

**UNIVERSIDAD NACIONAL “SAN LUIS GONZAGA”  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
Y HUMANIDADES  
ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE EDUCACIÓN  
MENCIÓN: EDUCACIÓN PRIMARIA**



**APLICACIÓN DE LA TÉCNICA DEL PICTOGRAMA Y SU  
INFLUENCIA EN EL DESARROLLO DE LA CAPACIDAD  
DE CREAR CUENTOS EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL  
CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA  
INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 22525 – ACOMAYO,  
PARCONA – ICA.**

**TESIS**

Para optar el Título Profesional de:

**LICENCIADO EN EDUCACIÓN**

**PRESENTADA POR:**

**ESCATE HERNÁNDEZ, JOSELYNE STEPHANY  
HUAMANI ESCOBAR, RUTH VICTORIA  
TICLLAHUANCA MALLMA, SHIRLEY IVONNE**

**ICA – PERÚ**

**2018**

APLICACIÓN DE LA TÉCNICA DEL PICTOGRAMA Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO DE LA CAPACIDAD DE CREAR CUENTOS EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 22525 – ACOMAYO, PARCONA – ICA.

Línea de Investigación:

Formación Docente y Desarrollo Multidisciplinario de la Carrera en Ciencias de la Educación

Responsable:

Mag. Aquije García, Rosa Antonia

## DEDICATORIA

Dedico esta tesis a:

Dios, porque ha estado conmigo a cada paso que doy, cuidándome y dándome fortaleza para continuar.

Mis padres, Jorge y Rita quienes a lo largo de mi vida han velado por mi bienestar y educación siendo mi apoyo en todo momento. Depositando su entera confianza en cada reto que se me presentaba sin dudar ni un solo momento en mi inteligencia y capacidad.

Mi amada hija Joslie por ser mi fuente de motivación e inspiración para poder superarme cada día más y así poder luchar para que la vida nos depare un futuro mejor.

Mis abuelos, Facundo, Rosario, Manuel y Yolanda, por quererme y apoyarme siempre, esto también se lo debo a ustedes.

Mis hermanos, Alonso y Ernesto, por estar conmigo y apoyarme.

Mis tíos y primos, por siempre haberme dado su fuerza y apoyo incondicional.

Por último a mis compañeras de tesis porque en esta armonía grupal lo hemos logrado y a mi asesor de tesis quién nos ayudó en todo momento, Ramiro Yallico Calmett.

ESCATE HERNÁNDEZ, JOSELYNE STEPHANY

## **DEDICATORIA**

Dedico esta tesis a:

Dios, porque ha estado conmigo a cada paso que doy, por haberme dado la sabiduría y entendimiento para culminar con éxito mi carrera.

Mis padres Herberth y Lidia, gracias a sus consejos y palabras de aliento me han ayudado a crecer como persona, por su incondicional apoyo que me brindaron día a día, por inculcarme valores y principios a lo largo de mi carrera profesional.

Mi querido hijo Liam por ser mi centro de motivación, tu afecto y tu cariño son los detonantes de mi felicidad, de mi esfuerzo y de mis ganas de buscar lo mejor para nosotros.

Mis hermanos Herberth y Kiara por estar conmigo apoyándome en todo momento.

Por último a mis compañeras de tesis, que con mucha dedicación y armonía lo hemos logrado y a mi asesor de tesis quién nos ayudó en todo momento, Ramiro Yallico Calmett.

**HUAMANI ESCOBAR, RUTH VICTORIA**

## **DEDICATORIA**

Dedico esta tesis a:

Dios, porque siempre ha estado conmigo en cada paso que doy ha sido mi ayuda en este largo camino.

Mis padres, Carlos y Elena quienes depositaron su confianza en mí y me han ayudado a seguir superándome cada día.

Mi hermosa princesa Keren, quien ha sido motivo de inspiración para no rendirme ante los obstáculos que se presentaron.

Mi amado esposo Yhme que me apoyó en todo momento para poder seguir adelante y no fue indiferente ante las adversidades.

Por último a mis compañeras de tesis porque en armonía hemos podido terminar esta etapa de nuestras vidas y a mi asesor de tesis quién nos brindó su ayuda en todo momento, Ramiro Yallico Calmett.

**TICLLAHUANCA MALLMA, SHIRLEY IVONNE**

# ÍNDICE

	<b>Pág.</b>
INTRODUCCIÓN .....	viii
I. IDENTIFICACIÓN DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN...	9
1.1 Situación Problemática .....	10
1.2 Delimitación del Problema .....	11
1.3 Formulación del Problema .....	12
II. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN.....	13
2.1 Objetivo General .....	14
2.2 Objetivos Específicos .....	14
III. MARCO TEÓRICO .....	15
3.1 Antecedentes de la Investigación.....	16
3.2 Bases Teóricas .....	24
3.3 Marco Conceptual .....	35
IV. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN.....	39
4.1 Importancia de la Investigación .....	40
4.2 Limitaciones de la Investigación .....	41
V. HIPÓTESIS Y VARIABLES .....	42
5.1 Formulación de Hipótesis .....	43
5.2 Sistema de Variables .....	44
5.3 Operacionalización de variable dependiente.....	44
VI. ESTRATEGIA METODOLÓGICA.....	45
6.1 Tipo y Nivel de Investigación .....	46
6.2 Diseño de Investigación .....	46
6.3 Población y Muestra .....	48
6.4 Técnicas de recolección de datos.....	48
6.5 Instrumentos de recolección de datos.....	49
6.6 Aplicación de la Variable Independiente.....	50

VII.	MATRIZ DE CONSISTENCIA .....	52
VIII.	PRESENTACIÓN DE RESULTADOS Y VALIDACIÓN DE LAS HIPÓTESIS.....	54
	8.1 Presentación de Resultados.....	55
	8.2 Validación de las hipótesis.....	102
	CONCLUSIONES.....	105
	RECOMENDACIONES.....	106
	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	107
	ANEXOS.....	109



## **INTRODUCCIÓN**

En un contexto tan cambiante como el que estamos viviendo es necesario desarrollar determinadas capacidades desde los primeros años de la escolaridad. Y desarrollar una capacidad es un proceso más o menos complejo porque deben intervenir un conjunto de factores orientados a dicho desarrollo.

Una de las capacidades que se debe desarrollar en los estudiantes es la creatividad, porque una persona creativa estará en condiciones de hacer frente a los cambios acelerados que se dan en el momento presente. Y una forma de desarrollar la creatividad en los niños es hacer que redacten cuentos de acuerdo a su nivel. Fomentar la creación de cuentos entre los niños es una manera de trabajar su formación integral. El hecho de crear una historia, darle sentido, definir unos personajes y desarrollar toda la secuencia del relato es un ejercicio mental que beneficia su desarrollo intelectual.

La escritura creativa pone al niño en situación de construir una historia que la tiene que comprender y hacer comprender a los lectores. Por eso es necesario utilizar las estrategias más pertinentes para este propósito. Para efectos de esta investigación se utilizaron los pictogramas como recursos didácticos para ayudar a los niños(as) de la institución educativa y determinar en qué medida influye en el desarrollo de la capacidad mencionada.

Para ello se hizo uso de dos grupos: experimental y control. Con el primero de ellos se utilizaron los pictogramas y en el grupo Control se desarrollaron las clases sin aplicar dichas estrategias.

Finalizado este estudio se considera haber logrado los objetivos propuestos inicialmente, de manera que se pone a consideración de la Facultad para su análisis y aprobación correspondiente.

**LAS AUTORAS**

I. IDENTIFICACION DEL PROBLEMA  
DE INVESTIGACIÓN

## 1.1 Situación problemática

Durante los últimos años, el sistema educativo ha experimentado varios cambios en su currículo, de manera especial en los procesos de enseñanza aprendizaje, con el propósito de superar los problemas de lecto-escritura en las instituciones educativas.

En la actualidad, la producción escrita en las escuelas se ha convertido en un proceso complicado tanto para los niños y niñas como para los docentes, esto se debe en gran parte a la falta de técnicas didácticas que motiven a los niños y niñas a escribir por gusto propio y no por obligación. Uno de los principales problemas educativos que presentan los niños y niñas está relacionado con la producción de textos escritos, porque es evidente que escriben textos incoherentes, no producen más de cinco líneas y el léxico que manejan es pobre.

En el primer ciclo de educación básica los niños ven en la lectura y escritura una actividad difícil de ejecutar, ya que esta destreza es básica y requiere de apoyos didácticos, dado que la escritura es una de las habilidades comunicativas más complejas e importantes en la vida académica, para la mayoría de los alumnos es un proceso con bases débiles. Esto se evidencia permanentemente en las aulas de clase donde se puede notar que a los niños y niñas no les gusta escribir.

Así, en la Institución Educativa N° 22525 – Acomayo, vemos que los niños y niñas del cuarto grado no se encuentran alejados de esta problemática, ya que se puede encontrar dificultades, especialmente cuando se trata de producir textos. Esta situación no favorece un aprendizaje adecuado en los niños(as) ya que al no haber desarrollado esta capacidad tienen severas limitaciones para obtener un mejor rendimiento académico.

Adicionalmente, se observa que a pesar de las diferentes capacitaciones que reciben los docentes para actualizarse aún no hacen uso adecuado de técnicas planteadas en investigaciones ya realizadas, por el contrario siguen utilizando las mismas técnicas de la escuela antigua que no dan resultados positivos en la enseñanza-aprendizaje.

Por tal motivo, se ha considerado usar los Pictogramas como una herramienta útil para que los niños(as) puedan aprender a redactar cuentos, ya que a través de los dibujos que se les van a presentar podrán desarrollar su imaginación y a partir de ello poder redactar cuentos siguiendo los pasos adecuados para este fin.

En tal razón el objetivo de esta investigación es determinar en qué medida los pictogramas ayudan a la creación de cuentos. Con ello se pretende ofrecer una perspectiva renovada del uso del pictograma debido a la necesidad de estimular desde las edades tempranas el interés por los libros, como vía para el desarrollo de habilidades lectoras en niños y niñas del cuarto grado, utilizando estrategias didácticas planificadas.

## 1.2 Delimitación del Problema

La presente investigación que consistió en la aplicación de la técnica del pictograma para desarrollar la capacidad de crear cuentos se realizó en la Institución Educativa N° 22525 de Acomayo, comprensión del distrito de Parcona, provincia de Ica, específicamente con los estudiantes del cuarto grado de Educación Primaria, durante la última unidad didáctica del año 2017, esto es, en los dos últimos meses del presente año lectivo.

Estos pictogramas se utilizaron con el propósito de desarrollar en los estudiantes de la muestra la capacidad de crear cuentos populares y cuentos literarios que viene a ser una de las capacidades de vital importancia para su proceso formativo. Para ello se aplicó de manera sistemática, planificada y organizada estos pictogramas con el fin de motivarlos y hacer del aprendizaje un proceso agradable y motivador.

## 1.3 Formulación del Problema

De acuerdo a lo anteriormente expresado se ha formulado el Problema de Investigación en los términos siguientes:

## **Problema General**

¿En qué medida la aplicación de la técnica del Pictograma influye en el desarrollo de la capacidad de crear cuentos en los niños y niñas del Cuarto Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 22525 de Acomayo, Parcona, Ica?

## **Problemas Específicos**

**P.E.1** ¿Cuál es el nivel de la capacidad de creación de cuentos populares que tienen los niños y niñas del Cuarto Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 22525 de Acomayo, Parcona, Ica, antes de la aplicación de la técnica del Pictograma?.

**PE2.** ¿Cuál es el nivel de la capacidad de creación de cuentos populares que alcanzan los niños y niñas del Cuarto Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 22525 de Acomayo, Parcona, Ica, después de la aplicación de la técnica del Pictograma?.

**PE3.** ¿Cuál es el nivel de la capacidad de creación de cuentos literarios que tienen los niños y niñas del Cuarto Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 22525 de Acomayo, Parcona, Ica, antes de la aplicación de la técnica del Pictograma?.

**PE4.** ¿Cuál es el nivel de la capacidad de creación de cuentos literarios que alcanzan los niños y niñas del Cuarto Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 22525 de Acomayo, Parcona, Ica, después de la aplicación de la técnica del Pictograma?.

## II. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

### 2.1 Objetivo General

Explicar la influencia que ejerce la aplicación de la técnica del Pictograma en el desarrollo de la capacidad de crear cuentos en los niños y niñas del Cuarto Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 22525 de Acomayo, Parcona, Ica.

## 2.2 Objetivos Específicos

- OE1.** Identificar el nivel de la capacidad de creación de cuentos populares que tienen los niños y niñas del Cuarto Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 22525 de Acomayo, Parcona, Ica, antes de la aplicación de la técnica del Pictograma.
  
- OE2.** Describir el nivel de la capacidad de creación de cuentos populares que alcanzan los niños y niñas del Cuarto Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 22525 de Acomayo, Parcona, Ica, después de la aplicación de la técnica del Pictograma.
  
- OE3.** Identificar el nivel de la capacidad de creación de cuentos literarios que tienen los niños y niñas del Cuarto Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 22525 de Acomayo, Parcona, Ica, antes de la aplicación de la técnica del Pictograma.
  
- OE4.** Describir el nivel de la capacidad de creación de cuentos literarios que alcanzan los niños y niñas del Cuarto Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 22525 de Acomayo, Parcona, Ica, después de la aplicación de la técnica del Pictograma.

### III. MARCO TEÓRICO



## 3.1 Antecedentes de la investigación

### 3.1.1 Antecedentes internacionales

- a. Cevallos, K. y Martínez, A. (2016) en su investigación titulada *La Lectura de Pictogramas en el Proceso de Aprendizaje de Lenguaje Oral y Escrito de los niños y niñas de Primer Año de Educación Básica de la Unidad Educativa "Santo Tomas Apóstol", de la ciudad de Riobamba, Período Lectivo 2014-2015*, realizada en la provincia de Riobamba, Ecuador, refieren que su investigación se orienta al aprendizaje de la lectoescritura para mejorar las capacidades de los estudiantes, a la vez que puede servir para que los docentes puedan desarrollar actividades significativas de aprendizaje.

El objetivo que se plantearon fue determinar cómo la lectura de pictogramas incide en el proceso de aprendizaje del lenguaje oral y escrito de los niños y niñas de Primer Año de la institución referida.

Para este propósito utilizaron el diseño no experimental, la muestra estuvo conformada por 40 niños. La observación fue la técnica que emplearon y el instrumento fue una ficha de observación.

El resultado que obtuvieron indica que el 85% de los niños y niñas de la Institución expresan sus sentimientos mediante pictogramas. Por ello es que llegan a la conclusión de que las actividades de trabajo con el uso de pictogramas facilitan y motivan a los docentes para desarrollar en sus estudiantes habilidades lectoras, así como su expresión y vocabulario.

- b. Cabrera, M., Ríos, E. y Montalvo, A. (2015) en su investigación titulada *Implementación de Pictogramas como Estrategia Pedagógica para Promover el Aprendizaje de la Lectura y la Escritura de los Estudiantes del Grado Primero en el Instituto Mixto Freinet*, realizada en Cartagena de Indias, Colombia, manifiestan que el uso del pictograma fortalece las habilidades de lectura, escritura, lenguaje y comprensión de los estudiantes.

En ese sentido, se plantearon el objetivo de utilizar pictogramas como estrategia didáctica, para promover el aprendizaje de la lectura y la escritura en los estudiantes de la muestra.

La investigación fue de enfoque cualitativo, y la muestra la conformaron 30 estudiantes (16 niños y 14 niñas). Utilizaron unos formatos de información donde recogieron cada una de las experiencias y vivencias de los estudiantes.

Los resultados obtenidos indican que la mayoría de los estudiantes estuvieron a gusto con la manera en que se impartieron las clases y debido a que trabajaron con los pictogramas mejoraron su nivel de inteligencia verbal lingüística por lo consiguiente el proceso de lectura y escritura.

La conclusión a la que llegaron fue que los niños muestran mayor interés y están mucho más motivados en las clases cuando el docente aplica estrategias didácticas haciendo uso de pictogramas.

- c. Andy, M. (2015) en su investigación titulada *El Pictograma como Recurso Pedagógico para el Desarrollo de Habilidades Lectoras de los niños y niñas de Primer Grado de la Unidad Educativa “Intillacta” de la Parroquia Tena, Cantón Tena, provincia de Napo, durante el año 2014-2015* realizada en la Provincia de Napo, Ecuador, afirma que el pictograma como recurso pedagógico desarrolla habilidades lectoras en los niños y niñas de la muestra.

Para tal efecto se propuso el objetivo de determinar la importancia del empleo de pictogramas para el desarrollo de las habilidades lectoras de los niños y niñas de la Unidad Educativa “Intillacta”.

Para realizar este estudio aplicó el enfoque mixto, esto es, cuali-cuantitativa, y su muestra la conformaron 62 estudiantes con quienes empleó las técnicas de encuesta, entrevista y observación.

Los resultados indican que en la institución referida los docentes no han utilizado la lectura pictográfica, pero encontraron predisposición en ellos para ser capacitados en este aspecto. De la misma manera obtuvo que los estudiantes incrementaron su interés por la lectura pictográfica.

La conclusión que extrajo la autora es que este trabajo beneficiará a los docentes, directivos, estudiantes y padres de familia de la institución, porque la aplicación de esta estrategia desarrolla de manera significativa la inteligencia lingüística en los niños y niñas.

- d. Mazo, Y. (2013) en su investigación titulada *El cuento como estrategia didáctica para mejorar la producción escrita en los alumnos de quinto grado del Centro Educativo Santa Inés del Monte del municipio de Cáceres*, realizada en el departamento de Antioquia, Colombia, nos hace saber cómo mejorar la producción escrita utilizando el cuento como estrategia didáctica. El objetivo que se propuso fue diseñar e implementar una estrategia didáctica a partir de talleres, que contribuya al mejoramiento de la producción escrita de los estudiantes.

Para realizar este estudio empleó la metodología denominada investigación acción cuya finalidad es transformar la práctica pedagógica para mejorarla. Aplicó una prueba diagnóstica que consistió en redactar un cuento para analizar el nivel de escritura que presentaban los estudiantes antes de la ejecución de los talleres.

Los resultados indican que ha habido avances en la producción escrita de los estudiantes, en las etapas de planeación, textualización, revisión y corrección, de manera que su conclusión fue que es muy importante desarrollar la capacidad de producción escrita en los estudiantes ya que de esta manera se logra la formación de las competencias comunicativas en ellos.

- e. Vera, G. (2013), en su tesis *El pictograma como recurso pedagógico para el desarrollo de habilidades lectoras en niños y niñas del nivel inicial del centro educación básica "Virginia Reyes González" de la Parroquia Anconcito. Cantón Salinas. Provincia de Santa Elena, Ecuador*, sostiene que a la educación se la toma en cuenta recién a partir del segundo año de educación básica, que es cuando deben los niños y niñas aprender a leer y escribir, desconociendo la importancia de la educación inicial.

El objetivo que se propuso lograr fue conocer la efectividad de la aplicación del pictograma como recurso pedagógico para el desarrollo de las habilidades lectoras en los niños de cinco años, porque una de las actividades principales de los docentes es trabajar las destrezas lectoras y de escritura en niños y niñas de este nivel educativo.

Para ello diseñó cuestionarios que fueron aplicados a los padres de familia y a los niños/as, con el fin de tener información directa de lo que ocurre en el aula. Luego elaboró un manual de trabajo en donde propuso algunas actividades que debían ser realizadas por los profesores en el aula, apoyándose en la lectura pictográfica, con el propósito de llegar al desarrollo de las habilidades lectoras de los niños y niñas del Nivel mencionado.

Los resultados indicaron que existía un desconocimiento de parte de los docentes en la aplicación de técnicas pictográficas en el aula. Por ello es que concluye que es necesario que los docentes se capaciten periódicamente para desarrollar en sus niños todas las capacidades intelectuales y que, a través de la lectura pictográfica, puedan fortalecer el uso correcto del lenguaje y sean capaces de propiciar un aprendizaje significativo en sus estudiantes.

- f. Granja, D., González, C. y López, C., (2013) en su tesis titulada *El cuento como Estrategia Didáctica para motivar a los estudiantes de 9° a producir textos escritos en la Institución Municipal La Rosa*, realizada en el departamento de Nariño, Colombia, muestran las dificultades que presentan los estudiantes y la falta de motivación por parte de los docentes para el ejercicio de su labor.

El objetivo del trabajo fue proponer el cuento como estrategia didáctica para motivar a los estudiantes de 9° de la Institución Educativa Municipal La Rosa a producir textos escritos.

Para ello utilizó el tipo de investigación participativa, con una muestra de 33 estudiantes de dicho grado: 18 varones y 15 mujeres, cuyas edades fluctuaban entre los 14 y 15 años. Las técnicas empleadas para la recolección de la información fueron la observación, la entrevista y el cuestionario. Como

instrumentos se emplearon la guía de observación, el cuestionario de entrevista y el cuestionario de encuesta.

La conclusión a la que llegaron refiere que sí existen formas para resolver el problema de producción de textos escritos en los estudiantes, dependiendo de la creatividad, utilización de recursos por parte del docente y de la aplicación de algunas estrategias en el aula de clases que permitan que los estudiantes se diviertan, jueguen y que plasmen sus pensamientos de manera más amena.

### **3.1.2 Antecedentes nacionales**

g. Rojas, A. y Rubio, Y. (2016) desarrollaron la investigación titulada *Influencia de las Imágenes en la creación de Cuentos Infantiles por los estudiantes del cuarto grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 81007 Modelo*, en Trujillo, Perú, con el objetivo de determinar la influencia del uso de imágenes en la creación de cuentos infantiles en los estudiantes del 4to grado de primaria de la Institución Educativa mencionada.

La población fue de 150 estudiantes y la muestra estuvo conformada por dos grupos: 25 estudiantes como grupo experimental y 25 como grupo control. La investigación por su finalidad fue de tipo aplicada, con un diseño casi experimental. El instrumento que aplicaron fue una prueba validada por juicio de expertos y su confiabilidad fue determinada mediante una prueba piloto.

Los resultados a los que llegaron muestran que los estudiantes del grupo experimental después de haber aplicado las sesiones de uso de imágenes para la creación de cuentos lograron mejorar significativamente en la creación de cuentos, pues la diferencia entre los resultados de la evaluación pre test y post test fue 2,6 que equivale al 8,6%, mientras que en el grupo control la diferencia fue sólo de 0,2 que equivale al 1,4 %.

La conclusión a la que llegaron refiere que el uso de imágenes influye significativamente en la mejora de la creación de cuentos infantiles, en los estudiantes que formaron parte de la muestra de estudio.

- h.** Román, S. (2016) ejecutó su tesis titulada *El uso de pictogramas en la inclusión de niños con trastorno de espectro autista en la Biblioteca Pública Periférica "Juan Gutenberg" - La Victoria*, Lima, que la presentó en la Universidad Nacional Mayor de San Marcos.

El objetivo principal del trabajo fue determinar la importancia del uso de pictogramas en la inclusión de niños con trastorno de espectro autista en la Biblioteca Pública Periférica Juan Gutenberg.

El tipo de investigación fue aplicada de nivel explicativo y diseño experimental. La población estuvo constituida por los usuarios del turno tarde de la Sala Infantil de la Biblioteca Pública Periférica Juan Gutenberg. Se aplicó un muestreo por conveniencia ya que la muestra estuvo representada por dos niños con TEA que asisten de forma permanente a la biblioteca. La técnica empleada fue la experimentación aplicando como instrumento el Inventario de inclusión del espectro autista (IDEA) antes y después de la aplicación de los pictogramas.

Según los datos obtenidos, llegó a la conclusión de que los pictogramas son una herramienta favorable para la comprensión de los niños con autismo, pues promueven su inclusión dentro de la biblioteca, mejoran sus habilidades comunicativas, conductuales y sociales.

