

UNIVERSIDAD CATÓLICA SEDES SAPIENTIAE
ESCUELA DE POSTGRADO



La influencia de historietas interactivas elaboradas con scratch
para revitalizar la lengua originaria ashánika de los estudiantes del
4° grado de primaria de la institución educativa 65306 – AG.
Piloto de Atalaya, 2019.

**TESIS PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE
MAESTRO EN GESTIÓN E INNOVACIÓN EDUCATIVA**

AUTOR

Edén Berly Fernández Reyes

ASESORA

Guisella Ivonne Azcona Ávalos

Lima, Perú

2020

Dedicatoria

A Dios por estar siempre con conmigo, que llena mi vida de amor, de felicidad y mucho entusiasmo.

A mis hijos Bexel, Jeyko, Jokoy, y Brisa Avril de Belen Fernández Zumaeta porque ellos son mi razón de vivir, mi alegría en todo momento que, con sus inocencias, me dan fortaleza para seguir adelante.

A mis padres, que aun los tengo con vida y es una gran bendición, y a mis hermanos, que siempre están conmigo desde la distancia, brindándome su apoyo en todo momento y los que me dieron muchos consejos en el estudio universitario y la fortaleza necesaria para alcanzar este sueño

A Bethy, por ser una persona maravillosa, llena de amor, y con su forma de ser me ha ayudado a salir triunfante en los duros caminos de mi vida.

Agradecimiento

Quiero expresar mi profunda gratitud a Dios, por darme fuerza y me impulsa en la realización de este trabajo de investigación, también a toda mi familia por estar siempre conmigo los que fueron mi motivación, mi alegría y con su confianza que me dieron me apoyaron en todo este caminar educativo y en especial en la realización de mi tesis, de manera muy especial a mis hijos y mis padres que con sus sabios consejos hicieron que termine este trabajo de investigación, a la Universidad Católica Sedes Sapientiae, personal que impartió sus conocimientos esta prestigiosa Institución y a mi Asesora de tesis Mg. Guisella Ivonne Azcona Avalos, quien me ha brindado su apoyo incondicional en mi formación profesional, y en la culminación de la tesis, también quiero expresar mi gratitud a mi amigo y colega Dimas Custodio de la Cruz que con su apoyo incondicional contribuyó a la culminación de la presente investigación.

Resumen
(Asháninka)

Opoñantakari irooka atawaerentsi rootaki raminakaantatsiri jankenarentsi aweatsiri kekitharentsika añane; okantaperotantakawori jankinatachari owero scratch. Opoñantawori ikenkishirianaka irika iriane peyakotsirori añane ashi yotantsipanko Piloto – Atalaya (kirikajatsi).

Rotaki awaamenteri iriane, opoñantawori iyotake tsikaokatsika iriani yotsironi jankenamento awero XO, okimita kiatsini 36 irianipaeni i wametantsipanko rokanteicha irika scratch ikantsi, roperori jankenarentsi kenkitsarentsia ashi irianipaeni opoñantari apitake iñanatsi añane peyakantatsiri apanteki rootaki itsinantariri irika jankenarentsi.

Ari okatsi pasonki.

Resumen

La presente investigación tuvo como objetivo primordial determinar la correlación que existe entre la influencia de las historietas interactivas elaboradas con Scratch con la revitalización de la lengua originaria Ashaninka de los estudiantes de cuarto grado de primaria de la institución educativa 65306/Ag. Piloto – Atalaya, que está ubicada en el distrito de Raimondi, Provincia de Atalaya, Región Ucayali.

El estudio tiene un enfoque cuantitativo, es de tipo correlacional, y de naturaleza cuasi experimental, estuvo conformado por una población de 36 estudiantes entre niños y niñas matriculados en la institución educativa.

La selección de la muestra fue no probabilística, porque este grupo ya estaba conformado antes del experimento, fue intencional, a esto se les llama grupos intactos, la que estuvo conformada por los 36 estudiantes de la población, pocos tenían conocimientos previos sobre el manejo de las XO, pero la gran mayoría no tenían conocimientos sobre el uso de estos equipos, a ellos se tenía que instruir.

Para el análisis de los resultados y la contratación de hipótesis se llegó a la siguiente conclusión, que la elaboración de historietas con Scratch se relaciona directamente y es muy alta en la revitalizar la lengua originaria en los estudiantes del 4 grado de primaria.

Palabras claves: Historietas interactivas, Scratch, revitalización, lengua originaria

Abstract

The objective of this research was to determine the correlation between the influence of interactive cartoons made with Scratch and the revitalization of the original Ashaninka language of the fourth-grade primary school students of the 65306 / Ag educational institution. Pilot - Atalaya, which is located in Raimondi District, Atalaya Province, Ucayali Region.

The study has a quantitative approach, and is of a correlational type, it is of a quasi-experimental nature, it was made up of a population of 36 students among boys and girls enrolled in the educational institution.

The selection of the sample was not probabilistic, because this group was already formed before the experiment, it was intentional, this is called intact groups, it was made up of the 36 students of the population, few had previous knowledge about the management of XO, but the vast majority had no knowledge to which they had to be instructed.

For the analysis of the results and the contracting of hypotheses the following conclusion was reached, that the elaboration of comic books with Scratch is directly related and is very high in revitalizing the native language in the students of the 4th grade of primary school.

Keywords: Interactive cartoons, Scratch, revitalization, native language

Índice

Dedicatoria.....	II
Agradecimiento	III
Resumen	IV
Abstract.....	VI
Resumen	¡Error! Marcador no definido.
(Asháninka).....	¡Error! Marcador no definido.
Índice	VII
Introducción.....	IX
Capítulo I: El Problema de investigación	12
1.1. Planteamiento del problema.....	12
1.2. Formulación del problema	14
1.2.1. Problema general.....	14
1.2.2. Problemas específicos.....	14
1.3. Justificación del tema de la investigación.....	15
1.4. Hipótesis de la investigación.....	22
1.4.1. Hipótesis general	22
1.4.2. Hipótesis específicas	22
1.5. Objetivos de la investigación	22
1.5.1. Objetivo general	22
1.5.2. Objetivos específicos	22
Capítulo II: Marco teórico – desarrollo de la investigación	24
2.1. Antecedentes del estudio	24
2.2. Bases teóricas.....	30
2.2.1. Descripción de la IE 65306 – Ag. Piloto de Atalaya	30
2.2.2. Variable independiente: Historietas interactivas elaboradas con scratch.....	32
2.2.3. Variable dependiente: Revitalización de la lengua originaria Ashaninka	42
2.2.3.1. La Lengua Ashaninka en la actualidad.....	42
2.2.3.2. La Revitalización Lingüística	45
2.3. Definición de términos básicos.....	47
Capítulo III: Metodología.....	50
3.1. Enfoque de la investigación	50
3.2. Alcance de la investigación	50
3.3. Diseño de la investigación	50

3.4. Descripción del ámbito de la investigación	51
3.5. Variables	56
3.5.1. Definición conceptual de las variables.....	56
Variable 1 o independiente: Historietas interactivas elaboradas con Scratch	56
Variable 2 o dependiente: Revitalización lengua originaria Ashaninka	57
3.6. Delimitaciones.....	57
3.6.1. Temática.....	57
3.6.2. Temporal.....	58
3.6.3. Espacial	58
3.7. Limitaciones (obstáculos que se pueden presentar en la investigación).....	60
3.8. Población – muestra	60
3.9. Técnica	61
3.10. Instrumento	62
3.11. Validez de confiabilidad.....	62
Capítulo IV	64
4.1. Presentación, análisis e interpretación de los resultados	64
Capítulo V	96
Conclusiones y recomendaciones	96
5.1. Conclusiones	96
5.2. Recomendaciones	97
Referencias bibliográficas.....	99
ANEXOS	103

Introducción

La interculturalidad como fenómeno social en el Perú es una realidad que está siendo abordada desde diversos sectores, tomándose en todo momento como una fortaleza estratégica para el país, debido a que en la diversidad cultural se identifican conocimientos y sabiduría ancestral que, en función a la necesidad de un desarrollo sostenible y sustentable, teniendo en consideración las grandes riquezas naturales del país, son un factor fundamental en la ruta de mejoras de las condiciones de calidad de vida de los peruanos.

Vale pues considerar entonces, la riqueza que representan las diferentes etnias del país en función a su acervo cultural, requiriendo entonces para ello el establecimiento de acciones que permitan su conservación, promoción y difusión desde un punto de vista sistémico que no debe dejar nunca por fuera a la escuela; correspondiendo a ésta ubicarse a la altura de las exigencias que el mundo contemporáneo y esta particular característica del Perú le exige.

Es interesante, tomando en cuenta el rol que maneja la escuela en el ámbito de la preservación de las manifestaciones culturales de los pueblos ancestrales peruanos, que se oriente la utilización de las mejores y más efectivas técnicas y estrategias de enseñanza, en la que involucre estos aspectos de relevancia cultural, tomando como fundamento, entre otros aspectos, la omnipresencia que hoy las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC's) tienen a nivel mundial, incluso a nivel de los pueblos ancestrales peruanos.

Es de destacar que el rol de las TIC's en la escuela contemporánea es fundamental, por cuanto representa una herramienta importante para el desarrollo de habilidades cognitivas en los niños y jóvenes que participan en los procesos de formación; por lo cual el docente requiere considerar su utilización, a la vez que debe tener en cuenta que estas herramientas resultan mucho más atractivas para los participantes que las tradicionales que, aunque no pierden su vigencia y protagonismo, resultan al ser complementadas con estas nuevas, mucho más efectivas en lo que respecta a la enseñanza y el aprendizaje.

Dentro de los aspectos de valoración de los pueblos ancestrales que debe promoverse desde la escuela está la lengua, como marca de distinción; en ese sentido, vale destacar el uso de las TIC's como herramienta para la gestión de las lenguas originarias de los estudiantes de las diferentes etnias que hacen vida en la escuela resulta importante, a la vez que se le da a estas herramientas un uso distinto al de la promoción de los procesos de cálculo, la gestión de información útil y los fines lúdicos que son roles que permanentemente se están desarrollando en las instituciones educativas contemporáneas.

La presente investigación tiene como objetivo determinar la influencia que tiene las Historietas interactivas elaboradas con Scratch en el fortalecimiento de la lengua originaria Asháninka de los estudiantes del cuarto grado de primaria de la II.EE 65306 – Ag, Piloto de Atalaya, 2019; señalando en su desarrollo la importancia de enseñar a los niños en su lengua originaria, pero, a la vez, la relevancia de orientar el aprendizaje de la programación digital, desde tempranas edades. De igual manera busca con su desarrollo apoyar a los docentes que cumplen el rol de promover la lengua originaria propia del contexto donde se desarrollan los estudiantes, aprovechando las tecnologías de la información y comunicación TICs que se encuentran a disposición.

Esta orientación práctica que se analiza y que fortalece la investigación, procura que los estudiantes no solamente sean usuarios de las tecnologías, sino, también, que puedan utilizarlas creando programas, con lo cual fortalecen y desarrollan el pensamiento computacional, transformándolos en algo más que consumidores y orientándolos a ser creadores de aplicativos informáticos en diferentes formatos; con lo cual se fortalece la competencia 28 “se desenvuelve en entornos virtuales” del Currículo Nacional de la Educación Básica.

El software en torno al cual se ha desarrollado el presente estudio de investigación es el Scratch, que es un software que sirve para la creación y elaboración de historietas interactivas, las cuales en este caso han presentado temáticas recogidas por los estudiantes de su contexto social en donde ellos se desenvuelven y fueron elaboradas en su lengua originaria que, también en esta oportunidad correspondió a la lengua Ashaninka. La orientación del estudio en su discurso teórico se centró menos a la descripción de las funciones y características del Scratch, pues en el desarrollo del proceso de enseñanza se considera que la mejor manera de aprender las funciones más avanzadas en este tipo de

software es en la forma autodidacta, siempre y cuando esté acompañada de perseverancia y práctica.

