atraídos por objetos virtuales de aprendizaje 3D donde pueden ser manipulados mediante procesos de interacción básica, sin embargo, requiere un apoyo del docente para que el conocimiento sea reforzado y se logre un aprendizaje significativo.

2.- LA REALIDAD AUMENTADA ACTIVA LOS SISTEMAS COGNITIVOS DE ESTUDIANTES

La combinación de lo real con lo virtual tiende a capacitar a “nuestros sentidos” y abrir nuevas posibilidades a la percepción cognitiva en un entorno aumentado o enriquecido.

La realidad aumentada puede ser diseñada no solo para apoyar el aprendizaje relacionada con los contenidos disciplinarios, sino que proporciona otro tipo de destrezas como el pensamiento crítico en pleno siglo XXI, la colaboración, el intercambio de información, el análisis de sistemas complejos.

3.- LA REALIDAD AUMENTADA PERMITE UN TRABAJO COLABORATIVO

El uso de realidad aumentada propicia el trabajo en equipo donde los alumnos comparten conocimiento, dudas, u opiniones, logrando un mejor nivel cognitivo que trabajando individualmente.

IV. OBJETIVOS

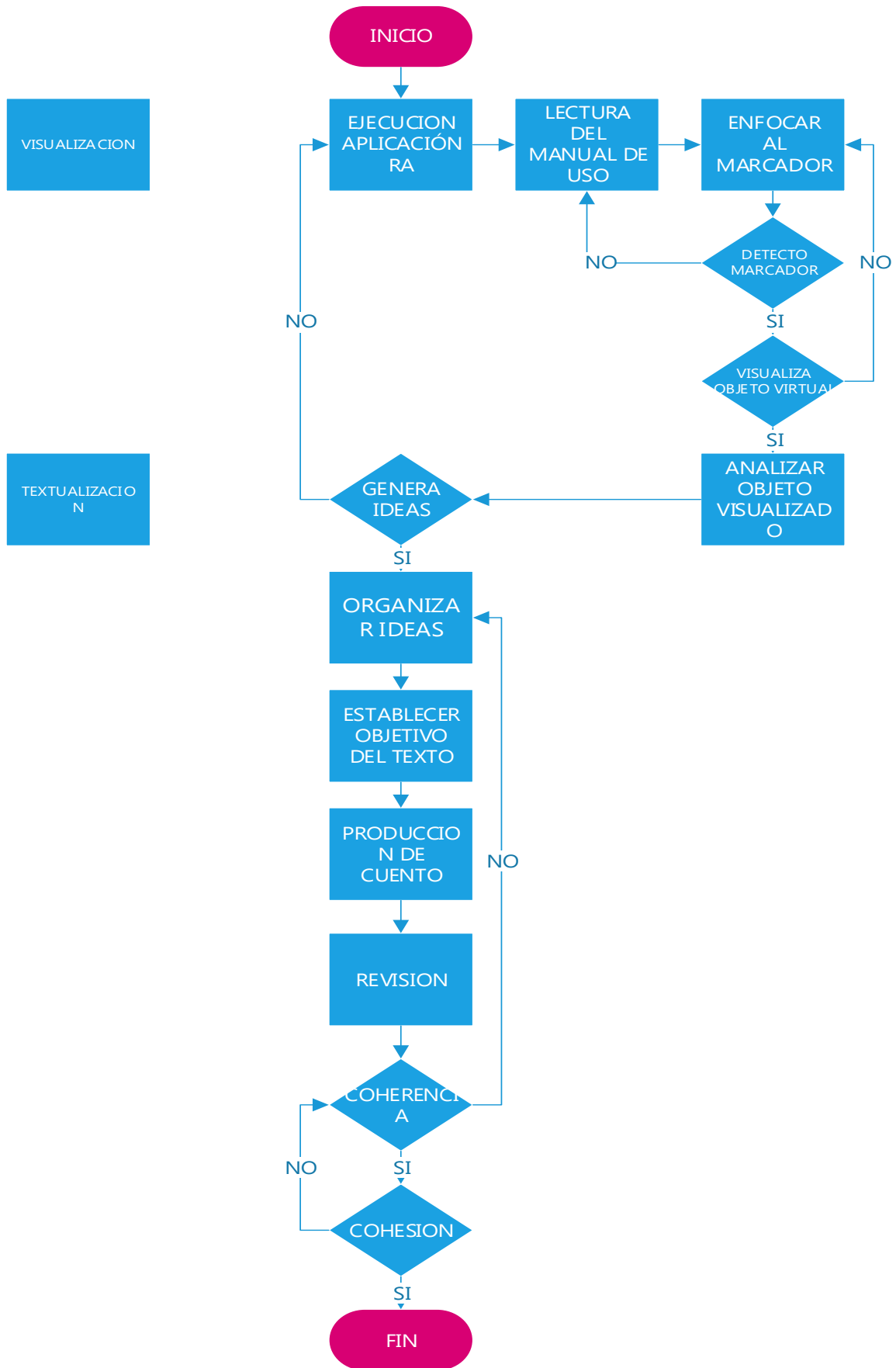
1. Objetivo General

Demostrar que el programa basado en realidad aumentada mejora la producción de cuentos en los estudiantes del 3er grado de educación primaria de la institución educativa N°88240 “Paz y Amistad” Nuevo Chimbote – 2017.

2. Objetivos Específicos

- a) Identificar el nivel de producción de cuento antes y después de la aplicación del programa basado en realidad aumentada en los estudiantes del 3er grado de educación primaria de la I.E. N°88240 “Paz y Amistad” Nuevo Chimbote - 2017.
- b) Identificar el nivel de producción de cuentos en la dimensión COHERENCIA en los niños del 3er grado de educación primaria de la I.E. N°88240 “Paz y Amistad” Nuevo Chimbote - 2017.
- c) Identificar el nivel de producción de cuentos en la dimensión CREATIVIDAD en los niños del 3er grado de educación primaria de la I.E. N°88240 “Paz y Amistad” Nuevo Chimbote – 2017.
- d) Identificar el nivel de producción de cuentos en la dimensión ORTOGRAFIA en los niños del 3er grado de educación primaria de la I.E. N°88240 “Paz y Amistad” Nuevo Chimbote – 2017
- e) Evaluar el nivel de producción de cuentos en los niños del 3er grado de educación primaria de la I.E N°88240 “Paz y Amistad” Nuevo Chimbote - 2017, Después de a ver aplicado el programa basado en realidad aumentada.

V. DISEÑO DE LA PROPUESTA



VI. DESCRIPCIÓN DEL DISEÑO

El programa basado en realidad aumentada para mejorar la producción de cuentos del 3er grado de educación primaria está dividida en tres momentos importantes las cuales son:

1. **INICIO:** Es el primer momento en las sesiones de la propuesta que consta de 4 pasos:
 - a) Presentar en que consiste el programa basado en realidad aumentada.
 - b) Informar sobre el objetivo del programa de RA, comentar los beneficios del programa.
 - c) Explicar sobre el manual de uso de la aplicación de RA, para evitar posibles problemas durante su ejecución.
 - d) Formar los grupos de trabajo para un buen trabajo en equipo.

2. **DESARROLLO:** Es el segundo momento de la propuesta para su ejecución se necesita la participación de los estudiantes ya que el programa consta de 4 pasos:
 - a) Guiar la ejecución del programa basado en realidad aumentada para que se logre los objetivos propuestos.
 - b) Recordar la estructura o partes del cuento y establecer el objetivo del texto para una buena redacción de su cuento.
 - c) Trabajo en equipo, respetando los estilos de aprendizaje de cada estudiante para llevar a cabo un buen trabajo en equipo.
 - d) Ejecución de la redacción de texto.

3. **FINAL:** Es el último momento en las sesiones del programa y se lleva a cabo la reflexión y exposición sobre la producción de su cuento. Consta de 2 pasos:
 - a) Revisión de cuento
 - b) Exposición de su cuento producido.

VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEYDA, O. (2012). *Unidades de Aprendizaje Desarrollado*. Lima: Fénix.

Fernández, C. (31 de Diciembre de 2016). *Realmente pioneros en realidad aumentada*.
Obtenido de La Republica: www.larepublica.pe

Ministerio de educación. (2015). *DCN*. Lima: M.E.

Organización de las naciones unidas para la educación ciencia y tecnología. (2018). *Resumen del informe de seguimiento*. UNESCO.

I. PARTE INFORMATIVA

- 1.1 Institución Educativa : N° 88240 "PAZ Y AMISTAD"
- 1.2 Lugar : Nuevo Chimbote
- 1.3 Ciclo / Grado / Sección : V / 3er / "A"
- 1.4 N° Estudiantes : 25
- 1.5 Área principal : Comunicación
- 1.6 Áreas que se integran : Personal Social
- 1.7 Profesor(a) de Aula : Luisa Cruzalegui Sifuentes
- 1.8 Investigadora : Ginés Rojas, Elba.
- 1.9 Asesor : Zavaleta Cabrera, Juan Benito.
- 1.10 Duración : 2 horas pedagógicas

II. PROPÓSITO DE LA SESIÓN:

Los estudiantes del tercer grado de educación primaria analizarán imágenes en 3D y a través de ello crearán sus cuentos teniendo en cuenta los pasos para su elaboración.

III. ANTES DE LA SESIÓN:

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos y materiales se utilizarán en esta sesión?
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Realizan la oración del día. ✓ Participan del desayuno escolar. ✓ Recuerdan las normas de convivencia. ✓ Revisan que sus materiales estén listos. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Imágenes en 3D. ✓ Celulares o Tablet. ✓ Hojas bond. ✓ Escala valorativa. ✓ Lápiz, borrador, etc.

IV. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE A TRABAJAR EN LA SESIÓN:

ÁREA : Comunicación			
Competencias	Capacidades	Desempeños Precisados	Enfoque
Escribe diversos tipos de textos	<ul style="list-style-type: none"> •Adecúa el texto a la situación comunicativa. •Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. •Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente. •Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito. 	<ul style="list-style-type: none"> *Escribe cuentos con temáticas y estructura textual simple a partir de la observación de imágenes en 3D. *Usa un vocabulario variado y apropiado a la situación de comunicación. *mantiene la coherencia en la narración de sus cuentos. 	COMUNICATIVO
<u>Competencia Transversal</u>	<ul style="list-style-type: none"> *Escribe cuentos con temáticas y estructura textual simple a partir de sus conocimientos previos y en base a alguna fuente de información. *Usa un vocabulario variado y apropiado a la situación de comunicación. *mantiene la coherencia en la narración de sus cuentos. 	<ul style="list-style-type: none"> *Parte de situaciones de comunicación a través de las cuales los estudiantes comprenden y producen textos orales y escritos de distinto tipo, formato y género textual, con diferentes propósitos, en variados soportes, como los escritos, audiovisuales y multimodales, entre otros. 	<u>Acciones Observables</u>

V. **MOMENTOS DE LA SESIÓN:**

MOMENTOS	PROCESOS DIDACTICOS Y ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	RECURSOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
I N I C I O	<p><u>MOTIVACION</u></p> <p>-Realizan una dinámica “Gatos y ratones por pares” ANEXO 01</p> <p>-Los jugadores se colocan en dos columnas paralelas vueltos en direcciones opuestas. Una fila será la de los gatos y otra la de los ratones.</p>	Papel bond Plumones Imágenes	7 m
	<p><u>RECUPERACIÓN DE SABERES PREVIOS</u></p> <p>Responden a las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Les gusto la dinámica que realizamos? ¿De qué trata la dinámica que realizaron? ¿Qué mensaje nos deja la dinámica? 	Lenguaje oral	5 m
	<p><u>CONFLICTO COGNITIVO/ PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN</u></p> <p>Responde a las siguientes interrogantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Han escuchado el cuento del gato y el ratón? ¿Qué sucedió con el ratón? ¿Qué enseñanza nos deja este cuento? <p>Escuchan el propósito de la clase: “Observaran imágenes en 3D para producir cuentos”</p> <p>Analizan el propósito de la clase:</p> <ul style="list-style-type: none"> Los estudiantes del tercer grado de educación primaria analizaran imágenes y a través de ello crearán cuentos respetando los pasos y estructura del cuento. 	Lenguaje oral	10 m
DESARROLLO	<p><u>CONSTRUCCIÓN DEL APRENDIZAJE</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Forman grupos de 5 integrantes. ANEXO 02 Escuchan la explicación de la docente, respecto al “cuento”. Recuerdan sobre las partes de un cuento. Responde a las siguientes interrogantes: -¿Han escuchado sobre realidad aumentada?, ¿Qué será? -¿Podremos producir cuentos haciendo uso de la realidad aumentada?, ¿Que necesitaremos? Escuchan la explicación de la docente Reciben los marcadores y analizan junto con la docente. Redactan su primer borrador, teniendo en cuenta las partes del cuento. ANEXO 03 	Hojas bond Celulares Marcadores Imágenes	30 m
	<p><u>CONSOLIDACIÓN O SISTEMATIZACIÓN</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Corrigen su redacción. Elaboran su segundo borrador. Exponen sus cuentos creados 	Hojas.	10 m
	<p><u>APLICACIÓN/AFIANZAMIENTO</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Concluyen su cuento ya finalizado. 	Lenguaje oral	15 m
CIERRE	<p><u>METACOGNICIÓN</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Respondemos a las siguientes preguntas: -¿Qué aprendimos hoy? -¿Qué dificultades hemos tenido para producir cuentos? -¿Qué debemos mejorar? 	Lenguaje oral	5 m

VI. EVALUACIÓN DE LA EVIDENCIA DE LA SESIÓN:

VALORACIÓN DE LA EVIDENCIA			
Desempeños Precisados	Técnica	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE VALORACIÓN
*Escribe cuentos con temáticas y estructura textual simple a partir de una secuencia de imágenes. *Usa un vocabulario variado y apropiado a la situación de comunicación. *Mantiene la coherencia en la narración de sus cuentos.	OBSERVACIÓN	Elaboran un cuento a través de observar y analizar una secuencia de imágenes siguiendo los diferentes pasos correspondientes.	Escala valorativa.