- i.** Ivarra, R. y Aguilar, J. (2015) en su tesis *Recursos educativos abiertos como estrategias de aprendizaje para la producción de textos narrativos escritos en estudiantes del 4to grado de educación primaria de la IE N° 36410 de Huancavelica*, Perú, se propuso el objetivo de mejorar las capacidades de producción de textos narrativos en los estudiantes en mención. La estrategia empleada fue una secuencia de etapas que comprenden el diseño, la planificación, la ejecución, el seguimiento y monitoreo-evaluación. Los resultados obtenidos muestran que el grupo de estudiantes mejoró su capacidad de redacción de textos narrativos, luego de trabajar diferentes

actividades en las sesiones de aprendizaje. Asimismo, obtuvieron que los docentes lograron utilizar los REA como estrategias metodológicas innovadoras, llegando a incorporar en sus sesiones de aprendizaje del área de comunicación, estos recursos educativos abiertos.

La conclusión que extrajeron fue que los objetivos de la propuesta se consiguieron de acuerdo a lo planificado.

- j.** Chihuahua, Z. (2013) llevó a cabo la tesis titulada *Uso de imágenes como recurso didáctico para desarrollar la capacidad de producción de cuentos en los niños de cuatro años de Educación Inicial de la I.E. N° 253 Isabel Honorio de Lazarte de Trujillo*, y el objetivo que se propuso fue determinar de qué manera influye el uso de imágenes como recurso didáctico en el desarrollo de la capacidad de producción de cuentos en los niños que integraron la muestra.

El diseño de investigación empleado fue el Pre-experimental, ya que trabajó con dos grupos: experimental y control. Con el primero de ellos utilizó las imágenes como recurso didáctico, en cambio con el grupo control no utilizó dichas imágenes.

La conclusión más importante que extrajo fue que el uso de imágenes como recurso didáctico mejora la producción de cuentos en los niños de cuatro años de Educación Inicial, a partir de los resultados obtenidos luego de la aplicación del programa planificado.

- k.** Chinga, G., (2012) en su investigación titulada *Producción de textos narrativos en estudiantes del V Ciclo de Educación Primaria de una Escuela de Pachacútec en el departamento de Lima, Perú*, se propuso como objetivo describir el nivel de producción de textos narrativos de alumnos y alumnas de 5to. y 6to. grado de educación primaria de una escuela de la ciudadela Pachacútec, Lima.

La muestra estuvo conformada por 188 estudiantes (85 varones y 103 mujeres) de 5to.y 6to. Grados. Para evaluar la producción de textos utilizó uno de los sub test de la Prueba de Escritura (PROESC) y los criterios de evaluación fueron el contenido del texto, la coherencia y el estilo de redacción.

Los resultados indican que los estudiantes presentan muchas dificultades para producir textos y se ubican en el nivel bajo, lo que requiere aplicar estrategias adecuadas para superar esta situación.

## 3.2 Bases Teóricas

### CAPÍTULO I LOS PICTOGRAMAS

#### **1. a Definición de Pictograma**

El término Pictograma etimológicamente deriva de dos raíces: “Picto” o “pictus” que significa pintado y “Gram”, que equivale a escrito. A partir de ello se puede afirmar que Pictograma es un dibujo que representa un objeto de manera simplificada con el cual se transmite una determinada información. Los



pictogramas no representan palabras sino realidades, por eso son independientes de cualquier lengua.

De ésta manera la pictografía es uno de los primeros estadios por los que pasa el desarrollo de la escritura en la historia de las culturas y de las personas. En todas las culturas, mucho antes de que se llegara a fijar el lenguaje por escrito, se logró transmitir informaciones mediante dibujos que representaban objetos del entorno (Bustos, 2003).

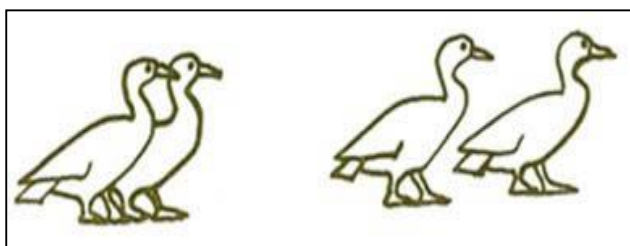
Entonces, los pictogramas son imágenes, símbolos, objetos sencillos y claros que nos dan a conocer determinada información o mensaje. Son recursos que facilitan la comunicación visual. De manera que todas las personas, incluyendo niños y niñas, pueden entender sin la necesidad de hablar la misma lengua, aunque no sepan leer. Por eso es que en la actualidad se siguen utilizando los pictogramas como señales o instrucciones en diferentes lugares públicos: aeropuertos, estaciones de tren, etc.

### **1. b Historia de los Pictogramas**

Desde su aparición, el ser humano necesitó registrar lo que le rodeaba. Por eso es que hacían dibujos pintados en las cuevas donde habitaban y esas pinturas o dibujos hechos en las rocas se convirtieron en pictogramas y con ello posteriormente se desarrolló la escritura. Es que a partir de los dibujos que iban representando fueron creando símbolos que transmitían pensamientos, es decir, ya tenían alguna intención de comunicar algo.

Por eso existen hasta la actualidad en algunas culturas antiguas, sucesiones de figuras que describen la realidad y hacen relatos por medio de dibujos plasmados en piedras, madera, metales, caparazones de animales y árboles.

Para aclarar con un ejemplo, Suárez (2012) refiere que si se comparan dos patos que caminan en fila (uno al lado de otro) y otros dos que se encuentran totalmente separados, se puede deducir que los primeros comunican más el hecho de estar juntos. Por el contrario, la segunda pareja aunque están relativamente cerca no se puede asegurar qué función cumple cada animal en la figura.



A pesar de que los pictogramas han evolucionado hacia la escritura, se puede decir que se siguen utilizando como el principal medio de comunicación escrita en algunas culturas no alfabetizadas de África, América y Oceanía.

### **1. c Características de los Pictogramas**

Es sabido que el primer contacto de los niños con el lenguaje escrito se produce antes de que aprendan a leer y escribir. Por ejemplo, cogen un libro y pasan sus páginas contemplando las imágenes y el texto, observan las etiquetas de los envases o los logotipos, miran los cuadros o fotografías que hay en casa, etc. Todo esto sucede porque dichas representaciones llaman su atención y se sienten motivados a descubrir o interpretar su significado. Eso explica por qué los niños se mueven por curiosidad y deseos de explorar los textos escritos siempre que tengan figuras o dibujos. En ese sentido, Fernández y Gómez (2007) afirman que “la historia de la escritura en el niño comienza mucho antes de que un maestro ponga un lápiz en sus manos y comience a enseñarles cómo se dibujan las letras” (p. 123).

En efecto, para que los pictogramas logren su propósito deben reunir ciertas características que resumimos en las siguientes:

- 1° Su lectura debe ser clara, rápida y eficiente. Esto permite rapidez en su comprensión.
- 2° Su forma debe ser simple. Cuando contienen señales o signos innecesarios no cumplen su propósito.
- 3° No debe presentar ambigüedad, es decir deben ser precisos en el mensaje que quieren transmitir.

- 4° Su significado debe ser único, es decir, no deben tener más de una interpretación.
- 5° Representan una acción o un objeto, sin que dependan de idioma alguno.
- 6° En el área pedagógica los pictogramas no tienen un formato definido, emplean diversos símbolos que se utilizan para hacer más comprensibles los textos.
- 7° Se adaptan fácilmente a las nuevas tecnologías.
- 8° Son fáciles de aprender y utilizar en la vida diaria.
- 9° Sus elementos no exceden de cinco porque pueden crear confusión o dar lugar a una lectura lenta.

#### **1. d Ventajas de los Pictogramas**

“Desde los primeros jeroglíficos de antiguas culturas (...) las representaciones gráficas se han configurado como un sistema destacado de comunicación visual, con capacidad para transmitir conceptos de un modo rápido y universal” (Cabrera, Ríos y Montalvo, 2015, p. 22)

Sobre esta base se puede afirmar que los pictogramas favorecen el desarrollo de habilidades y destrezas que luego servirán para la adquisición de nuevos conocimientos en la etapa escolar. También permiten al estudiante representar ideas, conceptos o mensajes y así podrá interpretar la información de manera divertida. Es decir, el uso de pictogramas es muy ventajoso con respecto a otros medios de enseñanza de la lectoescritura. En ese sentido, Vera (2013) enumera las siguientes ventajas del uso de pictogramas:

- Son muy individuales, esto es, cualquier estudiante o persona puede observarlos con detenimiento.
- Son sencillos, no son nada difíciles de interpretar.
- Pueden ser utilizados por cualquier persona: niños, padres, maestros.
- Es más funcional y natural. Pueden ser consultados cuando la persona quiera.
- En el caso de las agendas, el niño puede planificar lo que quiere hacer.
- Pueden facilitar incluso la eliminación de conductas no deseadas en los niños.

- Se adaptan a diversos propósitos comunicativos en la enseñanza.

### **1. e El Pictograma como recurso educativo**

Los pictogramas son recursos que están al alcance de los docentes. Se pueden utilizar para conseguir los propósitos que se deseen y de este modo disminuir las dificultades que hay en el proceso formativo de los niños y niñas. Así como los docentes emplean diferentes materiales didácticos para facilitar la creación de textos, también pueden recurrir a los pictogramas y utilizarlos en sus aulas para beneficiar a sus estudiantes, pues, por las ventajas que ofrecen pueden adaptarse a las características y necesidades de los alumnos. De manera que no se puede negar que los pictogramas son excelentes recursos que facilitan el proceso enseñanza aprendizaje, sobre todo el aprendizaje de la lectoescritura y la creación de cuentos en las etapas iniciales. Esto explica por qué existe una diversidad de portales educativos que, en forma gratuita, ponen a disposición de las instituciones educativas sus programas para capacitar en el uso de pictogramas.

Como se sabe, el propósito fundamental de la educación en los primeros grados de estudios es desarrollar en los niños y niñas la capacidad de leer y escribir. Así, en la escuela se les hace entender la importancia y utilidad que tiene desarrollar “la habilidad lingüística de la lectura y la escritura. Este beneficio tiene que estar reflejado en su ámbito personal y social, con la finalidad de que encuentren en ambas habilidades un instrumento útil para su formación integral” (Pérez, 2017, p. 19).

A partir de lo expresado, se puede insistir en que los pictogramas son recursos educativos que dan respuesta a las necesidades reales de los niños. Su utilización permite que los niños exploren y jueguen aprendiendo cómo se escriben y pronuncian las palabras, desarrollan la capacidad de redactar cuentos de diferente naturaleza, según el nivel educativo en que se encuentren.

### **1. f Normas y recomendaciones para el uso de los pictogramas**

Los pictogramas son recursos que se pueden adaptar a diversos propósitos educativos, incluso se pueden utilizar con niños con necesidades educativas especiales y afectaciones del lenguaje. Es que estos recursos tienen la facilidad de hacer comprender las características del entorno de cada quien, son, entonces, un apoyo para la comprensión de “su mundo” y de las influencias del entorno. Pero para que cumplan con sus propósitos, los pictogramas deben ser utilizados adecuadamente, por ello es que Guzmán (2008) propone para hacer uso de los pictogramas las siguientes recomendaciones que reproducimos a continuación:

- a. Que los dibujos sean sencillos, esquemáticos, pero que se ajusten a la realidad.
- b. Que se escriba debajo-encima del dibujo lo que se representa en el dibujo.
- c. Que además del dibujo central se empleen determinadas señales específicas para ampliar la información gráfica (subir, bajar, etc.).
- d. Que se realicen en presencia del interesado, al mismo tiempo que se va diciendo lo que se dibuja.
- e. Que el niño "lea" lo que se ha representado, para comprobar la comprensión y ayudar cuando no lo entienda.

### **1. g Beneficios proporcionados por los pictogramas**

Pérez (2017) enuncia los siguientes beneficios que puede proporcionar el uso correcto de los pictogramas:

- a. Facilita el inicio del proceso de enseñanza y aprendizaje de la lectoescritura, permite que los niños puedan interpretar un texto aunque todavía no puedan leerlo de forma completa.
- b. La lectura con pictogramas es un ejercicio visual que induce a que posteriormente los niños(as) presten atención al lenguaje escrito y sientan inclinación por la lectura.

- c. Aumentan la capacidad de memoria y relacionan la memoria verbal y la memoria icónica (pictogramas). Por eso cuando interpretan el pictograma lo reproducen mentalmente y de inmediato lo verbalizan de forma oral.
- d. La lectura con pictogramas capta la atención y aumenta la capacidad de concentración, lo que permite la mayor participación de los niños(as).
- e. La lectura con pictogramas hace que el niño(a) adquiere vocabulario que por su corta edad desconoce. Facilitan la comprensión lectora haciéndola sea más divertida y atractiva.
- f. Facilitan la creación de textos, especialmente los de creación literaria (poesías, poemas, cuentos, etc.). Fomentan la imaginación de los niños(as).

#### **1. h Clasificación de los pictogramas**

Son diversos los criterios que clasifican a los pictogramas. Para efectos de esta investigación se considera la clasificación de acuerdo a su utilidad. Estos son: Informativos, Restrictivos, Indicativos, Obligatorios y Preventivos.

- a. Informativos.** Son los que brindan información específica y detallada sobre asuntos, horarios, recorridos, instrucciones, etc. Se trata en general de textos. Entre estos destacan: Horario de salida, ubicación de restaurante, cafetería, teléfono, ascensor, discapacitado, subida o bajada de escalera, salida, entrada, cambio de moneda, etc.
- b. Restrictivos.** Advierten sobre la existencia de un riesgo o práctica insegura, para que se cumplan las normas de comportamiento y evitar accidentes o riesgos innecesarios. La forma genérica exterior es un triángulo equilátero con fondo blanco y borde rojo en cuyo interior se coloca el símbolo restrictivo de color negro. Por ejemplo: no tocar, ingreso sólo del personal autorizado, prohibido fumar, no portar alimentos, no usar celulares, no pasar bebidas alcohólicas, prohibido estacionarse, prohibido voltear a la derecha, etc.
- c. Indicativos.** Se utilizan para señalar espacios, lugares u objetos. Se encuentran por lo general al inicio o final de un trayecto, en el interior de

oficinas, centros comerciales, instituciones educativas, universidades, etc.  
Ejemplo: Salidas de emergencia, salida, entrada, zona de peligro, zona de seguridad, separación de basura, aforo de un local, etc.

- d. Obligatorios.** Son señales que se deben cumplir con carácter de obligatoriedad. Por ejemplo: Es obligatorio el uso de gafas, uso de botas, uso de casco, colocación de mascarilla, uso de guantes, uso de mandil, etc.
  
- e. Preventivos.** Las señales preventivas, denominadas además de advertencia de peligro, tienen como propósito advertir de las vías de riesgos y/o situaciones imprevistas ya sean permanentes o temporales. Por ejemplo: Zona de curvas, curva cerrada, pendiente fuerte, angostamiento de la vía, puente angosto, zona de neblina, no adelantar, etc.

## CAPÍTULO II CREACIÓN DE CUENTOS

### **2. a Definición de Cuento**

El cuento es una narración breve de hechos imaginarios en la que participan un grupo reducido de personajes que realizan acciones en un tiempo y lugar determinados, con un argumento sencillo. El cuento en sus orígenes es transmitido por vía oral (escucha, lectura), pero con el transcurso del tiempo se han creado además nuevas formas de transmisión de manera que hoy en día pueden conocerlos, como antes, personas que no sepan leer o que ya no puedan hacerlo por pérdida de la visión.

Es que los cuentos son de gran utilidad en el proceso de formación de los niños(as) por ello Chávez y Lopera (2003) expresan que:

Los cuentos infantiles han sido durante toda la vida una forma didáctica de presentar a los niños diferentes historias fantásticas las cuales permiten trasladar su imaginación hasta lugares desconocidos, con personajes extraños o reales que traen de una forma diferente a su cotidianidad, situaciones por lo general irreales.(p. 29)

En tal sentido, en las instituciones educativas se debe diseñar estrategias convenientes para introducir a los niños(as) en el mundo de los libros, porque en estos encuentran alegría, entretenimiento, risa, aventuras e información, de manera que progresivamente van sintiendo satisfacción y necesidad por leer o por escribir.

## **2. b Clasificación de los Cuentos**

No hay un criterio único para clasificar a los cuentos. Según Fernández y Martín (1991) los cuentos, de acuerdo a su finalidad, se clasifican en:

**2. b.1 Cuentos Populares.** Son narraciones tradicionales breves de hechos imaginarios. Tienen a su vez 3 subtipos que coinciden en la estructura pero difieren en algunos detalles: cuentos de hadas, cuentos de animales y cuentos de costumbres.

Aun cuando el mito y la leyenda son también narraciones tradicionales, se consideran como géneros autónomos.

**2. b.2 Cuentos Literarios.** Es el cuento aprendido y transmitido solo mediante la escritura. El texto se presenta generalmente en una sola versión, es decir, no tiene las variantes del cuento popular.

## **2. c Valor educativo del cuento**

Como se dijo, el cuento es un relato de corta extensión que tiene un propósito recreativo para los niños(as), estimula su imaginación y despierta su curiosidad. En la actualidad, los cuentos muy necesarios para la formación de los niños(as)



porque ayudan a su crecimiento interior. Tienen, por tanto, enorme valor para que los niños puedan sentir inclinación por la lectoescritura. Es decir, su valor educativo es muy significativo y decisivo. Por eso es que Ibáñez (2009) lo sintetiza del siguiente modo:

- a. Es un medio eficaz que estimula de la creatividad de los niños(as), porque al hacer uso de los cuentos pueden crear nuevos cuentos o imaginar y crear otros personajes.
- b. Desarrolla la parte afectiva de los niños(as) porque por medio del cuento puede percibir el significado de los valores humanos y disminuir o expresar sus angustias y temores.
- c. Favorece el entretenimiento, recreación y alivio de los niños(as).
- d. Influye en el desarrollo social de los niños(as), pues permiten expresar sus sentimientos o emociones a otras personas. Transmiten creencias y valores.
- e. Contribuye al desarrollo del lenguaje no sólo en su aspecto comunicativo, sino también creativo.
- f. Facilita el desarrollo de la fluidez de palabras. Enriquece el vocabulario por lo tanto ayuda a tener una mejor comunicación.

## **2. d Objetivos de la lectura de cuentos**

El cuento es una narración corta cuya lectura puede tener diferentes propósitos, según sus características y tipo. Pero los más comunes serían los siguientes:

- a. La lectura de cuentos busca el bienestar psicológico y emocional del lector.
- b. Favorecer el cultivo o desarrollo de la imaginación y creatividad de los niños(as) fundamentalmente.
- c. Fomentar el hábito de leer. Si una persona no lee desde niño, en la adultez será prácticamente imposible que adquiriera este hábito.
- d. Promover la comunicación fluida de los niños(as). El hecho de leer algún cuento les da motivo o tema de conversación.
- e. Integrar las áreas de aprendizaje, porque en la narración de cuentos intervienen prácticamente todas las áreas curriculares.
- f. Propiciar la expresión de sus opiniones sin reserva alguna.

- g. Desarrollar el estado motivacional y el interés del estudiante.
- h. Contribuir en la construcción de conocimientos.
- i. Fomentar el desarrollo de la autonomía de los niños(as) e inducirlos a redactar su propio cuento.

## 2. e Características del cuento

Fernández y Duquel (1991) caracterizan a los cuentos de la siguiente manera:

- a. **Tienen componente imaginario, ficticio.** Aunque puede inspirarse en hechos reales, un cuento, para funcionar como tal, debe alejarse de la realidad.
- b. **Tienen estructura definida.** El cuento tiene una estructura de hechos entrelazados (acción–consecuencias). Su formato es: planteamiento – nudo – desenlace.
- c. **Presentan una única línea argumental.** A diferencia de lo que sucede con la novela, en el cuento todos los hechos se encadenan en una sola línea o sucesión de acontecimientos.
- d. **Predomina un solo personaje principal.** Aunque puede haber otros personajes, el cuento se refiere a uno en particular, a quien le ocurren los hechos.
- e. **Obliga la lectura de principio a fin.** Los cuentos están escritos para ser leídos de principio a fin; si se interrumpe la lectura se pierde también el sentido de la narración.
- f. **Se escribe en prosa.** El formato de los cuentos modernos (a partir de la aparición de la escritura), es la prosa.
- g. **Brevedad.** Para cumplir con su propósito, el cuento debe ser breve.

## 2. f Partes del cuento

Hay en la generalidad de autores coincidencias en admitir las partes que conforman los cuentos. Seguimos para ese efecto a Fernández y Duquel (1991) quienes consideran las siguientes partes:

- a. **Introducción o planteamiento.** Es la parte inicial del cuento donde se presentan a todos los personajes y se enuncian los propósitos. Pero básicamente, en esta parte se presenta la normalidad de la situación que se quiebra o altera en el nudo. La introducción sienta las bases para que el nudo tenga sentido.
- b. **Desarrollo o nudo.** Es la parte donde se presenta el conflicto o el problema de la situación, toma forma y suceden los hechos más importantes. El nudo surge a partir de un quiebre o alteración de lo planteado en la introducción.
- c. **Desenlace o final.** Es la parte donde ocurre el “clímax”, la solución del problema y finaliza la narración. Incluso en los textos con final abierto, hay un desenlace. Puede terminar en un final feliz o no.

### 3.3 Marco conceptual

#### a. Bienestar emocional

Es el estado de equilibrio entre las emociones, los sentimientos y los deseos. El bienestar emocional está en relación directa con la salud mental, física y social, también se relaciona con el concepto de identidad que es el conjunto de rasgos corporales, mentales y psicológicos que se desarrollan a lo largo de la vida.

Se trata de cómo se sienten, piensan y se comportan las personas. La palabra bienestar significa que las personas se sientan bien consigo mismas, de manera que quienes están a su alrededor también se sienten contentos.

#### b. Bienestar psicológico

El bienestar psicológico es el equilibrio psicológico de las personas a quienes las llevan a comportarse de un modo positivo. Se relaciona con la manera cómo la gente lucha diariamente afrontando los retos que van encontrando en sus vidas. El bienestar psicológico está formado por seis dimensiones: autoaceptación (actitud positiva hacia sí mismas), relaciones positivas (relaciones de calidad con los demás), propósitos en la vida (metas, sueños, objetivos), crecimiento personal (desarrollo de potencialidades), autonomía (elección por sí mismos) y dominio del entorno (sensación de control sobre el mundo).

#### **c. Comunicación visual**

Es la relación que existe entre la imagen y su significado. La comunicación visual suele ser directa y universal. Es un proceso de elaboración, difusión y recepción de mensajes visuales. En ella influyen: el emisor, el receptor, el mensaje, el código, el medio o canal y el referente. Es la comunicación en la que las imágenes construyen los mensajes. Las funciones de la comunicación visual son: expresiva, exhortativa, informativa, estética, fática, metalingüística, descriptiva.

#### **d. Cotidianidad**

Está referida a todo lo que pasa todos los días o cada uno de los días de existencia de las personas. En el campo educativo la cotidianidad está determinada por el conjunto de sucesos propios de la labor formativa de los niños(as), pero no es sinónimo de rutina, porque esta última es una sucesión de hechos o actividades que se ejecutan a manera de hábito o de costumbre.

#### **e. Creatividad**

Es la facultad que alguna persona tiene para crear algo novedoso. Es encontrar procedimientos o maneras para desarrollar las actividades de manera distinta a la tradicional, con la intención de lograr un determinado propósito.

La creatividad es necesaria no solo en la escuela, sino en toda actividad que realizan las personas, pero la escuela debe ser el soporte principal para

desarrollar la creatividad en cada uno de los estudiantes. Un niño creativo está más motivado, tiene mayor cantidad de información y puede generar diferentes alternativas de respuestas novedosas. La creatividad permite cumplir deseos personales o grupales de forma más rápida, sencilla, eficiente o económica.