A efectos de cumplir con las orientaciones metodológicas sugeridas por la Universidad Católica Sedes Sapientiae a nivel de la Escuela de Postgrado, el trabajo fue organizado de la siguiente manera, estructurándolo en cuatro capítulos:

En el Capítulo I, que trata del Problema de investigación, es decir en el Planteamiento del problema; se describe la realidad problemática en la que se encuentra la institución educativa por que cuenta con estudiantes de pueblos originarios, así también en la Formulación del problema contiene un problema general y dos específicos los que formulan teniendo en cuenta la elaboración de historietas interactivas con Scratch y la revitalización de la lengua originaria; en la Justificación del tema de la investigación en la que se sustenta la viabilidad y utilidad de la presente investigación, también se presentan las hipótesis una general y dos específicas que van a dar la veracidad de la aplicación de la variable independiente logrado de esta manera los objetivos propuestos

En el Capítulo II, se hace referencia al Marco teórico, que describe y analizan los trabajos de investigación nacionales y los internacionales que sirvieron de antecedentes para la investigación además se revisaron otras fuentes que tiene relación con las variables de estudio constituyendo de esta manera las bases teóricas de la investigación.

En el Capítulo III, Metodología, el enfoque de la investigación es cuantitativo, con un alcance correlaciona bivariado, es cuasi experimentan con un solo grupo, que se realizó en la I.E N° 65306/Ag. Piloto – Atalaya en el año 2019, que toma como referencia el marco legal de la EIB y las TIC.

Capítulo IV: Discusión, conclusiones, recomendaciones. en este capítulo se presentan los resultados a través de tablas y gráficos los que están elaborados de acuerdo a las variables y también a las dimensiones de cada variable las mediciones se han hecho teniendo una escala tipo Likert de cinco opciones, también se encuentran las conclusiones que se han llegado luego de haber hecho los análisis correspondiente de los resultados obtenidos, así como también se dan algunas recomendaciones para continuar con la investigación ya que esta es el inicio de una gran labor que queda por hacer en el mundo de la educación.

Capítulo I: El Problema de investigación

1.1. Planteamiento del problema

En las instituciones educativas del Perú la lengua que fundamentalmente se utiliza como medio de comunicación ya sea oral o escrito es el castellano; por ello, a lo largo de los niveles de educación inicial, primaria, secundaria y superior, así como en los hogares, a los niños y jóvenes se les enseña y estimula a leer y escribir utilizando diversos materiales medios como cuentos, libros, textos variados, uso de rompecabezas, los programas de televisión infantiles u otros, etc. Asimismo, conviven en un ambiente letrado como ocurre en su hogar, comunidad, barrio, o ciudad, espacios donde al relacionarse, tienen contacto con una gran variedad de elementos impresos que los motivan a leer como es el caso de avisos, volantes, diarios, y afiches de establecimientos comerciales, las señalizaciones, también los rótulos con los nombres de las calles y productos que se expenden en los mercados, y muchos otros, con lo cual se potencia en mayor grado su habilidad lingüística.

Esta realidad es totalmente distinta para aquellos niños y jóvenes que nacen y se desenvuelven en ambientes pertenecientes a pueblos originarios o indígenas; donde, al menos en el Perú, no se dispone de los elementos letrados (avisos, instrucciones, materiales escritos) que estén expresados en su lengua originaria. Esta situación es recurrente sobre todo en poblados donde habitan individuos provenientes de los pueblos amazónicos, siendo una situación que se evidencia en la provincia de Atalaya, Ucayali y de manera particular, en la institución educativa N° 65306/Ag. Piloto – Atalaya que brinda servicios educativos a escolares de diferentes poblaciones originarias (Ashaninkas, Yine, Shipibos y andinos Quechas).

Es importante señalar lo referido en la Ley N° 29735, la cual refiere al Uso, Conservación, Recuperación, Desarrollo, Fomento y Difusión de las Lenguas Originarias del Perú; sobre todo lo relacionado a los derechos de la persona, que en su Artículo 4 reza lo siguiente:

numeral 4.1 Indica (...) las personas que pertenecen a comunidades lingüísticas deben ser reconocidos como tal, sus derechos lingüísticos se ejercen de manera individual y colectiva, en los diferente sectores públicos y

privados se debe usar su lengua materna, estas personas deben ser atendidas en su propia lengua por los organismos estatales, deben ser educados en su propia lengua y en su propia cultura poniendo énfasis en la interculturalidad, también aprender el castellano ya que es la lengua de uso común en el territorio peruano (Normas legales, 2011, art. 4, inciso a, b, c, ...h).

En función a lo anterior vale considerar la exigencia legal de promover el fomento y la revitalización de la lectura y la escritura propia en los estudiantes de pueblos originarios, y de manera especial de las lenguas amazónicas a través de las instituciones educativas donde participan este tipo de alumnos. En consecuencia, cabe indicar que hasta la fecha muchos alfabetos de las lenguas originarias ya se encuentran elaborados por diversos especialistas y oficializados, como es el caso del alfabeto Ashaninka que mediante Resolución Ministerial N° 199-2019-MINEDU el Ministerio de Educación reconoce la oficialidad del mismo, que está compuesto de 22 grafías. Sin embargo, a pesar de la existencia de investigaciones crecientes en materia de la utilización de éste y su aplicación práctica en las comunidades, a nivel de la sociedad en general su utilización es aún tímida, por cuanto se observan letreros, avisos e instrucciones en la lengua Ashaninka en muy pocos espacios públicos y la producción de impresos lleva también una tendencia similar.

Es de destacar que la orientación práctica de la norma señalada en el párrafo anterior, permite que las instituciones públicas brinden un servicio educativo especial y particularizado en aquellos casos donde estén presentes estudiantes que pertenecen a pueblos originarios, de manera tal que ellos elaboren materiales en su propia lengua, como es el caso de la lengua Ashaninka, vinculando en ellos su cultura y su cosmovisión como pueblos originarios; con lo cual se garantiza su uso, su recuperación, la preservación, el desarrollo, el fomento y la difusión de esta expresión cultural.

Por otro lado, vale reconocer el papel que las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC's) generan en el mundo contemporáneo y, sobre todo, en el sector educativo; donde los computadores y los diferentes programas que pueden utilizar se han transformado en una herramienta fundamental para el desarrollo efectivo de los procesos de enseñanza y aprendizaje, por cuanto la interactividad que éstos ofrecen y la versatilidad de sus procesos, es una condición que potencializa exponencialmente la formación de niños y jóvenes; con lo cual, orientándola a la labor de uso, preservación, desarrollo,

fomento y difusión de las lenguas de pueblos ancestrales, pasa a ser un elemento relevante en el contexto de la orientación que deben seguir las instituciones educativas peruanas frente al reto de la interculturalidad.

En este sentido la I.E. N° 65306 Ag. Piloto – Atalaya no es ajena a esta realidad por cuanto acoge a estudiantes de diversos pueblos originarios, como shipibos - conibos que vienen del Ucayali, ashaninkas y asheninkas provenientes del Tambo, el Gran Pajonal, del sector Unini y Ucayali; Yines que proceden del Urubamba, también familias de orígenes andinos como de Junín, Ayacucho (VRAE) y Cuzco, estudiantes que tienen distintas vivencias culturales. Debido a la condición que presenta la institución educativa, debe considerar que dentro de su interacción cotidiana los estudiantes manejan diversas lenguas, lo que lleva a implementar el modelo de servicio de educación bilingüe en ámbitos urbanos, tal como se refleja en los documentos de gestión de la I.E.

Bajo estas realidades surge el motivo fundamental que orienta el sentido práctico de la presente investigación, que se orienta en última instancia a la revitalización de la lengua Ashaninka en los estudiantes del cuarto grado de primaria mediante la utilización de historietas interactivas elaboradas con el software Scratch, con lo cual le permitiría a los niños y jóvenes apropiarse de manera vivencial de la lectura y la escritura de su lengua materna, por cuanto las historietas son elaboradas por ellos mismos, generándoles expectativas por conocer desde su propia cultura y, consecuentemente promoviendo la interculturalidad.

1.2. Formulación del problema

1.2.1. Problema general

¿Qué influencia tiene las Historietas interactivas elaboradas con Scratch en la revitalización de la lengua originaria Ashaninka de los estudiantes del cuarto grado de primaria de la II.EE 65306 – Ag. Piloto de Atalaya, 2019?

1.2.2. Problemas específicos

¿Qué influencia tiene los recursos auditivos de las historietas interactivas elaboradas con Scratch en la revitalización de la lengua originaria Asháninka de los estudiantes del cuarto grado de primaria de la II.EE 653026 – Ag. Piloto de Atalaya, 2019?

¿Qué influencia tiene los recursos visuales de las historietas interactivas elaboradas con Scratch en la revitalización de la lengua originaria Asháninka de los estudiantes del cuarto grado de primaria de la I.I.EE 65306 – Ag. Piloto de Atalaya, 2019?

1.3. Justificación del tema de la investigación

Actualmente la normatividad que rige el sistema educativo, desde la constitución política del Perú y las demás leyes que se derivan de ésta, mencionan la interculturalidad, el bilingüismo, la inclusión, la atención a la diversidad, el uso de la tecnología entre otros, la Ley General de Educación Ley N° 28044 (Normas Legales, 2003), en los Principios de la educación peruana, en el inciso (f) “Asume a la interculturalidad, como una riqueza de diversas expresiones culturales, étnicas y también lingüísticas que están presentes en el país, que merece ser reconocidas y respetadas por estas diferencias”. (Normas Legales, 2013, art. 8), del mismo modo el artículo 20, sobre La Educación Bilingüe intercultural se promueve en todo el sistema educativo: en el inciso (a) “La cultura se debe promover mediante el enriquecimiento y la valoración de ella misma, respetando la diversidad cultural, teniendo en cuenta al diálogo intercultural para tomar conciencia de los derechos que tienen los pueblos originarios”. (Normas Legales, 2013, art. 8). También en el inciso (b) Garantiza y promueve en los estudiantes el aprendizaje en su lengua materna y castellano como una segunda lengua, y posteriormente el aprendizaje de otras lenguas extranjeras. En el inciso (c) obliga a todo docente a dominar tanto la lengua originaria de la zona donde trabajan como el castellano, y en el inciso (e) sobre la preservación de las lenguas de los pueblos originarios y promover su desarrollo y su práctica. De lo descrito en la ley general de educación se aprecia que la educación bilingüe intercultural es prioridad para el estado y las instituciones educativas deben promover teniendo en cuenta los escenarios donde se trabaja como educación bilingüe urbana o intercultural bilingüe. (Normas Legales, 2013, art. 8)

De igual manera el Proyecto Educativo Nacional (2007), en el O.E. N° 2, dice que los Estudiantes logran aprendizajes pertinentes y de calidad, así como también las instituciones; en el resultado 1: contempla que, todos logran competencias fundamentales para su desarrollo personal y también para el progreso e integración nacional, para ello el estado deba diseñar un marco curricular nacional con características de interculturalidad, que sea compartido, inclusivo e integrador, y esto permita elaborar currículos regionales. Para ello el estado establecerá un marco curricular de carácter nacional, orientado a lograr

los objetivos nacionales compartidos, unificados en cuyos ejes principales incluyan la formación de ciudadanos con características interculturales, con una formación en ciencia, tecnología e innovación. Entonces currículos regionales deben ser diseñados con la finalidad de garantizar los aprendizajes de carácter nacional y que complementen el currículo con conocimientos que sean pertinentes y relevantes para su medio (Normas Legales, 2007). Haciendo referencia tanto a la educación bilingüe como intercultural que es prioridad ser implementada en lugares donde tienen dominio de lenguas indígenas, por consiguiente, la institución educativa 65306 – Ag. Piloto – Atalaya no es ajena a esta realidad, que brinda sus servicios a estudiantes de tres grupos originarios con mayor predominancia, Ashninka, Yine y Shipibo.