VII. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

❖ DEL ESTUDIANTE:

LIBRO DE COMUNICACIÓN TERCER GRADO

Chimbote, 11 de noviembre del 2017

Investigadora

Sub director

Docente de aula "3° A"

Asesor



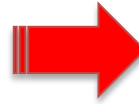
ANEXOS



ANEXO 01

Dinámica: Gatos y ratones por pares

Desarrollo: a una señal, las filas avanzan hacia adelante, avanzando la una en sentido contrario de la otra, separándose cada vez más. A una nueva señal, todos corren, cada gato tratando de atrapar a su ratón. Cuando un gato logra agarrar a su ratón, éstos vuelven a la posición inicial hasta que llegue el último par. Cuando lleguen todos, se comienza nuevamente el juego, invirtiendo los papeles: los gatos serán ratones y los ratones serán gatos.



ANEXO 02

EL CUENTO

- Es una narración breve de hechos imaginarios o reales.

PARTES O ESTRUCTURA

INICIO

*Se presentan los personajes, el espacio y época en la que ocurren los acontecimientos del cuento.

NUDO

*Suceden los acontecimientos más importantes, surge el conflicto.

DESENLACE

*Se da solución al conflicto de la historia, finaliza la narración, puede tener un final feliz o triste.





REALIDAD AUMENTADA

ANEXO 03

-Consiste en combinar el mundo real con el virtual, mediante un proceso informático, haciendo uso de un dispositivo móvil como el celular o Tablet.



MARCADORES

PASOS PARA LLEVAR ACABO RA



Los estudiantes observan imágenes en 3D para poder crear su cuento a través de esas imágenes.

1

Ejecución de la aplicación realidad aumentada (RA).

2

Lectura del manual de uso de RA.

3

Enfocar y detectar el marcador.

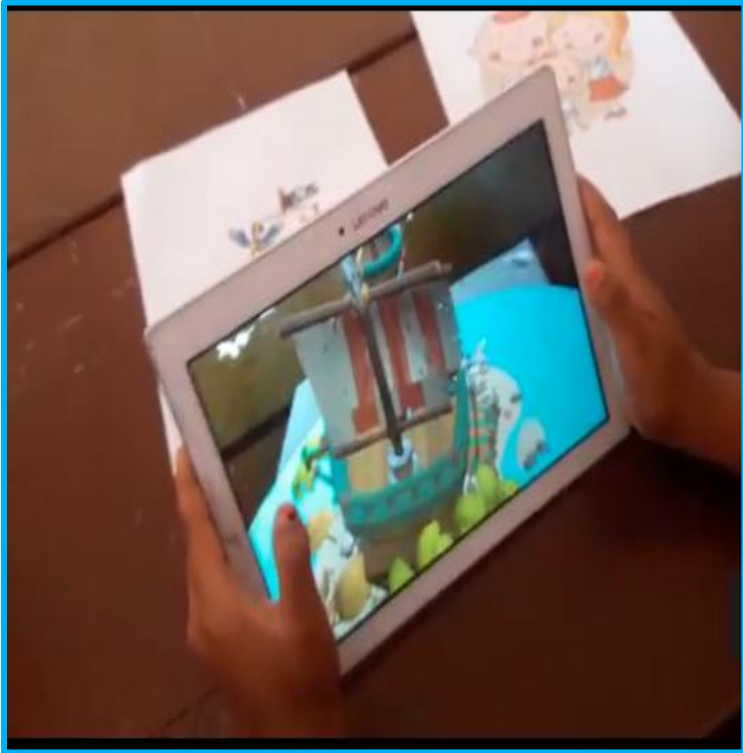
4

Visualizar y analizar objeto virtual.





EVIDENCIAS CON NIÑOS DE LA I.E. N° 88240 "PAZ Y AMISTAD"



I. PARTE INFORMATIVA

- 1.1 Institución Educativa : N° 88240 “PAZ Y AMISTAD”
- 1.2 Lugar : Nuevo Chimbote
- 1.3 Ciclo / Grado / Sección : V / 3er / “A”
- 1.4 N° Estudiantes : 25
- 1.5 Área principal : Comunicación
- 1.6 Áreas que se integran : Personal Social
- 1.7 Profesor(a) de Aula : Luisa Cruzalegui Sifuentes
- 1.8 Investigadora : Ginés Rojas, Elba.
- 1.9 Asesor : Zavaleta Cabrera, Juan Benito.
- 1.10 Duración : 2 horas pedagógicas

II. PROPÓSITO DE LA SESIÓN:

Los estudiantes del tercer grado de educación primaria analizarán imágenes en 3D y a través de ello crearán sus cuentos teniendo en cuenta los pasos para su elaboración.

III. ANTES DE LA SESIÓN:

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos y materiales se utilizarán en esta sesión?
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Realizan la oración del día. ✓ Participan del desayuno escolar. ✓ Recuerdan las normas de convivencia. ✓ Revisan que sus materiales estén listos. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Imágenes en 3D. ✓ Celulares o Tablet. ✓ Hojas bond. ✓ Escala valorativa. ✓ Lápiz, borrador, etc.

IV. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE A TRABAJAR EN LA SESIÓN:

ÁREA : Comunicación			
Competencias	Capacidades	Desempeños Precisados	Enfoque
Escribe diversos tipos de textos	<ul style="list-style-type: none"> •Adecúa el texto a la situación comunicativa. •Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. •Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente. •Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito. 	<ul style="list-style-type: none"> *Escribe cuentos con temáticas y estructura textual simple a partir de la observación de imágenes en 3D. *Usa un vocabulario variado y apropiado a la situación de comunicación. *mantiene la coherencia en la narración de sus cuentos. 	COMUNICATIVO
<u>Competencia Transversal</u>	<ul style="list-style-type: none"> *Escribe cuentos con temáticas y estructura textual simple a partir de sus conocimientos previos y en base a alguna fuente de información. *Usa un vocabulario variado y apropiado a la situación de comunicación. *mantiene la coherencia en la narración de sus cuentos. 	<ul style="list-style-type: none"> *Parte de situaciones de comunicación a través de las cuales los estudiantes comprenden y producen textos orales y escritos de distinto tipo, formato y género textual, con diferentes propósitos, en variados soportes, como los escritos, audiovisuales y multimodales, entre otros. 	<u>Acciones Observables</u>

V. MOMENTOS DE LA SESIÓN:

MOMENTOS	PROCESOS DIDACTICOS Y ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	RECURSOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
I N I C I O	<p><u>MOTIVACION</u></p> <p>-Realizan una dinámica “ EL RITMO A GO GO” ANEXO 01</p> <p>-Los jugadores se colocan en un círculo para poder realizar la dinámica.</p>	Papel bond Plumones Imágenes	7 m
	<p><u>RECUPERACIÓN DE SABERES PREVIOS</u></p> <p>Responden a las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ ¿Les gusto la dinámica que realizamos? ▪ ¿De qué trata la dinámica que realizaron? ▪ ¿Qué mensaje nos deja la dinámica? 	Lenguaje oral	5 m
	<p><u>CONFLICTO COGNITIVO/ PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN</u></p> <p>Responde a las siguientes interrogantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ ¿Han escuchado el cuento del gato y el ratón? ▪ ¿Qué sucedió con el ratón? ▪ ¿Qué enseñanza nos deja este cuento? <p>Escuchan el propósito de la clase: “Observaran imágenes en 3D para producir cuentos” Analizan el propósito de la clase:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los estudiantes del tercer grado de educación primaria analizaran imágenes y a través de ello crearan cuentos respetando los pasos y estructura del cuento. 	Lenguaje oral	10 m
DESARROLLO	<p><u>CONSTRUCCIÓN DEL APRENDIZAJE</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Forman grupos de 5 integrantes. ANEXO 02 ▪ Escuchan la explicación de la docente, respecto al “cuento”. ▪ Recuerdan sobre las partes de un cuento. ▪ Responde a las siguientes interrogantes: -¿Han escuchado sobre realidad aumentada?, ¿Qué será? -¿Podremos producir cuentos haciendo uso de la realidad aumentada?, ¿Que necesitaremos? ▪ Escuchan la explicación de la docente ▪ Reciben los marcadores y analizan junto con la docente. ▪ Redactan su primer borrador, teniendo en cuenta las partes del cuento. ANEXO 03 	Hojas bond Celulares Marcadores Imágenes	30 m
	<p><u>CONSOLIDACIÓN O SISTEMATIZACIÓN</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Corrigen su redacción. ▪ Elaboran su segundo borrador. ▪ Exponen sus cuentos creados 	Hojas.	10 m
	<p><u>APLICACIÓN/AFIANZAMIENTO</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Concluyen su cuento ya finalizado. 	Lenguaje oral	15 m
CIERRE	<p><u>METACOGNICIÓN</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Respondemos a las siguientes preguntas: -¿Qué aprendimos hoy? -¿Qué dificultades hemos tenido para producir cuentos? -¿Qué debemos mejorar? 	Lenguaje oral	5 m

VI. EVALUACIÓN DE LA EVIDENCIA DE LA SESIÓN:

VALORACIÓN DE LA EVIDENCIA			
Desempeños Precisados	Técnica	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE VALORACIÓN
*Escribe cuentos con temáticas y estructura textual simple a partir de una secuencia de imágenes. *Usa un vocabulario variado y apropiado a la situación de comunicación. *Mantiene la coherencia en la narración de sus cuentos.	OBSERVACIÓN	Elaboran un cuento a través de observar y analizar una secuencia de imágenes siguiendo los diferentes pasos correspondientes.	Escala valorativa.

VII. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS/ LINKOGRAFÍAS:

❖ DEL ESTUDIANTE:

LIBRO DE COMUNICACIÓN TERCER GRADO

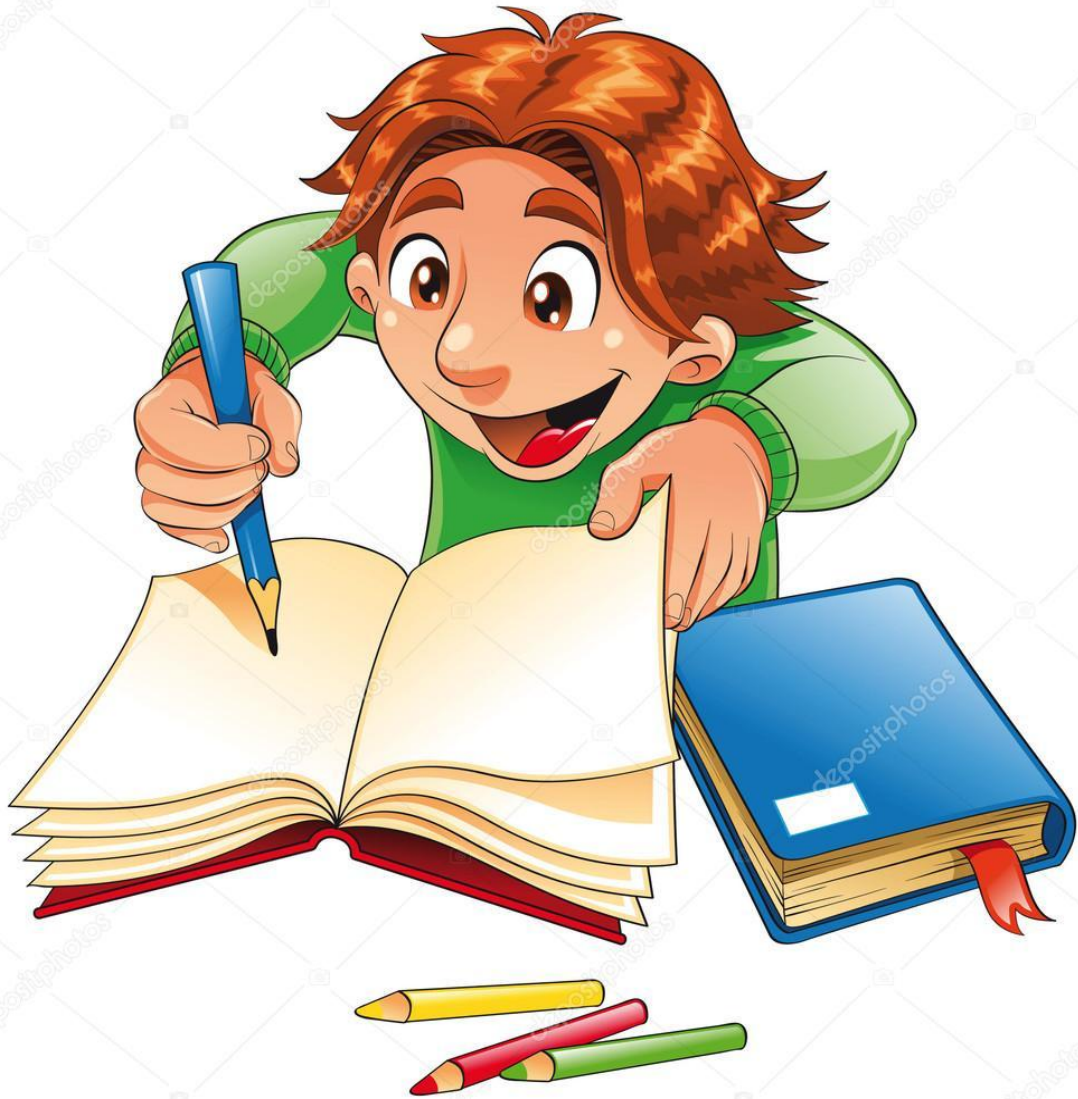
Chimbote, 11 de noviembre del 2017

Investigadora

Sub director

Docente de aula "3° A"

Asesor



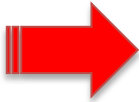
ANEXOS



ANEXO 01

Dinámica: ¡Ritmo a go go!

EL RITMO A GOGO el juego consiste entre las participantes decir Ritmo a Gogo diga usted nombres de : y podían ser países, frutas, entre otras. Por ejemplo: "Ritmo a Gogo diga usted nombres de países" y empezamos con perro, otra dice loro , otra tortuga y así sucesivamente!



ANEXO 02

EL CUENTO



- Es una narración breve de hechos imaginarios o reales.



PARTES O ESTRUCTURA



INICIO



*Se presentan los personajes, el espacio y época en la que ocurren los acontecimientos del cuento.

NUDO



*Suceden los acontecimientos más importantes, surge el conflicto.

DESENLACE



*Se da solución al conflicto de la historia, finaliza la narración, puede tener un final feliz o triste.



REALIDAD AUMENTADA

ANEXO 03

-Consiste en combinar el mundo real con el virtual, mediante un proceso informático, haciendo uso de un dispositivo móvil como el celular o Tablet.



MARCADORES

1



2



Los estudiantes observan imágenes en 3D para poder crear su cuento a través de esas imágenes.

PASOS PARA LLEVAR ACABO RA

1

Ejecución de la aplicación realidad aumentada (RA).