**f. Estado motivacional**

El estado motivacional hace referencia al grado o nivel de motivación que tiene una persona en un momento determinado. El estado motivacional depende de muchos factores que pueden ser externos o internos. La actitud que tienen los estudiantes para participar activamente en el proceso enseñanza aprendizaje, depende mucho de su estado motivacional, es decir, de las fuerzas ya sea externas o internas que actúan sobre su organismo.

**g. Fluidez de palabras**

La fluidez de palabras, también entendida como fluidez verbal, está referida a la velocidad y facilidad con que una persona se expresa verbalmente. Pero también se refiere a la variedad de palabras que emplea mientras mantiene una conversación o exposición ante otras personas.

**h. Imaginación**

Es el proceso mediante el cual se crean formaciones de imágenes mentales sobre situaciones, personas, objetos, hechos, etc. que no se encuentran presentes con la persona que está imaginando. Se caracteriza por la capacidad de crear mentalmente situaciones o eventos donde no existen límites ni restricciones, es decir, son de entera libertad de quien está imaginando. Pero no se limita a representar hechos pasados sino que se puede proyectar hacia el futuro.

**i. Jeroglíficos**

Este término etimológicamente significa grabados “sagrados”. Son dibujos que se usan como signos de escritura, es decir, que tienen un significado que

se desea transmitir. En la antigüedad, las culturas egipcias utilizaban alrededor de 700 signos diferentes. Sin embargo, en los últimos siglos de su historia se fueron incrementando hasta alcanzar a unos cinco mil signos. La mayor parte de los signos jeroglíficos representan seres vivos u objetos o partes de ellos.

**j. Logotipos**

Son mensajes abreviados que tratan de expresar alguna intencionalidad. Comúnmente se emplean para identificar alguna marca, organización, profesión, actividad y para transmitir un mensaje. Está compuesto por un grupo de letras, símbolos, abreviaturas, cifras etc. para facilitar la identificación y asociación con la organización a la que le pertenece. Muchos consideran al logotipo como la firma de una empresa o institución de manera tal que los receptores asocien el o los productos o servicios ofrecidos.

**k. Pictografía**

Es la representación de objetos o mensajes mediante pictogramas. La pictografía es una forma de comunicación escrita que se inicia desde la aparición del hombre que la usaba para representar objetos mediante dibujos en piedra. Es la primera forma de realizar la expresión gráfica y se caracteriza porque cada signo del código gráfico traduce una frase o un enunciado completo. Este tipo de escritura se compone de pictogramas, es decir, signos que representan objetos.

**l. Portales educativos**

Son lugares o espacios virtuales donde las personas pueden buscar información o datos, publicar artículos, enterarse de las nuevas publicaciones de manera más rápida y eficaz. También pueden ser utilizados por personas u organizaciones para promocionar y poner a la venta algún artículo. Estos espacios web también ofrecen servicios a los miembros de la comunidad educativa: profesores, alumnos, autoridades educativas, padres de familia. De

este modo se puede acceder a datos, recursos didácticos, estrategias metodológicas, formación, asesoramiento, entretenimiento, etc.

### **m. Verbalización**

Es la acción de verbalizar, es decir, de expresar determinada idea o un sentimiento mediante palabras. La capacidad de verbalizar lo que se tiene en la mente sirve para comprobar hasta qué punto se sabe o se ha entendido lo estudiado. El uso de la verbalización se puede dar de dos maneras: para memorizar y para comprobar si se sabe el tema.

Los niños(as) tienen necesidad de comunicarse y muchas veces tienen que hacerlo hacia un auditorio por eso es una necesidad que aprendan a verbalizar lo aprendido. Esto exige el uso correcto del lenguaje a la hora de hablar.

## IV. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

#### 4.1 Importancia de la investigación

La investigación desarrollada es muy importante para el proceso formativo de los estudiantes de la institución educativa en mención y también de la región porque en alguna medida contribuirá a superar una dificultad hasta ahora latente como es la capacidad de crear y redactar cuentos y, por ende, el desarrollo de la capacidad de lectoescritura. Así, se considera que esta investigación contribuirá también con el desarrollo de la calidad educativa.

En la misma línea de trabajo, se pudo verificar y detectar las causas que determinan la dificultad para crear cuentos y una vez identificando dichas causas se podrá realizar las innovaciones necesarias para ir progresivamente solucionando las dificultades en el aprendizaje y desarrollo de la lectoescritura.

Consideramos que este trabajo brinda aportes de tipo teórico y práctico.

##### **a. Aporte teórico**

Para desarrollar esta investigación, necesariamente se tuvo que recoger y organizar información teórica que profundizó el conocimiento sobre las dificultades que tienen los estudiantes para crear y redactar cuentos como parte del proceso de lectoescritura que propone el Ministerio de Educación



(MINEDU) y así asegurar un mejor aprendizaje de esta área curricular. Estos conocimientos teóricos organizados formaron parte del marco teórico para comprender en su verdadera dimensión el problema referente al desarrollo de la capacidad de redacción de cuentos.

**b. Aporte práctico**

A partir de los resultados que se pudieron obtener, de las conclusiones extraídas y las recomendaciones formuladas, se pudo comprobar la influencia positiva que ejerce la aplicación de la técnica del pictograma para favorecer el desarrollo de la capacidad de redacción de cuentos y así se puede proponer alternativas de solución para ir superando progresivamente esta deficiencia. También se podrá instituir en las instituciones educativas la utilización de la técnica del pictograma para desarrollar otras capacidades que establece el MINEDU.

Finalmente, los resultados y conclusiones obtenidas servirán como base para dar inicio a nuevas investigaciones en otros contextos o realidades, incluso haciendo uso de otras variables.

## 4.2 Limitaciones de la investigación

Para desarrollar esta investigación se encontraron algunas dificultades como:

- Los estudiantes muchas veces se negaron a participar activamente en el desarrollo de este proceso innovador.
- Hubo dificultad para obtener la colaboración de algunos docentes que laboran en la institución educativa donde se desarrolló la presente investigación.
- Fue difícil distribuir los horarios de los grupos Control y Experimental, por cuanto este procedimiento es potestad sólo del personal directivo y jerárquico de la institución educativa.

- Hubieron interrupciones en el trabajo experimental porque de acuerdo a la calendarización realizada en la institución educativa se tuvo que cumplir también con diversas actividades como ceremonias, concursos, participaciones en eventos que se realizaron fuera de la institución, etc.

## **V. HIPÓTESIS Y VARIABLES**

## 5.1 Formulación de Hipótesis

### 5.1.1 Hipótesis General

La aplicación de la técnica del Pictograma influye directa y significativamente en el desarrollo de la capacidad de crear cuentos en los niños y niñas del Cuarto Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 22525 de Acomayo, Parcona, Ica.

### 5.1.2 Hipótesis Específicas

**HE1.** El nivel de la capacidad de creación de cuentos populares que tienen los niños y niñas del Cuarto Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 22525 de Acomayo, Parcona, Ica, antes de la aplicación de la técnica del pictograma, es categorizado como En Inicio.

**HE2.** El nivel de la capacidad de creación de cuentos populares que alcanzan los niños y niñas del Cuarto Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 22525 de Acomayo,

Parcona, Ica, después de la aplicación de la técnica del pictograma, se ubica en la categoría Satisfactorio.

**HE3.** El nivel de la capacidad de creación de cuentos literarios que tienen los niños y niñas del Cuarto Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 22525 de Acomayo, Parcona, Ica, antes de la aplicación de la técnica del pictograma, es categorizado como En Inicio.

**HE4.** El nivel de la capacidad de creación de cuentos literarios que alcanzan los niños y niñas del Cuarto Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 22525 de Acomayo, Parcona, Ica, después de la aplicación de la técnica del pictograma, se ubica en la categoría Satisfactorio.

## 5.2 Sistema de Variables

### 5.2.1 Variable independiente

Aplicación de la técnica del pictograma

### 5.2.2 Variable dependiente

Desarrollo de la capacidad de crear cuentos

## 5.3 Operacionalización de la Variable Dependiente

<b>Variables</b>	<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores</b>
<b>Variable Independiente:</b> Aplicación de la técnica del pictograma		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tiempo de aplicación</li> <li>- Frecuencia de aplicación</li> <li>- Momentos de aplicación</li> </ul>
<b>Variable Dependiente:</b>	Cuentos populares	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Introducción o planteamiento</li> <li>- Desarrollo o nudo</li> <li>- Desenlace o final</li> </ul>

<b>Desarrollo de la capacidad de crear cuentos</b>	Cuentos literarios	<ul style="list-style-type: none"><li>- Introducción o planteamiento</li><li>- Desarrollo o nudo</li><li>- Desenlace o final</li></ul>
--	--------------------	--

## VI. ESTRATEGIA METODOLÓGICA

## 6.1 Tipo y Nivel de Investigación

La investigación desarrollada es de tipo aplicada y explicativa. Aplicada porque, a través de ella, se buscó poner en práctica los conocimientos teóricos que existen acerca de las ventajas de la aplicación de la técnica del pictograma y que ya han sido teorizados en investigaciones anteriores. Se aplicaron estos conocimientos porque es una necesidad desarrollar la capacidad de redactar cuentos en los estudiantes desde temprana edad, para que puedan expresarse con facilidad ante los demás y expresar por escrito las ideas que se les viene a la mente. El desarrollo de capacidades es una de las preocupaciones que se percibe en el sistema educativo peruano. Y la Institución Educativa N° 22525 de Acomayo, Parcona, no es ajena a este fenómeno que preocupa a docentes, padres de familia y directivos. También es aplicada porque su propósito es resolver una necesidad urgente como es el desarrollo de la capacidad de redactar cuentos en los estudiantes que conforman la muestra de estudio.

Es investigación explicativa porque se trató de encontrar el factor principal que permite desarrollar dicha capacidad en los estudiantes que conformaron el grupo experimental. La investigación no se limitó, por tanto, a describir la problemática en estudio sino pretendió responder a qué factor es el más influyente o que provoca el desarrollo de la capacidad de crear cuentos.

## 6.2 Diseño de Investigación

Como se trata de una investigación casi experimental, el “diseño con Grupo Control Pre y Post test”, es el que correspondió aplicar en esta investigación.

Este diseño se caracteriza porque se evalúa a los estudiantes de la muestra antes y después del experimento. Como los estudiantes son distribuidos por los directivos del plantel, se trabajó con dos secciones. Una fue el grupo Experimental y la otra, grupo Control. Para iniciar, se aplicó la prueba pre test o medición previa de la variable dependiente. Posteriormente la variable independiente (X), se aplicó al grupo designado como experimental, y

finalmente se tomó la evaluación pos test de la variable dependiente en ambos grupos.

De acuerdo a lo anterior, la variable independiente Aplicación de la técnica del pictograma se empleó con el Grupo Experimental (GE), en tanto que en el Grupo Control (GC) no se aplicaron dichos recursos, por tanto se desarrollaron las clases de manera tradicional y/o convencional, es decir, con la llamada Clase Magistral predominantemente. Por ello que:

- 1° Se observó previo al experimento, el grado de desarrollo que trajeron los niños/as de ambos grupos con respecto a la variable dependiente “Y”.
- 2° Luego de la observación, se aplicó el experimento X en la muestra elegida.
- 3° Se observó en diferentes momentos durante el experimento, el comportamiento de la variable dependiente Y.
- 4° Se observó después del experimento el grado de desarrollo alcanzado por la variable “Y”, después de haber utilizado los pictogramas (variable “X”).
- 5° Se compararon los resultados obtenidos por ambos grupos y se pudo verificar el grado de eficacia de la variable sometida a experimento.

Por todo ello es que el diagrama del diseño utilizado es:

GE	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
GC	O <sub>3</sub>		O <sub>4</sub>

Donde:

- GE = Grupo Experimental
- O<sub>1</sub> y O<sub>3</sub> = Observaciones a la variable dependiente Y (Desarrollo de la capacidad de crear cuentos) antes del experimento.
- X = Ejecución del experimento (variable independiente X, Aplicación de la técnica del pictograma)
- O<sub>2</sub> y O<sub>4</sub> = Observaciones a la variable dependiente Y después del experimento.



## 6.3 Población y Muestra

### 6.3.1 Población

La población estuvo constituida por los estudiantes del Cuarto Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 22525 de Acomayo, Parcona, Ica, de acuerdo a lo que muestra la tabla siguiente:

Grado y Sección	Cantidad de niños/as
4to. "A"	28
4to. "B"	27
4to. "C"	26
TOTAL	81

### 6.3.2 Muestra

Como las secciones son distribuidas por la dirección del plantel, se consideró trabajar con dos de ellas de acuerdo a la siguiente tabla:

Grado de estudios	Grupo	Cantidad de niños/as
4to. "A"	Control	25
4to. "C"	Experimental	25
TOTAL		50

## 6.4 Técnicas de Recolección de Datos

Son todas las formas posibles de que se vale el investigador para obtener la información necesaria en el proceso investigativo. Se refieren al procedimiento, condiciones y lugar de recolección de datos. Para recoger información se basa en las fuentes de información primarias y secundarias. Las primarias, permiten obtener la información de la realidad misma, sin sufrir ningún proceso de elaboración previa. Son las que el investigador recoge por sí mismo en contacto con la realidad. En cambio, las fuentes de información

secundarias proceden también de un contacto con la realidad, pero que han sido recogidos y muchas veces procesados por sus investigadores.

En tal virtud, las técnicas empleadas en la recolección de datos fueron el análisis de contenido con su correspondiente rúbrica y el fichaje, fundamentalmente.

## 6.5 Instrumentos de Recolección de Datos

**a. Prueba Pre test.** Al iniciar la presente investigación se aplicó la evaluación Pre Test que consistió en un análisis de contenido con su correspondiente rúbrica. Es decir, se solicitó a los niños que creen un cuento popular y un cuento literario y con ayuda de la rúbrica se procedió a evaluar la capacidad de creación de estos cuentos con que cada niño ingresaba a este experimento. Esta evaluación estuvo conformada por 6 ítems o criterios de evaluación que evidencien la capacidad de redacción de los estudiantes.

### **b. Prueba Post test**

Una vez culminada la investigación se aplicó la evaluación Post Test que, al igual que la prueba pre test, estuvo constituida por una rúbrica con seis criterios de evaluación referidos a evaluar la capacidad de crear cuentos que han alcanzado los estudiantes después de haber aplicado los pictogramas.

### **c. Fichas de contenido y de actividades**

En estos instrumentos se registraron las sesiones de aprendizaje en las que se aplicaron los pictogramas con los estudiantes de la muestra. Se utilizaron un total de 16 fichas a razón de una por cada sesión de aprendizaje, es decir, el trabajo tuvo una duración de 2 meses aproximadamente, a razón de dos sesiones por semana.

Cada ficha estuvo dividida en tres partes o secciones:

**La primera parte** con los datos generales de la sesión de aprendizaje. En ella se consignaron las informaciones referidas a: la denominación de la sesión de aprendizaje, su duración, breve descripción de la sesión, los objetivos a

lograr, las actividades a realizar, la técnica didáctica a emplear, y los contenidos a desarrollar.

**La segunda parte**, contuvo el contenido propiamente dicho de la sesión de aprendizaje que siguió la distribución de contenidos de las respectivas unidades de aprendizaje.

**La tercera parte** contuvo un conjunto de actividades sobre la capacidad en estudio que los estudiantes debieron practicar y mostrar sus resultados. Estas actividades se orientaron a aplicar lo aprendido en cada sesión.

**d. Fichas de Investigación.** Se emplearon las fichas textuales y de resumen para registrar la información obtenida de las fuentes bibliográficas consultadas para elaborar el Marco Teórico entre otros contenidos.

**e. Ficha de consolidado de Calificaciones.** Se empleó para registrar las calificaciones que fueron obteniendo los niños y niñas en cada una de las sesiones desarrolladas.

## 6.6 Aplicación de la Variable Independiente

Para desarrollar esta investigación se ha considerado emplear la variable independiente: Aplicación de la técnica del Pictograma. Para ello, se tuvo que crear las condiciones para ejecutar el diseño experimental. Primero, la variable independiente fue manipulada, es decir, fue aplicada cuidadosamente en un número de 16 sesiones. Esto permitió medir su efecto sobre la variable dependiente desarrollo de la capacidad de crear cuentos.

Para la aplicación de la variable independiente debió planificarse previamente, por lo que detallamos la manera cómo se procedió en esta investigación:

**Selección de los Grupos de Control y Experimental.** Como en el grado de estudios en el cual se desarrolló esta investigación existieron más de un aula, se

tuvo que seleccionar aleatoriamente a las secciones que harían las veces de grupo control y grupo experimental, los cuales fueron sometidos a un total de 5 evaluaciones: Pretest, tres de proceso y Postest. Se trabajó durante ocho semanas haciendo uso de la referida técnica. En este periodo, al que se le llama experimental, se aplicaron las cinco evaluaciones aludidas.

**Tiempo de aplicación.** De acuerdo a lo anterior, el trabajo fue ejecutado en 2 sesiones por semana durante 8 semanas, o sea se desarrollaron 16 sesiones donde se aplicaron los pictogramas con el grupo experimental. Con el grupo control se desarrollaron las clases sin utilizar dicha estrategia.

**Duración de cada sesión.** De acuerdo al Plan de Estudios de la Institución Educativa en mención, se emplearon 4 horas por semana, a razón de 2 horas por cada sesión, de manera que se dispuso de un total de 32 horas para la aplicación de la variable independiente, con sus respectivas evaluaciones.

## VII. MATRIZ DE CONSISTENCIA

APLICACIÓN DE LA TÉCNICA DEL PICTOGRAMA Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO DE LA CAPACIDAD DE CREAR CUENTOS EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 22525 – ACOMAYO, PARCONA – ICA.

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	FUENTE
<p><b>Problema General</b></p> <p>¿En qué medida la aplicación de la técnica del Pictograma influye en el desarrollo de la capacidad de crear cuentos en los niños y niñas del Cuarto Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 22525 de Acomayo, Parcona, Ica?</p>	<p><b>Objetivo general</b></p> <p>Explicar la influencia que ejerce la aplicación de la técnica del Pictograma en el desarrollo de la capacidad de crear cuentos en los niños y niñas del Cuarto Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 22525 de Acomayo, Parcona, Ica.</p>	<p><b>Hipótesis general</b></p> <p>La aplicación de la técnica del Pictograma influye directa y significativamente en el desarrollo de la capacidad de crear cuentos en los niños y niñas del Cuarto Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 22525 de Acomayo, Parcona, Ica.</p>	<p><b>Variable Independiente</b></p> <p>Aplicación de la técnica del Pictograma</p> <p><b>Variable Dependiente</b></p> <p>Desarrollo de la capacidad de crear cuentos</p>	Estudiantes
<p><b>PE1.</b> ¿Cuál es el nivel de la capacidad de creación de cuentos populares que tienen los niños y niñas del Cuarto Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 22525 de Acomayo, Parcona, Ica, antes de la aplicación de la técnica del Pictograma?</p>	<p><b>OE1.</b> Identificar el nivel de la capacidad de creación de cuentos populares que tienen los niños y niñas del Cuarto Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 22525 de Acomayo, Parcona, Ica, antes de la aplicación de la técnica del Pictograma.</p>	<p><b>HE1.</b> El nivel de la capacidad de creación de cuentos populares que tienen los niños y niñas del Cuarto Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 22525 de Acomayo, Parcona, Ica, antes de la aplicación de la técnica del Pictograma, es categorizado como En Inicio.</p>		
<p><b>PE2.</b> ¿Cuál es el nivel de la capacidad de creación de cuentos populares que alcanzan los niños y niñas del Cuarto Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 22525 de Acomayo, Parcona, Ica, después de la aplicación de la técnica del Pictograma?</p>	<p><b>OE2.</b> Describir el nivel de la capacidad de creación de cuentos populares que alcanzan los niños y niñas del Cuarto Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 22525 de Acomayo, Parcona, Ica, después de la aplicación de la técnica del Pictograma.</p>	<p><b>HE2.</b> El nivel de la capacidad de creación de cuentos populares que alcanzan los niños y niñas del Cuarto Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 22525 de Acomayo, Parcona, Ica, después de la aplicación de la técnica del Pictograma, se ubica en la categoría Satisfactorio.</p>		

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	FUENTE
----------	-----------	-----------	-----------	--------

<p><b>PE3.</b> ¿Cuál es el nivel de la capacidad de creación de cuentos literarios que tienen los niños y niñas del Cuarto Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 22525 de Acomayo, Parcona, Ica, antes de la aplicación de la técnica del Pictograma?.</p>	<p><b>OE3.</b> Identificar el nivel de la capacidad de creación de cuentos literarios que tienen los niños y niñas del Cuarto Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 22525 de Acomayo, Parcona, Ica, antes de la aplicación de la técnica del Pictograma.</p>	<p><b>HE3.</b> El nivel de la capacidad de creación de cuentos literarios que tienen los niños y niñas del Cuarto Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 22525 de Acomayo, Parcona, Ica, antes de la aplicación de la técnica del Pictograma, es categorizado como En Inicio.</p>		
<p><b>PE4.</b> ¿Cuál es el nivel de la capacidad de creación de cuentos literarios que alcanzan los niños y niñas del Cuarto Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 22525 de Acomayo, Parcona, Ica, después de la aplicación de la técnica del Pictograma?.</p>	<p><b>OE4.</b> Reconocer el nivel de la capacidad de creación de cuentos literarios que alcanzan los niños y niñas del Cuarto Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 22525 de Acomayo, Parcona, Ica, después de la aplicación de la técnica del Pictograma.</p>	<p><b>HE4.</b> El nivel de la capacidad de creación de cuentos literarios que alcanzan los niños y niñas del Cuarto Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 22525 de Acomayo, Parcona, Ica, después de la aplicación de la técnica del Pictogramas, se ubica en la categoría Satisfactorio.</p>		

## VIII. PRESENTACIÓN DE RESULTADOS Y VALIDACIÓN DE LAS HIPÓTESIS

## 8.1 Presentación de resultados

TABLA N° 01

### CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN DE LA CREACIÓN DE CUENTOS

CRITERIOS PARA EVALUACIÓN DE CREACIÓN DE CUENTOS	CRITERIOS TOMADOS EN CUENTA PARA ESTA INVESTIGACIÓN
Título	Título
Personajes	Personajes
Extensión	Elemento inicio
Elemento inicio	Elemento desarrollo
Elemento desarrollo	Elemento cierre
Elemento cierre	Ortografía y puntuación
Acción	
Organización	
Diálogo	
Ortografía y puntuación	
Ilustraciones	
Creatividad	

### EXPLICACIÓN

La literatura especializada refiere que existen criterios para hacer los análisis referentes a la creación de cuentos, pero no existe coincidencia en la cantidad y variedad de estos criterios. Para efectos de esta investigación, debido a la edad y el grado de estudios de los niños de la muestra, se ha decidido considerar sólo seis de ellos: el enunciado del título, la presencia de personajes que participan en el cuento, el inicio del cuento, el desarrollo, el cierre o desenlace, y la ortografía y puntuación. En ese sentido, la tabla N° 01 muestra los criterios de evaluación existentes en el ambiente literario y los criterios que han sido considerados en el presente estudio.