Es de destacar, que a nivel sociolingüístico la realidad de las comunidades de pueblos originarios es más o menos parecida y por ende los estudiantes recibidos en la institución presentan un mismo esquema de necesidades en este tenor; por cuanto todos ellos conocen la lengua de sus pueblos, pues la aprendieron de sus padres y éstos se comunican en esa lengua (Asháninka); sin embargo, aun cuando la conocen la hablan muy poco, por cuanto con todas las personas inclusive sus padres se dirigen es usando el español. En lo que se refiere al plano de la lengua escrita, tanto para la lengua indígena como para el español, los estudiantes presentan un vocabulario (léxico) muy restringido, siendo muy frecuentes los errores de ortografía y la composición gramaticalmente incorrecta de las oraciones; sin embargo, la profundidad y/o simplicidad de lo que expresan tienen una profunda influencia de la cosmovisión de los pueblos originarios a los que pertenecen, lo que se refleja en las temáticas cotidianas que abordan y la manera cómo pretenden comprender las cosas.

Bajo esta serie de debilidades, el uso de la lengua nativa pierde fortaleza e incluso, con la presencia de ambas lenguas (nativa y español) se genera confusión; por lo que se hace necesario potenciar y revitalizar las lenguas nativas, siendo este el caso de la Ashaninka que es el grupo que mayor presencia tiene en la institución.

El currículo nacional (2016), complementa al fortalecimiento y la revitalización de la lengua originaria en contextos bilingües, con respecto a los perfiles de egreso (11) menciona: El estudiante se reconoce como un ser humano valioso y se identifica en diferentes contextos con su cultura, desde su ser individual y en interacción con su entorno

sociocultural y ambiental (...) y sus raíces culturales e históricas que le dan sentido de pertenencia. (Normas Legales 2016, CNEB, p. 14);

También el CNEB, la comunicación en lengua materna, también en castellano como segunda lengua y en inglés como lengua extranjera por parte del estudiante debe ser de asertiva y con responsabilidad que a este le permita relacionarse e interactuar con otras personas en diversos escenarios y con propósitos diferentes, entonces esta norma indica que el estudiante tiene como principal medio de comunicación deben hacer uso de su lengua originaria, además usar el castellano y el inglés como lengua extranjera. (Normas Legales 2016, CNEB, p. 15)

La educación peruana tiene como principios entre otros a la interculturalidad, inclusión, creatividad e innovación, desarrollo sostenible, condiciones que se reflejan en el Currículo Nacional, en donde se encuentran los enfoques transversales que hacen referencia a la educación intercultural, a través del enfoque inclusivo o de atención a la diversidad, y el enfoque intercultural, que es el elemento motivador que promovió la realización del presente trabajo de investigación. El CNEB (2016), al respecto menciona:

Entender que en cualquier sociedad que se encuentra en el planeta sus culturas están vivas esta es la concepción de interculturalidad, por lo tanto, estas no están aisladas ni tampoco son estáticas, en sus interrelaciones, estas van generando cambios que favorecen a su desarrollo, siempre y cuando no se perjudique su identidad de cada una de ellas ni exista hegemonía, poder o dominio por parte de ninguna (Normas Legales 2016, CNEB, p. 22).

También la LGE. 28044 (2003), en su artículo 80 inciso (d) hace referencia a “los programas nacionales se deben diseñar teniendo en cuenta que la implementación de nuevas tecnologías de información y comunicación, debe ser coordinando para su respectiva implementación con los órganos intermediarios del sector, para un adecuado aprovechamiento de las mismas”, (Normas legales 2003), esto indica que las TIC se debe aprovechar en las Instituciones educativas para que los estudiantes y adquieran y logren mejores aprendizajes. Siendo prioridad la alfabetización e inducción digital desde el nivel inicial en la EB, también se ha incluido en el Currículo Nacional (2016), como una

competencia del perfil de egreso la que indica, que las tecnologías de la información y de la comunicación (TIC) es aprovechado responsablemente por el estudiante para que este interactúe con la información, gestionando su comunicación y su aprendizaje, de tal manera que el estudiante organice y discrimine la información que le sea útil de manera interactiva; también la creación y modificación de materiales digitales, que identifique y elija interfaces de acuerdo a sus condiciones propias o de su entorno ambiental y sociocultural; también que se relacione con responsabilidad en comunidades virtuales y redes sociales, mediante diálogos basados en el respeto para el desarrollo colaborativo de proyectos. (Normas Legales 2016, CNEB, p. 18), y de esta manera desarrollar hábitos de aprendizaje permanente y con autonomía.

En ese sentido, actualmente se está dando bastante importancia a la educación intercultural bilingüe (EIB), la educación intercultural para todas y todos (EIT), es un nuevo modelo de atender y enfrentar la educación bilingüe en las zonas Urbanas. El Perú es un país que contiene muchas culturas con diversas creencias y concepciones con características propias, también es multilingüe, se han reconocido actualmente la existencia de 54 pueblos originarios tanto andinos como amazónicos, que hablan 47 lenguas maternas, muchas de ellas no tienen un alfabeto normalizado, a la vez que producto de la penetración del castellano en la sociedad y de la ausencia de estrategias de reforzamiento y revitalización de ellas están perdiendo su fuerza y protagonismo, en el sentido de que no son frecuentemente utilizadas, tanto en los espacios privados (familias) como en los públicos (Estado). Esta riqueza cultural constituye una gran diversidad que debe ser aprovechada en el quehacer educativo para generar aprendizajes de acuerdo al contexto donde se desarrollan los estudiantes tomando en cuenta la cosmovisión para así desarrollar la Educación Intercultural Bilingüe (EIB) y la EIT.

El Ministerio de Educación está trabajando con juntamente con el Ministerio de Cultura en temas relacionados con la interculturalidad y también en la revitalización, así como también el fortalecimiento de la lengua originaria. Por ello se promulgo la Ley N° 29735 (2011), esta Ley tiene como objetivo regular la recuperación, uso, preservación, desarrollo, así como también su fomento y su difusión de las lenguas originarias en el Perú, cuyo objeto precisa que: “Las lenguas originarias en conjunto son expresiones de una identidad colectiva que tiene una forma diferente de concebir y de describir la realidad, por tanto se debe promover las condiciones necesarias para mantenerse y desarrollarse en todas las funciones” (Normas Legales, 2011, art. 1).

Frente a ello también se Aprobó la Educación Intercultural y Educación Intercultural Bilingüe como Política Sectorial, mediante D.S. N° 006-2016-MINEDU (2016), refrendado mediante el artículo 17 de la Constitución Política del Perú que señala: según las características de cada zona tanto la educación bilingüe como la intercultural es fomentada por el Estado; para promover la integración nacional mediante la preservación de las diversas manifestaciones artísticas, culturales como también lingüísticas del país. (Normas Legales, 2016, art. 17).

En este sentido, la educación intercultural bilingüe representa un medio efectivo a través del cual se da a la lengua indígena un espacio y rol protagónico puesto que, al realizar las actividades de formación en el contexto del intercambio de culturas, promueve la utilización de la lengua originaria, en el marco del intercambio de expresiones culturales que permitan el intercambio de conocimientos y experiencias que orienta el diálogo intercultural que debe estar presente en este tipo de espacios; por cuanto el mismo debe hacerse desde las fronteras de la cosmovisión de los diferentes pueblos representados en el ámbito académico incluidas sus expresiones más innatas, como es el caso de su lengua.

Ha de suponerse, pues que en el desarrollo de los procesos de formación académica que involucran las lenguas indígenas, favorecen a los miembros de los diferentes grupos étnicos que se involucran en el proceso por cuanto, se supone que los mismos conocen el código lingüístico y, en caso de no ser así como ocurre muchas veces debido a la influencia del castellano (al menos en el Perú, donde es la lengua dominante), se les orienta respecto a su uso para lograr su recuperación, promover su utilización y difusión, con lo cual se facilita no sólo el manejo de los códigos y convenimientos establecidos en la lengua, sino que se le permite la relación de sus ideas con una lengua que les permite expresarse de forma natural y ajustada a los valores, principios y creencias que se crearon dentro de su personalidad, desde el hogar.

En ese sentido, la institución educativa N° 65306/Ag. Piloto – Atalaya, es integrada que brinda servicio a los tres niveles de educación básica regular (Inicial, Primaria y Secundaria), en sus aulas alberga estudiantes de los diferentes pueblos originarios (Ashaninkas, Yines y Shipibos), además de estudiantes mestizos y no pertenecientes a ninguna etnia en particular; como se comentó en los párrafos precedentes, se ha observado con preocupación la debilidad en torno al uso, preservación y difusión de la lengua indígena de sus pueblos que los estudiantes manifiestan; por lo que la propuesta de la

presente investigación permitirá conocer el nivel de contribución que la utilización del Software Scratch aporta en la revitalización de la lengua originaria Ashaninka, de manera particular de los estudiantes que se encuentran en el 4° grado de primaria de esta institución educativa.

Asimismo, es válido considerar la relevancia de la investigación en el contexto de la utilización de las TIC's como herramienta didáctica; condición que permite el fortalecimiento de las capacidades de los estudiantes para interactuar en el mundo contemporáneo; más también, como herramienta que estimula la creatividad y la innovación, tal como lo permite el software Scratch, en donde el principal producto que se elabora son historietas digitales bajo el formato de comics. Vale señalar, que al momento de inducir la realización de los productos informáticos con este software tomando en consideración el uso de la lengua indígena propia, en este caso el Ashaninka, los estudiantes logran fortalecer varias competencias, dentro de las que destacan: el uso de su lengua, con lo cual se ven obligados a pensar en ella y a construir elementos comunicacionales basados en ese enfoque vivencial; asimismo, el uso de computadoras para la elaboración de productos de programación; con lo cual se fortalecen las competencias que requieren el manejo de los conceptos informáticos en la elaboración de software, a la vez que interactúan con diversos componentes multimedia: imágenes, sonido, videos; estos conocimientos adquiridos le dan una condición especial a los estudiantes, en el caso que logran adquirir conocimientos relevantes y generar productos que significan un aporte a la cultura de donde provienen.

Es de destacar también, que las estrategias didácticas utilizadas en la enseñanza del Scratch como herramienta informática, en el contexto del diseño del producto, incluyen la colecta de información respecto a mitos y tradiciones del pueblo ancestral, por lo que los estudiantes deben consultar al respecto a sus padres y a los hombres y mujeres sabios de la comunidad; con lo cual se perpetúa y difunde el acervo histórico que representan los mitos y leyendas de los pueblos ancestrales.

Durante el desarrollo de los productos informáticos, los estudiantes deben utilizar la lengua indígena; obligándolos al diseño de diálogos, tramas, creación de personajes y demás elementos desde la perspectiva de su cosmovisión; por lo que le obliga no sólo a hablar en la lengua Ashaninka (en este caso) sino también a pensar en ella, acciones que por su naturaliza revitalizan el conocimiento y uso de la misma; permitiendo a su vez un

espacio para el fortalecimiento de los valores culturales como elementos vivos de su esencia cotidiana. Mucho mayor es el impacto, cuando al finalizar el curso los jóvenes deben mostrar a sus familiares el producto terminado; donde la exposición de los mismos se realiza en lengua nativa y la interacción con sus padres también.