2

Lectura del manual de uso de RA.

3

Enfocar y detectar el marcador.

4

Visualizar y analizar objeto virtual.





EVIDENCIAS CON NIÑOS DE LA I.E. N° 88240 "PAZ Y AMISTAD"



I. PARTE INFORMATIVA

- 1.1 Institución Educativa : N° 88240 “PAZ Y AMISTAD”
- 1.2 Lugar : Nuevo Chimbote
- 1.3 Ciclo / Grado / Sección : V / 3er / “A”
- 1.4 N° Estudiantes : 25
- 1.5 Área principal : Comunicación
- 1.6 Áreas que se integran : Personal Social
- 1.7 Profesor(a) de Aula : Luisa Cruzalegui Sifuentes
- 1.8 Investigadora : Ginés Rojas, Elba.
- 1.9 Asesor : Zavaleta Cabrera, Juan Benito.
- 1.10 Duración : 2 horas pedagógicas

II. PROPÓSITO DE LA SESIÓN:

Los estudiantes del tercer grado de educación primaria analizarán imágenes en 3D y a través de ello crearán sus cuentos teniendo en cuenta los pasos para su elaboración.

III. ANTES DE LA SESIÓN:

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos y materiales se utilizarán en esta sesión?
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Realizan la oración del día. ✓ Participan del desayuno escolar. ✓ Recuerdan las normas de convivencia. ✓ Revisan que sus materiales estén listos. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Imágenes en 3D. ✓ Celulares o Tablet. ✓ Hojas bond. ✓ Escala valorativa. ✓ Lápiz, borrador, etc.

IV. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE A TRABAJAR EN LA SESIÓN:

ÁREA : Comunicación			
Competencias	Capacidades	Desempeños Precisados	Enfoque
Escribe diversos tipos de textos	<ul style="list-style-type: none"> •Adecúa el texto a la situación comunicativa. •Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. •Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente. •Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito. 	<ul style="list-style-type: none"> *Escribe cuentos con temáticas y estructura textual simple a partir de la observación de imágenes en 3D. *Usa un vocabulario variado y apropiado a la situación de comunicación. *mantiene la coherencia en la narración de sus cuentos. 	COMUNICATIVO
<u>Competencia Transversal</u>	<ul style="list-style-type: none"> *Escribe cuentos con temáticas y estructura textual simple a partir de sus conocimientos previos y en base a alguna fuente de información. *Usa un vocabulario variado y apropiado a la situación de comunicación. *mantiene la coherencia en la narración de sus cuentos. 	<ul style="list-style-type: none"> *Parte de situaciones de comunicación a través de las cuales los estudiantes comprenden y producen textos orales y escritos de distinto tipo, formato y género textual, con diferentes propósitos, en variados soportes, como los escritos, audiovisuales y multimodales, entre otros. 	<u>Acciones Observables</u>

V. **MOMENTOS DE LA SESIÓN:**

MOMENTOS	PROCESOS DIDACTICOS Y ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	RECURSOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
I N I C I O	<p><u>MOTIVACION</u></p> <p>-Realizan una dinámica “La piedrita oculta” ANEXO 01</p> <p>-Los jugadores en semicírculo y con las manos juntas cerradas. Uno de ellos se separará también con las manos juntas, teniendo entre ellas una piedrecita que va a ser pasada.</p>	Papel bond Plumones Imágenes	7 m
	<p><u>RECUPERACIÓN DE SABERES PREVIOS</u></p> <p>Responden a las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Les gusto la dinámica que realizamos? ¿De qué trata la dinámica que realizaron? ¿Qué mensaje nos deja la dinámica? 	Lenguaje oral	5 m
	<p><u>CONFLICTO COGNITIVO/ PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN</u></p> <p>Responde a las siguientes interrogantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Han escuchado el cuento del gato y el ratón? ¿Qué sucedió con el ratón? ¿Qué enseñanza nos deja este cuento? <p>Escuchan el propósito de la clase: “Observaran imágenes en 3D para producir cuentos” Analizan el propósito de la clase:</p> <ul style="list-style-type: none"> Los estudiantes del tercer grado de educación primaria analizaran imágenes y a través de ello crearán cuentos respetando los pasos y estructura del cuento. 	Lenguaje oral	10 m
DESARROLLO	<p><u>CONSTRUCCIÓN DEL APRENDIZAJE</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Forman grupos de 5 integrantes. ANEXO 02 Escuchan la explicación de la docente, respecto al “cuento”. Recuerdan sobre las partes de un cuento. Responde a las siguientes interrogantes: -¿Han escuchado sobre realidad aumentada?, ¿Qué será? -¿Podremos producir cuentos haciendo uso de la realidad aumentada?, ¿Que necesitaremos? Escuchan la explicación de la docente Reciben los marcadores y analizan junto con la docente. Redactan su primer borrador, teniendo en cuenta las partes del cuento. ANEXO 03 	Hojas bond Celulares Marcadores Imágenes	30 m
	<p><u>CONSOLIDACIÓN O SISTEMATIZACIÓN</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Corrigen su redacción. Elaboran su segundo borrador. Exponen sus cuentos creados 	Hojas.	10 m
	<p><u>APLICACIÓN/AFIANZAMIENTO</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Concluyen su cuento ya finalizado. 	Lenguaje oral	15 m
CIERRE	<p><u>METACOGNICIÓN</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Respondemos a las siguientes preguntas: -¿Qué aprendimos hoy? -¿Qué dificultades hemos tenido para producir cuentos? -¿Qué debemos mejorar? 	Lenguaje oral	5 m

VI. EVALUACIÓN DE LA EVIDENCIA DE LA SESIÓN:

VALORACIÓN DE LA EVIDENCIA			
Desempeños Precisados	Técnica	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE VALORACIÓN
*Escribe cuentos con temáticas y estructura textual simple a partir de una secuencia de imágenes. *Usa un vocabulario variado y apropiado a la situación de comunicación. *Mantiene la coherencia en la narración de sus cuentos.	OBSERVACIÓN	Elaboran un cuento a través de observar y analizar una secuencia de imágenes siguiendo los diferentes pasos correspondientes.	Escala valorativa.

VII. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS/ LINKOGRAFÍAS:

❖ DEL ESTUDIANTE:

LIBRO DE COMUNICACIÓN TERCER GRADO

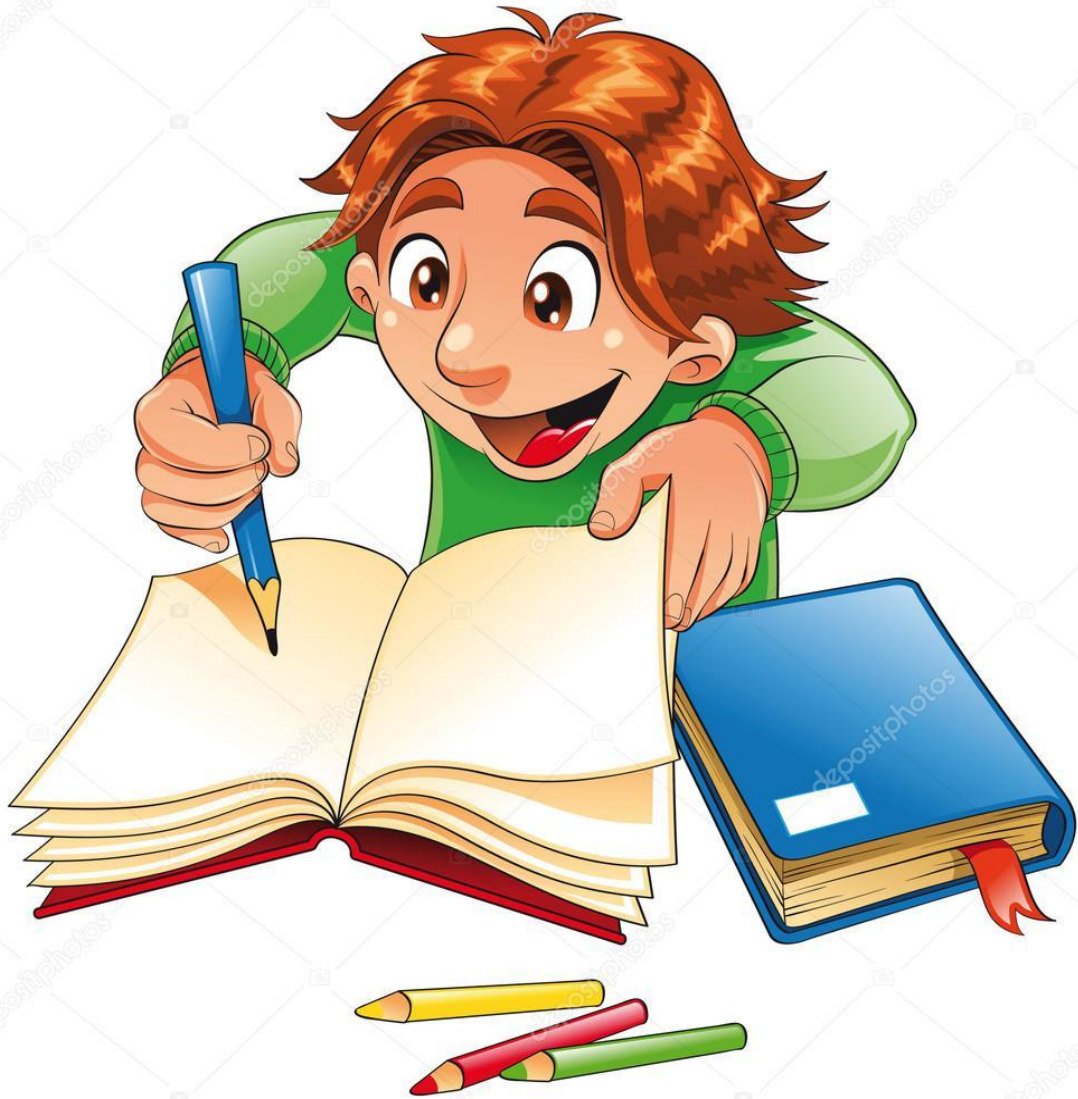
Chimbote, 11 de noviembre del 2017

Investigadora

Sub director

Docente de aula "3° A"

Asesor



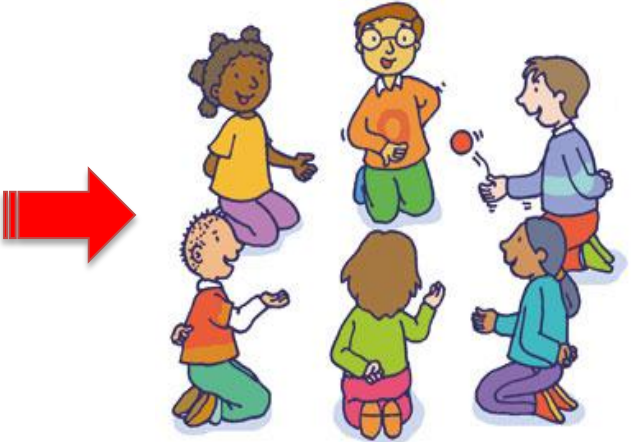
ANEXOS



ANEXO 01

Dinámica: La piedrita oculta

El jugador que tiene la piedrecita pasa sus manos por entre las manos de todos los demás jugadores, dejando caer la piedrecita en las manos de uno de ellos, sin que los otros se den cuenta. Cuando haya pasado por todos, el que tenga la piedrecita sale corriendo en dirección a la meta, y los demás en su persecución. Si logra llegar a la meta sin ser apresado, pasará la piedrecita. Si fuere preso, entregará la piedrecita a quien lo aprisionó, y entonces éste pasará la piedrecita.



ANEXO 02

EL CUENTO

- Es una narración breve de hechos imaginarios o reales.

PARTES O ESTRUCTURA



INICIO

*Se presentan los personajes, el espacio y época en la que ocurren los acontecimientos del cuento.

NUDO

*Suceden los acontecimientos más importantes, surge el conflicto.

DESENLACE

*Se da solución al conflicto de la historia, finaliza la narración, puede tener un final feliz o triste.



REALIDAD AUMENTADA

ANEXO 03

-Consiste en combinar el mundo real con el virtual, mediante un proceso informático, haciendo uso de un dispositivo móvil como el celular o Tablet.



MARCADORES

1



PASOS PARA LLEVAR ACABO RA

1

Ejecución de la aplicación realidad aumentada (RA).

2

Lectura del manual de uso de RA.

3

Enfocar y detectar el marcador.

4

Visualizar y analizar objeto virtual.

2

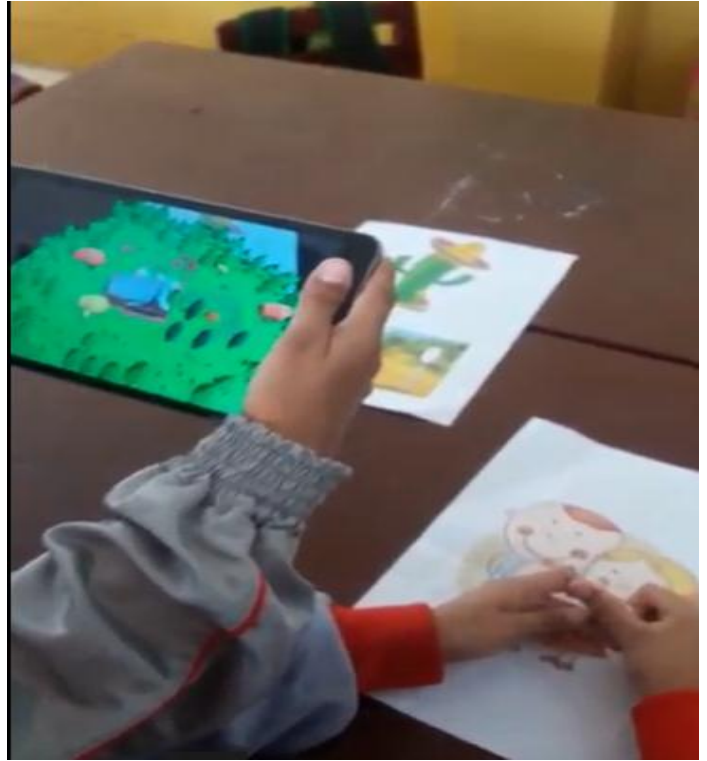


Los estudiantes observan imágenes en 3D para poder crear su cuento a través de esas imágenes.