TABLA N° 2  
RÚBRICA Y RESULTADOS DE LA EVALUACIÓN PRETEST  
CAPACIDAD DE CREAR CUENTOS POPULARES  
ESTUDIANTE N° 1

CATEGORÍA	Excelente 7 – 8	Satisfactorio 5 – 6	En progreso 3 – 4	En inicio 1 - 2	Ptos.
<b>Título</b>	El título es creativo, llama la atención y está relacionado al cuento y al tema	El título está relacionado al cuento y al tema	El título está presente, pero no parece estar relacionado al cuento ni al tema	No hay título o existe en forma errada	4
<b>Personajes</b>	Los personajes principales son nombrados claramente en el texto. Los lectores podrían describir los personajes con precisión.	Los personajes principales son nombrados y descritos. La mayoría de los lectores tienen una idea de cómo son los personajes	Los personajes principales son nombrados. El lector sabe muy poco sobre los personajes	Es difícil identificar y definir quiénes son los personajes principales.	3
<b>Elemento inicio</b>	El cuento tiene la parte del inicio expresado con claridad. Se relaciona directamente con el tema.	El cuento tiene la parte del inicio que no es muy clara la relación con el tema.	El cuento tiene inicio pero no es del todo claro y llega a desviarse del tema en algunas ocasiones.	El cuento tiene inicio pero no es claro y no guarda relación con el tema.	2
<b>Elemento desarrollo</b>	El cuento tiene la parte del desarrollo expresado con claridad. Se refiere directamente al tema.	El cuento tiene la parte del desarrollo que hace que el lector entienda. A veces se desvía del tema.	El cuento tiene desarrollo pero no es del todo claro y llega a desviarse del tema en muchas ocasiones.	El cuento tiene desarrollo pero no es claro y se desvía del tema.	3
<b>Elemento cierre</b>	El cuento tiene desenlace o cierre, con claridad que permite al lector reforzar la comprensión del mensaje. Se relaciona con el tema.	El cuento tiene desenlace o cierre, con cierta claridad que puede hacer que el lector refuerce su comprensión del mensaje del texto.	El cuento tiene desenlace pero no es del todo claro y llega a desviarse del tema en algunas ocasiones.	El cuento tiene desenlace pero no es claro y se desvía del tema.	3
<b>Ortografía y puntuación</b>	No hay errores de ortografía o puntuación en el cuento. Los nombres de personajes y lugares están bien escritos en el cuento.	Hay un error de ortografía o puntuación en el cuento.	Hay 2 – 3 errores de ortografía o puntuación en el cuento.	El cuento tiene más de 3 errores de ortografía y puntuación.	3
<b>TOTAL</b>					18

## EXPLICACIÓN

De conformidad con las características de esta investigación, se ha trabajado con dos grupos utilizando el diseño de pre y posprueba con grupo control. Antes de la utilización de los pictogramas ambos; grupos experimental y control, fueron sometidos a la evaluación Pretest que consistió en dos rúbricas, una para cuentos populares y otra igual para evaluar la creación de cuentos literarios. Luego se desarrollaron las sesiones de aprendizaje haciendo uso de la aplicación de la técnica del pictograma y paralelamente se aplicaron tres evaluaciones de proceso. Posterior a ello, una vez culminado el trabajo experimental, se aplicó la evaluación Postest que también consistió en dos rúbricas, una para cada tipo de cuento.

En efecto, la tabla N° 2 contiene la rúbrica con los criterios de evaluación y los puntos para cada nivel de logro. Además, muestra los puntos que ha obtenido el estudiante N° 1 del grupo Experimental en cada uno de los criterios utilizados para evaluar la creación de cuentos populares. Previamente se les pidió a los niños que elaboren un cuento de tipo popular y con la presente rúbrica se fue haciendo los análisis correspondientes asignándole las puntuaciones consideradas por cada nivel de logro.

La rúbrica en mención constó de 6 criterios de evaluación que permitieron medir la calidad del cuento elaborado por cada niño. Se consideró hasta 4 niveles de logro: En inicio, con puntuaciones que oscilan entre 1 y 2; en Progreso con valor entre 3 y 4 puntos; Satisfactorio, entre 5 y 6 puntos y Excelente, entre 7 y 8 puntos.

Sobre esta base se puede deducir que cada criterio de evaluación tuvo como puntaje mínimo 1 y como máximo 8, de lo que se extrae que el calificativo total de la prueba pudo oscilar entre 6 y 48 puntos debido a que fueron 6 criterios. En este caso, el estudiante identificado con el N° 1 del grupo experimental ha obtenido 18 puntos y para ser ubicado en alguna categoría es necesario construir una tabla de categorización.

TABLA N° 03  
RESULTADOS DE LAS EVALUACIONES  
CAPACIDAD DE CREAR CUENTOS POPULARES

## GRUPO EXPERIMENTAL

N° Ord.	Eval. Pretest	Evaluaciones de proceso			Eval. Postest	Diferencia Postest y Pretest
		1ra.	2da.	3ra.		
1	18	22	25	31	37	19
2	17	19	22	27	35	18
3	21	24	31	36	41	20
4	16	21	25	29	36	20
5	14	16	19	23	30	16
6	12	13	16	19	25	13
7	14	21	25	29	35	21
8	15	17	21	26	32	17
9	15	19	23	26	30	15
10	16	19	24	29	34	18
11	15	15	21	25	33	18
12	12	13	17	22	31	19
13	13	12	17	21	32	19
14	12	15	16	24	32	20
15	13	20	27	30	39	26
16	15	15	16	22	32	17
17	17	16	19	23	32	15
18	15	18	25	29	34	19
19	15	16	25	31	37	22
20	17	19	23	29	35	18
21	15	18	23	29	33	18
22	14	15	16	22	29	15
23	15	15	17	24	32	17
24	16	19	26	34	41	25
25	15	15	18	25	32	17
$\Sigma$	377	432	537	665	839	462
Promedio	15.08	17.28	21.48	26.6	33.56	18.48

## INTERPRETACIÓN

La tabla N° 3 presenta los calificativos obtenidos por los 25 estudiantes del grupo Experimental en cada una de las evaluaciones aplicadas durante este proceso investigativo. Como se dijo, se aplicaron hasta cinco evaluaciones: una Pretest, tres de proceso y una Postest, de manera que esta tabla contiene hasta 5 calificativos por cada niño, además de la diferencia registrada entre la evaluación Postest y Pretest.

Si se toma en cuenta que el máximo puntaje posible a alcanzar por cada niño es 48 y el mínimo 12, se puede determinar el nivel de la capacidad de crear cuentos populares que tuvieron los niños antes, durante y después de realizar el trabajo experimental.

Como se aprecia en la tabla, todos los niños de este grupo en la evaluación Pretest se ubicaban muy por debajo de la mitad de 48 puntos (puntaje máximo posible de obtener), pero progresivamente fueron incrementando dichas puntuaciones lo que indica que su capacidad de crear cuentos populares se fue desarrollando. Así, al finalizar el trabajo, en la evaluación Postest, todos los niños lograron superar largamente la mitad de los 48 puntos que podrían alcanzar en las pruebas.

Así por ejemplo, el estudiante N° 1 inició el experimento con 18 puntos y al terminar logró 37 puntos, es decir, se incrementó en 19 puntos. De igual manera sucede con los otros niños de la muestra.

A partir de los datos mostrados en la tabla se puede interpretar que se ha producido una mejora en el desarrollo de la capacidad de crear cuentos populares en la generalidad de los casos, porque la diferencia de puntuaciones entre la evaluación Postest y la Pretest es bastante notoria, lo que permite inferir que la utilización de pictogramas en este trabajo ha favorecido el desarrollo de la capacidad en estudio.

#### TABLA N° 04

#### TABLA DE CATEGORIZACIÓN PARA ANÁLISIS DE CAPACIDAD DE CREAR CUENTOS

<b>Categoría</b>	<b>Intervalo</b>
Excelente	39 – 48
Satisfactorio	28 – 38
En progreso	17 – 27
En Inicio	6 – 16

### EXPLICACIÓN

Como es necesario agrupar los resultados obtenidos para hacer los análisis respectivos, se tuvo que construir una tabla de categorización para ubicar a cada estudiante en su categoría correspondiente.

Así, la tabla N° 04 contiene las categorías que se ha considerado para efectos de este análisis sobre la capacidad de crear cuentos populares.

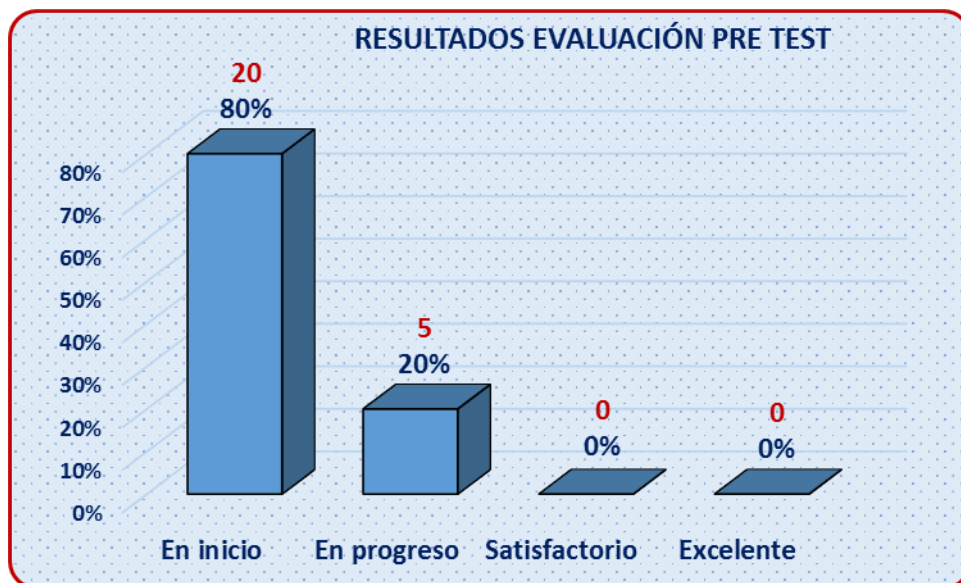
Como la evaluación está constituida por un total de 6 ítems o criterios de evaluación, la puntuación a obtener por cada estudiante fluctúa entre 6 y 48, es decir, el mínimo puntaje a obtener es 12 mientras que el máximo posible es 48. Este rango ha permitido hacer la categorización en 4 grupos: En Inicio (intervalo 6 - 16), En Progreso (17 – 27), Satisfactorio (28 – 38), Excelente (39 – 48). Este rango permitirá ir ubicando a cada niño según la puntuación que vaya obteniendo en cada una de las evaluaciones aplicadas en el proceso.

TABLA N° 05

### UBICACIÓN DE ESTUDIANTES POR CATEGORÍAS

**EVALUACIÓN PRETEST - GRUPO EXPERIMENTAL  
CREACIÓN DE CUENTOS POPULARES**

<b>Categoría</b>	<b>Cantidad</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>En inicio</b>	20	80%
<b>En progreso</b>	5	20%
<b>Satisfactorio</b>	0	0%
<b>Excelente</b>	0	0%
<b>TOTAL</b>	25	100%



**Figura N° 1.** Ubicación de estudiantes por categorías. Evaluación pretest - grupo experimental. Creación de cuentos populares.

## INTERPRETACIÓN

La tabla N° 5 y Figura N° 1 contienen la distribución por categorías de niños del grupo experimental luego de aplicada la evaluación Pretest.

Como se sabe, este grupo experimental estuvo integrado por 25 niños de Cuarto Grado de primaria, de manera que todos ellos están ubicados en alguna de las categorías consideradas en este estudio.

Esta evaluación se aplicó al iniciar el trabajo. Es decir, fue aplicada para determinar el nivel de desarrollo de la capacidad de crear cuentos populares que tenían los niños en el momento de empezar este experimento.

Se observa que de la totalidad de estudiantes de la muestra 20 de ellos (80%) han sido ubicados en la categoría En Inicio; 5 niños (20%) se encuentran en la categoría En Progreso. En las categorías superiores no se ha ubicado estudiante alguno.

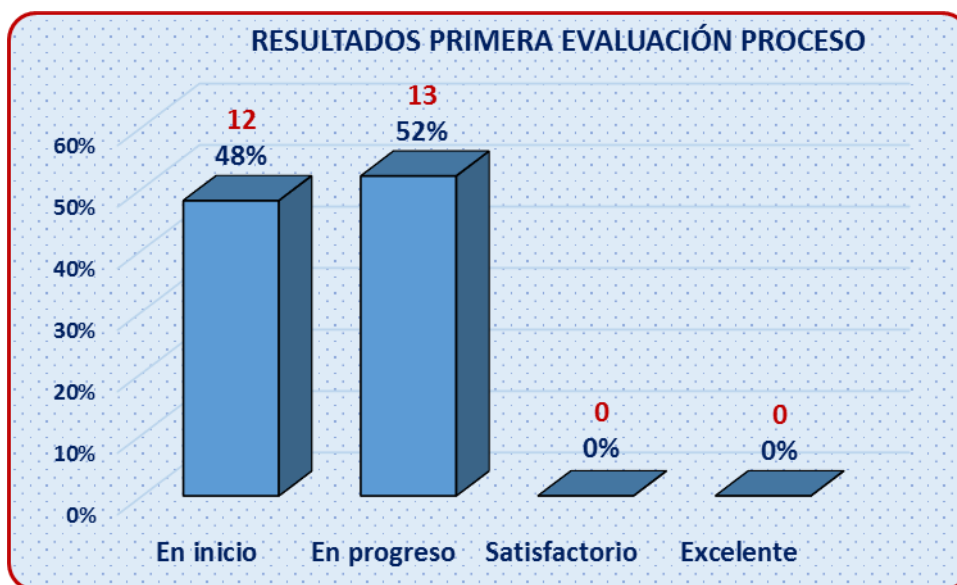
De conformidad con estos resultados se puede interpretar que la capacidad de crear cuentos populares que los niños de la muestra tenían al iniciar este estudio, no registraba un nivel de desarrollo óptimo, pues todos ellos se ubicaron de la categoría En Progreso hacia abajo, lo que implica que se hace necesario aplicar con ellos un conjunto de estrategias que les permitan ir progresivamente desarrollando esta capacidad que les permitirá en lo sucesivo expresarse con propiedad y eficacia en cualquier circunstancia.

### TABLA N° 06

#### UBICACIÓN DE ESTUDIANTES POR CATEGORÍAS PRIMERA EVALUACIÓN DE PROCESO - GRUPO EXPERIMENTAL

## CREACIÓN DE CUENTOS POPULARES

Categoría	Cantidad	Porcentaje
<b>En inicio</b>	12	48%
<b>En progreso</b>	13	52%
<b>Satisfactorio</b>	0	0%
<b>Excelente</b>	0	0%
<b>TOTAL</b>	25	100%



**Figura N° 2.** Ubicación de estudiantes por categorías. Primera Evaluación de proceso - Grupo experimental. Creación de cuentos populares.

## INTERPRETACIÓN



La tabla N° 6 y Figura N° 2 contienen la distribución por categorías de niños del grupo experimental luego de aplicada la primera evaluación de proceso.

Como ya se dijo, este grupo experimental estuvo integrado por 25 niños de Cuarto Grado de educación primaria, de manera que todos ellos están ubicados en alguna de las categorías consideradas en este estudio.

Esta evaluación se aplicó después de dos semanas de iniciado el trabajo. Es decir, fue aplicada para determinar el nivel de desarrollo de la capacidad de crear cuentos populares que iban adquiriendo los niños mientras se estaban utilizando los pictogramas en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje.

Se observa que de la totalidad de estudiantes de la muestra 12 de ellos (48%) han sido ubicados en la categoría En Inicio; 13 niños (52%) se encuentran en la categoría En Progreso. En las categorías superiores aún no se ha ubicado estudiante alguno.

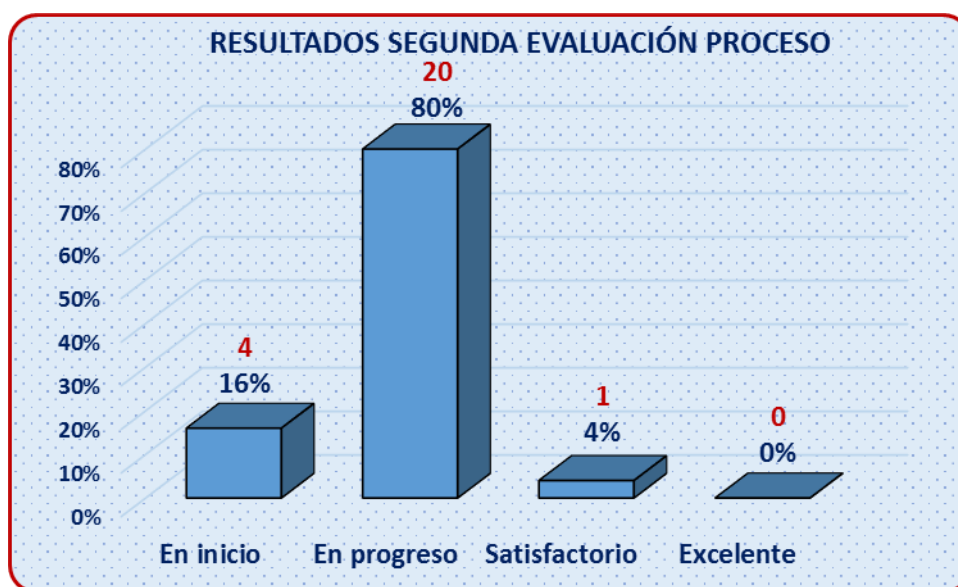
De conformidad con estos resultados se puede interpretar que la utilización de los pictogramas está provocando una evolución favorable en la capacidad de crear cuentos populares de los niños de la muestra. Se afirma esto porque se percibe claramente un considerable desplazamiento de la categoría en Inicio hacia la categoría En Progreso. Si en la categoría inferior, inicialmente se encontraban 20 estudiantes (80%), en esta prueba solo permanecen 12 de ellos (48%). Lo que quiere decir que en sólo dos semanas de trabajo 8 niños han logrado superar su situación inicial.

#### TABLA N° 07

#### UBICACIÓN DE ESTUDIANTES POR CATEGORÍAS SEGUNDA EVALUACIÓN DE PROCESO - GRUPO EXPERIMENTAL

### CREACIÓN DE CUENTOS POPULARES

Categoría	Cantidad	Porcentaje
En inicio	4	16%
En progreso	20	80%
Satisfactorio	1	4%
Excelente	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>



**Figura N° 3.** Ubicación de estudiantes por categorías. Segunda Evaluación de proceso - Grupo experimental. Creación de cuentos populares.

### INTERPRETACIÓN

La tabla N° 7 y Figura N° 3 contienen la distribución por categorías de niños del grupo experimental luego de aplicada la segunda evaluación de proceso.

Como ya es sabido, este grupo experimental estuvo integrado por 25 niños de Cuarto Grado de educación primaria, de manera que todos ellos están ubicados en alguna de las categorías consideradas en este estudio.

Esta evaluación se aplicó transcurridas dos semanas después de haberse aplicado la primera evaluación de proceso, es decir, a las 4 semanas de haber iniciado el trabajo experimental. Fue aplicada para determinar el nivel de desarrollo de la capacidad de crear cuentos populares que iban adquiriendo los niños mientras se continuaban utilizando los pictogramas en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje.

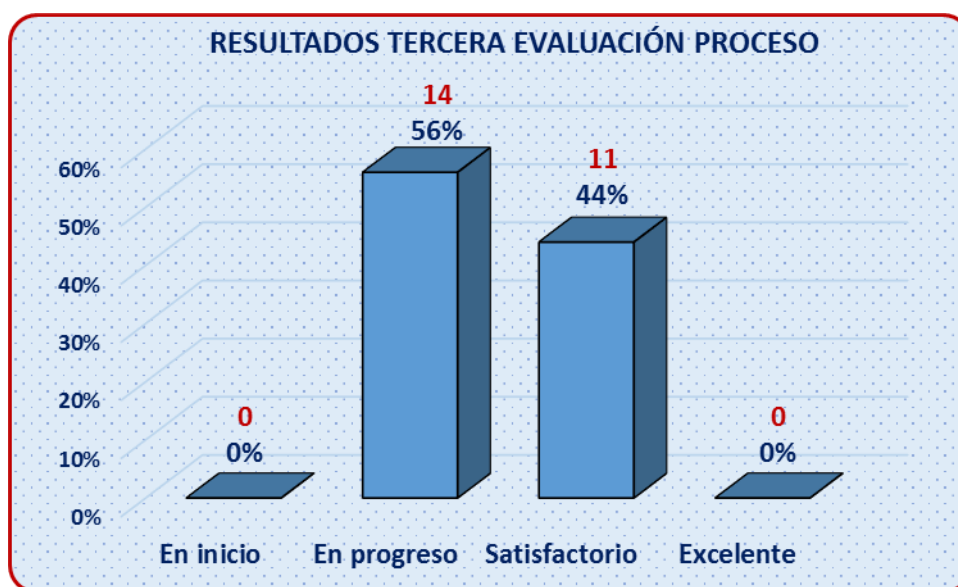
Se observa que de la totalidad de estudiantes de la muestra 4 de ellos (16%) han sido ubicados en la categoría En Inicio; 20 niños (80%) se encuentran en la categoría En Progreso. En las categorías Satisfactorio ya aparece un niño (4%).

De acuerdo con estos resultados se puede interpretar que la utilización de los pictogramas continúa determinando una evolución favorable en la capacidad de crear cuentos populares de los niños de la muestra. Se afirma esto porque se reitera un mayor desplazamiento de la categoría en Inicio hacia la categoría En Progreso. Si en la categoría inferior, en la anterior evaluación se encontraban 12 estudiantes (48%), en esta prueba solo permanecen 4 de ellos (16%). Lo que quiere decir que en estas dos últimas semanas de trabajo 8 niños han logrado superar su situación inicial, de manera que ya aparece en la categoría Satisfactorio un estudiante (4%).

#### TABLA N° 08

#### UBICACIÓN DE ESTUDIANTES POR CATEGORÍAS TERCERA EVALUACIÓN DE PROCESO - GRUPO EXPERIMENTAL CREACIÓN DE CUENTOS POPULARES

Categoría	Cantidad	Porcentaje
En inicio	0	0%
En progreso	14	56%
Satisfactorio	11	44%
Excelente	0	0%
TOTAL	25	100%



**Figura N° 4.** Ubicación de estudiantes por categorías. Tercera Evaluación de proceso - Grupo experimental. Creación de cuentos populares.

## INTERPRETACIÓN

La tabla N° 8 y Figura N° 4 contienen la distribución por categorías de niños del grupo experimental luego de aplicada la tercera evaluación de proceso.

Como ya es sabido, este grupo experimental estuvo integrado por 25 niños de Cuarto Grado de educación primaria, de manera que todos ellos están ubicados en alguna de las categorías consideradas en este estudio.

Esta evaluación se aplicó transcurridas dos semanas después de haberse aplicado la segunda evaluación de proceso, es decir, a las 6 semanas de haber iniciado el trabajo experimental. Fue aplicada para determinar el nivel de desarrollo de la capacidad de crear cuentos populares que iban adquiriendo los niños mientras se continuaban utilizando los pictogramas en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje.

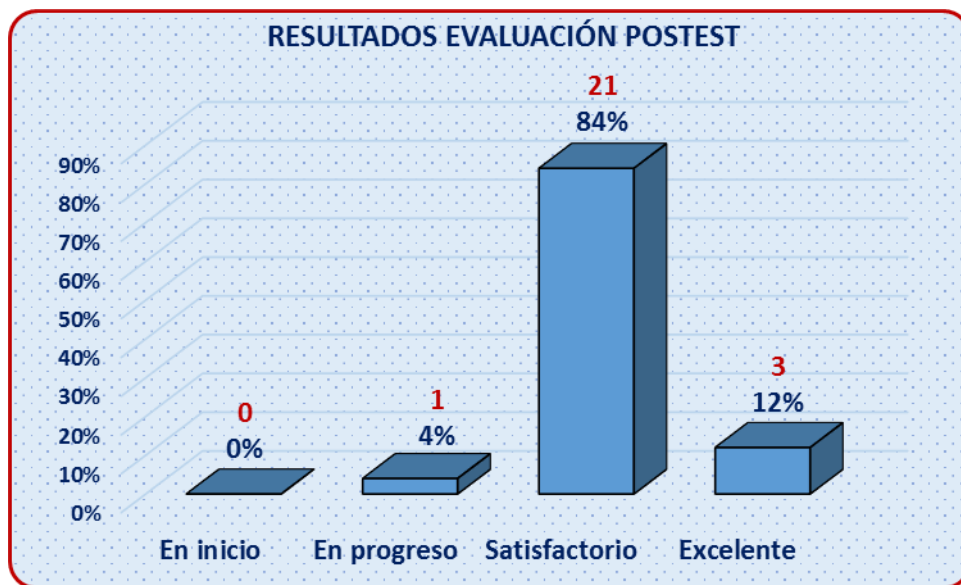
Se observa que de la totalidad de estudiantes de la muestra 14 de ellos (56%) han sido ubicados en la categoría En Progreso; 11 niños (44%) se encuentran en la categoría Satisfactorio. En la categoría Excelente no aparece estudiante alguno.