La institución educativa busca muchas maneras de atender las múltiples necesidades que los estudiantes presentan, al revitalizar la lengua originaria, motiva a los estudiantes que tienen diferentes orígenes sociales y culturales a escoger temas (historietas, cuentos, fabulas, etc.) que estos se vinculen con sus propias experiencias, esto les permite utilizar sus propios estilos de aprendizaje, con su estilo personal de aprender en su contexto cultural la que se va ver reflejado en las historietas que ellos mismos lo van a construir. Según la Resolución Ministerial N° 629 – 2016 – MINEDU (2016), que aprueba el Plan Nacional de Educación Intercultural Bilingüe al 2021, establece:

Que atender en ámbitos urbanos la EIB: se dirige a atender los diferentes niveles de bilingüismo en estudiantes que provienen de pueblos originarios y se encuentran en ámbitos urbanos. Son estudiantes que mantienen y promueven diferentes grados de vinculación con su cultura propia y originaria de acuerdo a la vigencia de sus patrones culturales, influida por contexto familiar y la cercanía que mantienen con sus comunidades de origen. (Normas legales 2016, p. 8)

Debido a la demanda en EIB el estado tiene la responsabilidad atender con un modelo de servicio educativo que sea pertinente para una población de niñas, niños, adolescentes, en edad escolar, también jóvenes y adultos que pertenecen a pueblos originarios que escriben, hablan o entienden una lengua materna o aquellos que tienen como herencia una lengua que buscan recuperar, estos requieren ser atendidos con este modelo servicio educativo en ámbitos rurales o urbanos de la EIB - EIT, de acuerdo con la realidad social, cultural y lingüística en que estos se ubican, en todas las etapas, formas, niveles y modalidades que atiende el sistema Educativo Nacional (Normas legales 2016, p. 8).

Asimismo, presente el trabajo de investigación tiene pertinencia porque toma en cuenta el contexto propio de la persona para desarrollar sus diversos procesos de aprendizaje es decir el en trabajo permite relacionarse constantemente al estudiante con su realidad y también relacionarse con el uso permanente de herramientas educativas, las que harán del

proceso educativo, interesante, motivador y relevante, lo que permite encaminar al aprendizaje autónomo.

1.4. Hipótesis de la investigación

1.4.1. Hipótesis general

Las Historietas interactivas elaboradas con Scratch tienen una influencia significativa en la revitalización de la lengua originaria Asháninka de los estudiantes del cuarto grado de primaria de la II.EE 65306 - Ag. Piloto de Atalaya, 2019.

1.4.2. Hipótesis específicas

Los recursos auditivos de las historietas interactivas elaboradas con Scratch tienen una influencia significativa en la revitalización de la lengua originaria Asháninka de los estudiantes del cuarto grado de primaria de la II.EE 65306 – Ag. Piloto de Atalaya, 2019.

Los recursos visuales de las historietas interactivas elaboradas con Scratch tienen una influencia significativa en revitalización de la lengua originaria Asháninka de los estudiantes del cuarto grado de primaria de la II.EE 65306 – Ag. Piloto de Atalaya, 2019.

1.5. Objetivos de la investigación

1.5.1. Objetivo general

Determinar la influencia que tiene las Historietas interactivas elaboradas con Scratch en la revitalización de la lengua originaria Asháninka de los estudiantes del cuarto grado de primaria de la II.EE. 65306 Ag. Piloto de Atalaya, 2019.

1.5.2. Objetivos específicos

Determinar la influencia que tiene los recursos auditivos de las historietas interactivas elaboradas con Scratch en la revitalización de la lengua originaria Asháninka de los estudiantes del cuarto grado de primaria de la II.EE 65306 Ag. Piloto de Atalaya, 2019.

Determinar la influencia que tiene los recursos visuales de las historietas interactivas elaboradas con Scratch en la revitalización de la lengua originaria

Asháninka de los estudiantes del cuarto grado de primaria de la II.EE 65306 Ag.
Piloto de Atalaya, 2019.

Capítulo II: Marco teórico – desarrollo de la investigación

2.1. Antecedentes del estudio

- **Nacional**

- Cabezas (2018) en su tesis, menciona que, en la producción de textos del género narrativo a través de la historieta en estudiantes de secundaria, la que le permitió optar el grado de maestra en educación, sugiere a los docentes, proponer e implementar programas extracurriculares para crear historietas mediante la producción de textos escritos, donde cada estudiante logre desarrollar su creatividad e imaginación con vivencias propias de su vida cotidiana. También recomienda a los docentes utilizar la historieta como un recurso para mejorar la textualización en la producción de textos y lograr escribir variados tipos de texto, establecer secuencias lógicas y temporal de los textos, así como relacionar ideas mediante una variedad de recursos gráficos, de la puntuación, de la tildación y el incremento de su léxico. La investigación de acuerdo a las características y propósitos se oriente al enfoque cuantitativo, de tipo aplicada y el diseño que utilizo es cuasi -experimental aplicado a dos grupos, utilizando una prueba que contiene la producción de textos, los datos que recolecto mediante instrumentos que se aplicó al grupo control de 24 estudiantes y al grupo experimental que consta de 22 estudiantes del VII ciclo de secundaria. Este trabajo se relaciona con esta investigación en lo referente a la producción de textos del género narrativo, al crear historietas interactivas con Scratch también se utiliza este género literario al recoger las experiencias propias de su vida cotidiana que permite desarrollar su imaginación y su creatividad de los estudiantes.
- Gutiérrez (2009) en su tesis que se desarrolló con estudiantes de sexto grado en área de Comunicación Integral que utilizo equipos portátiles OLPC “XO” en la institución educativa N°30115 ubicado en el centro poblado Chucupata (Junín) encontró como desarrollar los componentes en el área de comunicación integral utilizando como recurso didáctico a los equipos portátiles “XO” en las competencias de expresión y comprensión oral, as también en la comprensión y producción de textos. Las actividades se elaboraron con los estudiantes del sexto grado, quienes utilizaron el entorno interactivo denominado SUGAR prácticas que esta orientadas a desarrollar aprendizajes en el área de Comunicación Integral,

Es así que los estudiantes del sexto grado de la IE. N° 30115, del centro poblado de Chucupata de la región Junín manifiestan preferencia contundente por el uso de las computadoras portátiles XO en la realización de las actividades realizadas en el curso de Comunicación Integral en Castellano; a pesar de las limitaciones que existen en la escuela, porque no cuentan con el servicio de Internet. En la aplicación de la competencia, producción de textos con las computadoras portátiles XO, se concluye que los estudiantes de la muestra se encuentran en promedio de un 70% de dominio alto, en la producción de textos orales y textos escritos en la lengua castellana, 27.5% dominio medio y 2.5% dominio bajo. Estos resultados evidencian que los estudiantes aprenden más y mejor cuando se toma en cuenta su realidad de contexto lo que se ve reflejado en la producción de textos orales y escritos. Este trabajo, aun cuando refiere a la utilización del recurso para la orientación en la lengua castellana, tiene relación con la investigación toda vez que toma en cuenta las vivencias del contexto para la producción de textos orales y escritos, también se utiliza el recurso educativo las computadoras portátiles XO en la que manifiesta el autor que los estudiantes aprenden más y mejor por la interacción constante.

- Palomo (2014) en su tesis “La producción de textos narrativos con scratch y su relación con la creatividad e inteligencia emocional de los alumnos de quinto grado de primaria de la institución educativa La Molina 1278”, concluye que la correlación entre la inteligencia y la creatividad emocional es muy significativa.. Observó la creación de textos narrativos en castellano usando como estrategia la aplicación del software libre Scratch, por lo que propone el uso de Scratch como una metodología innovadora e integradora, pues implica un aprendizaje tanto divertido como también retador porque los estudiantes se sienten motivados en la solución de sus problemas. Esta investigación se relaciona con la propuesta, por que trabajar con Scratch el estudiante se siente más motivado, las actividades se hacen más retadoras lo que permite que la solución de los problemas sea de acuerdo a su imaginación.
- Chávez, Chenet y Quispe (2019) en su artículo “Estrategias didácticas para revitalizar las lenguas originarias en estudiantes de la Universidad Nacional Intercultural de la Amazonía” señalan que el uso de lenguas originarias ha

disminuido en las etnias de la región Ucayali, ya que los jóvenes rehúsan hablar en su lengua. En su estudio demuestran cómo se puede revitalizar las lenguas originarias a través de la aplicación de estrategias didácticas. La investigación fue descriptiva, explicativa, con diseño preexperimental de enfoque mixto; la cual centró su estudio en una muestra de 22 estudiantes del segundo ciclo de la carrera de Educación Inicial Bilingüe de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional Intercultural de la Amazonia en dos períodos académicos. En la prueba de entrada, 22 estudiantes se hallaron en el nivel de proceso y la media 9.73. La prueba de salida, el 69% alcanzó logro previsto, la media 16.6; se probó la hipótesis a nivel de 0,05 de significancia. Cada estudiante tradujo un tema a una lengua originaria, aprendió la entonación; primero versos, luego estrofas. Se concluyó que las experiencias interculturales fueron exitosas en la revitalización de lenguas en los estudiantes de Educación Inicial Bilingüe. Este estudio guarda relación con la investigación en el sentido que la misma permite reconocer que las estrategias didácticas son una alternativa para reforzar el proceso de revitalización de la lengua indígena, sobre todo cuando se rompen los esquemas tradicionales de trabajo que regularmente se desarrollan en las diferentes instancias educativas.

- En “Identidad, lengua y educación: la realidad de la Amazonía peruana” García (2019) analiza las políticas educativas que se han desarrollado en la región desde principios del siglo XX hasta la actualidad. La autora detalla la riqueza cultural, centrada en la diversidad lingüística que existe en la zona, resaltando el valor cultural que tiene el establecimiento de acciones que se concentren en la consolidación de estos valores resaltando que las tendencias a lo largo del período en estudio han ido de una educación indigenista, cuya finalidad era crear un modelo asimilacionista, hacia una educación intercultural y un modelo de integración cuyo eje central es la interculturalidad. El estudio de García sirve de orientación al reconocer la tendencia que sigue en la actualidad el sistema educativo en el Perú con la orientación intercultural bilingüe, la cual al momento de considerar los aspectos culturales de las diferentes etnias, fortalece con creces la posibilidad de preservar y difundir valores milenarios frente al avasallante impulso que tiene la cultura urbana sobre estas comunidades del Amazonas, lo que convierte a las escuelas e instituciones educativas, sobre todo las que imparten educación intercultural bilingüe en centros de la promoción de la cultura indígena

y, cómo se orienta el tema de esta investigación, un centro adecuado y pertinente para la revitalización de la lengua.

- **Internacional**

- Almonacid (2018) en su tesis “El castellano se está comiendo al Ashaninka: el bilingüismo en familias Ashaninka de San Miguel centro Marankiari” presentado ante la Universidad Mayor de San Simón, en Cochabamba, Bolivia, enfocó su trabajo bajo una metodología etnográfica abordando las percepciones y usos de la lengua Ashaninka en familias de la comunidad de San Miguel Centro Marankiari (SMCM). Los datos recopilados le permitieron conocer la versipon de las familias en su contexto con relación al Ashaninka. El uso de la lengua Ashaninka en la comunicación interpersonal de los miembros de la familia fue el centro de la investigación, pero también abarcó el seguimiento a otros actores como las autoridades dentro de la comunidad. La recolección de datos se realizó en tres ámbitos: el hogar de las familias, sus fuentes laborales y en la comunidad. El autor pudo concluir que la comunidad está constituida, principalmente, por comuneros bilingües, pero su lengua originaria está siendo desplazada y amenazada por factores internos y externos que debilitan el uso de la misma y la práctica cultural. En los niños y adolescentes hay una brecha de su lengua materna, porque no la usan en las interacciones cotidianas y si sucede, es poco, solo se queda en el ámbito familiar y en algunas presentaciones culturales dentro y fuera de la comunidad.
- Ballester (2018) en su tesis para optar el grado de Doctor “El cómic y su valor como arte” concluye que las historietas modernas son una forma de comunicación y de expresión que representan gráficamente una o muchas historias, que establecen una secuencia usando un lenguaje bimedia (que une el texto y el dibujo). La función natural del comic, de acuerdo al autor, es mostrar visualmente a todos y cada uno de sus elementos que conforman la trama y para ello, se dispone de una gran variedad de recursos muy característicos como: globos de diálogo, viñetas, cuadros de narrativa, líneas cinéticas, onomatopeyas, etc. La historieta tiene una ventaja muy importante que se puede realizar mediante herramientas muy económicas y accesibles, sin afectar a la calidad del producto final. La historieta busca ser distribuida, reproducida, comercializada de manera masiva. El autor señala que la creación de historietas es muy ventajosa por que se realizan

usando variedades de herramientas sencillas y económicas y una de esas herramientas es el Software Scratch lo que está muy relacionado con la investigación. A la vez que el objeto central de la estrategia didáctica no es otro sino el comic, pero como medio de revitalización de la lengua Ashaninka, por cuanto se utiliza en función a la elaboración de productos informáticos bajo el formato de comics, pero en lengua Ashaninka.