EVIDENCIAS CON NIÑOS DE LA I.E. N° 88240 "PAZ Y AMISTAD"



I. PARTE INFORMATIVA

- 1.1 Institución Educativa : N° 88240 "PAZ Y AMISTAD"
- 1.2 Lugar : Nuevo Chimbote
- 1.3 Ciclo / Grado / Sección : V / 3er / "A"
- 1.4 N° Estudiantes : 25
- 1.5 Área principal : Comunicación
- 1.6 Áreas que se integran : Personal Social
- 1.7 Profesor(a) de Aula : Luisa Cruzalegui Sifuentes
- 1.8 Investigadora : Ginés Rojas, Elba.
- 1.9 Asesor : Zavaleta Cabrera, Juan Benito.
- 1.10 Duración : 2 horas pedagógicas

II. PROPÓSITO DE LA SESIÓN:

Los estudiantes del tercer grado de educación primaria analizarán imágenes en 3D y a través de ello crearán sus cuentos teniendo en cuenta los pasos para su elaboración.

III. ANTES DE LA SESIÓN:

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos y materiales se utilizarán en esta sesión?
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Realizan la oración del día. ✓ Participan del desayuno escolar. ✓ Recuerdan las normas de convivencia. ✓ Revisan que sus materiales estén listos. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Imágenes en 3D. ✓ Celulares o Tablet. ✓ Hojas bond. ✓ Escala valorativa. ✓ Lápiz, borrador, etc.

IV. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE A TRABAJAR EN LA SESIÓN:

ÁREA : Comunicación			
Competencias	Capacidades	Desempeños Precisados	Enfoque
Escribe diversos tipos de textos	<ul style="list-style-type: none"> •Adecúa el texto a la situación comunicativa. •Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. •Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente. •Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito. 	<ul style="list-style-type: none"> *Escribe cuentos con temáticas y estructura textual simple a partir de la observación de imágenes en 3D. *Usa un vocabulario variado y apropiado a la situación de comunicación. *mantiene la coherencia en la narración de sus cuentos. 	COMUNICATIVO
<u>Competencia Transversal</u>	<ul style="list-style-type: none"> *Escribe cuentos con temáticas y estructura textual simple a partir de sus conocimientos previos y en base a alguna fuente de información. *Usa un vocabulario variado y apropiado a la situación de comunicación. *mantiene la coherencia en la narración de sus cuentos. 	<ul style="list-style-type: none"> *Parte de situaciones de comunicación a través de las cuales los estudiantes comprenden y producen textos orales y escritos de distinto tipo, formato y género textual, con diferentes propósitos, en variados soportes, como los escritos, audiovisuales y multimodales, entre otros. 	<u>Acciones Observables</u>

V. **MOMENTOS DE LA SESIÓN:**

MOMENTOS	PROCESOS DIDACTICOS Y ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	RECURSOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
I N I C I O	<p><u>MOTIVACION</u></p> <p>-Realizan una dinámica “La red” ANEXO 01</p> <p>-Todos sentados en círculo. El pez dirigente está de pies en el centro. Debe haber espacio entre una y otra silla.</p>	Papel bond Plumones Imágenes	7 m
	<p><u>RECUPERACIÓN DE SABERES PREVIOS</u></p> <p>Responden a las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Les gusto la dinámica que realizamos? ¿De qué trata la dinámica que realizaron? ¿Qué mensaje nos deja la dinámica? 	Lenguaje oral	5 m
	<p><u>CONFLICTO COGNITIVO/ PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN</u></p> <p>Responde a las siguientes interrogantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Han escuchado el cuento del gato y el ratón? ¿Qué sucedió con el ratón? ¿Qué enseñanza nos deja este cuento? <p>Escuchan el propósito de la clase: “Observaran imágenes en 3D para producir cuentos” Analizan el propósito de la clase:</p> <ul style="list-style-type: none"> Los estudiantes del tercer grado de educación primaria analizaran imágenes y a través de ello crearán cuentos respetando los pasos y estructura del cuento. 	Lenguaje oral	10 m
DESARROLLO	<p><u>CONSTRUCCIÓN DEL APRENDIZAJE</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Forman grupos de 5 integrantes. ANEXO 02 Escuchan la explicación de la docente, respecto al “cuento”. Recuerdan sobre las partes de un cuento. Responde a las siguientes interrogantes: -¿Han escuchado sobre realidad aumentada?, ¿Qué será? -¿Podremos producir cuentos haciendo uso de la realidad aumentada?, ¿Que necesitaremos? Escuchan la explicación de la docente Reciben los marcadores y analizan junto con la docente. Redactan su primer borrador, teniendo en cuenta las partes del cuento. ANEXO 03 	Hojas bond Celulares Marcadores Imágenes	30 m
	<p><u>CONSOLIDACIÓN O SISTEMATIZACIÓN</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Corrigen su redacción. Elaboran su segundo borrador. Exponen sus cuentos creados 	Hojas.	10 m
	<p><u>APLICACIÓN/AFIANZAMIENTO</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Concluyen su cuento ya finalizado. 	Lenguaje oral	15 m
CIERRE	<p><u>METACOGNICIÓN</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Respondemos a las siguientes preguntas: -¿Qué aprendimos hoy? -¿Qué dificultades hemos tenido para producir cuentos? -¿Qué debemos mejorar? 	Lenguaje oral	5 m

VI. EVALUACIÓN DE LA EVIDENCIA DE LA SESIÓN:

VALORACIÓN DE LA EVIDENCIA			
Desempeños Precisados	Técnica	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE VALORACIÓN
*Escribe cuentos con temáticas y estructura textual simple a partir de una secuencia de imágenes. *Usa un vocabulario variado y apropiado a la situación de comunicación. *Mantiene la coherencia en la narración de sus cuentos.	OBSERVACIÓN	Elaboran un cuento a través de observar y analizar una secuencia de imágenes siguiendo los diferentes pasos correspondientes.	Escala valorativa.

VII. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS/ LINKOGRAFÍAS:

❖ DEL ESTUDIANTE:

LIBRO DE COMUNICACIÓN TERCER GRADO

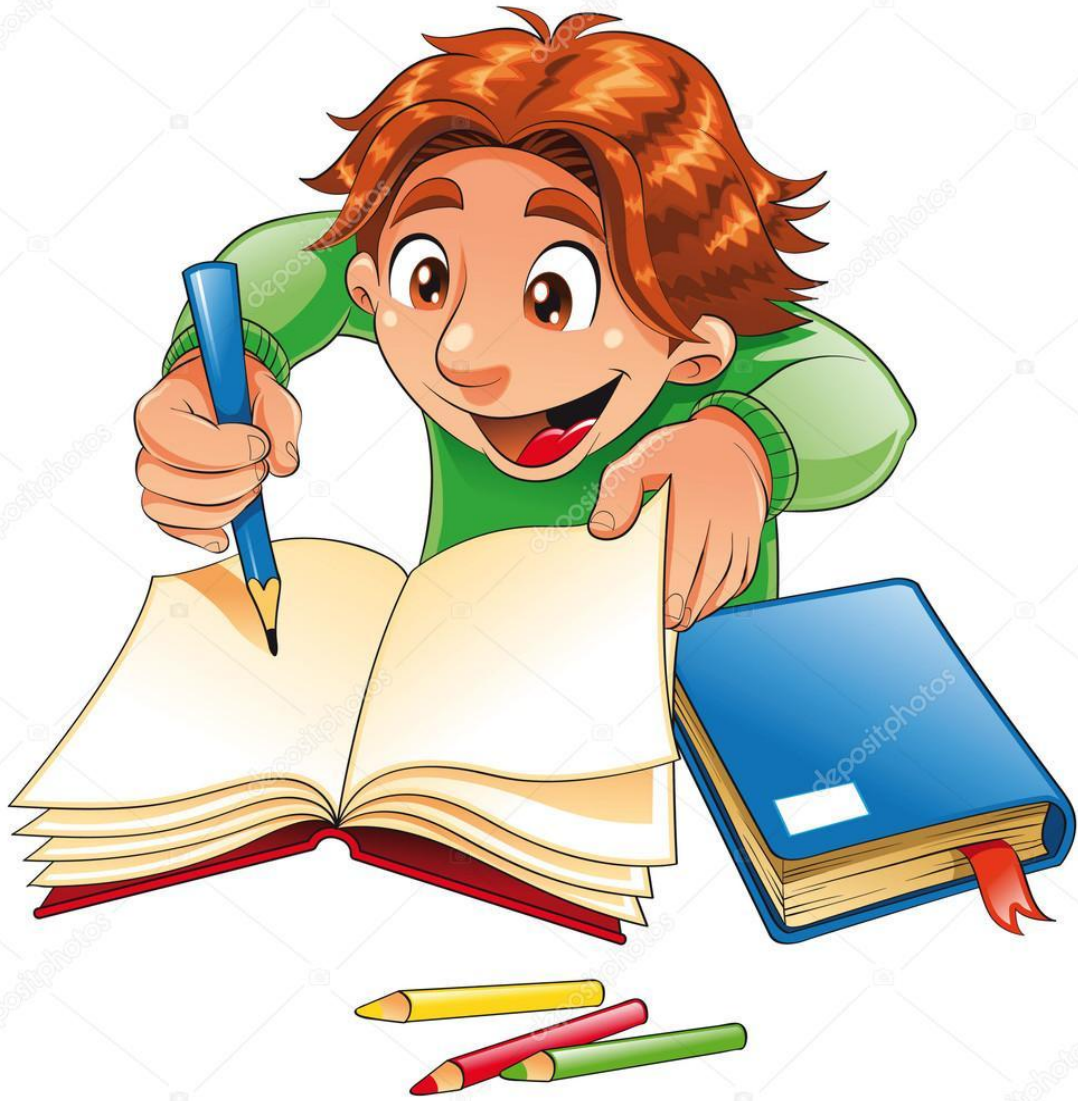
Chimbote, 11 de noviembre del 2017

Investigadora

Sub director

Docente de aula "3° A"

Asesor



ANEXOS



Dinámica: La red

ANEXO 01

-Cada participante recibe el nombre de un pez. El pez animador comienza a circular por entre las sillas y dice: "El pescador atrapó en su red el pez..." (dice el nombre de uno de los peces). El jugador que tiene el nombre indicado se levanta y sigue al pez animador. Así continúa. La fila de peces se mueve por entre las sillas. En un momento determinado el pez animador dice: "Se rompió la red". Todos los peces tratan de tomar asiento en una de las sillas, inclusive el pez animador. El pez que quede sin silla será el próximo pez animador. Vencerá el participante que nunca quede como pez animador



ANEXO 02

EL CUENTO

- Es una narración breve de hechos imaginarios o reales.

PARTES O ESTRUCTURA



INICIO



*Se presentan los personajes, el espacio y época en la que ocurren los acontecimientos del cuento.

NUDO



*Suceden los acontecimientos más importantes, surge el conflicto.

DESENLACE



*Se da solución al conflicto de la historia, finaliza la narración, puede tener un final feliz o triste.



REALIDAD AUMENTADA

ANEXO 03

-Consiste en combinar el mundo real con el virtual, mediante un proceso informático, haciendo uso de un dispositivo móvil como el celular o Tablet.



MARCADORES

1



2



Los estudiantes observan imágenes en 3D para poder crear su cuento a través de esas imágenes.

PASOS PARA LLEVAR ACABO RA

1

Ejecución de la aplicación realidad aumentada (RA).

2

Lectura del manual de uso de RA.

3

Enfocar y detectar el marcador.

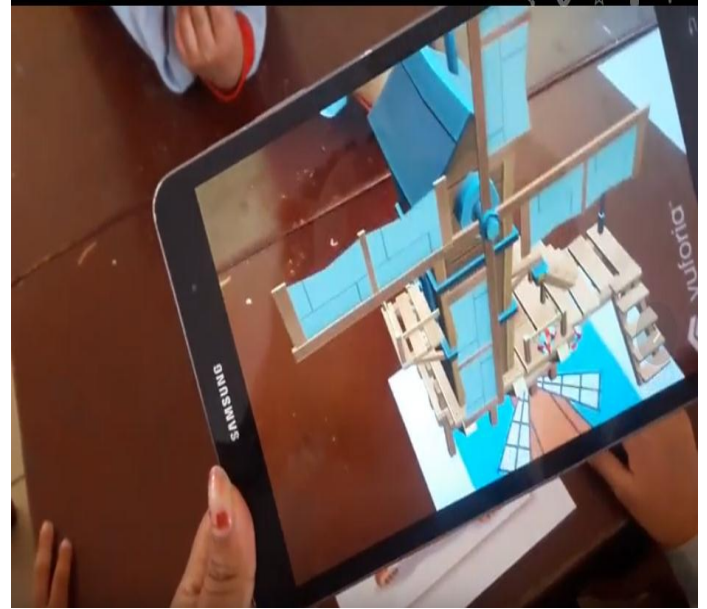
4

Visualizar y analizar objeto virtual.





EVIDENCIAS CON NIÑOS DE LA I.E. N° 88240 "PAZ Y AMISTAD"



I. PARTE INFORMATIVA

- 1.1 Institución Educativa : N° 88240 “PAZ Y AMISTAD”
- 1.2 Lugar : Nuevo Chimbote
- 1.3 Ciclo / Grado / Sección : V / 3er / “A”
- 1.4 N° Estudiantes : 25
- 1.5 Área principal : Comunicación
- 1.6 Áreas que se integran : Personal Social
- 1.7 Profesor(a) de Aula : Luisa Cruzalegui Sifuentes
- 1.8 Investigadora : Ginés Rojas, Elba.
- 1.9 Asesor : Zavaleta Cabrera, Juan Benito.
- 1.10 Duración : 2 horas pedagógicas

II. PROPÓSITO DE LA SESIÓN:

Los estudiantes del tercer grado de educación primaria analizarán imágenes en 3D y a través de ello crearán sus cuentos teniendo en cuenta los pasos para su elaboración.

III. ANTES DE LA SESIÓN:

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos y materiales se utilizarán en esta sesión?
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Realizan la oración del día. ✓ Participan del desayuno escolar. ✓ Recuerdan las normas de convivencia. ✓ Revisan que sus materiales estén listos. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Imágenes en 3D. ✓ Celulares o Tablet. ✓ Hojas bond. ✓ Escala valorativa. ✓ Lápiz, borrador, etc.