De acuerdo con estos resultados se puede interpretar que la utilización de los pictogramas está ratificando la influencia positiva que ejerce en el desarrollo de la capacidad de crear cuentos populares de los niños de la muestra. Se afirma esto porque se ratifica un total desplazamiento de la categoría en Inicio hacia las categorías superiores. Si en la categoría inferior, en la anterior evaluación se encontraban 4 estudiantes (16%), en esta prueba ya no existe estudiante alguno; en la categoría Satisfactorio ya aparecen 11 niños (44%). Lo que quiere decir que en estas semanas de trabajo todos los niños han logrado superar su situación inicial debido a la utilización de los pictogramas como recursos educativos.

#### TABLA N° 09

#### UBICACIÓN DE ESTUDIANTES POR CATEGORÍAS EVALUACIÓN POSTEST - GRUPO EXPERIMENTAL CREACIÓN DE CUENTOS POPULARES

Categoría	Cantidad	Porcentaje
En inicio	0	0%
En progreso	1	4%
Satisfactorio	21	84%
Excelente	3	12%
TOTAL	25	100%



**Figura N° 5.** Ubicación de estudiantes por categorías. Evaluación Postest - Grupo experimental. Creación de cuentos populares.

## INTERPRETACIÓN

La tabla N° 9 y Figura N° 5 contienen la distribución por categorías de niños del grupo experimental luego de terminado el trabajo, es decir, como resultado de la aplicación de la evaluación Postest.

Como ya se ha enunciado, este grupo experimental estuvo integrado por 25 niños de Cuarto Grado de educación primaria, de manera que todos ellos están ubicados en alguna de las categorías consideradas en este estudio.

Esta evaluación se aplicó transcurridas dos semanas después de haberse aplicado la tercera evaluación de proceso, es decir, a las 8 semanas de haber iniciado el trabajo experimental. Fue aplicada para determinar el nivel de desarrollo de la capacidad de crear cuentos populares que adquirieron los niños luego de haberse utilizado los pictogramas en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje.

Se observa que de la totalidad de estudiantes de la muestra solo 1 de ellos (4%) ha sido ubicado en la categoría En Progreso; 21 niños (84%) se encuentran en la categoría Satisfactorio. En la categoría Excelente ya se han ubicado 3 niños (12%).

De acuerdo con estos resultados se puede interpretar que la utilización de los pictogramas ha permitido el desarrollo de la capacidad de crear cuentos populares de los niños de la muestra. Se afirma esto porque se ha registrado un total desplazamiento de la categoría en Inicio hacia las categorías superiores. Si, por ejemplo en la categoría En Progreso, en la anterior evaluación se encontraban 14 estudiantes (56%), en esta prueba sólo permanece 1 estudiante (4%); a la categoría Satisfactorio ya han accedido 21 niños (84%) y en la máxima categoría Excelente ya se han posicionado 3 niños (12%). Lo que quiere decir que en estas semanas de trabajo todos los niños han logrado superar su situación inicial debido a la utilización de los pictogramas como recursos educativos.

#### TABLA N° 10

#### RESULTADOS DE LAS EVALUACIONES

## CAPACIDAD DE CREAR CUENTOS POPULARES

### GRUPO CONTROL

N° Ord.	Eval. Pretest	Evaluaciones de proceso			Eval. Posttest	Diferencia Posttest y Pretest
		1ra.	2da.	3ra.		
1	20	23	25	29	29	9
2	16	19	22	23	30	14
3	18	20	19	24	30	12
4	17	20	28	30	31	14
5	14	15	17	18	21	7
6	13	15	16	17	21	8
7	14	17	21	23	28	14
8	15	17	19	23	25	10
9	15	16	19	22	24	9
10	17	19	23	29	32	15
11	15	17	21	23	29	14
12	13	12	15	18	23	10
13	14	14	15	16	19	5
14	13	15	16	20	24	11
15	13	16	17	20	24	11
16	15	15	16	19	22	7
17	17	16	19	22	24	7
18	17	18	20	24	31	14
19	15	16	22	28	38	23
20	18	19	21	20	22	4
21	18	15	21	23	25	7
22	15	15	16	19	23	8
23	15	15	17	19	22	7
24	17	19	23	24	26	9
25	15	17	18	18	23	8
$\Sigma$	389	420	486	551	646	257
Promedio	15.56	16.8	19.44	22.04	25.84	10.28

### INTERPRETACIÓN



La tabla N° 10 presenta los calificativos obtenidos por los 25 estudiantes del grupo Control en cada una de las evaluaciones aplicadas durante este proceso investigativo. Como se sabe, se aplicaron hasta cinco evaluaciones: una Pretest, tres de proceso y una Posttest, de manera que esta tabla contiene hasta 5 calificativos por cada niño, además de la diferencia registrada entre la evaluación Posttest y Pretest.

Si se toma en cuenta que el máximo puntaje posible a alcanzar por cada niño es 48 y el mínimo 06, se puede determinar el nivel de la capacidad de crear cuentos populares que tuvieron los niños antes, durante y después de realizar el trabajo experimental.

Como se aprecia en la tabla, todos los niños de este grupo en la evaluación Pretest se ubicaban muy por debajo de la mitad de 48 puntos (puntaje máximo posible de obtener), pero progresivamente fueron incrementando dichas puntuaciones pero no tan marcada o evidente como sí sucedió con el grupo Experimental. Esto indica que el desarrollo de la capacidad de crear cuentos populares requiere la utilización de alguna estrategia pertinente. De esto se puede inferir que al finalizar el trabajo, en la evaluación Posttest, no todos los niños lograron superar la mitad de los 48 puntos que podrían alcanzar en las pruebas.

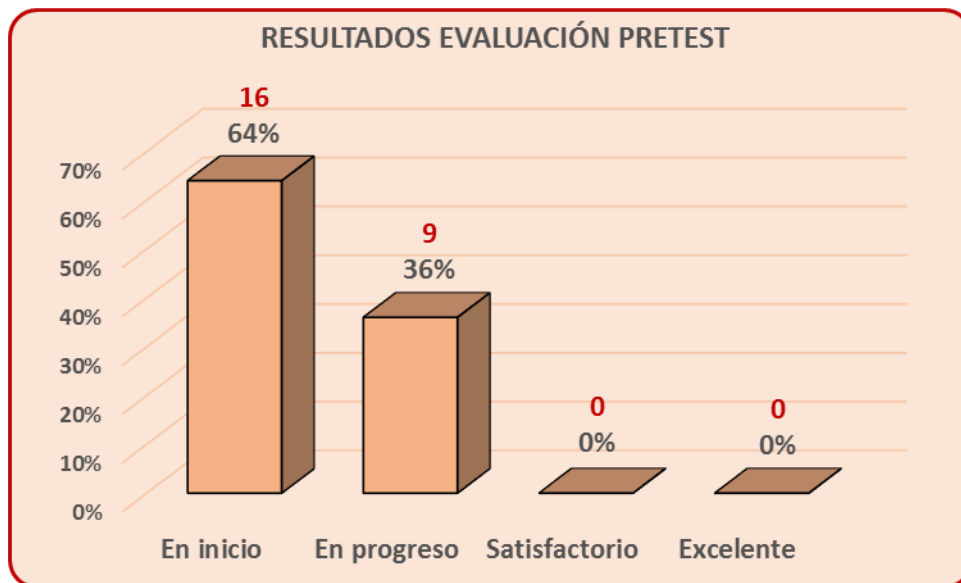
Así por ejemplo, el estudiante N° 1 del grupo control inició el experimento con 20 puntos y al terminar el estudio logró 29 puntos, es decir, se incrementó sólo en 9 puntos. De igual manera sucede con los otros niños de la muestra.

A partir de los datos mostrados en la tabla se puede interpretar que no se ha producido una mejora considerable en el desarrollo de la capacidad de crear cuentos populares en la generalidad de los casos, porque la diferencia de puntuaciones entre la evaluación Posttest y la Pretest es muy inferior a lo que muestra el grupo experimental, lo que permite ratificar que la utilización de pictogramas favorece el desarrollo de la capacidad en estudio.

TABLA N° 11

**UBICACIÓN DE ESTUDIANTES POR CATEGORÍAS  
EVALUACIÓN PRETEST - GRUPO CONTROL  
CREACIÓN DE CUENTOS POPULARES**

<b>Categoría</b>	<b>Cantidad</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>En inicio</b>	<b>16</b>	<b>64%</b>
<b>En progreso</b>	<b>9</b>	<b>36%</b>
<b>Satisfactorio</b>	<b>0</b>	<b>0%</b>
<b>Excelente</b>	<b>0</b>	<b>0%</b>
<b>TOTAL</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>



**Figura N° 6.** Ubicación de estudiantes por categorías. Evaluación Pretest - Grupo Control. Creación de cuentos populares.

## INTERPRETACIÓN

La tabla N° 11 y Figura N° 6 contienen la distribución por categorías de niños del grupo control luego de aplicada la evaluación Pretest.

Como se sabe, este grupo control estuvo integrado por 25 niños de Cuarto Grado de primaria, pero con ellos no se aplicaron los pictogramas de manera que se desarrollaron las clases de acuerdo a lo establecido por el Ministerio de Educación. Todos los niños de este grupo están ubicados en alguna de las categorías consideradas en este estudio.

Esta evaluación se aplicó al iniciar el trabajo experimental. Es decir, fue aplicada para determinar el nivel de desarrollo de la capacidad de crear cuentos populares que tenían los niños en el momento de empezar este experimento.

Se observa que de la totalidad de estudiantes de la muestra, 16 de ellos (64%) han sido ubicados en la categoría En Inicio; 9 niños (36%) se encuentran en la categoría En Progreso. En las categorías superiores no se ha ubicado estudiante alguno.

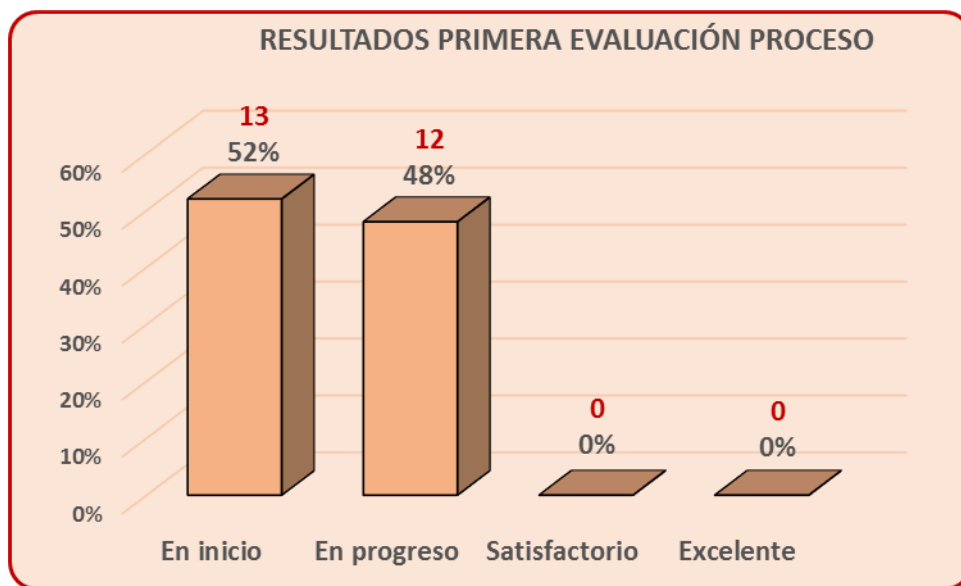
De conformidad con estos resultados se puede interpretar que la capacidad de crear cuentos populares que los niños de la muestra tenían al iniciar este estudio, no registraba un nivel de desarrollo óptimo, pues todos ellos se ubicaron de la categoría En Progreso hacia abajo, pero se hallaban en mejor nivel que los niños del grupo Experimental.

### TABLA N° 12

#### UBICACIÓN DE ESTUDIANTES POR CATEGORÍAS

**PRIMERA EVALUACIÓN DE PROCESO - GRUPO CONTROL  
CREACIÓN DE CUENTOS POPULARES**

<b>Categoría</b>	<b>Cantidad</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>En inicio</b>	13	52%
<b>En progreso</b>	12	48%
<b>Satisfactorio</b>	0	0%
<b>Excelente</b>	0	0%
<b>TOTAL</b>	25	100%



**Figura N° 7.** Ubicación de estudiantes por categorías. Primera Evaluación de Proceso - Grupo Control. Creación de cuentos populares.

**INTERPRETACIÓN**

La tabla N° 12 y Figura N° 7 contienen la distribución por categorías de niños del grupo control luego de aplicada la primera evaluación de proceso.

Como ya se dijo, este grupo control estuvo integrado por 25 niños de Cuarto Grado de educación primaria pero con ellos no se utilizaron los pictogramas, de manera que todos ellos están ubicados en alguna de las categorías consideradas en este estudio.

Esta evaluación se aplicó después de dos semanas de iniciado el trabajo con el grupo experimental. Es decir, fue aplicada para determinar el nivel de desarrollo de la capacidad de crear cuentos populares que iban adquiriendo los niños mientras que con el grupo experimental se estaban utilizando los pictogramas en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje.

Se observa que de la totalidad de estudiantes de la muestra, 13 de ellos (52%) han sido ubicados en la categoría En Inicio; 12 niños (48%) se encuentran en la categoría En Progreso. En las categorías superiores no se ha ubicado estudiante alguno.

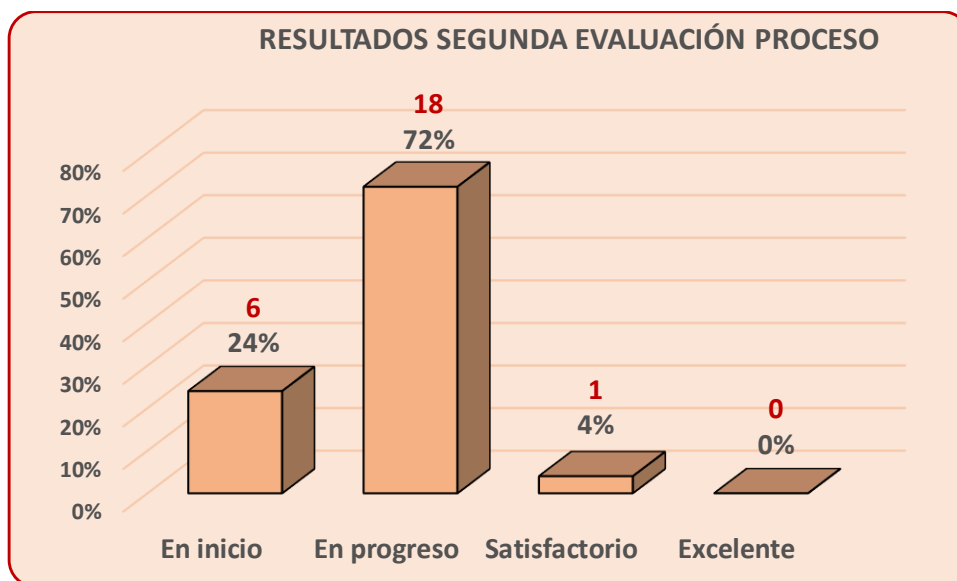
De conformidad con estos resultados se puede interpretar que como con este grupo control no se utilizan los pictogramas, no es muy notorio el desplazamiento de estudiantes hacia las categorías superiores, de manera que no se percibe una evolución favorable en la capacidad de crear cuentos populares de los niños de la muestra. Se afirma esto porque se aprecia que el desplazamiento de la categoría en Inicio hacia la categoría En Progreso no es tan significativa. Si en la categoría inferior, inicialmente se encontraban 16 estudiantes (64%), en esta prueba permanecen 13 de ellos (52%), es decir, sólo se han desplazado 3 estudiantes. Con esto se interpreta que en dos semanas de trabajo sólo 3 niños han logrado superar su situación inicial. Esto atribuye a que con este grupo no se utilizan los pictogramas.

#### TABLA N° 13

#### UBICACIÓN DE ESTUDIANTES POR CATEGORÍAS

SEGUNDA EVALUACIÓN DE PROCESO - GRUPO CONTROL  
CREACIÓN DE CUENTOS POPULARES

Categoría	Cantidad	Porcentaje
En inicio	6	24%
En progreso	18	72%
Satisfactorio	1	4%
Excelente	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>



**Figura N° 8.** Ubicación de estudiantes por categorías. Segunda Evaluación de Proceso - Grupo Control. Creación de cuentos populares.

INTERPRETACIÓN

La tabla N° 13 y Figura N° 8 contienen la distribución por categorías de niños del grupo control luego de aplicada la segunda evaluación de proceso.

Como ya es sabido, este grupo control estuvo integrado por 25 niños de Cuarto Grado de educación primaria, pero con ellos no se utilizaron los pictogramas, de manera que todos ellos están ubicados en alguna de las categorías consideradas en este estudio.

Esta evaluación se aplicó transcurridas dos semanas después de haberse aplicado la primera evaluación de proceso, es decir, a las 4 semanas de haber iniciado el experimento con el grupo experimental. Fue aplicada para determinar el nivel de desarrollo de la capacidad de crear cuentos populares que iban adquiriendo los niños mientras se desarrollaban las clases sin utilizar pictogramas.

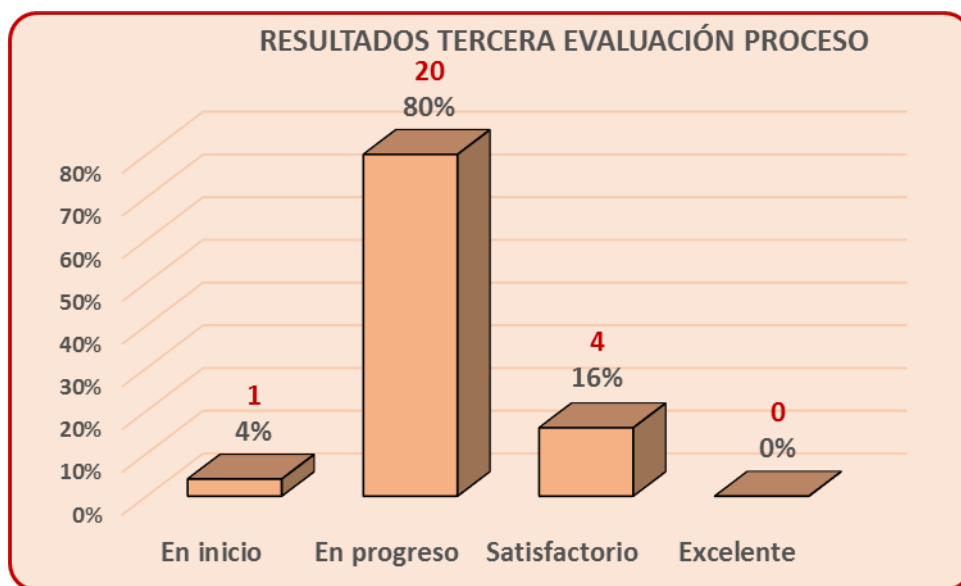
Se observa que de la totalidad de estudiantes de la muestra, 6 de ellos (24%) han sido ubicados en la categoría En Inicio; 18 niños (72%) se encuentran en la categoría En Progreso. En la categoría Satisfactorio ya aparece un niño (4%).

De acuerdo con estos resultados se puede interpretar que como con este grupo control no se utilizan los pictogramas, no es muy considerable el desplazamiento de estudiantes hacia las categorías superiores, de manera que no se percibe una evolución favorable en la capacidad de crear cuentos populares de los niños de la muestra. Se afirma esto porque se aprecia que el desplazamiento de la categoría en Inicio hacia la categoría En Progreso no es tan significativo. Si en la categoría inferior, en anterior evaluación se encontraban 13 estudiantes (52%), en esta prueba permanecen 6 de ellos (24%), es decir, sólo se han desplazado 7 estudiantes. Con esto se interpreta que en dos semanas de trabajo sólo 7 niños han logrado superar su situación inicial. Esto atribuye a que con este grupo no se utilizan los pictogramas.

TABLA N° 14

**UBICACIÓN DE ESTUDIANTES POR CATEGORÍAS  
TERCERA EVALUACIÓN DE PROCESO - GRUPO CONTROL  
CREACIÓN DE CUENTOS POPULARES**

<b>Categoría</b>	<b>Cantidad</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>En inicio</b>	1	4%
<b>En progreso</b>	20	80%
<b>Satisfactorio</b>	4	16%
<b>Excelente</b>	0	0%
<b>TOTAL</b>	25	100%



**Figura N° 9.** Ubicación de estudiantes por categorías. Tercera Evaluación de Proceso - Grupo Control. Creación de cuentos populares.

**INTERPRETACIÓN**



La tabla N° 14 y Figura N° 9 contienen la distribución por categorías de niños del grupo control luego de aplicada la tercera evaluación de proceso.

Como ya es sabido, este grupo control estuvo integrado por 25 niños de Cuarto Grado de educación primaria, pero con ellos no se utilizaron los pictogramas, de manera que todos ellos están ubicados en alguna de las categorías consideradas en este estudio.

Esta evaluación se aplicó transcurridas dos semanas después de haberse aplicado la segunda evaluación de proceso, es decir, a las 6 semanas de venir utilizando los pictogramas con el grupo experimental. Fue aplicada para determinar el nivel de desarrollo de la capacidad de crear cuentos populares que iban adquiriendo los niños mientras que con el otro grupo se continuaban utilizando los pictogramas en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje.

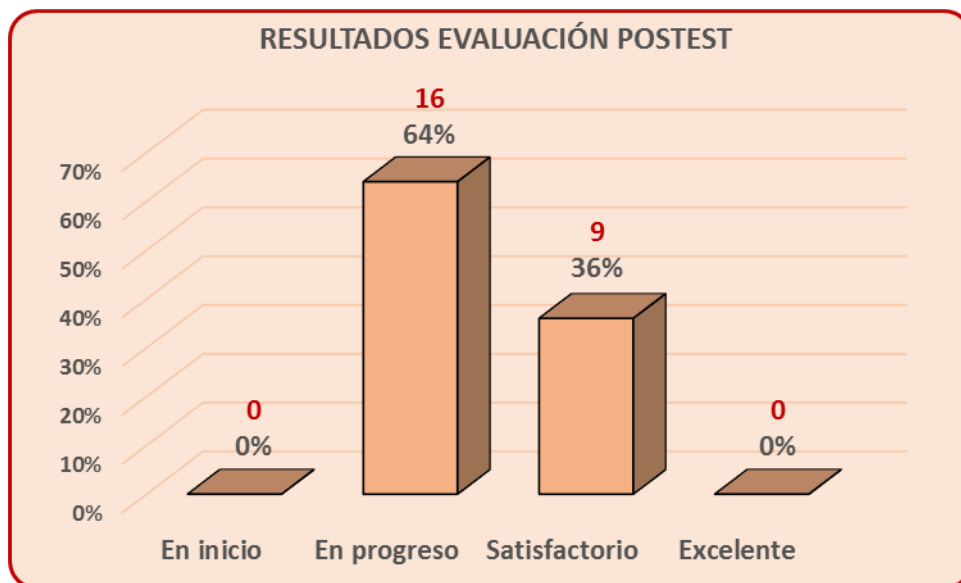
Se observa que de la totalidad de estudiantes de la muestra, 1 de ellos (4%) continúa ubicado en la categoría En Inicio; 20 niños (80%) se encuentran en la categoría En Progreso; 4 niños (16%) están en la categoría Satisfactorio. En la categoría Excelente no aparece estudiante alguno.