- Ortega (2012) en su tesis denominada “Creación de historieta educativa impresa y multimedia sobre ‘Un Buen Ciudadano’ para escuelas de la ciudad de Riobamba” estudia cómo la elaboración de historietas interactivas en castellano sobre normas de comportamiento con un carácter educativo y lúdico dirigido a niños escolares puede promover la aplicación de reglas de urbanidad. La utilización de un lenguaje sencillo acompañado de figuras animadas en el comic llama la atención a los niños/as, despertando el interés por la lectura, porque sale de lo tradicional. También concluye que, cuando los padres no han logrado inculcar a temprana edad las reglas de comportamiento social, es importante que se busquen mecanismos para que los niños/as puedan desenvolverse correctamente en sociedad, uno de ellos puede ser la utilización del comic educativo en las aulas, por su fácil manipulación, comprensión y porque su contenido es concreto, además de entretenido. El trabajo de investigación descrito se relaciona con la presente tesis y esto se debe a la utilidad didáctica que contiene la historieta, con una metodología activa permite la perfección de la comprensión lectora y expresión oral y escrita, el comic o historieta es un medio de aprendizaje lingüístico divertido, fomenta la capacidad crítica del niño y proporciona informaciones que perdurarán en su cerebro, ayudando en la formación de la personalidad.

- Jaramillo (2013) en su tesis de maestría denominado “Incidencia de la implementación del ambiente de programación SCRATCH, en los estudiantes de media técnica, para el desarrollo de la competencia laboral general de tipo intelectual exigida por el Ministerio de Educación Nacional Colombiano” indica que el uso de la programación con Scratch es una realidad actual pero poco estudiada a nivel de investigación que se realiza en el aula. Sin embargo, sus resultados mostraron que el uso adecuado del software Scratch tiende a una

incidencia positiva para adquirir competencias laborales, pero de tipo intelectual. La validación que se dio trabajo fue con los calificativos que se obtuvo al dar por concluido la implementación del programa, con la participación de los estudiantes que estuvieron efectivamente presentes en la enseñanza, en contraste con los estudiantes que no participaron en dicho proceso de implementación. Además, se puede notar que trabajar con Scratch los resultados obtenidos fueron favorables por el gran poder que tiene el software para que los estudiantes expresen su imaginación de manera libre.

- López (2011) llevó a cabo una investigación en la Universidad Tecnológica de Israel denominada “Desarrollo de contenidos y destrezas de morfosintaxis mediante el empleo del software: Educaplay, J Clik, Scratch y Smart Board, con el propósito de fortalecer el lenguaje oral y escrito en los estudiantes del cuarto al séptimo año de Educación Básica”. En dicha investigación la autora concluye que existen grandes dificultades para poder incluir recursos tecnológicos (TICs) en la enseñanza debido a que una gran cantidad de los centros educativos no cuentan con el equipamiento tecnológico adecuado, así como también muchos docentes no cuentan con los mínimos conocimientos para aplicar herramientas 2.0 en dichos procesos de enseñanza y de aprendizaje. Esta realidad descrita por la autora del trabajo de investigación mencionado es similar a realidad que se presenta en el estudio de investigación que se ha realizado en esta institución educativa ya que carece de recursos tecnológicos y también los docentes tiene poco o ningún dominio de las TICs.
- Pazmiño (2015) en su tesis “Los cómics como herramienta que fomenten la lectura y rescaten la tradición oral de las leyendas locales en jóvenes de los primeros años de secundaria en la provincia de Tungurahua” concluye que las historietas forman parte de interés y de aprendizaje de los alumnos y que las historietas tienen un índice alto de asertividad para la enseñanza. Además Pazmiño (2015) argumenta que el uso de comics constituye un mecanismo muy acertado para fomentar el hábito de la lectura, así como la enseñanza de las leyendas locales tradicionales de la provincia de Tungurahua, ciudad de Ambato pueden ser contados a través de viñetas en un comic o historieta, y que, a su vez, sean difundidos en soportes digitales como en el internet, así como también en soportes impresos como una revista de historietas. Es necesario que nuestros jóvenes participen de manera

activa en los diferentes medios de difusión que estos utilizan, motivándolos a aportar su conocimiento e ideas en cuanto a nuevas y viejas leyendas, así el cómic como herramienta de lectura irá evolucionando y apegándose a sus lectores; sacando provecho a los medios impresos llamados tradicionales y los medios virtuales como la Internet y SmartPhones. El autor refiere a que la creación de historietas permite una participación activa de los estudiantes. Aun cuando el trabajo refiere a productos informáticos en castellano, vale reconocer que tiene dos aportes interesantes como son el hecho de abordar TIC y la producción de comics relacionados con las leyendas locales, aspectos que en cierta medida orientan la investigación en desarrollo.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Descripción de la IE 65306 – Ag. Piloto de Atalaya

La Dirección Regional de Ucayali y el gobierno Regional de Ucayali con el objetivo de impulsar el desarrollo educativo de nuestra región, a través de la ejecución del proyecto denominado "Modificación curricular e Implementación de los colegios Agropecuarios Pilotos en Ucayali"; con la finalidad de preparar al estudiante para su desempeño en actividades que produzcan bienes y servicios, otorgando al joven estudiante capacidades laborales. Con este propósito se creó la Institución Educativa "Agropecuario Piloto" el 17 de marzo de 1997 con la RDR. N° 153-17-031997, de conformidad con lo dispuesto en la ley N° 23384 Ley General de Educación, Decreto Supremo N° 04-83-ED Reglamento de Educación Secundaria.

La Institución Educativa se encuentra en el margen derecho a la carretera Aerija y margen izquierda del río Ucayali, a 5.5 km. de la ciudad de Atalaya, contando con una extensión de 38 hectáreas, 8250 metros cuadrados correspondiente a la ciudad catastral de la parcela N° 03 distrito de Raimondi, Provincia de Atalaya, Departamento de Ucayali con parcelación el encuentro. De esa manera, se entrega el título de propiedad de la unidad catastral a favor del Ministerio de Educación, con inscripción de la oficina de Registro público de la Región de Ucayali, entregado en la ciudad de Pucallpa a los 15 días del mes de junio de 1999 representado por el director el Sr. Ryder Manuel Leyva Orellana.

De esa manera se crea la institución educativa Agropecuario Piloto Atalaya con fines empresariales y productivos, formado profesionales con características técnicas, los estudiantes que asistían son del Grupo originario Ashaninka que provienen de la comunidad nativa de Aerija y el Caserío el Encuentro; siendo en los años 1997- 1998

como director al Ing. Cesar Mori Montero, luego en el año 2015 por concurso de designación asumen la dirección el profesor Eden Berly Fernández Reyes, a partir de la designación con la plana docente de ese entonces se propuso ampliar los servicios educativos a inicial y primaria, porque se contaba con niños en edad escolar, estos niños son de los pueblos originarios (Ashaninkas, Sipibos, Yines, Quechuas) y que tienen escasos recursos económicos. Esa así que se han realizado conversaciones y coordinaciones con el presidente del asentamiento Humano 8 de Mayo para realizar la ampliación de servicio como también formar un anexo en este asentamiento humano de la Institución Educativa Agropecuario Piloto que hasta el momento se encontraba dando servicio educativo en la junta vecinal el Encuentro. Las coordinaciones para brindar el servicio educativo en el Asentamiento Humano 8 de Mayo por parte del Colegio Agropecuario Piloto, ocasionaba descontentos por parte de los padres de la comunidad de Aerija ya que la mayor cantidad de estudiantes que alimentaban esta institución educativa provenían de la institución educativa N° 64134 – B de Aerija, en Setiembre del año 2015 el profesor Eden Berly Fernández Reyes fue destacado por servicio al área de Gestión Pedagógica e Institucional a la UGEL de Atalaya quien con hizo las coordinaciones con el Director de la UGEL atalaya el Lic. Jorge Lenin Escudero Viera y el Planificador el Econ. Juan Carlos Pérez Maldonado para que el colegio Agropecuario Piloto brindara servicio en el Asentamiento Humano 8 de Mayo y al mismo tiempo ampliarse los servicios educativos de la I.E. 64134 – B de Aerija al nivel secundario, es así en el año 2016 fue encargado en la dirección el Profesor Ciro Anticona Fernández quien en coordinaciones con los funcionarios de la UGEL se decidió brindar el servicio educativo en 8 de Mayo y ampliar los servicios educativos de la I.E. 64134 – B de Aerija al nivel secundario con el nombre de Tambo Ushco, en este año el nivel primaria se anexa a la 65276 -B- CRISTOBAL MERINO BLANCO del Encuentro y existía un PRONOEI de 8 de Mayo, en el año 2017 como director el Prof. Ciro Anticona Fernández se amplía los servicios educativos de la I.E. Agropecuario Piloto a los niveles de inicial N° 763 con RDL. N° 001817-29-12-2016 y primaria N° 65306: RDL. N° 001816-29-12-2016, es así que en este año se contó 390 estudiantes en los tres niveles.

En el presente año 2019 siendo director el profesor Eden Berly Fernández Reyes, contamos con 600 alumnos, de los cuales 290 hombres y 310 mujeres. en los tres niveles, inicial, primaria y secundaria. Se encuentran distribuidos en 20 secciones, 5 en inicial, 10 en primaria y 5 en secundaria. Solamente en el nivel primaria del primer al cuarto grado hay 02 secciones por grado, mientras que, en 4to grado hay 36 estudiantes (que son

muestra del presente estudio), todos pertenecientes al pueblo Asháninka. En esta institución educativa se practican los principios educativos como la inclusión e interculturalidad por ser una institución con estudiantes que provienen de los pueblos originarios, lo que permite promover la interculturalidad urbana.

2.2.2. Variable independiente: Historietas interactivas elaboradas con scratch

Definición de historieta

McCloud (2008) precisó a la historieta como “Imágenes gráficas y de otros tipos yuxtapuestas en secuencia deliberada, cuya intención es transmitir información y obtener una respuesta estética del lector” (p. 7). El autor refiere a la recurrencia con que se elaboran y organizan las imágenes como una característica propia de la historieta.

También, Eco (2001) señaló que:

El comic es una producción cultural, orientado desde arriba y que se mueve según la mecánica de la persuasión oculta, lo que presupone en el lector una actitud de evasión que es estimulada por los creadores (...), así, las historietas, reflejan la pedagogía implícita de un sistema y funcionan como refuerzo de los mitos, creencias, valores vigentes y la cosmovisión de las comunidades (p. 34).

Para el autor, en una historieta se da la representación de las conductas económicas, sociales, políticas, culturales y de la vida cotidiana de las sociedades en las cuales se originan estas formas de expresión, la que determina que el estudiante tenga una participación activa y protagónica en el trabajo.

De acuerdo con Cenos (1998) citado en Cabezas (2018), mencionó:

Entonces, la historieta es fundamentalmente un arte que combina el lenguaje tanto visual como verbal que se pone en escena, cuyo mensaje se encuentra sobre un soporte plano y estático está destinado a ser reproducido técnicamente para una posterior recepción masiva, llevada a cabo por individuos poseedores de una competitividad historietística (p. 20).

El autor hace énfasis en que la historieta, genera el conocimiento de reglas y estrategias que permitan la codificación y decodificación de un mensaje en diversos niveles que tiene lugar el proceso comunicativo, es una herramienta que encierra sus propios principios de la expresión creativa del género literario mediante dibujos, palabras e imágenes, que son narrados como historias que se consigue la concentración del estudiante.

Según Alcazar (2009) citado por Cuba (2019), “se llama cómic o historieta a una secuencia seriada de dibujos los mismos que constituyen una narración, con texto o sin él; así como al medio de comunicación en su conjunto” (p. 21).