IV. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE A TRABAJAR EN LA SESIÓN:

ÁREA : Comunicación			
Competencias	Capacidades	Desempeños Precisados	Enfoque
Escribe diversos tipos de textos	<ul style="list-style-type: none"> •Adecúa el texto a la situación comunicativa. •Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. •Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente. •Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito. 	<ul style="list-style-type: none"> *Escribe cuentos con temáticas y estructura textual simple a partir de la observación de imágenes en 3D. *Usa un vocabulario variado y apropiado a la situación de comunicación. *mantiene la coherencia en la narración de sus cuentos. 	COMUNICATIVO
<u>Competencia Transversal</u>	<ul style="list-style-type: none"> *Escribe cuentos con temáticas y estructura textual simple a partir de sus conocimientos previos y en base a alguna fuente de información. *Usa un vocabulario variado y apropiado a la situación de comunicación. *mantiene la coherencia en la narración de sus cuentos. 	<ul style="list-style-type: none"> *Parte de situaciones de comunicación a través de las cuales los estudiantes comprenden y producen textos orales y escritos de distinto tipo, formato y género textual, con diferentes propósitos, en variados soportes, como los escritos, audiovisuales y multimodales, entre otros. 	<u>Acciones Observables</u>

V. **MOMENTOS DE LA SESIÓN:**

MOMENTOS	PROCESOS DIDACTICOS Y ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	RECURSOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
I N I C I O	<p><u>MOTIVACION</u></p> <p>-Realizan una dinámica escuchando una canción “En la selva me encuentre”</p> <p style="text-align: center;">ANEXO 01</p>	Papel bond Plumones Imágenes	7 m
	<p><u>RECUPERACIÓN DE SABERES PREVIOS</u></p> <p>Responden a las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ ¿Les gusto la dinámica que realizamos? ▪ ¿De qué trata la dinámica que realizaron? ▪ ¿Qué mensaje nos deja la dinámica? 	Lenguaje oral	5 m
	<p><u>CONFLICTO COGNITIVO/ PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN</u></p> <p>Responde a las siguientes interrogantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ ¿Han escuchado el cuento del gato y el ratón? ▪ ¿Qué sucedió con el ratón? ▪ ¿Qué enseñanza nos deja este cuento? <p>Escuchan el propósito de la clase: “Observaran imágenes en 3D para producir cuentos”</p> <p>Analizan el propósito de la clase:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los estudiantes del tercer grado de educación primaria analizaran imágenes y a través de ello crearán cuentos respetando los pasos y estructura del cuento. 	Lenguaje oral	10 m
DESARROLLO	<p><u>CONSTRUCCIÓN DEL APRENDIZAJE</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Forman grupos de 5 integrantes. ▪ Escuchan la explicación de la docente, respecto al “cuento”. ▪ Recuerdan sobre las partes de un cuento. ▪ Responde a las siguientes interrogantes: -¿Han escuchado sobre realidad aumentada?, ¿Qué será? -¿Podremos producir cuentos haciendo uso de la realidad aumentada?, ¿Que necesitaremos? ▪ Escuchan la explicación de la docente ▪ Reciben los marcadores y analizan junto con la docente. ▪ Redactan su primer borrador, teniendo en cuenta las partes del cuento. <p style="text-align: center;">ANEXO 02</p> <p style="text-align: center;">ANEXO 03</p>	Hojas bond Celulares Marcadores Imágenes	30 m
	<p><u>CONSOLIDACIÓN O SISTEMATIZACIÓN</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Corrigen su redacción. ▪ Elaboran su segundo borrador. ▪ Exponen sus cuentos creados 	Hojas.	10 m
	<p><u>APLICACIÓN/AFIANZAMIENTO</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Concluyen su cuento ya finalizado. 	Lenguaje oral	15 m
CIERRE	<p><u>METACOGNICIÓN</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Respondemos a las siguientes preguntas: -¿Qué aprendimos hoy? -¿Qué dificultades hemos tenido para producir cuentos? -¿Qué debemos mejorar? 	Lenguaje oral	5 m

VI. EVALUACIÓN DE LA EVIDENCIA DE LA SESIÓN:

VALORACIÓN DE LA EVIDENCIA			
Desempeños Precisados	Técnica	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE VALORACIÓN
*Escribe cuentos con temáticas y estructura textual simple a partir de una secuencia de imágenes. *Usa un vocabulario variado y apropiado a la situación de comunicación. *Mantiene la coherencia en la narración de sus cuentos.	OBSERVACIÓN	Elaboran un cuento a través de observar y analizar una secuencia de imágenes siguiendo los diferentes pasos correspondientes.	Escala valorativa.

VII. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS/ LINKOGRAFÍAS:

❖ DEL ESTUDIANTE:

LIBRO DE COMUNICACIÓN TERCER GRADO

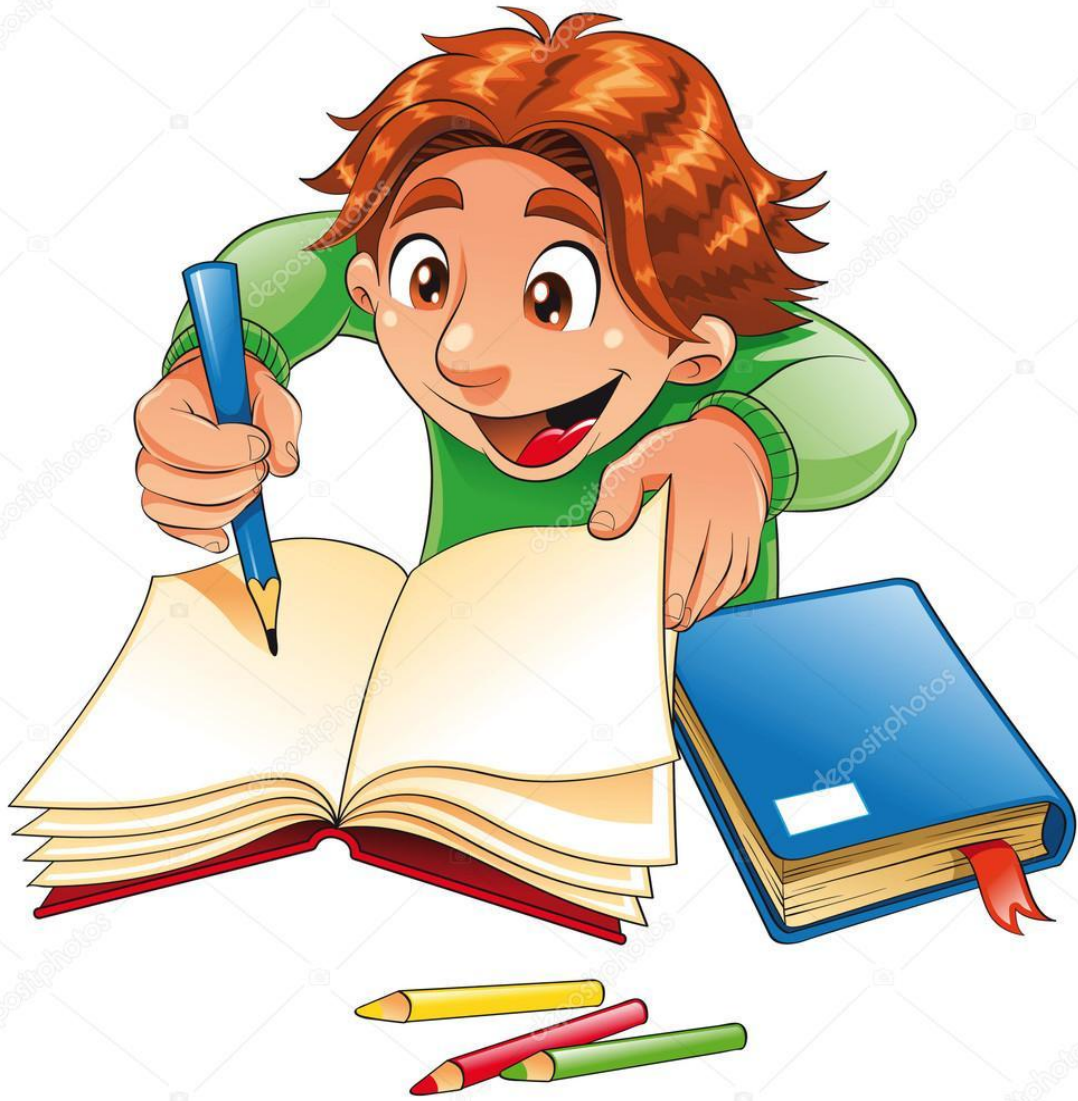
Chimbote, 11 de noviembre del 2017

Investigadora

Sub director

Docente de aula "3° A"

Asesor



ANEXOS



Canción infantil: "En la selva me encuentre"

ANEXO 01

- En la selva me encontré **(palmas)**
 un animal particular **(palmas)**
 que tenía una manita así **(mano derecha hacia arriba)**
 y la otra manita así **(mano izquierda hacia arriba)**
 y hacía cli cli cli **(nos movemos a un lado)**
 y hacía cla cla cla **(nos movemos al otro lado)**
- (<https://www.youtube.com/watch?v=Xnb5K1E9lpY>)



ANEXO 02

EL CUENTO



- Es una narración breve de hechos imaginarios o reales.



PARTES O ESTRUCTURA



INICIO



*Se presentan los personajes, el espacio y época en la que ocurren los acontecimientos del cuento.

NUDO



*Suceden los acontecimientos más importantes, surge el conflicto.

DESENLACE



*Se da solución al conflicto de la historia, finaliza la narración, puede tener un final feliz o triste.



REALIDAD AUMENTADA

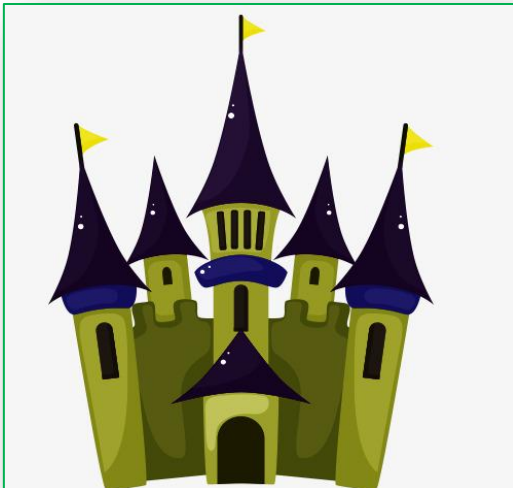
ANEXO 03

-Consiste en combinar el mundo real con el virtual, mediante un proceso informático, haciendo uso de un dispositivo móvil como el celular o Tablet.



MARCADORES

1



2



PASOS PARA LLEVAR ACABO RA

1

Ejecución de la aplicación realidad aumentada (RA).

2

Lectura del manual de uso de RA.

3

Enfocar y detectar el marcador.

4

Visualizar y analizar objeto virtual.

Los estudiantes observan imágenes en 3D para poder crear su cuento a través de esas imágenes.





EVIDENCIAS CON NIÑOS DE LA I.E. N° 88240 "PAZ Y AMISTAD"



I. PARTE INFORMATIVA

- 1.1 Institución Educativa : N° 88240 “PAZ Y AMISTAD”
- 1.2 Lugar : Nuevo Chimbote
- 1.3 Ciclo / Grado / Sección : V / 3er / “A”
- 1.4 N° Estudiantes : 25
- 1.5 Área principal : Comunicación
- 1.6 Áreas que se integran : Personal Social
- 1.7 Profesor(a) de Aula : Luisa Cruzalegui Sifuentes
- 1.8 Investigadora : Ginés Rojas, Elba.
- 1.9 Asesor : Zavaleta Cabrera, Juan Benito.
- 1.10 Duración : 2 horas pedagógicas

II. PROPÓSITO DE LA SESIÓN:

Los estudiantes del tercer grado de educación primaria analizarán imágenes en 3D y a través de ello crearán sus cuentos teniendo en cuenta los pasos para su elaboración.

III. ANTES DE LA SESIÓN:

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos y materiales se utilizarán en esta sesión?
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Realizan la oración del día. ✓ Participan del desayuno escolar. ✓ Recuerdan las normas de convivencia. ✓ Revisan que sus materiales estén listos. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Imágenes en 3D. ✓ Celulares o Tablet. ✓ Hojas bond. ✓ Escala valorativa. ✓ Lápiz, borrador, etc.

IV. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE A TRABAJAR EN LA SESIÓN:

ÁREA : Comunicación			
Competencias	Capacidades	Desempeños Precisados	Enfoque
Escribe diversos tipos de textos	<ul style="list-style-type: none"> •Adecúa el texto a la situación comunicativa. •Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. •Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente. •Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito. 	<ul style="list-style-type: none"> *Escribe cuentos con temáticas y estructura textual simple a partir de la observación de imágenes en 3D. *Usa un vocabulario variado y apropiado a la situación de comunicación. *mantiene la coherencia en la narración de sus cuentos. 	COMUNICATIVO
<u>Competencia Transversal</u>	<ul style="list-style-type: none"> *Escribe cuentos con temáticas y estructura textual simple a partir de sus conocimientos previos y en base a alguna fuente de información. *Usa un vocabulario variado y apropiado a la situación de comunicación. *mantiene la coherencia en la narración de sus cuentos. 	<ul style="list-style-type: none"> *Parte de situaciones de comunicación a través de las cuales los estudiantes comprenden y producen textos orales y escritos de distinto tipo, formato y género textual, con diferentes propósitos, en variados soportes, como los escritos, audiovisuales y multimodales, entre otros. 	<u>Acciones Observables</u>