De acuerdo con estos resultados se puede interpretar que como con este grupo no se están utilizando los pictogramas no se percibe un considerable desarrollo de la capacidad de crear cuentos populares en los niños. Se afirma esto porque el desplazamiento hacia las categorías superiores no es tan sostenido como ocurre con el grupo Experimental. Si en la categoría inferior, en la anterior evaluación se encontraban 6 estudiantes (24%), en esta prueba aún existe un estudiante (4%); en la categoría Satisfactorio aparecen sólo 4 niños (16%). Lo que quiere decir que en estas semanas de trabajo no todos los niños de este grupo están desarrollando su capacidad de crear cuentos populares, debido a que no están utilizando los pictogramas como recursos educativos.

TABLA N° 15

UBICACIÓN DE ESTUDIANTES POR CATEGORÍAS  
EVALUACIÓN POSTEST - GRUPO CONTROL  
CREACIÓN DE CUENTOS POPULARES

Categoría	Cantidad	Porcentaje
En inicio	0	0%
En progreso	16	64%
Satisfactorio	9	36%
Excelente	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>



**Figura N° 10.** Ubicación de estudiantes por categorías. Evaluación Postest - Grupo Control. Creación de cuentos populares.

## INTERPRETACIÓN

La tabla N° 15 y Figura N° 10 contienen la distribución por categorías de niños del grupo control como resultado de la aplicación de la evaluación Postest.

Como ya se ha enunciado, este grupo control estuvo integrado por 25 niños de Cuarto Grado de educación primaria, pero con ellos no se utilizaron los pictogramas, de manera que todos ellos están ubicados en alguna de las categorías consideradas en este estudio.

Esta evaluación se aplicó transcurridas dos semanas después de haberse aplicado la tercera evaluación de proceso, es decir, a las 8 semanas de haber iniciado el trabajo experimental con el otro grupo. Fue aplicada para determinar el nivel de desarrollo de la capacidad de crear cuentos populares que adquirieron los niños luego de haberse culminado el trabajo experimental durante en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje.

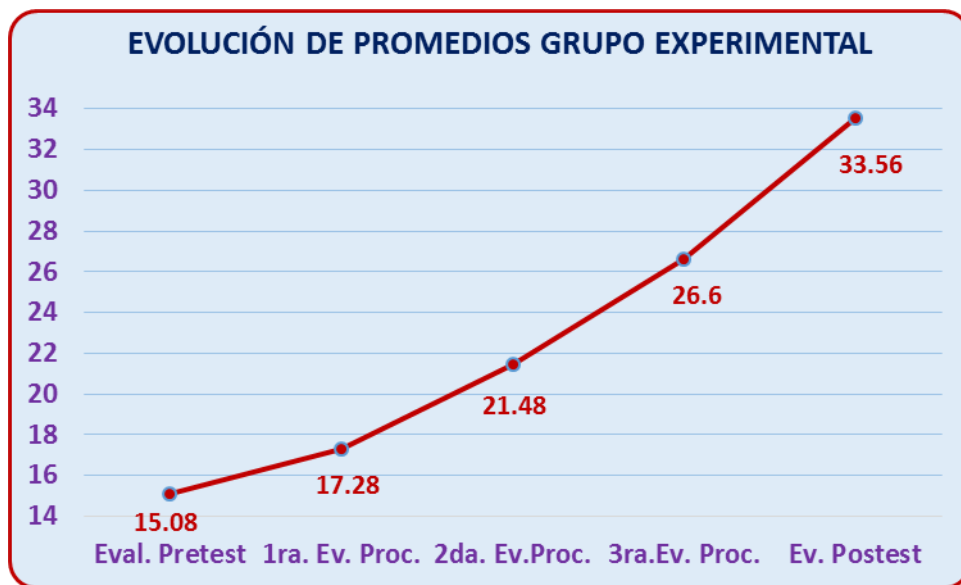
Se observa que de la totalidad de estudiantes de la muestra, 16 de ellos (64%) ha sido ubicado en la categoría En Progreso; sólo 9 niños (36%) se encuentran en la categoría Satisfactorio. En la categoría Excelente no hay niño alguno.

De acuerdo con estos resultados se puede interpretar que como con este grupo no se utilizaron los pictogramas no se ha registrado un claro desarrollo de la capacidad de crear cuentos populares de los niños de la muestra. Se afirma esto porque el desplazamiento de los niños hacia las categorías superiores no es tan contundente. Si, por ejemplo en la categoría En Progreso, en la anterior evaluación se encontraban 20 estudiantes (80%), en esta prueba aún permanecen 16 estudiantes (64%); a la categoría Satisfactorio han logrado acceder sólo 9 niños (36%) y en la máxima categoría Excelente no se ha posicionado ningún niño. Lo que quiere decir que en estas semanas de trabajo no todos los niños de este grupo han desarrollado su capacidad de crear cuentos populares, debido a que no utilizado los pictogramas como recursos educativos.

TABLA N° 16

**EVOLUCIÓN DE PROMEDIOS**  
**EVALUACIONES PRETEST, DE PROCESO Y POSTEST**  
**CREACIÓN DE CUENTOS POPULARES - GRUPO EXPERIMENTAL**

GRUPO	Evaluación Pretest	Evaluaciones de proceso			Evaluación Posttest	Diferencia Posttest y Pretest
		1ra.	2da.	3era.		
Grupo Experimental	15.08	17.28	21.48	26.6	33.56	18.48



**Figura N° 11.** Evolución de promedios. Evaluaciones Pretest, de Proceso y Posttest Creación de cuentos populares - Grupo experimental.

## INTERPRETACIÓN

La tabla N° 16 y Figura N° 11 contienen la evolución de los promedios de aula obtenidos por el grupo experimental como resultado de la aplicación de las cinco evaluaciones registradas durante el presente trabajo: Pretest, 3 evaluaciones de proceso, evaluación Postest.

Los promedios de aula fueron: 15,08 en la evaluación Pretest, 17,28 en la primera evaluación de proceso, 21,48 en la segunda evaluación de proceso, 26,6 en la tercera evaluación de proceso y 33,56 en la evaluación Postest.

Como ya se ha enunciado, este grupo experimental estuvo integrado por 25 niños de Cuarto Grado de educación primaria, y con ellos se utilizaron los pictogramas como recursos educativos.

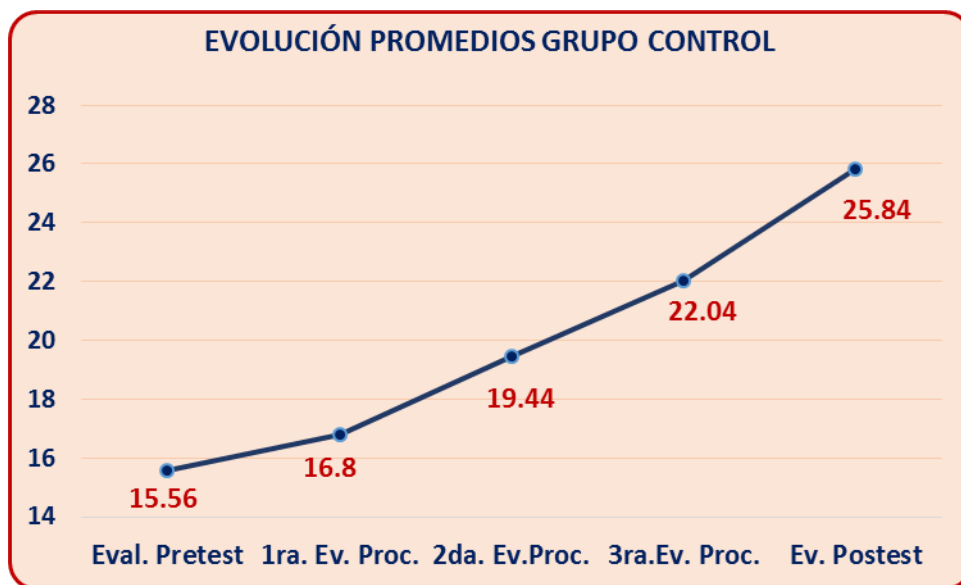
Se observa que estos promedios de aula han evolucionado favorablemente porque la tendencia al crecimiento es muy marcada en este grupo. Conforme se aplican las evaluaciones el incremento de puntos se va acentuando. Así, sucesivamente el incremento de puntos es en la siguiente proporción: 2,2 puntos a favor de la primera evaluación de proceso con respecto a la evaluación pretest; 4,2 puntos entre la segunda evaluación de proceso y la primera; 5,12 entre la tercera evaluación de proceso y la segunda; y 6,96 entre la evaluación postest y la tercera evaluación de proceso.

A partir de estos datos se puede interpretar que la utilización de pictogramas resulta muy conveniente para desarrollar la capacidad de crear cuentos populares en los niños de la institución educativa donde se realizó este trabajo.

TABLA N° 17  
EVOLUCIÓN DE PROMEDIOS

EVALUACIONES PRETEST, DE PROCESO Y POSTEST  
CREACIÓN DE CUENTOS POPULARES - GRUPO CONTROL

GRUPO	Evaluación Pretest	Evaluaciones de proceso			Evaluación Posttest	Diferencia Posttest y Pretest
		1ra.	2da.	3era.		
Grupo Control	15.56	16.8	19.44	22.04	25.84	10.28



**Figura N° 12.** Evolución de promedios. Evaluaciones Pretest, de Proceso y Posttest. Creación de cuentos populares - Grupo Control.

INTERPRETACIÓN

La tabla N° 17 y Figura N° 12 contienen la evolución de los promedios de aula obtenidos por el grupo control como resultado de la aplicación de las cinco evaluaciones registradas durante el presente trabajo: Pretest, 3 evaluaciones de proceso, evaluación Postest.

Los promedios de aula fueron: 15,56 en la evaluación Pretest, 16,8 en la primera evaluación de proceso, 19,44 en la segunda evaluación de proceso, 22,04 en la tercera evaluación de proceso y 25,84 en la evaluación Postest.

Como ya se ha enunciado, este grupo control estuvo integrado por 25 niños de Cuarto Grado de educación primaria, y con ellos no se utilizaron los pictogramas como recursos educativos.

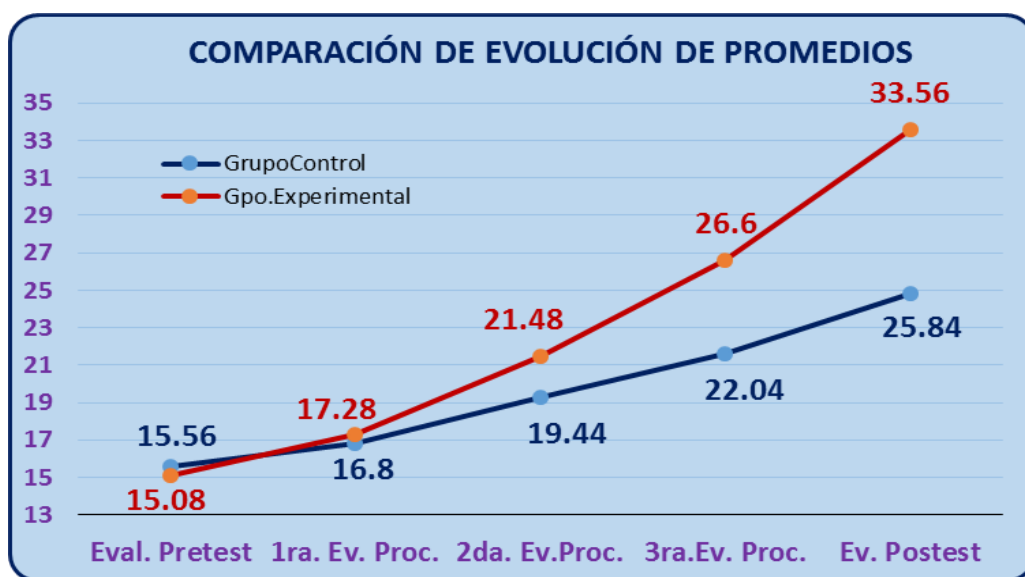
Se observa que estos promedios de aula han evolucionado pero no tan contundentemente como ha ocurrido con el grupo experimental, porque la tendencia al crecimiento no es muy marcada en este grupo. Conforme se aplican las evaluaciones, el incremento de los promedios también se presenta pero no de manera tan acentuada como ocurre con el grupo experimental. Así, el incremento de puntos es en la siguiente proporción: 1,24 puntos a favor de la primera evaluación de proceso con respecto a la evaluación pretest; 2,64 puntos entre la segunda evaluación de proceso y la primera; 2,6 entre la tercera evaluación de proceso y la segunda; y 3,8 entre la evaluación postest y la tercera evaluación de proceso.

A partir de estos datos se puede interpretar que como con este grupo control no se han utilizado los pictogramas, el desarrollo de la capacidad de crear cuentos populares en los niños de la institución educativa donde se realizó este trabajo, no es tan evidente ni efectiva, validando con esta conclusión las hipótesis formuladas en este trabajo.

TABLA N° 18

COMPARACIÓN DE EVOLUCIÓN DE PROMEDIOS  
EVALUACIONES PRETEST, DE PROCESO Y POSTEST  
CREACIÓN DE CUENTOS POPULARES  
GRUPO EXPERIMENTAL Y CONTROL

GRUPO	Evaluación Pretest	Evaluaciones de proceso			Evaluación Posttest	Diferencia Posttest y Pretest
		1ra.	2da.	3era.		
Grupo Experimental	15.08	17.28	21.48	26.6	33.56	18.48
Grupo Control	15.56	16.8	19.44	22.04	25.84	10.28



**Figura N° 13.** Comparación de Evolución de promedios. Evaluaciones Pretest, de Proceso y Posttest. Creación de cuentos populares – Grupo Experimental y Control.

INTERPRETACIÓN



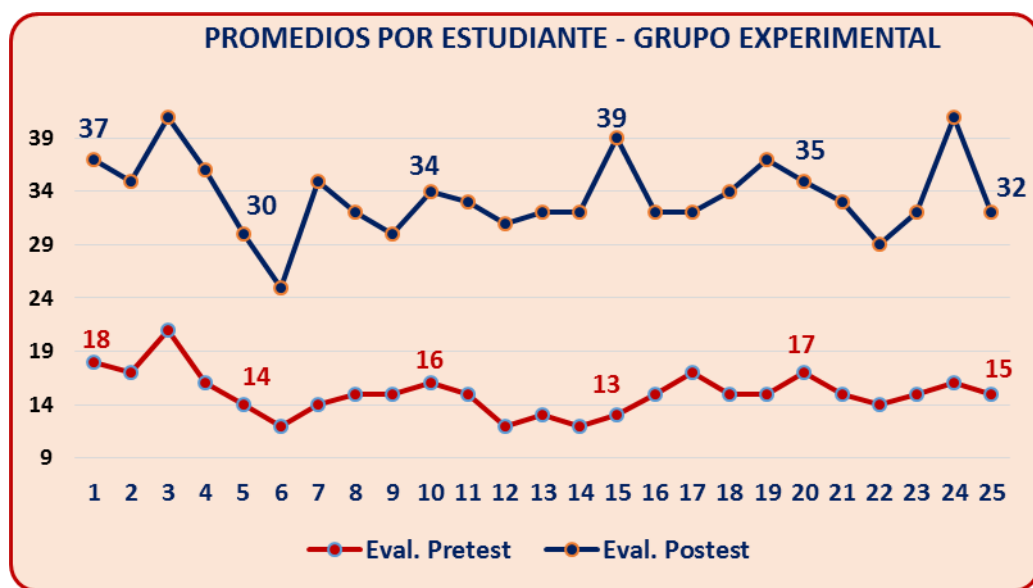
La tabla N° 18 y Figura N° 13 comparan la evolución de los promedios de aula obtenidos por ambos grupos como resultado de la aplicación de las cinco evaluaciones registradas durante el presente trabajo: Pretest, 3 evaluaciones de proceso, evaluación Postest.

Como se ha venido afirmando, cada grupo estuvo integrado por 25 niños de Cuarto Grado de educación primaria, de manera que resulta necesario hacer las comparaciones para verificar qué grupo ha resultado favorecido con el desarrollo de este experimento.

Se observa que la evolución de los promedios de aula favorecen al grupo experimental, porque habiendo iniciado con un promedio inferior al del grupo control, la tendencia al crecimiento es muy notoria. Conforme se aplican las evaluaciones, el incremento de los promedios de este grupo se distancia cada vez más de los obtenidos por el grupo control.

A partir de estos datos se puede interpretar que como con el grupo experimental se han utilizado los pictogramas, el desarrollo de la capacidad de crear cuentos populares es muy evidente y efectivo, validando con esta conclusión las hipótesis formuladas en este trabajo. Y si se prolonga el experimento un poco más en el tiempo, seguramente los resultados seguirían favoreciendo a este grupo.

CALIFICACIONES EN PRUEBAS PRETEST Y POSTEST  
POR CADA ESTUDIANTE - GRUPO EXPERIMENTAL



**Figura N° 14.** Comparación de calificaciones obtenidas por cada estudiante. Evaluaciones Pretest y Posttest. Creación de cuentos populares – Grupo Experimental.

## INTERPRETACIÓN

La figura N° 14 compara las calificaciones obtenidas por cada estudiante del grupo experimental en las evaluaciones Posttest y Pretest.

Como ya se ha expresado, este grupo estuvo integrado por 25 niños de Cuarto Grado de educación primaria, de manera que resulta necesario visualizar cómo ha evolucionado la capacidad de cada niño desde que se inició el experimento hasta que culminó, es decir, hacer la comparación de las calificaciones que obtuvieron en las evaluaciones Posttest y Pretest.

Se observa que las calificaciones que se muestran favorecen largamente a la evaluación Posttest, porque en todos los casos hay una distancia muy considerable entre las líneas que representan a cada evaluación. A manera de ejemplo y por razones de espacio, se muestran las calificaciones que corresponden a los estudiantes cuyo número de orden son el 5, 10, 15, 20 y 25, y en todos ellos se registra un fuerte incremento de puntos en la evaluación posttest con respecto a la evaluación pretest.

A partir de estos datos se interpreta una vez más que estos resultados se deben a que con este grupo se utilizaron los pictogramas, recursos que favorecen el desarrollo de la capacidad de crear cuentos populares en los niños de este grupo experimental. Y si se prolonga el experimento un poco más en el tiempo, seguramente los resultados seguirían favoreciendo a este grupo.

CALIFICACIONES EN PRUEBAS PRETEST Y POSTEST  
 POR CADA ESTUDIANTE - GRUPO CONTROL



Figura N° 15. Comparación de calificaciones obtenidas por cada estudiante. Evaluaciones Pretest y Postest. Creación de cuentos populares – Grupo Control.

## INTERPRETACIÓN

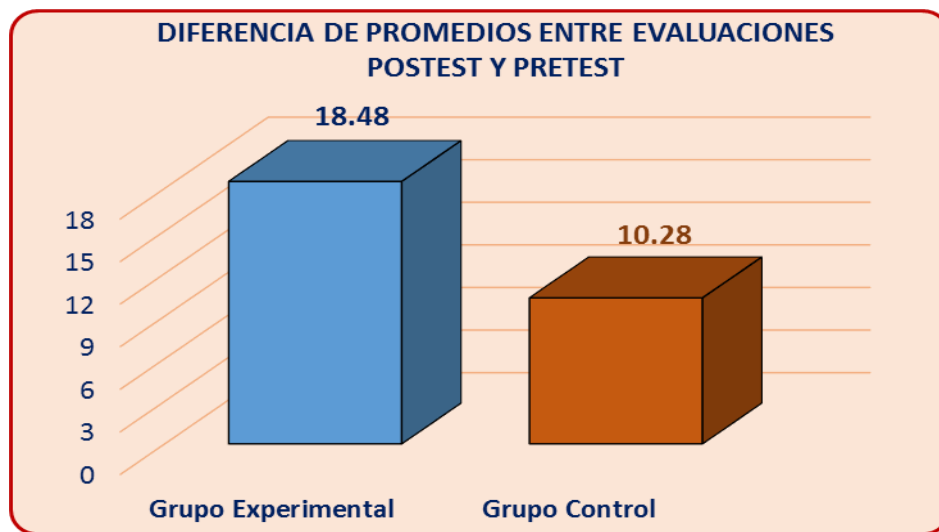
La figura N° 15 compara las calificaciones obtenidas por cada estudiante del grupo control en las evaluaciones Postest y Pretest.

Como ya se ha expresado, este grupo también estuvo integrado por 25 niños de Cuarto Grado de educación primaria, de manera que resulta necesario visualizar cómo ha evolucionado la capacidad de cada niño desde que se inició el experimento hasta que culminó, es decir, hacer la comparación de las calificaciones que obtuvieron en las evaluaciones Postest y Pretest.

Se observa que las calificaciones que se muestran favorecen pero no tan contundentemente a la evaluación Postest, porque en todos los casos hay una distancia no tan fuerte entre las líneas que representan a cada evaluación. A manera de ejemplo y por razones de espacio, se muestran las calificaciones que corresponden a los estudiantes cuyo número de orden son el 5, 10, 15, 20 y 25, y en todos ellos se registra un menor incremento de puntos en la evaluación postest con respecto a la evaluación pretest, si se compara con cada niño del grupo experimental.

A partir de estos datos se interpreta una vez más que estos resultados se deben a que con este grupo no se utilizaron los pictogramas, recursos que, según se ha probado ya, favorecen el desarrollo de la capacidad de crear cuentos populares en los niños de este grupo experimental. Y si se prolonga el experimento un poco más en el tiempo, seguramente los resultados seguirían favoreciendo al grupo experimental, con lo que se ratifica la efectividad de los pictogramas para el desarrollo de la capacidad en estudio.

DIFERENCIA DE CALIFICACIONES  
EVALUACIONES POSTEST Y PRETEST  
CREACIÓN DE CUENTOS POPULARES



**Figura N° 16.** Diferencia de promedios de aula. Evaluaciones Postest y Pretest. Creación de cuentos populares – Grupo Experimental y Control.

### INTERPRETACIÓN

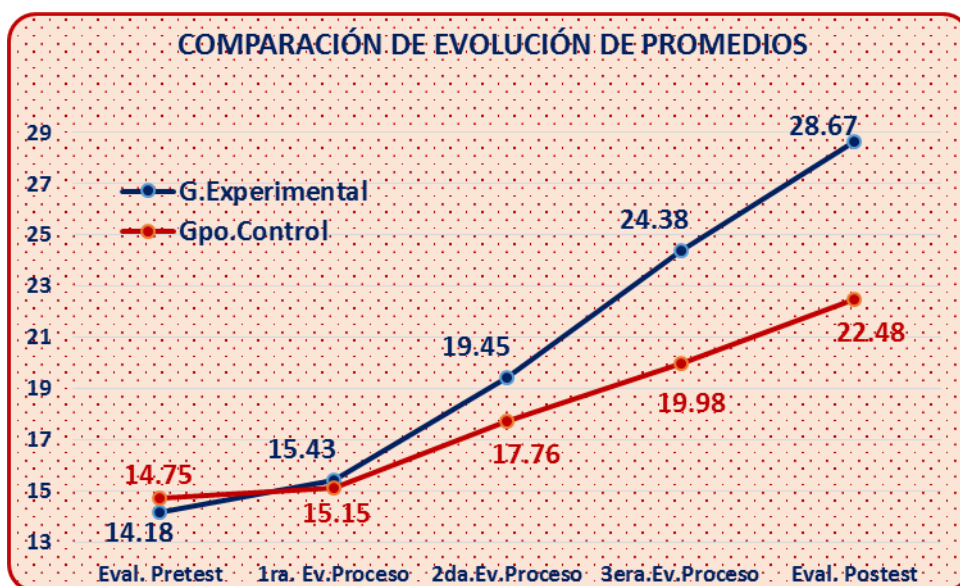
La figura N° 16 compara la diferencia de promedios de aula entre las evaluaciones postest y pretest de los grupos experimental y control.