Por ello, se puede decir que, las historieta o comic son expresiones, de difusión masiva que pertenecen a la época actual, leer con acertadamente una historieta bien elaborada involucra un trabajo inteligente para comprender de manera integral todos los signos presentes y que componen cada una de las viñetas, que están relacionados entre sí, para después establecer la conexión entre éstas e integrar la secuencia narrativa que contiene la historieta.

Pimienta (2007), menciona, "La historieta es una narración gráfica, que se visualiza mediante una serie de recuadros dibujados a partir de un tema previamente escrito, en esta siempre existe un personaje central alrededor del cual gira el argumento" (p. 142). De tal manera, la historieta es una narración que se plasma mediante una secuencia de dibujos los que constituyen un relato que puede ser dramático, fantástico, cómico, narrativo, etc., ordenados mediante una sucesión de diálogos que se auxilian de textos o signos convencionales, como las onomatopeyas (estos son representaciones de sonidos utilizando palabras). Que están presentes en muchas viñetas de la historieta.

Elementos o estructura de la historieta

Acosta (2011) citado en Cabezas (2018), indicó que dentro de las “posibilidades de utilizar la historieta en el aula son enormes y esto dependen tanto del interés como de los objetivos que se busca a través del recurso como la historieta” (p. 21), entonces la historieta es una narración contada teniendo en cuenta una serie de imágenes dispuestas una a continuación de otra lo que da secuencialidad de la historia construida:

Código visual. La historieta o comic tiene una comprensión interesante en el código visual y cinestésico que se utiliza, en otras palabras, en la historieta al combinarse el

lenguaje verbal, el icónico, los movimientos y el audio, así como también en cada rasgo trazado que se realiza significa algo nuevo para la comprensión del observador o lector. Cuyas características son:

Viñeta. Es la mínima unidad de narración (cada cuadro de la historieta). Puede ser circular, rectangular, ovalada, cuadrada. Alrededor generalmente es rectilíneo y cerrado, las líneas de las viñetas son altamente convencionales, incluso muchas veces, puede presentarse con otras formas caprichosas como interrumpida u ondulada, así como en el caso de regresar o vuelta atrás o recordar lo sucedido anteriormente, así como también en el sueño. Entonces la viñeta es el sitio dibujado, que está delimitado principalmente por un cuadrado o rectángulo en donde se ejecuta una acción de la historia contada, esta puede incluir textos o prescindir de ellos. Actualmente en las historietas modernas no se observa líneas visibles de separación entre viñeta y viñeta, para evitar la monotonía, también se puede variar la combinación de formas tamaños.

El encuadre. Es la forma de ubicación que puede ser real o ficticia de los personajes, las cosas y los ambientes dentro de los cuadros llamados viñetas. Es decir, no basta con solo distribuirlos o ubicarlos en forma caprichosa o antojadiza, sino que tiene que estar de acuerdo con el contenido que historieta relata, narra o cuenta; así como también se debe enfatizar visualmente unas imágenes más que otras de acuerdo al personaje. El encuadre está de acuerdo a la representación, esto depende mucho de la capacidad de visión de cada uno de los creadores de los comics.

Los planos. Es el espacio de los encuadres que representan a estos se denominan planos, presentan a la imagen en determinados tamaños lo cual ayuda a evitar la monotonía, así que la historieta hace uso de un conjunto colocados en serie de encuadres también llamados planos tomados del cine y estos son:

El gran plano general, que es el ambiente o contexto donde acontece la acción y los personajes apenas se distinguen.

Plano general. En este plano realza el protagonismo de la figura humana se muestra o encuadra de la cabeza a los pies, las referencias del contexto o ambiente son menos.

Plano americano. Toma en cuenta el encuadre de la figura humana hasta la altura de las rodillas

Plano medio largo. Encuadra al personaje hasta la altura de las caderas.

Plano medio corto. Enmarca al personaje hasta el pecho.

Plano medio. Toma en cuenta el espacio hasta la altura de la cintura el personaje.

Primer plano. El encuadre es desde la cabeza hasta los hombros

Primerísimo primer plano. Muestra el espacio que hay entre la frente y la barbilla de los personajes.

Plano detalle. Da a conocer un detalle que no se ha tenido en cuenta o paso desapercibido.

Código gestual. Los ademanes o gestos que se establecen en los personajes de la historieta, acompañados mediante diálogos, esto es el modo primordial de expresión.

Figuras cinéticas. Los símbolos cinéticos dan a conocer los movimientos o las trayectorias. Estas figuras se suelen representar de diversas manera y formas: líneas paralelas, próximas o cercanas, más o menos densas, estas indican el movimiento o la trayectoria de un cuerpo, dirección de una espada, sentido en el movimiento de brazos, etc.

También, las figuras cinéticas, son acuerdos que se hacen mediante gráficas (como líneas), estas se utilizan para dar a conocer la ilusión de movimiento de acuerdo a la trayectoria de los objetos móviles. en las historietas se usan frecuentemente porque se consigue la representación casi siempre una realidad en movimiento.

Código verbal. La función del texto es muy importante porque permite expresar diálogos y pensamientos que los personajes manifiestan, información de apoyo que se introduce con el código verbal también hace referencia a ruidos que se presentan en la realidad a través de onomatopeyas.

Combina elementos verbales con imágenes. En los personajes puede o no aparecer mensajes verbales, narrado mediante una secuencia de viñetas que incluyen texto con imágenes.

Dibujo artístico. Es el espacio o ambiente donde acontecen los hechos, y los personajes que forman parte del decorado, los que influyen de manera directa en la lectura.

Los formatos. Es el modo de presentar el encuadre. Los no convencionales que pueden estar dentro de variados espacios como verticales, también horizontales, cuadrados, etc. En la selección de los formatos debe tenerse en cuenta el área, así como la distancia que se desea representar dentro de un tiempo de narración.

Ángulos de visión. Es el punto de donde se observa como los personajes, objetos o cosas actúan. Cada punto de vista es distinto entre sí y proporciona un efecto muy diferente, según como se estructure el guion a ilustrar.

El globo o bocadillo. Lugar donde se ubican o elaboran los textos o pensamientos que los personajes manifiestan, lo cual se muestra gráficamente que es lo que están hablando. Las formas y tamaños son variables, contiene generalmente un rabillo o delta que se encuentra apuntando al emisor que manifiesta su contenido que está escrito del globo. El globo bocadillo contiene dos elementos básicos: la silueta o continente y el contenido o los signos que lo contiene.

Variación de globos. El contorno o la silueta del globo no solamente sirve para contener las palabras. Si no estos contornos que dan forma a los globos o bocadillos, ayudan a que el significado con el que se transmite y también el tono de la narración se pueda incrementar, así como también enfatizar.

El bocadillo se puede dibujar de manera continua, a este se denomina contorno normal, también, se puede realizar trazos con líneas que tienen la forma temblorosa, esto da a entender debilidad, temor, temblor, frío como también puede esbozarse como los dientes de un serrucho, este trazo significa una vibración que presenta la voz como un grito, irritación, voz desencajada, etc. Si las líneas que forman el globo son discontinuas esto significa que hablan bajito (esto es cuando expresan secretos, confidencias). Un globo que está incluido en otro globo da a entender las pausas que realiza un personaje durante su conversación. Un globo con varios rabillos o deltas significa que hablan varios personajes al mismo tiempo.

La cartela y el cartucho. Representa la voz del narrador, este es llamado también cartela. Texto que se encuentra siempre en la parte superior de una viñeta y generalmente suele ser rectangular. El cartucho también es un tipo de cartela, este sirve para enlazar dos viñetas consecutivas.

La onomatopeya. Son las reproducciones o las imitaciones de sonidos, estos pueden encontrarse fuera o dentro del globo. La gran mayoría de onomatopeyas son provenientes del inglés; ejemplo:

Crack: crujir, quebrar. Splash: chapotear, salpicar. Click: sonar uno o más golpes.

Letras del globo. La letra más usada es la imprenta llamada también futura redonda por tener mayor legibilidad gráfica. Teniendo en cuenta las características de cada personaje, el tono de voz que se emplea, se utilizarán letras diferentes para cada una de estas expresiones. Si el personaje habla fuerte se utilizarán letras grandes, si el tono es despacio o confidencial las letras serán pequeñas, si hay personajes cantan a estos se pondrán ritmos ondulantes y se completarán mediante signos musicales.

Ideogramas y metáforas visualizadas. Son traducciones de los enunciados verbales a imágenes. Como por ejemplo un foco se usa para representar una idea magnífica y destacada; las estrellas que se colocan alrededor del personaje representan un golpe; el signo de interrogación es cuando el personaje está enredado, confundido o también el signo de admiración cuando el personaje está sorprendido.

El estado psíquico de los personajes nos ayuda a comprender mediante los bocadillos, estos utilizan imágenes de características metafóricas. La gran mayoría de estos símbolos icónicos, se han tomado del Lenguaje oral, como: el dinero se va volando, se le iluminó el cerebro, etc.

Montaje y proceso de lectura. Es lograr en las historietas una buena narración y un ritmo determinado, para ello se tiene que definir una adecuada articulación de los espacios y los tiempos a través de una relación mutua entre las viñetas y su interacción dinámica. En las historietas se tiene que leer y procesar los diferentes, rasgos, signos, composiciones, para poder traducir adecuadamente su significado, es decir, se tiene que aprender a leer e interpretar "imágenes".

El argumento. El argumento debe ser interesante y entretenido para llamar la atención en todo su recorrido de los narrado. El argumento es original cuando se basa en un cuento, película, novela o algún hecho real.

Creación de personajes. Es definir la contextura física de cada uno de los personajes tiene mucha importancia, la forma que adopte cada cuerpo ayuda a enfatizar el carácter interpretativo de cada integrante dentro de la historieta creada.

Características de la historieta

“La historieta es un medio que permite la comunicación y está formado por un conjunto de imágenes, que se denominan viñetas, y que se ordenan formando una secuencia lógica de narraciones. La característica fundamental de una historieta es la integración de la imagen con el texto”, Según Pimienta (2007) la historieta presenta estas características a mencionar:

Requiere de muchos encuadres. Al ver un lector a las viñetas, este dirige su mirada automáticamente hacia los aspectos icónicos. **Tienen secuencias lógicas.** Se presenta a un narrador como el emisor o el que relata una determinada historia; también se evidencia el tiempo y una secuencia que se encuentra enmarcada en las llamadas viñetas. Al momento de leer una viñeta, hay una secuencia cronológica donde la anterior se convierte en el pasado y la posterior se intuye como el futuro. **Describe situaciones muy diversas.** El historiador o relator puede estar inmerso de la historia narrada, como un personaje que forma parte de dicha historia, o fuera de la historia, para ello se utiliza la primera o la tercera persona. **Tiene la estructura de un cuento o novela.** En la mayoría de guiones se organizan tomando en cuenta la estructura narrativa de inicio o planteamiento, desarrollo y desenlace. En la sección del planteamiento contienen información sobre los personajes, situación de partida, etc. En la parte del desarrollo contiene la acción, el movimiento y el suspenso, y diferentes estados de ánimo, que sirven para captar el interés del lector. En el desenlace se da respuesta, así como se plantea alternativas de solución a los problemas que se presenten en la historia. **Combina elementos verbales con imágenes.** Las imágenes pueden o no contener algún mensaje verbal, y es narrado mediante una secuencia de viñetas que pueden incluir texto e imágenes. **El dibujo es artístico.** Es el ambiente y el espacio en el que se desarrollan los hechos, y los personajes que lo componen forman parte de la decoración, que influye en la lectura directamente.