V. **MOMENTOS DE LA SESIÓN:**

MOMENTOS	PROCESOS DIDACTICOS Y ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	RECURSOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
I N I C I O	<p><u>MOTIVACION</u></p> <p>-Realizan una dinámica “Paren” ANEXO 01</p> <p>Los jugadores son numerados y permanecen en círculo; el que tiene la bola quedará en el centro.</p>	Papel bond Plumones Imágenes	7 m
	<p><u>RECUPERACIÓN DE SABERES PREVIOS</u></p> <p>Responden a las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ ¿Les gusto la dinámica que realizamos? ▪ ¿De qué trata la dinámica que realizaron? ▪ ¿Qué mensaje nos deja la dinámica? 	Lenguaje oral	5 m
	<p><u>CONFLICTO COGNITIVO/ PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN</u></p> <p>Responde a las siguientes interrogantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ ¿Han escuchado el cuento del gato y el ratón? ▪ ¿Qué sucedió con el ratón? ▪ ¿Qué enseñanza nos deja este cuento? <p>Escuchan el propósito de la clase: “Observaran imágenes en 3D para producir cuentos” Analizan el propósito de la clase:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los estudiantes del tercer grado de educación primaria analizaran imágenes y a través de ello crearan cuentos respetando los pasos y estructura del cuento. 	Lenguaje oral	10 m
DESARROLLO	<p><u>CONSTRUCCIÓN DEL APRENDIZAJE</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Forman grupos de 5 integrantes. ANEXO 02 ▪ Escuchan la explicación de la docente, respecto al “cuento”. ▪ Recuerdan sobre las partes de un cuento. ▪ Responde a las siguientes interrogantes: -¿Han escuchado sobre realidad aumentada?, ¿Qué será? -¿Podremos producir cuentos haciendo uso de la realidad aumentada?, ¿Que necesitaremos? ▪ Escuchan la explicación de la docente ▪ Reciben los marcadores y analizan junto con la docente. ▪ Redactan su primer borrador, teniendo en cuenta las partes del cuento. ANEXO 03 	Hojas bond Celulares Marcadores Imágenes	30 m
	<p><u>CONSOLIDACIÓN O SISTEMATIZACIÓN</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Corrigen su redacción. ▪ Elaboran su segundo borrador. ▪ Exponen sus cuentos creados 	Hojas.	10 m
	<p><u>APLICACIÓN/AFIANZAMIENTO</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Concluyen su cuento ya finalizado. 	Lenguaje oral	15 m
CIERRE	<p><u>METACOGNICIÓN</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Respondemos a las siguientes preguntas: -¿Qué aprendimos hoy? -¿Qué dificultades hemos tenido para producir cuentos? -¿Qué debemos mejorar? 	Lenguaje oral	5 m

VI. EVALUACIÓN DE LA EVIDENCIA DE LA SESIÓN:

VALORACIÓN DE LA EVIDENCIA			
Desempeños Precisados	Técnica	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE VALORACIÓN
*Escribe cuentos con temáticas y estructura textual simple a partir de una secuencia de imágenes. *Usa un vocabulario variado y apropiado a la situación de comunicación. *Mantiene la coherencia en la narración de sus cuentos.	OBSERVACIÓN	Elaboran un cuento a través de observar y analizar una secuencia de imágenes siguiendo los diferentes pasos correspondientes.	Escala valorativa.

VII. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS/ LINKOGRAFÍAS:

❖ DEL ESTUDIANTE:

LIBRO DE COMUNICACIÓN TERCER GRADO

Chimbote, 11 de noviembre del 2017

Investigadora

Sub director

Docente de aula "3° A"

Asesor



ANEXOS



Dinámica: " Paren "

ANEXO 01

-El jugador del centro grita un número y tira la bola hacia arriba. El jugador llamado recoge la bola y todos los demás, inclusive el del centro, correrán, procurando distanciarse lo más posible. Al grito de "paren", dado por el jugador que cogió la bola, todos se inmobilizan donde están. Este entonces, tirará la bola contra las piernas de cualquiera de los jugadores, que no podrá defenderse. El que sea tocado por la bola, quedará en posesión de ella e irá al centro. Si ningún jugador es alcanzado por la bola, irá al centro el jugador que recogió la bola.



ANEXO 02

EL CUENTO

- Es una narración breve de hechos imaginarios o reales.

PARTES O ESTRUCTURA

INICIO

*Se presentan los personajes, el espacio y época en la que ocurren los acontecimientos del cuento.

NUDO

*Suceden los acontecimientos más importantes, surge el conflicto.

DESENLACE

*Se da solución al conflicto de la historia, finaliza la narración, puede tener un final feliz o triste.





REALIDAD AUMENTADA

ANEXO 03

-Consiste en combinar el mundo real con el virtual, mediante un proceso informático, haciendo uso de un dispositivo móvil como el celular o Tablet.



MARCADORES

1



2



PASOS PARA LLEVAR ACABO RA

1

Ejecución de la aplicación realidad aumentada (RA).

2

Lectura del manual de uso de RA.

3

Enfocar y detectar el marcador.

4

Visualizar y analizar objeto virtual.

Los estudiantes observan imágenes en 3D para poder crear su cuento a través de esas imágenes.





EVIDENCIAS CON NIÑOS DE LA I.E. N° 88240 "PAZ Y AMISTAD"



I. PARTE INFORMATIVA

- 1.1 Institución Educativa : N° 88240 “PAZ Y AMISTAD”
- 1.2 Lugar : Nuevo Chimbote
- 1.3 Ciclo / Grado / Sección : V / 3er / “A”
- 1.4 N° Estudiantes : 25
- 1.5 Área principal : Comunicación
- 1.6 Áreas que se integran : Personal Social
- 1.7 Profesor(a) de Aula : Luisa Cruzalegui Sifuentes
- 1.8 Investigadora : Ginés Rojas, Elba.
- 1.9 Asesor : Zavaleta Cabrera, Juan Benito.
- 1.10 Duración : 2 horas pedagógicas

II. PROPÓSITO DE LA SESIÓN:

Los estudiantes del tercer grado de educación primaria analizarán imágenes en 3D y a través de ello crearán sus cuentos teniendo en cuenta los pasos para su elaboración.

III. ANTES DE LA SESIÓN:

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos y materiales se utilizarán en esta sesión?
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Realizan la oración del día. ✓ Participan del desayuno escolar. ✓ Recuerdan las normas de convivencia. ✓ Revisan que sus materiales estén listos. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Imágenes en 3D. ✓ Celulares o Tablet. ✓ Hojas bond. ✓ Escala valorativa. ✓ Lápiz, borrador, etc.

IV. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE A TRABAJAR EN LA SESIÓN:

ÁREA : Comunicación			
Competencias	Capacidades	Desempeños Precisados	Enfoque
Escribe diversos tipos de textos	<ul style="list-style-type: none"> •Adecúa el texto a la situación comunicativa. •Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. •Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente. •Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito. 	<ul style="list-style-type: none"> *Escribe cuentos con temáticas y estructura textual simple a partir de la observación de imágenes en 3D. *Usa un vocabulario variado y apropiado a la situación de comunicación. *mantiene la coherencia en la narración de sus cuentos. 	COMUNICATIVO
<u>Competencia Transversal</u>	<ul style="list-style-type: none"> *Escribe cuentos con temáticas y estructura textual simple a partir de sus conocimientos previos y en base a alguna fuente de información. *Usa un vocabulario variado y apropiado a la situación de comunicación. *mantiene la coherencia en la narración de sus cuentos. 	<ul style="list-style-type: none"> *Parte de situaciones de comunicación a través de las cuales los estudiantes comprenden y producen textos orales y escritos de distinto tipo, formato y género textual, con diferentes propósitos, en variados soportes, como los escritos, audiovisuales y multimodales, entre otros. 	<u>Acciones Observables</u>

V. **MOMENTOS DE LA SESIÓN:**

MOMENTOS	PROCESOS DIDACTICOS Y ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	RECURSOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
I N I C I O	<p><u>MOTIVACION</u></p> <p style="text-align: right;">ANEXO 01</p> <p>-Realizan una dinámica “No toque la silla”</p> <p>Jugadores en círculo. En el centro está un jugador al lado de un asiento.</p>	Papel bond Plumones Imágenes	7 m
	<p><u>RECUPERACIÓN DE SABERES PREVIOS</u></p> <p>Responden a las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ ¿Les gusto la dinámica que realizamos? ▪ ¿De qué trata la dinámica que realizaron? ▪ ¿Qué mensaje nos deja la dinámica? 	Lenguaje oral	5 m
	<p><u>CONFLICTO COGNITIVO/ PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN</u></p> <p>Responde a las siguientes interrogantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ ¿Han escuchado el cuento del gato y el ratón? ▪ ¿Qué sucedió con el ratón? ▪ ¿Qué enseñanza nos deja este cuento? <p>Escuchan el propósito de la clase: “Observaran imágenes en 3D para producir cuentos”</p> <p>Analizan el propósito de la clase:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los estudiantes del tercer grado de educación primaria analizaran imágenes y a través de ello crearán cuentos respetando los pasos y estructura del cuento. 	Lenguaje oral	10 m
DESARROLLO	<p><u>CONSTRUCCIÓN DEL APRENDIZAJE</u></p> <p style="text-align: right;">ANEXO 02</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Forman grupos de 5 integrantes. ▪ Escuchan la explicación de la docente, respecto al “cuento”. ▪ Recuerdan sobre las partes de un cuento. ▪ Responde a las siguientes interrogantes: -¿Han escuchado sobre realidad aumentada?, ¿Qué será? -¿Podremos producir cuentos haciendo uso de la realidad aumentada?, ¿Que necesitaremos? ▪ Escuchan la explicación de la docente ▪ Reciben los marcadores y analizan junto con la docente. ▪ Redactan su primer borrador, teniendo en cuenta las partes del cuento. <p style="text-align: right;">ANEXO 03</p>	Hojas bond Celulares Marcadores Imágenes	30 m
	<p><u>CONSOLIDACIÓN O SISTEMATIZACIÓN</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Corrigen su redacción. ▪ Elaboran su segundo borrador. ▪ Exponen sus cuentos creados 	Hojas.	10 m
	<p><u>APLICACIÓN/AFIANZAMIENTO</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Concluyen su cuento ya finalizado. 	Lenguaje oral	15 m
CIERRE	<p><u>METACOGNICIÓN</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Respondemos a las siguientes preguntas: -¿Qué aprendimos hoy? -¿Qué dificultades hemos tenido para producir cuentos? -¿Qué debemos mejorar? 	Lenguaje oral	5 m

VI. EVALUACIÓN DE LA EVIDENCIA DE LA SESIÓN:

VALORACIÓN DE LA EVIDENCIA			
Desempeños Precisados	Técnica	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE VALORACIÓN
*Escribe cuentos con temáticas y estructura textual simple a partir de una secuencia de imágenes. *Usa un vocabulario variado y apropiado a la situación de comunicación. *Mantiene la coherencia en la narración de sus cuentos.	OBSERVACIÓN	Elaboran un cuento a través de observar y analizar una secuencia de imágenes siguiendo los diferentes pasos correspondientes.	Escala valorativa.

VII. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS/ LINKOGRAFÍAS:

❖ DEL ESTUDIANTE:

LIBRO DE COMUNICACIÓN TERCER GRADO

Chimbote, 11 de noviembre del 2017

Investigadora

Sub director

Docente de aula "3° A"

Asesor



ANEXOS



Dinámica: "No toque la silla"

ANEXO 01

Desarrollo: a la señal de comenzar, el jugador que esté con la bola la lanza tratando de golpear el asiento. El que defiende el asiento procura impedir que le den con la bola, devolviendo la bola a otro jugador cualquiera. Pero no puede tocar el asiento. El jugador que logre dar con la bola a la silla, toma el lugar del defensor.



ANEXO 02

EL CUENTO



- Es una narración breve de hechos imaginarios o reales.



PARTES O ESTRUCTURA



INICIO



*Se presentan los personajes, el espacio y época en la que ocurren los acontecimientos del cuento.

NUDO



*Suceden los acontecimientos más importantes, surge el conflicto.

DESENLACE



*Se da solución al conflicto de la historia, finaliza la narración, puede tener un final feliz o triste.



REALIDAD AUMENTADA

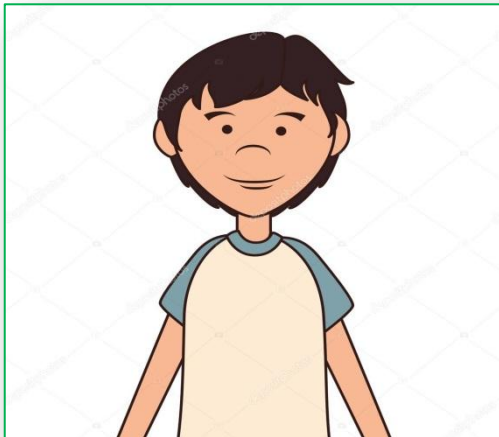
ANEXO 03

-Consiste en combinar el mundo real con el virtual, mediante un proceso informático, haciendo uso de un dispositivo móvil como el celular o Tablet.



MARCADORES

1



2



PASOS PARA LLEVAR ACABO RA

1

Ejecución de la aplicación realidad aumentada (RA).

2

Lectura del manual de uso de RA.

3

Enfocar y detectar el marcador.

4

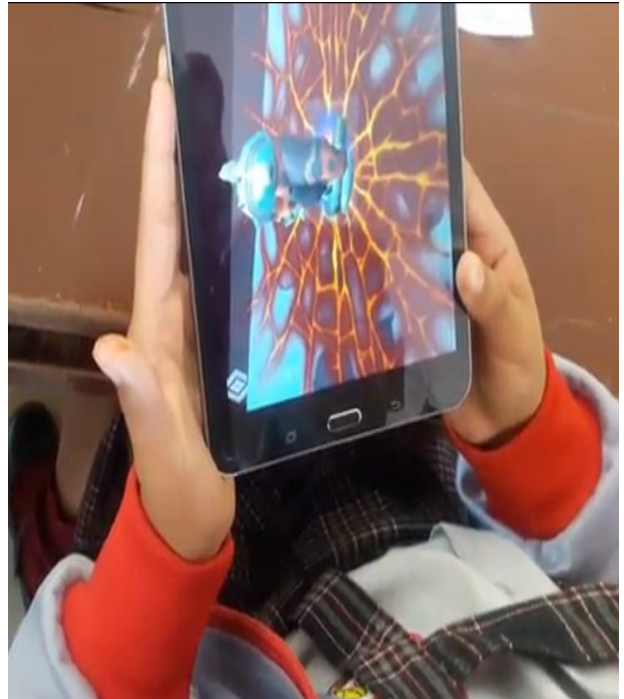
Visualizar y analizar objeto virtual.

Los estudiantes observan imágenes en 3D para poder crear su cuento a través de esas imágenes.





EVIDENCIAS CON NIÑOS DE LA I.E. N° 88240 "PAZ Y AMISTAD"



I. PARTE INFORMATIVA

- 1.1 Institución Educativa : N° 88240 “PAZ Y AMISTAD”
- 1.2 Lugar : Nuevo Chimbote
- 1.3 Ciclo / Grado / Sección : V / 3er / “A”
- 1.4 N° Estudiantes : 25
- 1.5 Área principal : Comunicación
- 1.6 Áreas que se integran : Personal Social
- 1.7 Profesor(a) de Aula : Luisa Cruzalegui Sifuentes
- 1.8 Investigadora : Ginés Rojas, Elba.
- 1.9 Asesor : Zavaleta Cabrera, Juan Benito.
- 1.10 Duración : 2 horas pedagógicas

II. PROPÓSITO DE LA SESIÓN:

Los estudiantes del tercer grado de educación primaria analizarán imágenes en 3D y a través de ello crearán sus cuentos teniendo en cuenta los pasos para su elaboración.