Por una parte, en el grupo experimental, el promedio de aula en la evaluación pretest fue 15,08 y en la Postest alcanzó 33,56 puntos, y la diferencia entre ambos es 18,48 puntos. Esto quiere decir que este grupo experimental ha desarrollado considerablemente su capacidad de crear cuentos populares, de manera que expresado en términos cuantitativos ese avance ha significado 18,48 puntos. En cambio en el grupo control, este avance no es tan significativo porque el promedio de aula en la evaluación pretest fue 15,56 y en la Postest alcanzó 25,84 puntos, y la diferencia entre ambos es apenas 10,28 puntos. Esto quiere decir que este grupo control también se ha desarrollado la capacidad de crear cuentos populares, pero no en la misma proporción que en el grupo experimental ya que expresado en términos cuantitativos ese avance ha significado sólo 10,28 puntos. Esto ayuda a ratificar las hipótesis enunciadas en este trabajo.

### TABLA N° 19

COMPARACIÓN DE EVOLUCIÓN DE PROMEDIOS  
EVALUACIONES PRETEST, DE PROCESO Y POSTEST  
CREACIÓN DE CUENTOS LITERARIOS  
GRUPO EXPERIMENTAL Y CONTROL

GRUPO	Evaluación Pretest	Evaluaciones de proceso			Evaluación Postest	Diferencia Postest y Pretest
		1ra.	2da.	3era.		
Grupo Experimental	14.18	15.43	19.45	24.38	28.67	14.49
Grupo Control	14.75	15.15	17.76	19.98	22.48	7.73



**Figura N° 17.** Comparación de evolución de promedios. Evaluaciones Pretest, de Proceso y Postest. Creación de cuentos literarios. Grupo experimental y control

INTERPRETACIÓN

Para el desarrollar esta investigación, la variable creación de cuentos fue desagregada en dos dimensiones: cuentos populares y cuentos literarios. Hasta el momento se ha hecho el análisis de la dimensión creación de cuentos populares.

Para analizar la segunda dimensión, creación de cuentos literarios, también se procedió de la misma manera como para la primera de ellas, pero para no ser reiterativos se está mostrando solo la comparación de la evolución de los promedios de ambos grupos.

Así, la tabla N° 19 y Figura N° 16 presentan, a modo de síntesis, la forma cómo han ido evolucionando los promedios de aula correspondientes a la creación de cuentos literarios, obtenidos por ambos grupos como resultado de la aplicación de las cinco evaluaciones registradas durante el presente trabajo: Pretest, 3 evaluaciones de proceso, evaluación Postest.

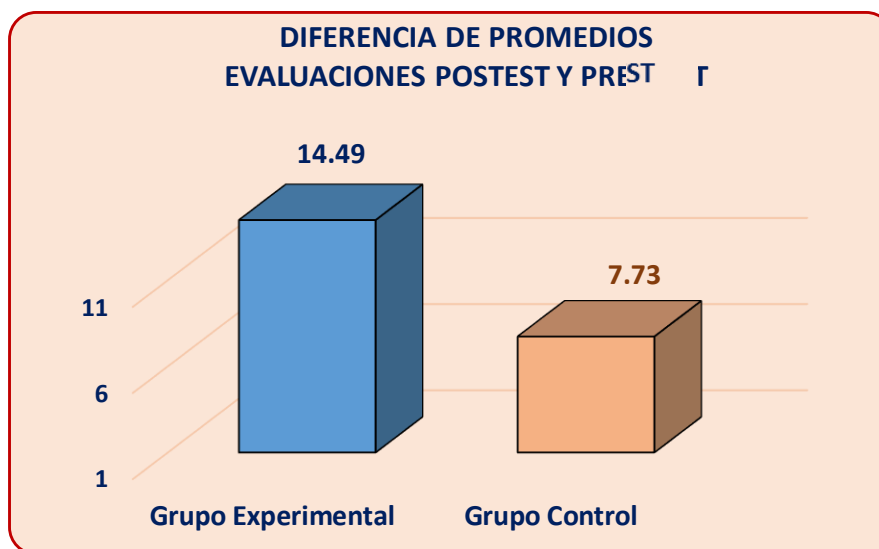
Como cada grupo estuvo integrado por 25 niños de Cuarto Grado de educación primaria, es necesario hacer las comparaciones para verificar qué grupo ha resultado favorecido con el desarrollo de este experimento.

Se observa que la evolución de los promedios de aula, en lo que respecta a la creación de cuentos literarios, favorecen al grupo experimental, porque habiendo iniciado con un promedio inferior al del grupo control, la tendencia al crecimiento es notoria. Conforme se aplican las evaluaciones, el incremento de los promedios de este grupo se distancia cada vez más de los obtenidos por el grupo control.

A partir de estos datos se puede interpretar que como con el grupo experimental se han utilizado los pictogramas, el desarrollo de la capacidad de crear cuentos literarios es evidente y efectivo, validando con esta conclusión las hipótesis formuladas en este trabajo. Y si se prolonga el experimento un poco más en el tiempo, seguramente los resultados seguirían favoreciendo a este grupo. Pero este incremento en los promedios es relativamente menor que en la creación de cuentos populares, lo que amerita una nueva investigación para determinar las razones de este fenómeno.

#### DIFERENCIA DE CALIFICACIONES EVALUACIONES POSTEST Y PRETEST CREACIÓN DE CUENTOS LITERARIOS





**Figura N° 18.** Diferencia de promedios de aula. Evaluaciones Postest y Pretest. Creación de cuentos literarios – Grupo Experimental y Control.

### INTERPRETACIÓN

La figura N° 17 compara la diferencia de promedios de aula entre las evaluaciones postest y pretest de los grupos experimental y control, en lo que respecta a la creación de cuentos literarios.

Por una parte, en el grupo experimental, el promedio de aula en la evaluación pretest fue 14,18 y en la Postest alcanzó 28,67 puntos y la diferencia entre ambos es 14,49 puntos. Esto quiere decir que este grupo experimental ha desarrollado su capacidad de crear cuentos literarios, de manera que expresado en términos cuantitativos ese avance ha significado 14,49 puntos. En cambio en el grupo control, este avance no es tan significativo porque el promedio de aula en la evaluación pretest fue 14,75 y en la Postest alcanzó 22,48 puntos, y la diferencia entre ambos es apenas 7,73 puntos. Esto quiere decir que este grupo control también se ha desarrollado la capacidad de crear cuentos literarios, pero no en la misma proporción que en el grupo experimental ya que expresado en términos cuantitativos ese avance ha significado sólo 7,73 puntos. Esto, porque con el grupo control no se utilizaron los pictogramas.

TABLA N° 20

ESTADÍGRAFOS DE EVALUACIONES  
CREACIÓN DE CUENTOS POPULARES - GRUPO EXPERIMENTAL

<b>Prueba t para medias de dos muestras emparejadas</b>		
CRITERIOS DE COMPARACIÓN	Evaluación Pretest	Evaluación Postest
Media	15.0800	33.5600
Varianza	4.076666667	13.34
Observaciones	25	25
Diferencia hipotética de las medias	0	
Grados de libertad	24	
Estadístico t	-31.3686273	
P(T<=t) una cola	0.000000	
Valor crítico de t (una cola)	1.71088208	
P(T<=t) dos colas	0.000000	
Valor crítico de t (dos colas)	2.063898562	

INTERPRETACIÓN

La tabla N° 20 contiene los estadígrafos correspondientes a las evaluaciones Pretest y Postest del grupo Experimental, en lo que corresponde a la creación de cuentos populares.

Se aprecia en este análisis estadístico la significatividad de la diferencia a favor de la evaluación Postest. Así, la media aritmética de esta última evaluación asciende a 33,56 mientras que en la Pretest es solo 15,08. De la misma manera la varianza favorece a la evaluación Postest en aproximadamente 9 puntos.

Con la ayuda de estos datos se ratifica la interpretación de que haciendo uso de los pictogramas se obtiene un mayor nivel de desarrollo de la capacidad de crear cuentos populares en los estudiantes de la muestra.

TABLA N° 21

ESTADÍGRAFOS DE EVALUACIONES

## CREACIÓN DE CUENTOS POPULARES - GRUPO CONTROL

Prueba t para medias de dos muestras emparejadas		
CRITERIOS DE COMPARACIÓN	Evaluación Pretest	Evaluación Postest
Media	15.56	25.84
Varianza	3.506666667	9.306666667
Observaciones	25	25
Diferencia hipotética de las medias	0	
Grados de libertad	24	
Estadístico t	-18.1392137	
P(T<=t) una cola	0.000000	
Valor crítico de t (una cola)	1.71088208	
P(T<=t) dos colas	0.000000	
Valor crítico de t (dos colas)	2.063898562	

### INTERPRETACIÓN

La tabla N° 21 muestra los estadígrafos correspondientes a las evaluaciones Pretest y Postest del grupo Control, en lo que corresponde a la creación de cuentos populares.

Se aprecia también en este análisis estadístico la diferencia a favor de la evaluación Postest. Así, la media aritmética de esta última evaluación asciende a 25,84 mientras que en la Pretest es solo 15,56. De la misma manera la varianza favorece a la evaluación Postest en aproximadamente 6 puntos.

Si bien es cierto que hay una diferencia a favor de la evaluación Postest, no se puede afirmar que esta evolución ha sido tan contundente como ha sucedido con el grupo Experimental. Así, con la ayuda de estos datos se ratifica la interpretación de que haciendo uso de los pictogramas se obtiene un mayor nivel de desarrollo de la capacidad de crear cuentos populares en los estudiantes de la muestra.

TABLA N° 22

### ESTADÍGRAFOS DE EVALUACIONES PRETEST Y POSTEST

**CREACIÓN DE CUENTOS POPULARES  
GRUPO EXPERIMENTAL Y CONTROL**

CRITERIOS DE COMPARACIÓN	GRUPO CONTROL		GRUPO EXPERIMENTAL	
	Evaluación Pretest	Evaluación Posttest	Evaluación Pretest	Evaluación Posttest
Media	15.56	25.84	15.08	33.56
Error típico	0.37452192	0.6101366	0.40381514	0.73047929
Mediana	15	24	15	33
Moda	15	24	15	32
Desviación estándar	1.87260959	3.05068298	2.0190757	3.65239647
Varianza de la muestra	3.50666667	9.30666667	4.07666667	13.34
Curtosis	-0.3382804	-0.4944981	1.91628714	0.65732122
Coefic. de asimetría	0.45672378	0.27008822	0.80611565	0.21727097
Rango	7	12	9	16
Mínimo	13	19	12	25
Máximo	20	31	21	41
Suma	389	646	377	839
Cuenta	25	25	25	25

**INTERPRETACIÓN**

La tabla N° 22 muestra los estadígrafos correspondientes a las evaluaciones Pretest y Posttest de ambos grupos, en lo que corresponde a la creación de cuentos populares. Estos análisis estadísticos ratifican la diferencia a favor de la evaluación Posttest, fundamentalmente en el grupo experimental. Así, la media aritmética, la mediana, la moda, los puntajes mínimo y máximo obtenidos, favorecen al grupo experimental.

Estos datos ratifican una vez más la interpretación de que la utilización de los pictogramas favorece el desarrollo de la capacidad de crear cuentos populares en los estudiantes de la muestra.

TABLA N° 23

ESTADÍSTICOS DE EVALUACIONES PRETEST Y POSTEST  
 CREACIÓN DE CUENTOS LITERARIOS  
 GRUPO EXPERIMENTAL Y CONTROL

CRITERIOS DE COMPARACIÓN	GRUPO CONTROL		GRUPO EXPERIMENTAL	
	Evaluación Pretest	Evaluación Postest	Evaluación Pretest	Evaluación Postest
Media	14.75	22.48	14.18	28.67
Error típico	0.36543249	0.59715461	0.37654354	0.71105639
Mediana	13	22	13	26
Moda	14	22	13	25
Desviación estándar	1.78277196	3.06057268	2.16067057	3.61116432
Varianza de la muestra	3.50666667	9.30666667	4.07666667	13.34
Curtosis	-0.3382804	-0.4944981	1.91628714	0.65732122
Coefic. de asimetría	0.45672378	0.27008822	0.80611565	0.21727097
Rango	6	11	9	15
Mínimo	13	18	12	24
Máximo	19	30	20	35
Suma	369	571	355	717
Cuenta	25	25	25	25

## INTERPRETACIÓN

La tabla N° 23 muestra los estadígrafos correspondientes a las evaluaciones Pretest y Postest de ambos grupos, en lo que corresponde a la creación de cuentos literarios. Estos análisis estadísticos ratifican la diferencia a favor de la evaluación Postest, fundamentalmente en el grupo experimental. Así, la media aritmética, la mediana, la moda, los puntajes mínimo y máximo obtenidos, favorecen al grupo experimental.

Estos datos ratifican una vez más la interpretación de que la utilización de los pictogramas favorece el desarrollo de la capacidad de crear cuentos literarios en los estudiantes de la muestra.

Se concluye que hay una diferencia significativa a favor de los promedios que los estudiantes del grupo experimental obtuvieron después de la utilización de los pictogramas. Lo que quiere decir que esta estrategia de trabajo ejerce efectos positivos en el desarrollo de la capacidad de crear cuentos literarios y populares.

Se arriba a esta conclusión sobre la base de que los estudiantes obtuvieron mejores promedios cuando utilizaron los pictogramas que cuando no lo utilizaron. Estos promedios, de manera general, se incrementaron muy significativamente en la evaluación Postest del grupo experimental.

### 8.2 Validación de las hipótesis

Para la validación de las hipótesis, hemos considerado hacer el análisis descriptivo de los resultados de las evaluaciones aplicadas antes, durante y después del

experimento, de manera que validamos en primera instancia, las hipótesis específicas para terminar validando la hipótesis general.

### **Validación de la hipótesis específica 1**

La Hipótesis Específica 1 fue enunciada de la siguiente manera: **El nivel de la capacidad de creación de cuentos populares que tienen los niños y niñas del Cuarto Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 22525 de Acomayo, Parcona, Ica, antes de la aplicación de la técnica del Pictograma, es categorizado como En Inicio.**

En efecto, para validar esta hipótesis recurrimos, entre otras, a las tablas 03 y 05, 11, principalmente, y a las figuras 01, 06, 14 y 15 que contienen información acerca de la capacidad de creación de cuentos populares que los estudiantes de la muestra tenían en el momento de iniciar el trabajo experimental. En las mencionadas tablas y figuras se observa que los estudiantes que conformaron la muestra, de acuerdo a su capacidad de crear cuentos populares, se encontraban en un gran porcentaje en la categoría En Inicio. Así, el 80% y 64% de niños del grupo Experimental y Control, respectivamente, se encontraban en esta categoría.

### **Validación de la hipótesis específica 2**

La Hipótesis Específica 2 fue enunciada de la siguiente manera: **El nivel de la capacidad de creación de cuentos populares que alcanzan los niños y niñas del Cuarto Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 22525 de Acomayo, Parcona, Ica, después de la aplicación de la técnica del Pictograma, se ubica en la categoría Satisfactorio.**

De igual manera, para validar esta hipótesis recurrimos, entre otras, a las tablas 09 y 15 principalmente y a las figuras 05, 10, 14 y 15 que contienen información acerca de los resultados que los estudiantes de la muestra obtuvieron en la evaluación Postest sobre la creación de cuentos populares. En las mencionadas tablas y figuras se observa que los estudiantes que conformaron la muestra, de acuerdo a su capacidad de crear cuentos populares, se ubicaron en un gran porcentaje en la categoría Satisfactorio. Así, el 84% y 36% de niños del grupo Experimental y Control, respectivamente, se encontraban en esta categoría, lo que

indica que el uso de pictogramas favorece inobjetablemente en el desarrollo de la capacidad de crear cuentos populares. Eso explica la diferencia de resultados entre los promedios de ambos grupos.

### **Validación de la hipótesis específica 3**

La Hipótesis Específica 3 fue enunciada de la siguiente manera: **El nivel de la capacidad de creación de cuentos literarios que tienen los niños y niñas del Cuarto Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 22525 de Acomayo, Parcona, Ica, antes de la aplicación de la técnica del Pictograma, es categorizado como En Inicio.**

Con la misma lógica, para validar esta hipótesis recurrimos, entre otras, a las tablas 19, principalmente y a las figuras 17 y 18 que contienen información acerca de la capacidad de creación de cuentos literarios que los estudiantes de la muestra tenían en el momento de iniciar el trabajo experimental. En las mencionadas tablas y figuras se observa que los estudiantes que conformaron la muestra, de acuerdo a su capacidad de crear cuentos literarios, se encontraban en un gran porcentaje en la categoría En Inicio. Así lo evidencia el hecho de que el grupo Control obtuvo al inicio un promedio de 14,75 puntos y el grupo Experimental 14,18 puntos.

### **Validación de la hipótesis específica 4**

Esta hipótesis fue enunciada de la siguiente manera: **El nivel de la capacidad de creación de cuentos literarios que alcanzan los niños y niñas del Cuarto Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 22525 de Acomayo, Parcona, Ica, después de la aplicación de la técnica del Pictograma, se ubica en la categoría Satisfactorio.**

En el mismo sentido de los anteriores casos, para validar esta hipótesis recurrimos también a la tabla 19 y a las figuras 17 y 18 que contienen información acerca de los resultados que los estudiantes de la muestra obtuvieron en la evaluación Postest sobre la creación de cuentos literarios.

En las mencionadas tablas y figuras se observa que los estudiantes que conformaron la muestra, de acuerdo a su capacidad de crear cuentos literarios, se



ubicaron en un gran porcentaje en la categoría Satisfactorio. Así lo evidencia el hecho de que el grupo Control obtuvo al finalizar el experimento un promedio de 22,48 puntos y el grupo Experimental 28,67 puntos.

### **Validación de la Hipótesis general**

**La aplicación de la técnica del Pictograma influye directa y significativamente en el desarrollo de la capacidad de crear cuentos en los niños y niñas del Cuarto Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 22525 de Acomayo, Parcona, Ica.**

Así enunciamos la hipótesis general. Para validar esta Hipótesis, además de apoyarnos en la validación de las Hipótesis Específicas 1, 2, 3 y 4 hacemos uso de las otras tablas y demás figuras que contienen esta investigación, en donde aparecen datos que permiten aseverar que cuando se utilizan los pictogramas como recurso didáctico se logra un mayor desarrollo de la capacidad de crear cuentos populares y literarios en los niños de Cuarto Grado de educación primaria de la Institución Educativa de N° 22525 de Acomayo, Parcona, Ica.

Los datos mostrados en las tablas y figuras aludidas permiten asegurar que la evolución del desarrollo de la capacidad de crear cuentos populares y literarios es mucho más favorable para el grupo experimental que para el grupo control.

## **CONCLUSIONES**

1. En la Institución Educativa N° 22525 de Acomayo, Parcona, Ica, específicamente en los niños que están cursando el cuarto grado de educación primaria, la

utilización de los pictogramas como recurso didáctico garantiza un mayor desarrollo de la capacidad de crear cuentos.

2. Los estudiantes del cuarto grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 22525 de Acomayo, Parcona, Ica, antes de utilizar los pictogramas, registraban un nivel de capacidad de crear cuentos populares ubicado entre la categoría inferior denominada En Inicio.
3. Los estudiantes del cuarto grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 22525 de Acomayo, Parcona, Ica, después de usar los pictogramas alcanzan el nivel satisfactorio en la creación de cuentos populares.
4. Los estudiantes del cuarto grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 22525 de Acomayo, Parcona, Ica, antes de utilizar los pictogramas, registraban un nivel de capacidad de crear cuentos literarios categorizado como En Inicio.
5. Los estudiantes del cuarto grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 22525 de Acomayo, Parcona, Ica, después del uso de Pictogramas alcanzan un nivel de capacidad de creación de cuentos literarios categorizado como Satisfactorio.

## **RECOMENDACIONES**

1. Difundir en las Instituciones Educativas de la región, específicamente en la Institución Educativa N° 22525 de Acomayo, Parcona, Ica, que la utilización de

pictogramas como recurso didáctico asegura un mayor desarrollo de la capacidad de creación de cuentos.

2. Instituir en las Instituciones Educativas de la región, específicamente en la Institución Educativa N° 22525 de Acomayo, la utilización de pictogramas como una de las estrategias alternativas para el desarrollo de la capacidad de creación de cuentos populares.
3. Propiciar en las Instituciones Educativas de la región, específicamente en la Institución Educativa N° 22525 de Acomayo, la utilización de pictogramas como una de las estrategias alternativas para el desarrollo de la capacidad de creación de cuentos literarios.
4. Brindar capacitación de manera permanente a los docentes de la Institución Educativa N° 22525 de Acomayo y de la Región en el uso de pictogramas y de otras estrategias de enseñanza, para obtener resultados favorables en la creación de cuentos por parte de los estudiantes, desde los primeros grados de estudios.

## **REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

1. Apolo, E. (2012). *Utilización de técnicas grupales interactivas para mejorar el proceso enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Computación en el Octavo año de Educación Básica del Instituto Tecnológico Superior “El*

- Oro” del Cantón Machala del periodo lectivo 2011- 2012.* Tesis presentada ante la Facultad de Ciencias Sociales, Escuela de Ciencias de la Educación, de la Universidad Técnica de Machala, Ecuador.
2. Cabrasco, R., Gonzáles, M., Ravetllat, C. y Pérez, C. (2011). *Las técnicas de pequeños grupos. Santiago de Chile.* Universidad Metropolitana de Ciencias de la Educación Facultad de Ciencias Básicas Departamento de Matemática.
  3. Cano, A. (2006). *Las técnicas de grupo. Las reuniones de trabajo.* Documento de Trabajo.
  4. Caviedes, M. (2009). *Dinámica de grupo.* Bogotá: Indo-American pressservices-editores.
  5. Fuentes, P. y Ayala, A. (2008). *Técnicas de trabajo individual y de grupos en el aula.* Madrid: Ediciones Pirámide.
  6. García, D. (2010). *El grupo métodos y técnicas participativas.* Buenos Aires: Espacio editorial.
  7. Garzón, R. (2015). *Educación Basada en competencias.* Instituto Tecnológico de Monterrey. México.
  8. Hernández, M. (2011). *Dinámica de grupo como estrategia de enseñanza para el logro de un aprendizaje significativo,* Tesis presentada en la Facultad de Odontología de la Universidad de Carabobo, Venezuela.
  9. López, E. (2016). *Estratégicas didácticas utilizadas por el docente y logro de aprendizaje de los estudiantes del nivel secundaria del Área de Matemática de las instituciones educativas ubicadas en el ámbito del distrito de Sihuas, año académico 2016.* Tesis presentada a la Universidad Católica Los Andes de Chimbote, Perú, para optar el título profesional de Licenciado en Educación Secundaria, Especialidad de Matemática, Física y Computación.
  10. Lozano, A. y Herrera, J. (2011). *Diseño de programas educativos basados en competencias.* México: Editorial Digital del Tecnológico de Monterrey.
  11. Luft, J. (2006). *Introducción a la dinámica de grupos.* Barcelona: Herder.
  12. MINEDU. (2015). *Rutas de Aprendizaje Versión 2015. ¿Qué y cómo aprenden nuestros estudiantes?* Lima.
  13. Nazzaro, A. y Strazzabosco, J. (2003). *Dinámicas de grupo y formación de equipos.* Federación Mundial de Hemofilia. Disponible en: <http://www1.wfh.org/publication/files/pdf-1246.pdf>. Recuperado: 23/08/17.
  14. Prado, C. (2014). *El grupo pequeño: Teoría y técnicas para la acción.* Facultad de Ciencias Sociales, Departamento de Sociología. Universidad de Chile.