Lenguaje y composición de la historieta

Para Masotta (2008), citado por Cabezas (2018, p. 23), señala que “El valor una historieta se determina en primer lugar por el grado en que permite manifestar e indagar las

propiedades, así como características del lenguaje mismo de la historieta, revelar a la historieta como lenguaje”

El lenguaje escrito es fundamental para que el cerebro pueda pensar, sin embargo, el gráfico (imágenes o dibujos) tiene implícitamente un lenguaje que está oculto pero que llega a interiorizarse en el lector a mediante los ojos. En el dibujo, los dibujantes proporcionan mensajes ocultos o secretos, mediante códigos que están cifrados, que va del artista que dibuja a las sensaciones. Sin embargo, la conciencia o razón tienen que ser ejercitadas de una manera adecuada para que esta pueda descifrar según la secuencia lógica.

Según Masotta (2008), citado en Cabezas (2018), dice:

... en la historieta el lenguaje icónico y verbal se combinan que se define como un mensaje normalmente mixto, que se compone por una parte gráfica (dibujo) y una verbal (palabra). Estas dos formas de lenguaje se relacionan mutua y perfectamente, debido a que las imágenes presentan mucha interpretación es decir son altamente polisémicas, el modo de usar las palabras indica una manera de fijar los significados que presenta la imagen (p. 23).

En ese sentido, en las historietas, el sentido de la imagen se adquiere a través de los textos verbales por lo que ésta no se entiende íntegramente sin la presencia de las palabras.

La parte del texto no es necesario, sin embargo, suele estar presente, para dar mayor claridad, en forma de bocadillos o globos, cartelas o también mediante textos sueltos y onomatopeyas. Los personajes dicen palabras que suelen recogerse en globos, a veces se presentan fuera para indicar que han subido el tono de voz.

Los textos se escriben con letras mayúsculas, pero hay diferencias ya sea tipográficas, de tamaño y grosor, esto sirve para acentuar una palabra o frase, o también para combinar intensidades de voz.

La historieta es un medio expresivo en el que se combinan el código lingüístico (palabras) con el no lingüístico (imágenes fijas, etc.) en una narración. En las historias donde predomina la acción, a través de una secuencia de las imágenes con diversos códigos.

Clasificación de las historietas

Para Mc Cloud (2008), las clases de historietas son:

Educativas. Predomina las orientaciones a la población sobre ciertas conductas, también tenemos las **Humorísticas.** Muestra aspectos irónicos y jocosos de los personajes o situaciones; **Románticas.** Referidas a aspectos sentimental y soñadoras de los personajes; **Ciencia ficción.** Anticipa literalmente logros científicos, etc. Abundan en el empleo de naves espaciales, etc. **Mitológicas.** Narra situaciones que implican el origen de los dioses, las culturas, de los personajes.

Según López (2011) citado por Mendoza (2018) que el software de programación libre “Scratch es un software que nos permite realizar trabajos de manera muy simple con niños, pero altamente eficiente, con animaciones simples y sencillas donde se integran los personajes, se combinan escenarios y los elementos sonoros” (p. 20).

Scratch permite al estudiante explorar entornos amigables, de manera intuitiva, manipula objetos (imágenes) y comandos o códigos lo que le permiten crear bloques con estructuras algorítmicas. “Scratch es un medio de programación que permite el desarrollo del pensamiento lógico y matemático de niños y jóvenes” (López, 2011, p.14); este programa permite que los estudiantes, creen, jueguen, imaginen, compartan, reflexionen, piensen algorítmicamente (matemáticamente), también promueve el trabajo en equipo entre otros aspectos cognitivos; este programa se puede instalar en diversos sistemas operativos ya que se trata de un software libre, inclusive en celulares.

Al respecto Resnick (2007), citado en Palomo (2014), da a conocer que La enseñanza del Scratch por los múltiples trabajos que demanda a los estudiantes, también exige al profesor estar muy preparado para ofrecer a sus estudiantes una enseñanza de calidad y efectiva que va desde el manejo del programa hasta las actividades que se pueden hacer con él. (p. 51).

En estos proyectos a ejecutar van implícitas diversas competencias que se desarrollaran y muchas capacidades a combinar, que están orientadas al desarrollo de la habilidad para pensar y actuar creativamente.

En consecuencia, Palomo (2014), al hacer referencia al Scratch como herramienta digital menciona que “permite que el estudiante manipule de manera intencional instrucciones

que contiene el software. Esta manipulación intencional permite la solución de problemas, teniendo como resultado diseños de proyectos simulados en un tema específico” (p. 51).

Trabajar con Scratch en el aula ayuda a los estudiantes a desarrollar su capacidad de elaborar programaciones sencillas, le ayuda también aprender a seleccionar, crear, manejar e integrar textos, imágenes y grabaciones de audio, que les ayuda a mejorar su comprensión de diferentes áreas: comunicación, matemática, ciencias, gestión empresarial. De esta manera Scratch permite la integración de las diferentes áreas curriculares, mejorando así el aprendizaje en los estudiantes.

La concepción actual nos dice que los niños de hoy son los llamados nativos digitales (Desde que nacen ya manipulan equipos tecnológicos), pero, ¿es eso cierto? Indudablemente que sí; sin embargo, se les debe enseñar a desenvolverse correctamente en esta nueva era digital. Los niños en la actualidad manejan con facilidad todo dispositivo tecnológico que les caiga entre manos, pero presentan muchas más dificultades a la hora de crear. Es como si se les enseñara a leer, pero no a escribir. Pero con Scratch, tanto los niños y adolescentes, aprenden a crear ya sea integrando y gestionando múltiples elementos multimedia (imágenes, audio, movimientos, interacciones), de tal forma que, a medida que ganan experiencia, se vuelven más críticos, así como también receptivos con el uso de las tecnologías y los medios de comunicación que están presente a su alrededor.

El Scratch es una herramienta informática que está orientado a involucrar desde muy temprana edad a los niños y niñas en el universo de la programación. Esta herramienta presenta un entorno de programación es muy intuitivo propio para la comprensión del niño o niña, y no se necesita de conocer un lenguaje de programación altamente sofisticado, a través de una serie ordenada de bloques que se arrastran y se conectan entre sí permiten crear de forma muy sencilla historias animadas, simulaciones y juegos.

Con Scratch el estudiante aprenderá a crear proyectos multimedia como historietas interactivas, juegos o cuestionarios. también, podrá formar parte de la comunidad de Scratch, donde podrás crear, imaginar, compartir y trabajar con otros usuarios, empleando la filosofía de Scratch que es Imaginar, crear, jugar, compartir, reflexionar, imaginar, haciéndose así que el conocimiento se desarrolle a manera de un espiral.

2.2.3. Variable dependiente: Revitalización de la lengua originaria Ashaninka

2.2.3.1. La Lengua Ashaninka en la actualidad

El pueblo Ashaninka es uno de los más numerosos y representativos de la Amazonía peruana; Valdez (2018) refiere que la autodenominación del pueblo Asháninka “puede traducirse por “mis parientes”, “mi gente” y “mi pueblo”; esta palabra hace referencia a los espíritus buenos que habitan en El Alto (Henoki). Además, esta lengua presenta variantes –dialectos que más allá de poseer elementos culturales y lingüísticos homogéneos, se pueden distinguir como: ashéninca del río Ucayali, ashéninca del río Apurucayali, ashéninca del Pichis y ashéninca del Perené. Los hablantes de la lengua y el número de miembros del pueblo étnico coinciden aproximadamente en 20000, cifra que indica que es la lengua amazónica de mayor vitalidad, que se extiende en una superficie aproximada de 10000 km²”.

Como puede observarse, es una etnia, además de numerosa, significativa por su valor cultural y tiene una presencia importante en la Selva Central Peruana. Respecto a sus valores y manifestaciones culturales destaca su lengua la cual, de acuerdo a la Base de Datos de Pueblos Indígenas u Originarios (BDPI) del Ministerio de Cultura (2020), pertenece a la familia lingüística Arawak y es hablada en la cuenca de los ríos, Ucayali, Tambo, Cohengua, Perené, Pachitea, Yura, Chinchihuani, Ene, y Apurímac, en las regiones de Junín, Cusco, Lima, Ayacucho, Apurímac, Pasco, Ucayali y Huánuco por los pueblos Ashaninka y asheninka.

El Ministerio de Educación (2013), citado en la BDPI, refiere que, en la lengua Ashaninka, existen siete variedades geográficas de esta lengua: Ashaninka del Ene, Tambo y Satipo (bajo Perené) (ISO: cni); asheninka del Apurucayali (ISO: cpc); asheninka del Pajonal (ISO: cjo); Ashaninka del alto Perené (ISO: prq); asheninka del Pichis (ISO: cpu); asheninka del sur de Ucayali (ISO: cpy); y asheninka del Ucayali-Yurúa (ISO cpb). También se reporta población Ashaninka en Brasil. La mayoría de las variedades son vitales, a excepción de la variedad del Alto Perené que se encuentra seriamente en peligro.

Como lo demuestran las referencias anteriores la lengua Ashaninka es uno de los valores fundamentales que denomina y representa este pueblo ancestral, sin embargo, respecto a este contexto, su uso se ve influenciado por la dinámica social contemporánea y urge que

la misma sea protegida y promovida por las instancias institucionales, pero con el rol protagónico y necesario de la comunidad. Valdez (2018) refiere, en función a su estudio realizado en la comunidad Churingaveni, el siguiente comportamiento utilitario de la lengua, que es similar al que se encuentra en las poblaciones alrededor de Atalaya y, por ende, de los grupos familiares de los estudiantes que asisten a la institución.

- Es primordialmente utilizada por las mujeres que manifiestan comunicarse principalmente con ella, cumpliendo una función importante en la preservación de la misma y en otros valores de la cultura.
- El 100% de los miembros de la comunidad aprendieron como primera lengua el Ashaninka
- El 92% de los encuestados que respondieron que el castellano es la lengua que usan más en sus actividades laborales, declara que sus hijos hablaban castellano cuando ingresaron a la escuela/colegio; el 3%, que lengua indígena, y el 5%, que ambas lenguas. En conclusión, aquí se percibe claramente el bilingüismo –lengua indígena-castellano-, como transición al monolingüismo en castellano, en la etapa escolar inicial entre los niños de la comunidad.

Tomando como referente el aporte de la investigación referida, puede entenderse entonces que la complejidad del bilingüismo requiere del reforzamiento en la escuela de la lengua originaria, por cuanto es relevante reforzar las bases para fortalecer la presencia de la lengua nativa en igual o superior importancia que la otra lengua, en este caso el castellano.

Frente a esta realidad, es importante el fortalecimiento de la educación intercultural bilingüe, como un medio para la preservación de los valores culturales de las etnias, dentro de ellos la lengua, de manera tal que los mismos no sean desplazados por el conocimiento que se viene adquiriendo. En ello cobra un peso enorme la didáctica educativa y las estrategias aplicadas por los docentes en el aula, las cuales, sin dejar de ser conservadoras, en el sentido de preservar valores y costumbres ancestrales, debe ser entretenida y atractiva para los estudiantes.

En función a lo anterior, es pertinente considerar lo expresado por Tapia (2002), cuando haciendo referencia a la manera ideal de desarrollar las actividades educativas bilingües señala que:

En la EBI, la enseñanza de las lenguas en el contexto de dos culturas o pueblos donde las relaciones son asimétricas debe tomar en cuenta los aspectos lingüísticos, culturales y psicológicos. Entonces es importante distinguir la relativa diferencia existente entre los métodos de enseñanza de la lengua materna y los de segunda lengua. Los primeros generalmente están orientados al aprendizaje de la lecto escritura de la lengua materna y los segundos orientados a aprender y desarrollar tanto el plano oral como el escrito de la segunda lengua (pp. 42-43)

Es decir, que la autora reconoce la importancia de desarrollar un esquema de formación integral y atractivo que permita a los estudiantes aprender lo que requieren conocer sin abandonar sus raíces. De una manera complementaria Jung y López (citados por Tapia, 2002) hacen referencia a la orientación constructivista que presentó la EBI en el momento en que se aplicaba el Proyecto Experimental de Educación Bilingüe en Puno (PEEB-P), programa que marca la génesis de la educación bilingüe en el Perú. Los autores refieren que:

La metodología recomendada para la enseñanza de la lengua materna y utilizada en los materiales educativos del proyecto [PEEB-P] parte de una concepción del aprendizaje como proceso creativo, en el cual el niño juega un rol activo y no constituye un mero recipiente de la enseñanza del profesor. Esto implica no solamente cierto grado de independencia del niño frente al profesor sino también fomentar la consciencia del niño acerca de su propio aprendizaje. (p.43)

En función a lo anterior, debe señalarse entonces que los estudiantes bilingües deben orientar procesos educativos creativos en donde la innovación y la creatividad sean las características que marquen las pautas, involucrando dentro de sí sus valores, costumbres, creencias y, por supuesto, su lengua.