III. ANTES DE LA SESIÓN:

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos y materiales se utilizarán en esta sesión?
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Realizan la oración del día. ✓ Participan del desayuno escolar. ✓ Recuerdan las normas de convivencia. ✓ Revisan que sus materiales estén listos. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Imágenes en 3D. ✓ Celulares o Tablet. ✓ Hojas bond. ✓ Escala valorativa. ✓ Lápiz, borrador, etc.

IV. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE A TRABAJAR EN LA SESIÓN:

ÁREA : Comunicación			
Competencias	Capacidades	Desempeños Precisados	Enfoque
Escribe diversos tipos de textos	<ul style="list-style-type: none"> •Adecúa el texto a la situación comunicativa. •Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. •Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente. •Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito. 	<ul style="list-style-type: none"> *Escribe cuentos con temáticas y estructura textual simple a partir de la observación de imágenes en 3D. *Usa un vocabulario variado y apropiado a la situación de comunicación. *mantiene la coherencia en la narración de sus cuentos. 	COMUNICATIVO
<u>Competencia Transversal</u>	<ul style="list-style-type: none"> *Escribe cuentos con temáticas y estructura textual simple a partir de sus conocimientos previos y en base a alguna fuente de información. *Usa un vocabulario variado y apropiado a la situación de comunicación. *mantiene la coherencia en la narración de sus cuentos. 	<ul style="list-style-type: none"> *Parte de situaciones de comunicación a través de las cuales los estudiantes comprenden y producen textos orales y escritos de distinto tipo, formato y género textual, con diferentes propósitos, en variados soportes, como los escritos, audiovisuales y multimodales, entre otros. 	<u>Acciones Observables</u>

V. **MOMENTOS DE LA SESIÓN:**

MOMENTOS	PROCESOS DIDACTICOS Y ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	RECURSOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
I N I C I O	<p><u>MOTIVACION</u></p> <p>-Realizan una dinámica “Empujar la lata” ANEXO 01</p> <p>Los jugadores se dividen en dos grupos iguales y forman dos filas detrás de la línea divisoria. A diez o quince metros de la línea están los dos asientos, uno para cada fila. Sobre la línea, las dos latas.</p>	Papel bond Plumones Imágenes	7 m
	<p><u>RECUPERACIÓN DE SABERES PREVIOS</u></p> <p>Responden a las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ ¿Les gusto la dinámica que realizamos? ▪ ¿De qué trata la dinámica que realizaron? ▪ ¿Qué mensaje nos deja la dinámica? 	Lenguaje oral	5 m
	<p><u>CONFLICTO COGNITIVO/ PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN</u></p> <p>Responde a las siguientes interrogantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ ¿Han escuchado el cuento del gato y el ratón? ▪ ¿Qué sucedió con el ratón? ▪ ¿Qué enseñanza nos deja este cuento? <p>Escuchan el propósito de la clase: “Observaran imágenes en 3D para producir cuentos” Analizan el propósito de la clase:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los estudiantes del tercer grado de educación primaria analizaran imágenes y a través de ello crearán cuentos respetando los pasos y estructura del cuento. 	Lenguaje oral	10 m
DESARROLLO	<p><u>CONSTRUCCIÓN DEL APRENDIZAJE</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Forman grupos de 5 integrantes. ANEXO 02 ▪ Escuchan la explicación de la docente, respecto al “cuento”. ▪ Recuerdan sobre las partes de un cuento. ▪ Responde a las siguientes interrogantes: -¿Han escuchado sobre realidad aumentada?, ¿Qué será? -¿Podremos producir cuentos haciendo uso de la realidad aumentada?, ¿Que necesitaremos? ▪ Escuchan la explicación de la docente ▪ Reciben los marcadores y analizan junto con la docente. ▪ Redactan su primer borrador, teniendo en cuenta las partes del cuento. ANEXO 03 	Hojas bond Celulares Marcadores Imágenes	30 m
	<p><u>CONSOLIDACIÓN O SISTEMATIZACIÓN</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Corrigen su redacción. ▪ Elaboran su segundo borrador. ▪ Exponen sus cuentos creados 	Hojas.	10 m
	<p><u>APLICACIÓN/AFIANZAMIENTO</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Concluyen su cuento ya finalizado. 	Lenguaje oral	15 m
CIERRE	<p><u>METACOGNICIÓN</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Respondemos a las siguientes preguntas: -¿Qué aprendimos hoy? -¿Qué dificultades hemos tenido para producir cuentos? -¿Qué debemos mejorar? 	Lenguaje oral	5 m

VI. EVALUACIÓN DE LA EVIDENCIA DE LA SESIÓN:

VALORACIÓN DE LA EVIDENCIA			
Desempeños Precisados	Técnica	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE VALORACIÓN
*Escribe cuentos con temáticas y estructura textual simple a partir de una secuencia de imágenes. *Usa un vocabulario variado y apropiado a la situación de comunicación. *Mantiene la coherencia en la narración de sus cuentos.	OBSERVACIÓN	Elaboran un cuento a través de observar y analizar una secuencia de imágenes siguiendo los diferentes pasos correspondientes.	Escala valorativa.

VII. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS/ LINKOGRAFÍAS:

❖ **DEL ESTUDIANTE:**

LIBRO DE COMUNICACIÓN TERCER GRADO

Chimbote, 11 de noviembre del 2017

Investigadora

Sub director

Docente de aula "3° A"

Asesor



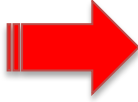
ANEXOS



Canción infantil: "Empujar la lata"

ANEXO 01

Desarrollo: a la señal, el primer jugador de cada fila sale empujando con el pie la lata, haciéndola pasar por detrás del asiento y trayéndola nuevamente a la línea inicial. Entonces sale el segundo jugador y hace el mismo recorrido, y así todos. El jugador que va regresando se coloca detrás de la fila, mientras todos avanzan un paso. Es falta tocar la lata con la mano, comenzar a empujarla antes de estar sobre la línea divisoria, salir de la fila. El vencedor será el grupo que en menos tiempo haya realizado el juego, con menor número de faltas.



ANEXO 02

EL CUENTO



- Es una narración breve de hechos imaginarios o reales.



PARTES O ESTRUCTURA



INICIO



*Se presentan los personajes, el espacio y época en la que ocurren los acontecimientos del cuento.

NUDO



*Suceden los acontecimientos más importantes, surge el conflicto.

DESENLACE



*Se da solución al conflicto de la historia, finaliza la narración, puede tener un final feliz o triste.



REALIDAD AUMENTADA

ANEXO 03

-Consiste en combinar el mundo real con el virtual, mediante un proceso informático, haciendo uso de un dispositivo móvil como el celular o Tablet.



MARCADORES

1



2



3



PASOS PARA LLEVAR ACABO RA

1

Ejecución de la aplicación realidad aumentada (RA).

2

Lectura del manual de uso de RA.

3

Enfocar y detectar el marcador.

4

Visualizar y analizar objeto virtual.

Los estudiantes observan imágenes en 3D para poder crear su cuento a través de esas imágenes.





EVIDENCIAS CON NIÑOS DE LA I.E. N° 88240 "PAZ Y AMISTAD"



I. PARTE INFORMATIVA

- 1.1 Institución Educativa : N° 88240 “PAZ Y AMISTAD”
- 1.2 Lugar : Nuevo Chimbote
- 1.3 Ciclo / Grado / Sección : V / 3er / “A”
- 1.4 N° Estudiantes : 25
- 1.5 Área principal : Comunicación
- 1.6 Áreas que se integran : Personal Social
- 1.7 Profesor(a) de Aula : Luisa Cruzalegui Sifuentes
- 1.8 Investigadora : Ginés Rojas, Elba.
- 1.9 Asesor : Zavaleta Cabrera, Juan Benito.
- 1.10 Duración : 2 horas pedagógicas

II. PROPÓSITO DE LA SESIÓN:

Los estudiantes del tercer grado de educación primaria analizarán imágenes en 3D y a través de ello crearán sus cuentos teniendo en cuenta los pasos para su elaboración.

III. ANTES DE LA SESIÓN:

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos y materiales se utilizarán en esta sesión?
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Realizan la oración del día. ✓ Participan del desayuno escolar. ✓ Recuerdan las normas de convivencia. ✓ Revisan que sus materiales estén listos. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Imágenes en 3D. ✓ Celulares o Tablet. ✓ Hojas bond. ✓ Escala valorativa. ✓ Lápiz, borrador, etc.

IV. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE A TRABAJAR EN LA SESIÓN:

ÁREA : Comunicación			
Competencias	Capacidades	Desempeños Precisados	Enfoque
Escribe diversos tipos de textos	<ul style="list-style-type: none"> •Adecúa el texto a la situación comunicativa. •Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. •Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente. •Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito. 	<ul style="list-style-type: none"> *Escribe cuentos con temáticas y estructura textual simple a partir de la observación de imágenes en 3D. *Usa un vocabulario variado y apropiado a la situación de comunicación. *mantiene la coherencia en la narración de sus cuentos. 	COMUNICATIVO
<u>Competencia Transversal</u>	<ul style="list-style-type: none"> *Escribe cuentos con temáticas y estructura textual simple a partir de sus conocimientos previos y en base a alguna fuente de información. *Usa un vocabulario variado y apropiado a la situación de comunicación. *mantiene la coherencia en la narración de sus cuentos. 	<ul style="list-style-type: none"> *Parte de situaciones de comunicación a través de las cuales los estudiantes comprenden y producen textos orales y escritos de distinto tipo, formato y género textual, con diferentes propósitos, en variados soportes, como los escritos, audiovisuales y multimodales, entre otros. 	<u>Acciones Observables</u>

V. MOMENTOS DE LA SESIÓN:

MOMENTOS	PROCESOS DIDACTICOS Y ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	RECURSOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
I N I C I O	<p><u>MOTIVACION</u></p> <p>-Realizan una dinámica “El cazador” ANEXO 01</p> <p>Se trazan tres círculos en el suelo (cuevas). Los jugadores (liebres) están todos en una de las cuevas. El cazador está en el campo.</p>	Papel bond Plumones Imágenes	7 m
	<p><u>RECUPERACIÓN DE SABERES PREVIOS</u></p> <p>Responden a las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ ¿Les gusto la dinámica que realizamos? ▪ ¿De qué trata la dinámica que realizaron? ▪ ¿Qué mensaje nos deja la dinámica? 	Lenguaje oral	5 m
	<p><u>CONFLICTO COGNITIVO/ PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN</u></p> <p>Responde a las siguientes interrogantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ ¿Han escuchado el cuento del gato y el ratón? ▪ ¿Qué sucedió con el ratón? ▪ ¿Qué enseñanza nos deja este cuento? <p>Escuchan el propósito de la clase: “Observaran imágenes en 3D para producir cuentos” Analizan el propósito de la clase:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los estudiantes del tercer grado de educación primaria analizaran imágenes y a través de ello crearán cuentos respetando los pasos y estructura del cuento. 	Lenguaje oral	10 m
DESARROLLO	<p><u>CONSTRUCCIÓN DEL APRENDIZAJE</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Forman grupos de 5 integrantes. ANEXO 02 ▪ Escuchan la explicación de la docente, respecto al “cuento”. ▪ Recuerdan sobre las partes de un cuento. ▪ Responde a las siguientes interrogantes: -¿Han escuchado sobre realidad aumentada?, ¿Qué será? -¿Podremos producir cuentos haciendo uso de la realidad aumentada?, ¿Que necesitaremos? ▪ Escuchan la explicación de la docente ▪ Reciben los marcadores y analizan junto con la docente. ▪ Redactan su primer borrador, teniendo en cuenta las partes del cuento. ANEXO 03 	Hojas bond Celulares Marcadores Imágenes	30 m
	<p><u>CONSOLIDACIÓN O SISTEMATIZACIÓN</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Corrigen su redacción. ▪ Elaboran su segundo borrador. ▪ Exponen sus cuentos creados 	Hojas.	10 m
	<p><u>APLICACIÓN/AFIANZAMIENTO</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Concluyen su cuento ya finalizado. 	Lenguaje oral	15 m
CIERRE	<p><u>METACOGNICIÓN</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Respondemos a las siguientes preguntas: -¿Qué aprendimos hoy? -¿Qué dificultades hemos tenido para producir cuentos? -¿Qué debemos mejorar? 	Lenguaje oral	5 m

VI. EVALUACIÓN DE LA EVIDENCIA DE LA SESIÓN:

VALORACIÓN DE LA EVIDENCIA			
Desempeños Precisados	Técnica	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE VALORACIÓN
*Escribe cuentos con temáticas y estructura textual simple a partir de una secuencia de imágenes. *Usa un vocabulario variado y apropiado a la situación de comunicación. *Mantiene la coherencia en la narración de sus cuentos.	OBSERVACIÓN	Elaboran un cuento a través de observar y analizar una secuencia de imágenes siguiendo los diferentes pasos correspondientes.	Escala valorativa.

VII. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS/ LINKOGRAFÍAS:

❖ DEL ESTUDIANTE:

LIBRO DE COMUNICACIÓN TERCER GRADO

Chimbote, 11 de noviembre del 2017

Investigadora

Sub director

Docente de aula "3° A"

Asesor



ANEXOS



Canción infantil: "El cazador"

ANEXO 01

Desarrollo: al comenzar el juego, las liebres procurarán cambiar de cueva, yendo cada una a la cueva que quiera. El cazador tratará de cazar el mayor número posible de liebres. Las liebres que sean atrapadas se transforman en cachorros que ayudarán al cazador. Cuando un cachorro agarre a una liebre, deberá gritar al cazador: "Cazador, una liebre!". El cazador, entonces, irá a tocar a la liebre, pues sólo él puede transformar una liebre en cachorro. La victoria será de la liebre que permanezca liebre hasta el fin. Las liebres deben cambiar de cueva continuamente.



ANEXO 02

EL CUENTO

- Es una narración breve de hechos imaginarios o reales.

PARTES O ESTRUCTURA

INICIO



*Se presentan los personajes, el espacio y época en la que ocurren los acontecimientos del cuento.