15. Rodríguez, A. (2013). *La Evaluación de la comprensión oral*. Revista Científica Avanzada. Universidad de Matanzas Camilo Cienfuegos. Cuba.
16. Rojas, N., Venegas, C. y Vilca, R. (2014). *Técnicas grupales y su relación con el Rendimiento Académico del Área de Comunicación de los alumnos del Quinto Grado de Educación Primaria de la I.E. Emilio Del Solar N° 1193 Lurigancha-Chosica*. Tesis para optar el Título Profesional de Licenciado en Educación Especialidad: Educación Primaria. Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle. Lima.
17. Ruiz, M. (2010). *La evaluación basada en competencias*. Ministerio de Cultura de Cuba. Disponible en [http://www.cca.org.mx/profesores/congreso\\_recursos/descargas/mag\\_competencias.pdf](http://www.cca.org.mx/profesores/congreso_recursos/descargas/mag_competencias.pdf). Recuperado: 23-08-2017.
18. Salinas, Y. (2014). *Técnicas grupales para obtener un nivel de aprovechamiento académico satisfactorio en alumnos de tercero y cuarto semestre del nivel medio superior en la materia de Matemáticas en la Preparatoria N° 22 de la U.N.A.N.L.* Tesis para obtener el Grado de Maestro en Ciencias de la Administración con Especialidad en Relaciones Industriales. Universidad Autónoma de Nuevo León. México.
19. Vargas, L. (2011). *Técnicas participativas para la educación popular*. Serie documentos de Educación Comunitaria. Universidad de Antioquia.
20. Villaverde, A. (2007). *Dinámica de grupo y educación*. Buenos Aires: Lumen Humanitas.

## **ANEXOS**

## ANEXO Nº 01

### SESIÓN DE APRENDIZAJE Nº 01

#### *“Creamos cuentos con pictogramas restrictivos”*

**I. Datos Informativos:**

- 1.1. Institución Educativa: Nº 22525 – Acomayo
- 1.2. Practicantes:
  - a. Escate Hernández, Joselyne Stephany
  - b. Huamaní Escobar, Ruth Victoria
  - c. Ticllahuanca Mallma, Shirley Ivonne
- 1.3. Área: Comunicación
- 1.4. Grado: 4° “A” y 4° “B”

**II. Título de la Sesión:** “Creamos cuentos con pictogramas restrictivos”

**III. Propósito de la Sesión:** Aprender a crear cuentos utilizando pictogramas restrictivos

**IV. Selección de Competencias, Capacidades, Desempeños y Enfoque Transversal:**

Competencia/Capacidades	Desempeños	¿Qué nos dará evidencia del aprendizaje?
<p><b>Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✚ Adecúa el texto a la situación comunicativa.</li> <li>✚ Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.</li> <li>✚ Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✚ Escribe diversos tipos de textos, adecuándose al destinatario y tipo textual de acuerdo al propósito comunicativo, distinguiendo el registro formal e informal, considerando el formato y soporte, incorporando un vocabulario pertinente que incluye sinónimos y algunos términos propios del saber.</li> <li>✚ Desarrolla sus ideas en torno a un tema, de acuerdo al propósito comunicativo. Organiza las ideas en oraciones y párrafos estableciendo relaciones lógicas entre ellas (en especial, de causa y consecuencia), a través de algunos referentes y conectores, utilizando recursos gramaticales y ortográficos (como punto seguido y aparte) que contribuyen al sentido de su texto.</li> <li>✚ Reflexiona sobre el texto que escribe, revisando si el contenido se adecúa al destinatario, propósito, tema, registro y tipo textual, así como la coherencia entre las ideas, el uso de algunos conectores, referentes y vocabulario pertinente, además de los recursos ortográficos empleados para mejorar y garantizar el sentido de su texto.</li> </ul>	<p>Elabora textos escritos para el planificador que se ajustan al propósito, haciendo uso respectivo de los pictogramas.</p>

Enfoque Transversal	Actitudes o Acciones Observables
Enfoque de Derechos	Disposición a conversar con otras personas, intercambiando ideas o afectos de modo alternativo para construir juntos una postura común.

## V. Preparación de la Sesión de Aprendizaje:

¿Qué necesitamos hacer antes de la Sesión?	¿Qué recursos y materiales se utilizarán en esta sesión?
<ul style="list-style-type: none"> <li>✚ Prever para esta sesión una lista de cotejo con los nombres de todos los estudiantes.</li> <li>✚ Escribir en una cartulina el texto informativo “El Cuento”.</li> <li>✚ Prever los pictogramas a utilizar.</li> <li>✚ Prever una ficha de trabajo donde se elaborará el cuento.</li> <li>✚ Prever rompecabezas.</li> <li>✚ Sobre para los rompecabezas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✚ Ficha de Cotejo</li> <li>✚ Cartulina con texto instructivo “El Cuento”</li> <li>✚ Plumones</li> <li>✚ Imágenes</li> <li>✚ Pictogramas</li> <li>✚ Ficha de Trabajo</li> <li>✚ Rompecabezas</li> <li>✚ Hojas</li> </ul>

## VI. Momentos de la Sesión de Aprendizaje:

Inicio	Tiempo aproximado: 20 min
--------	---------------------------

- ✚ La maestra saluda amablemente a los niños y niñas, y junto a ellos tomarán acuerdos para crear las normas que van a regir durante la sesión.
- ✚ La maestra pedirá a los niños y niñas que formen grupos de cinco integrantes.
- ✚ La maestra entregará a cada grupo un sobre con un rompecabezas dentro.
- ✚ La maestra pide a los grupos que armen sus rompecabezas.
- ✚ La maestra dialoga con los niños y niñas y pregunta:
  - ¿Qué observan?
  - ¿Qué indica cada imagen?
  - ¿Para qué servirán esas imágenes?
  - ¿Se podrá crear un cuento con aquellas imágenes?
  - ¿Qué partes tiene un cuento?
  - ¿Qué necesitamos para escribir un cuento?
  - ¿Qué título le pondrían?
  - ¿Quién será el o los personajes principales?
  - ¿Cómo iniciara?
  - ¿Cuál será el nudo o problema?
  - ¿Cómo termina el cuento?
- ✚ Ante la lluvia de ideas, se escriben palabras e ideas claves en la pizarra.
- ✚ La maestra comunicará a los niños y niñas el propósito de la sesión:
 

*“Hoy aprenderemos a crear un cuento utilizando como recurso didáctico pictogramas restrictivos.”*



## PLANIFICACIÓN

- ✚ La maestra entregará a cada niño y niña pictogramas restrictivos, acompañado de imágenes tales como: niños, paisajes, colegio, etc.
- ✚ Luego la maestra conversa con los niños y niñas y plantea las siguientes interrogantes:
  - ¿Qué título le pondrán al cuento?
  - ¿Cuáles serán los personajes de su cuento?
  - ¿Cómo iniciara el cuento?
  - ¿Qué conflicto presentará el cuento?
  - ¿Cómo terminará el cuento?
- ✚ Luego de la lluvia de ideas la maestra propone a los niños y niñas que procedan a crear su cuento a partir de las imágenes observadas.

## TEXTUALIZACIÓN

- ✚ La maestra proporcionará a cada niño y niña una hoja que servirá de borrador para crear su cuento.

## REVISIÓN

- ✚ Luego de que los niños y niñas hayan terminado su cuento en borrador.
- ✚ La maestra entregará el formato para que los niños y niñas puedan plasmar el cuento creado.
- ✚ La maestra indicará a los niños y niñas que vuelvan a leer el cuento creado y hagan pequeños ajustes.
- ✚ Luego cada niño y niña procederá a escribir el cuento ya revisado para su posterior publicación.

- ✚ La maestra entregará a los niños y niñas su ficha de metacognición y responderán a las siguientes preguntas:
  - ¿Les gustó esta actividad?
  - ¿Qué aprendieron hoy?
  - ¿Qué tipo de texto han escrito?
  - ¿Cómo se sintieron durante la clase?

## VII. Evaluación:

- Lista de Cotejo

## VIII. Bibliografía:

- Currículo Nacional
- Programa Curricular de Educación Primaria

IX. Anexos



## ANEXO N°01

1° La maestra entregará a cada grupo un sobre con un rompecabezas dentro.



## ANEXO N°02

1° La maestra comunicará a los niños y niñas el propósito de la sesión:

Hoy aprenderemos  
a crear un cuento  
utilizando como  
recurso didáctico  
pictogramas  
restrictivos.

## ANEXO N°03

1° La maestra entregará a cada niño y niña pictogramas restrictivos, acompañado de imágenes tales como: niños, paisajes, colegio, etc.



**ANEXO N°04**



NOMBRES Y APELLIDOS: \_\_\_\_\_ FECHA: \_\_\_\_\_

# CREANDO MI CUENTO

**TÍTULO:** "....."

**INICIO**



.....  
.....  
.....  
.....

**NUDO**



.....  
.....  
.....  
.....  
.....

**DESCENLACE**



.....  
.....  
.....  
.....

**AUTOR(A):** .....

# ANEXO N°05

NOMBRES Y APELLIDOS: \_\_\_\_\_ FECHA: \_\_\_\_\_

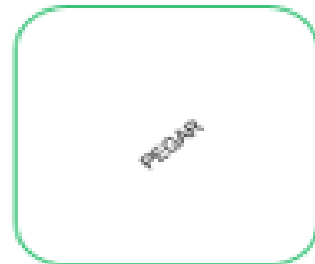
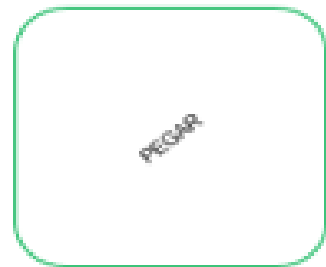
## MI CUENTO

-----

-----  
-----  
-----  
-----

-----  
-----  
-----  
-----  
-----

-----  
-----  
-----  
-----



-----

ANEXO N°06

FICHA DE METACOGNICIÓN

¿Qué aprendieron hoy?

---

---

---

---

---

¿Les gustó esta actividad?

---

---

---

---

---



¿Qué tipo de texto han escrito?

---

---

---

---

---

¿Cómo se sintieron durante la clase?

		
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



# LISTA DE COTEJO

CRITERIOS – INDICADORES: El cuento tiene:	SÍ	NO
1. Un título relacionado con el relato.		
2. Personajes principales y secundarios.		
3. Un inicio, nudo y desenlace.		
4. Un comienzo y final vinculados.		
5. Un trama que se relaciona con el inicio y el final		
6. Un desarrollo de hechos con secuencia temporal o lógica.		
7. Las letras mayúsculas en nombres propios y al inicio de oraciones.		
8. Las comas, los acentos y los puntos al final de oraciones y párrafos.		
9. Vocabulario adecuado.		
10. Adecuada construcción de oraciones y párrafos.		
11. Respeto de las reglas ortográficas.		

## ANEXO Nº 02

### SESIÓN DE APRENDIZAJE Nº 02

#### **“Creamos cuentos utilizando nuestra imaginación”**

**I. Datos Informativos:**

1.5. Institución Educativa: N° 22525 – Acomayo

1.6. Practicantes:

a. Escate Hernández, Joselyne Stephany

b. Huamaní Escobar, Ruth Victoria

c. Ticllahuanca Mallma, Shirley Ivonne

1.7. Área: Comunicación

1.8. Grado: 4° “A” y 4 “B”

**II. Título de la Sesión:** “Creamos cuentos utilizando nuestra imaginación”

**III. Propósito de la Sesión:** Aprender a crear cuentos utilizando nuestra imaginación.

**IV. Selección de Competencias, Capacidades, Desempeños y Enfoque Transversal:**

Competencia/Capacidades	Desempeños	¿Qué nos dará evidencia del aprendizaje?
<p><b>Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✚ Adecúa el texto a la situación comunicativa.</li> <li>✚ Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✚ Escribe diversos tipos de textos, adecuándose al destinatario y tipo textual de acuerdo al propósito comunicativo, distinguiendo el registro formal e informal, considerando el formato y soporte, incorporando un vocabulario pertinente que incluye sinónimos y algunos términos propios del saber.</li> <li>✚ Desarrolla sus ideas en torno a un tema, de acuerdo al propósito comunicativo. Organiza las ideas en oraciones y párrafos estableciendo relaciones lógicas entre ellas (en especial, de causa y consecuencia), a través de algunos referentes y conectores, utilizando recursos gramaticales y ortográficos (como punto seguido y aparte) que contribuyen al sentido de su texto.</li> </ul>	<p>Elabora textos escritos para el planificador que se ajustan al propósito, haciendo uso de su imaginación.</p>

Enfoque Transversal	Actitudes o Acciones Observables
Enfoque de Derechos	Disposición a conversar con otras personas, intercambiando ideas o afectos de modo alternativo para construir juntos una postura común

## V. Preparación de la Sesión de Aprendizaje:

¿Qué necesitamos hacer antes de la Sesión?	¿Qué recursos y materiales se utilizarán en esta sesión?
<ul style="list-style-type: none"> <li>✚ Prever para esta sesión una lista de cotejo con los nombres de todos los estudiantes.</li> <li>✚ Prever que la Institución Educativa tenga señalizaciones.</li> <li>✚ Escribir en una cartulina el texto informativo “El Cuento”.</li> <li>✚ Prever los pictogramas a utilizar.</li> <li>✚ Prever una ficha de trabajo donde se elaborará el cuento.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✚ Ficha de Cotejo</li> <li>✚ Cartulina con texto instructivo “El Cuento”</li> <li>✚ Imágenes</li> <li>✚ Plumones</li> <li>✚ Limpia tipo</li> <li>✚ Ficha de Trabajo</li> <li>✚ Hojas</li> </ul>

## VI. Momentos de la Sesión de Aprendizaje:

Inicio	Tiempo aproximado: 30 min
--------	---------------------------

- ✚ La maestra saluda amablemente a los niños y niñas, y junto a ellos tomarán acuerdos para crear las normas que van a regir durante la sesión.
- ✚ La maestra les pide a los niños y niñas que hagan dos filas una de niños y otra de niñas.
- ✚ La maestra pedirá a los niños y niñas que cierren los ojos y piensen en algo lindo que les haya pasado.
- ✚ Luego la maestra dialoga con los niños y niñas y pregunta:
  - ¿Qué pensaron?
  - ¿Qué sintieron?
  - ¿Serán acontecimientos importantes?
  - ¿Podremos crear algún texto?
  - ¿Qué tipo de texto podemos crear?
- ✚ La maestra comunicará a los niños y niñas el propósito de la sesión: *“Hoy aprenderemos a crear un cuento utilizando nuestra imaginación.”*

Desarrollo	Tiempo aproximado: 55 min
------------	---------------------------

### PLANIFICACIÓN

- ✚ La maestra explica a los niños y niñas cuales son las partes del cuento y pega en la pizarra el texto instructivo “El Cuento”.
- ✚ La maestra explica a los niños y niñas que tendrán que crear un cuento con lo que imaginaron en la motivación.
- ✚ La maestra hace recordar a los niños y niñas las palabras de enlace que todo cuento debe tener.

### TEXTUALIZACIÓN

- ✚ La maestra proporcionará a cada niño y niña una hoja borrador en donde podrán

crear su cuento.

## REVISIÓN

- ✚ La maestra entregará a cada niño y niña un formato con las partes del cuento.
- ✚ Luego de una pequeña revisión, los niños y niñas podrán redactar su cuento en aquel formato.

Cierre

Tiempo aproximado: 05 min

- ✚ La maestra entregará a los niños y niñas su ficha de metacognición y responderán a las siguientes preguntas:
  - ¿Qué aprendieron hoy?
  - ¿Qué tipo de texto han escrito?
  - ¿Cómo se sintieron durante la clase?

## VII. Evaluación:

- Lista de Cotejo

## VIII. Bibliografía:

- Currículo Nacional
- Programa Curricular de Educación Primaria

## XI. Anexos



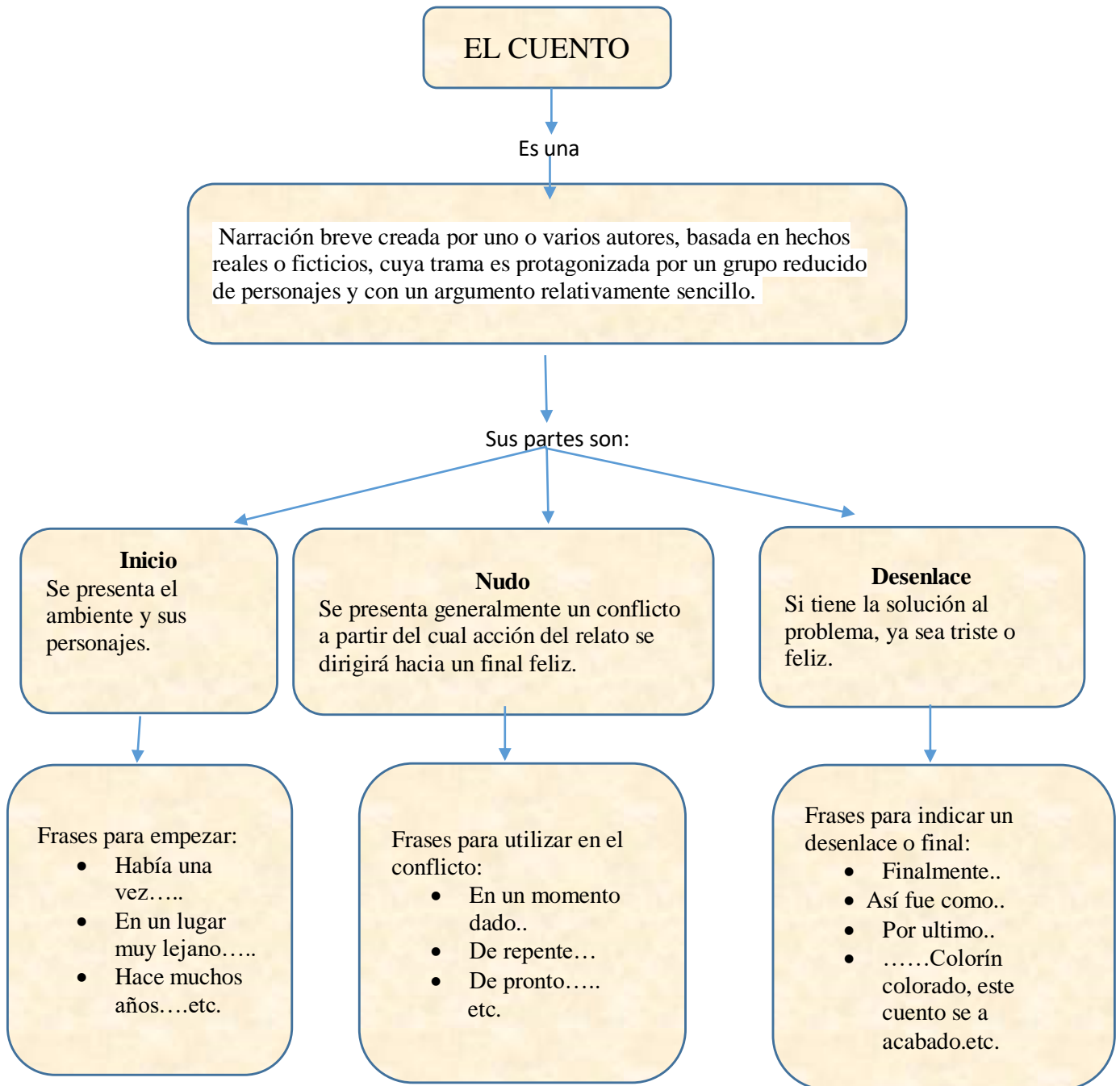
ANEXO N°1

1° La maestra comunicara a los niños y niñas el proposito de la sesion.

Hoy aprenderemos a  
crear un cuento  
utilizando nuestra  
imaginación.

## ANEXO N°02

1° La maestra pega en la pizarra un texto instructivo “EL CUENTO”



ANEXO N° 03

NOMBRES Y APELLIDOS: \_\_\_\_\_ FECHA: \_\_\_\_\_

# MI CUENTO

-----

-----  
-----  
-----  
-----

-----  
-----  
-----  
-----  
-----  
-----

-----  
-----  
-----  
-----

-----



ANEXO N° 04

NOMBRES Y APELLIDOS: \_\_\_\_\_ FECHA: \_\_\_\_\_

# CREANDO MI CUENTO

TÍTULO: "....."

INICIO



.....  
.....  
.....  
.....

NUDO



.....  
.....  
.....  
.....

DESCENLACE



.....  
.....  
.....  
.....

AUTOR(A): .....

ANEXO N°05

# FICHA DE METACOGNICIÓN

¿Qué aprendieron hoy?

---

---

---

---

---

¿Les gustó esta actividad?

---

---

---

---

---



¿Qué tipo de texto han escrito?

---






---

---

---

---

¿Cómo se sintieron durante la clase?

		
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

## LISTA DE COTEJO

CRITERIOS – INDICADORES: El cuento tiene:	SÍ	NO
1.El cuento contiene elementos:(personajes y Lugar o espacio determinado)		
2. crea nuevos acontecimientos a medida que avanza la historia.		
3. El cuento presenta una estructura completa (inicio, nudo, desenlace).		
4. Incluye un título atractivo.		
5. El texto cumple con los requisitos de cohesión y coherencia.		
6. Un desarrollo de hechos con secuencia temporal o lógica.		
7. Las letras mayúsculas en nombres propios y al inicio de oraciones.		
8. Las comas, los acentos y los puntos al final de oraciones y párrafos.		
9. Vocabulario adecuado.		
10. Adecuada construcción de oraciones y párrafos.		
11. Respeto de las reglas ortográficas.		

CUENTO LITERARIO UTILIZANDO PICTOGRAMAS

# MI CUENTO

## "El peor día de Thom"

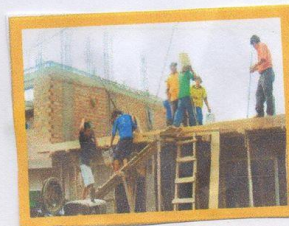
Había una vez unos niños que se llamaron Thom, Juan, Pedro y Luis que se entretenían en el parque jugando fútbol cuando la pelota se fue rodando a una casa que estaba en pleno construcción. Ellos no sabían nada por la pelota pero cuando jugaron por Thom que era el dueño de la pelota dudó en por ella por que sino su papa le iba a pegar.



Por Juan le dice que es muy peligroso por que están bajando. Cuando fueron al lugar había un cartel que dice no jugar en esta zona. Luis y Pedro tenían muchos amigos que estaban por Thom le dijo que lo acompañen por su pelota.



Entonces todos juntos y cuando estaban por rodar la pelota y cae un ladrillo y le golpea el pie a Thom y empieza a llorar sus amigos estaban muy asustados y preocupados y luego los obreros se dieron cuenta y le llevaron a un médico. Finalmente llevaron a los niños a ellos le dijeron a Thom que por una pelota amigos su vida que no valga a hacer eso y que nunca lo volverán.



## ANEXO Nº 04

### CUENTO POPULAR ELABORADO CON PICTOGRAMAS

**MI CUENTO**

" El conejo Rabín "

Érase una vez un conejito llamado Rabín que se quería recorrer el mundo, quería saber qué animales existen en el bosque como usa muy curiosa sus ojos rojos.



Cuando él pasó el conejito Rabín se encontró una casa abandonada y como es muy curioso entró a ver si encontraba algo para comer. Una vez que estuvo ahí muy arriba el conejo dio un salto y la casa se empezó a mover.



El conejo estaba muy asustado no sabía qué hacer en ese momento se cayó la pared y se bajaron su patita se paró como el conejo de mi tía de saber preguntándose y así que junto a la puerta había una caja de primeros auxilios, salió de la casa abrió el botiquín y se hizo curita en su patita y se la curó.