NUDO



*Suceden los acontecimientos más importantes, surge el conflicto.

DESENLACE



*Se da solución al conflicto de la historia, finaliza la narración, puede tener un final feliz o triste.





REALIDAD AUMENTADA

ANEXO 03

-Consiste en combinar el mundo real con el virtual, mediante un proceso informático, haciendo uso de un dispositivo móvil como el celular o Tablet.



MARCADORES

1



2



3



PASOS PARA LLEVAR ACABO RA

1

Ejecución de la aplicación realidad aumentada (RA).

2

Lectura del manual de uso de RA.

3

Enfocar y detectar el marcador.

4

Visualizar y analizar objeto virtual.

Los estudiantes observan imágenes en 3D para poder crear su cuento a través de esas imágenes.





EVIDENCIAS CON NIÑOS DE LA I.E. N° 88240 "PAZ Y AMISTAD"



I. PARTE INFORMATIVA

- 1.1 Institución Educativa : N° 88240 “PAZ Y AMISTAD”
- 1.2 Lugar : Nuevo Chimbote
- 1.3 Ciclo / Grado / Sección : V / 3er / “A”
- 1.4 N° Estudiantes : 25
- 1.5 Área principal : Comunicación
- 1.6 Áreas que se integran : Personal Social
- 1.7 Profesor(a) de Aula : Luisa Cruzalegui Sifuentes
- 1.8 Investigadora : Ginés Rojas, Elba.
- 1.9 Asesor : Zavaleta Cabrera, Juan Benito.
- 1.10 Duración : 2 horas pedagógicas

II. PROPÓSITO DE LA SESIÓN:

Los estudiantes del tercer grado de educación primaria analizarán imágenes en 3D y a través de ello crearán sus cuentos teniendo en cuenta los pasos para su elaboración.

III. ANTES DE LA SESIÓN:

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos y materiales se utilizarán en esta sesión?
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Realizan la oración del día. ✓ Participan del desayuno escolar. ✓ Recuerdan las normas de convivencia. ✓ Revisan que sus materiales estén listos. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Imágenes en 3D. ✓ Celulares o Tablet. ✓ Hojas bond. ✓ Escala valorativa. ✓ Lápiz, borrador, etc.

IV. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE A TRABAJAR EN LA SESIÓN:

ÁREA : Comunicación			
Competencias	Capacidades	Desempeños Precisados	Enfoque
Escribe diversos tipos de textos	<ul style="list-style-type: none"> •Adecúa el texto a la situación comunicativa. •Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. •Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente. •Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito. 	<ul style="list-style-type: none"> *Escribe cuentos con temáticas y estructura textual simple a partir de la observación de imágenes en 3D. *Usa un vocabulario variado y apropiado a la situación de comunicación. *mantiene la coherencia en la narración de sus cuentos. 	COMUNICATIVO
<u>Competencia Transversal</u>	<ul style="list-style-type: none"> *Escribe cuentos con temáticas y estructura textual simple a partir de sus conocimientos previos y en base a alguna fuente de información. *Usa un vocabulario variado y apropiado a la situación de comunicación. *mantiene la coherencia en la narración de sus cuentos. 	<ul style="list-style-type: none"> *Parte de situaciones de comunicación a través de las cuales los estudiantes comprenden y producen textos orales y escritos de distinto tipo, formato y género textual, con diferentes propósitos, en variados soportes, como los escritos, audiovisuales y multimodales, entre otros. 	<u>Acciones Observables</u>

V. **MOMENTOS DE LA SESIÓN:**

MOMENTOS	PROCESOS DIDACTICOS Y ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	RECURSOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
I N I C I O	<p><u>MOTIVACION</u></p> <p>-Realizan una dinámica “La orquesta” ANEXO 01</p> <p>En círculo, sentados o de pies. Un participante deja la sala</p>	Papel bond Plumones Imágenes	7 m
	<p><u>RECUPERACIÓN DE SABERES PREVIOS</u></p> <p>Responden a las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Les gusto la dinámica que realizamos? ¿De qué trata la dinámica que realizaron? ¿Qué mensaje nos deja la dinámica? 	Lenguaje oral	5 m
	<p><u>CONFLICTO COGNITIVO/ PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN</u></p> <p>Responde a las siguientes interrogantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Han escuchado el cuento del gato y el ratón? ¿Qué sucedió con el ratón? ¿Qué enseñanza nos deja este cuento? <p>Escuchan el propósito de la clase: “Observaran imágenes en 3D para producir cuentos”</p> <p>Analizan el propósito de la clase:</p> <ul style="list-style-type: none"> Los estudiantes del tercer grado de educación primaria analizaran imágenes y a través de ello crearán cuentos respetando los pasos y estructura del cuento. 	Lenguaje oral	10 m
DESARROLLO	<p><u>CONSTRUCCIÓN DEL APRENDIZAJE</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Forman grupos de 5 integrantes. ANEXO 02 Escuchan la explicación de la docente, respecto al “cuento”. Recuerdan sobre las partes de un cuento. Responde a las siguientes interrogantes: -¿Han escuchado sobre realidad aumentada?, ¿Qué será? -¿Podremos producir cuentos haciendo uso de la realidad aumentada?, ¿Que necesitaremos? Escuchan la explicación de la docente Reciben los marcadores y analizan junto con la docente. Redactan su primer borrador, teniendo en cuenta las partes del cuento. ANEXO 03 	Hojas bond Celulares Marcadores Imágenes	30 m
	<p><u>CONSOLIDACIÓN O SISTEMATIZACIÓN</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Corrigen su redacción. Elaboran su segundo borrador. Exponen sus cuentos creados 	Hojas.	10 m
	<p><u>APLICACIÓN/AFIANZAMIENTO</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Concluyen su cuento ya finalizado. 	Lenguaje oral	15 m
CIERRE	<p><u>METACOGNICIÓN</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Respondemos a las siguientes preguntas: -¿Qué aprendimos hoy? -¿Qué dificultades hemos tenido para producir cuentos? -¿Qué debemos mejorar? 	Lenguaje oral	5 m

VI. EVALUACIÓN DE LA EVIDENCIA DE LA SESIÓN:

VALORACIÓN DE LA EVIDENCIA			
Desempeños Precisados	Técnica	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE VALORACIÓN
*Escribe cuentos con temáticas y estructura textual simple a partir de una secuencia de imágenes. *Usa un vocabulario variado y apropiado a la situación de comunicación. *Mantiene la coherencia en la narración de sus cuentos.	OBSERVACIÓN	Elaboran un cuento a través de observar y analizar una secuencia de imágenes siguiendo los diferentes pasos correspondientes.	Escala valorativa.

VII. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS/ LINKOGRAFÍAS:

❖ **DEL ESTUDIANTE:**

LIBRO DE COMUNICACIÓN TERCER GRADO

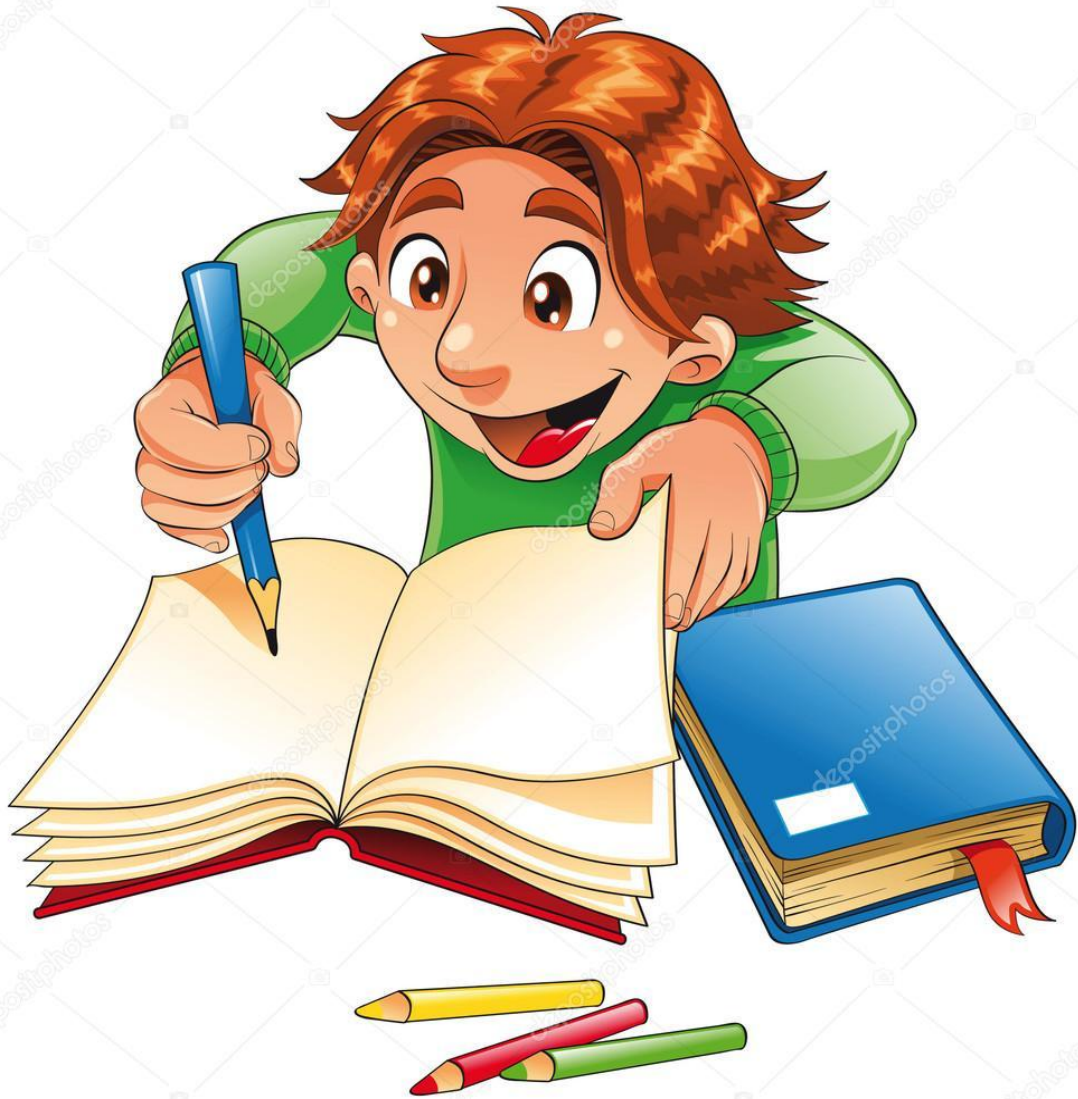
Chimbote, 11 de noviembre del 2017

Investigadora

Sub director

Docente de aula "3° A"

Asesor



ANEXOS



Canción infantil: "La orquesta"

ANEXO 01

Desarrollo: El maestro debe cambiar de gesto (imitación de instrumentos, sin que el observador que regresa al centro de la sala lo perciba. Cuando el maestro cambia de gesto, inmediatamente todos hacen lo mismo; por eso deben estar constantemente observando al maestro, pero de modo que el observador no se dé cuenta. El observador tendrá tres oportunidades de adivinar, después de las cuales si no ha adivinado, saldrá nuevamente. Si logra descubrir quién es el maestro, vuelve a su lugar, y otro voluntario saldrá. Se escoge nuevo maestro y continúa el juego.



ANEXO 02

EL CUENTO



- Es una narración breve de hechos imaginarios o reales.



PARTES O ESTRUCTURA



INICIO



*Se presentan los personajes, el espacio y época en la que ocurren los acontecimientos del cuento.

NUDO



*Suceden los acontecimientos más importantes, surge el conflicto.

DESENLACE



*Se da solución al conflicto de la historia, finaliza la narración, puede tener un final feliz o triste.



REALIDAD AUMENTADA

ANEXO 03

-Consiste en combinar el mundo real con el virtual, mediante un proceso informático, haciendo uso de un dispositivo móvil como el celular o Tablet.



MARCADORES

1



2



3



PASOS PARA LLEVAR ACABO RA

1

Ejecución de la aplicación realidad aumentada (RA).

2

Lectura del manual de uso de RA.

3

Enfocar y detectar el marcador.

4

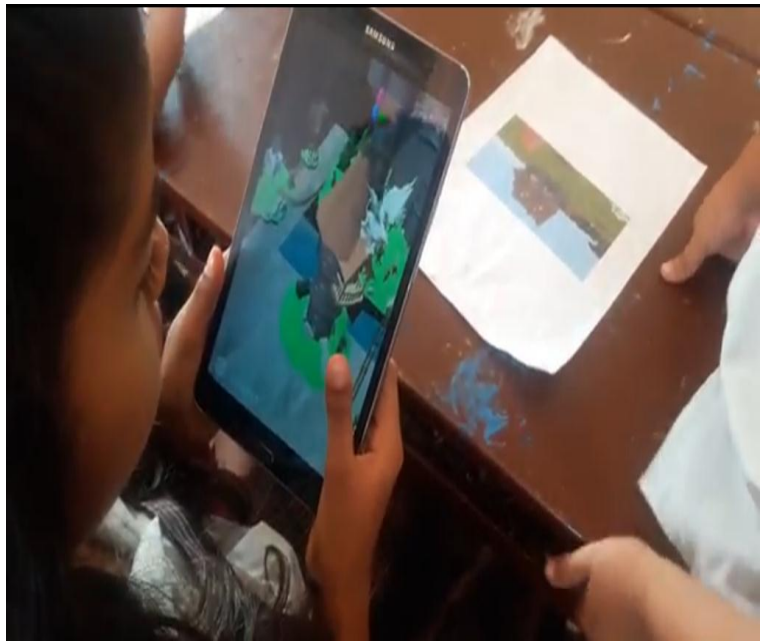
Visualizar y analizar objeto virtual.

Los estudiantes observan imágenes en 3D para poder crear su cuento a través de esas imágenes.





EVIDENCIAS CON NIÑOS DE LA I.E. N° 88240 "PAZ Y AMISTAD"



programa basado en realidad aumentada

por Elva Gines Rojas

16%

INDICE DE SIMILITUD

14%

FUENTES DE
INTERNET

1%

PUBLICACIONES

13%

TRABAJOS DEL
ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1

Submitted to Universidad Cesar Vallejo

Trabajo del estudiante

9%

2

repositorio.uns.edu.pe

Fuente de Internet

7%

Excluir citas

Apagado

Excluir coincidencias < 1%

Excluir bibliografía

Activo