Bajo este criterio es pertinente reconocer lo planteado por Menéndez (2013) quien en la propuesta de una educación bilingüe mucho más efectiva e interactiva propone el uso de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC) como las herramientas más adecuadas para el logro de un proceso verdaderamente efectivo en el alcance de un equilibrio entre la valoración de la lengua materna y la nueva lengua. Para ello señala que el software educativo es versátil en las opciones de desarrollo de tareas formativas, no sólo en el área de matemáticas y ciencias, sino que también puede acceder al área de

lingüística, donde a través del uso de los programas adecuados; sobre todos aquellos en los que el estudiante puede crear e innovar, el docente puede conducir sesiones de trabajo en las que se dé la libertad al alumno de componer y construir, invitándolo a incorporar en sus productos valores culturales propios y a hacerlo en su lengua materna.

En este sentido, debe reconocerse pues que los procesos educativos bajo la orientación intercultural bilingüe, pueden valerse de las TIC como herramientas útiles para el proceso del uso, recuperación, preservación, desarrollo, fomento y difusión de la lengua y demás expresiones culturales.

2.2.3.2. La Revitalización Lingüística

Revitalizar indica, semánticamente, “volver a dar vida”; y en el caso de la lengua, se referiría desde un punto de vista general a las acciones que le permiten a un grupo social en particular volver a utilizar en mayor proporción y cantidad de casos una lengua en particular. De acuerdo a la UNESCO (2003) la diversidad lingüística que presenta el mundo es una base para la condición de riqueza y heterogeneidad cultural de la raza humana; ya que cada lengua “encarna la sabiduría cultural única de un pueblo. Por consiguiente, la pérdida de cualquier lengua es una pérdida para toda la humanidad” (p. 1).

En función a lo anterior, es válido reconocer entonces el papel que tiene para la sociedad la recuperación de la lengua de los diversos grupos culturales y etnias; pero mucho más para el grupo social en cuestión; por cuanto en la medida en que se fortalece su expresión lingüística propia, se permite garantizar para la sociedad en general, la posibilidad de conservar un cúmulo de conocimientos y expresiones culturales únicas frente al avasallante proceso globalizador que vive el mundo en la actualidad.

La UNESCO particulariza la preocupante situación de la diversidad lingüística en el mundo, al señalar que 97% de la población mundial habla el 4% de las lenguas existente y sólo el 3% utiliza el 96% del total de expresiones lingüísticas que existen; con lo cual se hace urgente la disposición de acciones que garanticen la preservación de las mismas, bajo un esquema de sistematización que es lo que se reconoce como revitalización lingüística.

Lemus (2008) señala que la revitalización lingüística es un proceso sistemático, formal y coordinado de la recuperación y consolidación de una expresión lingüística en particular, donde los componentes: corpus lingüístico, identidad cultural, bienestar social, legislación y educación, son factores fundamentales para el logro de la consolidación de una expresión lingüística que, por factores de diverso orden, se encuentra decadente.

La UNESCO (2003) parte del reconocimiento de los factores que inducen a la debilidad y al peligro de desaparición de una lengua, pudiendo estar éstos agrupados en dos tendencias integrales como son los factores endógenos, producto de situaciones ajenas al grupo cultural como la presión militar, económica, religiosa, cultural o educativa; y de agentes internos como la actitud negativa de una comunidad hacia su propia lengua.

Al momento de cotejar la situación de la lengua Ashaninka, como se expuso en los apartados anteriores, ésta recibe presiones de diverso orden como son los factores externos que históricamente subyugaron a las culturas amazónicas como es el caso de la presión económica (la necesidad de comunicarse en castellano para poder comerciar y trabajar), cultural (debido a la transculturización y el efecto de la globalización) y educativa, pues no fue sino hasta inicios de este siglo que se concibió la educación intercultural bilingüe; por cuanto antes prevalecía una educación indigenista. Asimismo, se consideran los factores internos, por cuanto como se señaló, existe una presión de pérdida de interés en el uso de la lengua indígena, sobre todo por parte de las nuevas generaciones.

Dentro de las propuestas de solución a la problemática planteada, se orienta el proceso de revitalización lingüística el cual comprende diversas estrategias que van desde la recopilación formal de la lengua a través de esquemas de investigación lingüística y antropológica, pasando por la elaboración de un sistema legal que le garantice y obligue su utilización y promoción, para luego definir estrategias de consolidación y proyección dentro de las que resalta el rol de la educación bilingüe, por cuanto, desde la escuela es posible orientar a los niños, jóvenes y adultos, a través de acciones específicas y puntuales, a desarrollar actividades en donde el elemento protagónico fundamental sea la comunicación a través de la lengua que se pretende revitalizar (UNESCO, 2003; Ospina, 2015; Plaza, 2011; Lemus, 2008).

Bajo este esquema y en un plano un tanto más operativo, corresponde a las instituciones educativas, de manera coordinada con el docente, favorecer la realización de actividades de promoción de la lengua que transformen la utilización de éstas en experiencias significativas de aprendizaje; de manera tal que los estudiantes y, por derivación e involucramiento en el proceso de estudios, sus representantes y hermanos, se vean dispuestos y motivados a utilizar la lengua indígena y a contribuir al proceso de revitalización con orgullo e interés. Vale pues reconocer que las acciones educativas en el marco del bilingüismo pasan a ser importantes agentes coadyuvantes del proceso de revitalización de las lenguas, cuando se conducen bajo el esquema descrito, siendo el caso de la utilización del Scratch para la elaboración de comics en lengua Ashaninka.

2.3. Definición de términos básicos

- ¿Qué es Scratch?

Scratch es un entorno de programación que tiene la característica de ser gratuito y está destinado para niños en edad escolar, que tiene la característica que permite crear historias de manera interactiva con, animaciones, juegos y música. Haciendo de esta manera que las actividades sean motivadoras y no aburridas.

Scratch tiene un lenguaje de programación perfecto para hacer Juegos, animaciones e historias interactivas. Este es un proyecto de Lifelong Kindergarten Group del MIT Media Lab que proporciona la descarga de su software de forma gratuita. Proporciona una gran introducción a la programación para todas las edades, es ampliamente utilizado en escuelas y colegios.

Scratch se utiliza en la creación de historietas interactivas, historietas animadas, juegos, animaciones y música. Esto permite a los estudiantes explorar, manipular y experimentar con las nociones del lenguaje de programación en ordenadores con una interfaz gráfica sencilla.

Como medio de interacción visual se puede usar para:

- Crear historietas animadas en el ámbito social, natural o cultural.
- Recrear escenas históricas o también del hábitat naturales.
- Promover la creatividad en los alumnos, ya que estos pueden crear por sí mismos muchos juegos.

- Elaborar muchas animaciones, puede ser con objetos que incluye el sistema o con nuevos creados o elaborados por los estudiantes.
- Permite compartir sus creaciones hechas con otros a través de Internet promoviendo los aprendizajes cooperativos.
- Permite resolver situaciones problemáticas mediante animaciones.
- Elaborar infografías que contienen movimiento.

- **El entorno de programación**

En Scratch tenemos varias áreas importantes, pero vamos agruparlas en 4 principales:

- a) Menús de control principales, allí se encuentra todos los bloques de programación.
- b) La zona de trabajo, donde se coloca todos los bloques.
- c) El display, donde se visualiza las acciones de nuestro programa.
- d) Botones para iniciar y detener la ejecución de un programa.

Algoritmo

Los Algoritmos son pasos permiten describir de forma ordenada y clara una serie o conjunto de instrucciones pasos o procesos que debe realizar la computadora para poder lograr un resultado previsto. De tal sentido que un procedimiento en una computadora consiste una serie ordenada de procedimiento o un conjunto de instrucciones altamente precisas y escritas en un lenguaje propio de la programación que la computadora entienda como ocurre con Scratch.

Por consiguiente, se dice que, una serie ordenada de procesos, pasos o instrucciones que conlleva a una solución de un determinado problema se denomina Algoritmo. Entonces los algoritmos se encuentran en el quehacer diario los que son cotidianos y sencillos como abrir una puerta, lavarse las manos, seguir la receta del médico, etc; en consecuencia, también los que conducen a solucionar problemas muy complejos. (López, 2009, p. 6).

En nuestros días la habilidad de programar no es exclusivo de los grandes ingenieros o de las mentes superdotadas, sino que ha pasado a ser rápidamente de un tema periférico, de especialistas o profesionales en este campo, a ser considerado masivamente como una habilidad fundamental, que se debe enseñar desde los primeros grados en la escuela. “Así

como un poeta no es el que lee poesía, sino el que la crea; un nativo digital, no es solo el que lee y usa aplicaciones, sino el que escribe con lenguajes digitales y de esta manera puede crear”, (Scratch al Sur - Aprendizaje Creativo, 2019, pág. 5).

Revitalización lingüística.

Es un proceso por medio del cual se implementa un conjunto de estrategias diversas y múltiples que tiene por finalidad restituir o activar la transmisión de manera intergeneracional de una lengua que todavía está vigente. Esto permite revertir el proceso de desaparición o extinción de una lengua, para ello se debe fomentar y fortalecer su uso.

Tradición oral.

Son manifestaciones culturales que tiene un grupo humano y que han sido heredadas, cuyo medio de transmisión es mediante el uso de la lengua oral. Estas manifestaciones incluyen un conjunto prácticas alimentarias, arte tradicional, sobre, música, medicina, tecnología, cosmovisión, conocimientos colectivos, entre otros.

Variedad de una lengua o variedad lingüística

Es el modo singular y propio que se expresa o manifiesta los hablantes una comunidad en una determinada lengua. Habitualmente, las variedades de una lengua no dificultan o impiden el entendimiento entre los hablantes de las diversas comunidades.

Usuario de una lengua.

Es cualquier persona que conoce hace uso de una lengua.

Capítulo III: Metodología

3.1. Enfoque de la investigación

El enfoque de esta investigación es Cuantitativo debido a que cuantifica los hechos, fenómenos o realidades sociales o naturales. Este enfoque recolecta datos con mediciones numéricas y realiza el análisis estadístico que es lo que le caracteriza a este tipo de investigación. Tal como refiere al respecto, Hernández, Fernández y Baptista (2014) “Utiliza la recolección de datos para probar hipótesis con base en la medición numérica y el análisis estadístico, con el fin establecer pautas de comportamiento y probar teorías” (p. 4).

3.2. Alcance de la investigación

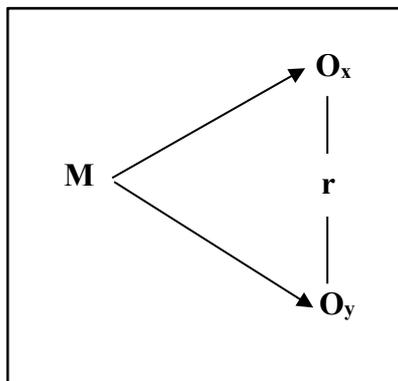
La investigación es de alcance correlacional, identifica las posibles relaciones que se pueden establecer entre dos o más factores (variables, categorías o conceptos) que operan en una situación analizada los que se miden las relaciones y evalúan los resultados; por ejemplo, la relación entre motivación y el logro de una determinada competencia; o entre motivación y el aprovechamiento pedagógico de los aprendizajes.

En el caso específico de este estudio es la relación entre: Las Historietas interactivas elaboradas con Scratch y la revitalización de la lengua originaria Asháninka de los estudiantes de primaria del cuarto grado de la II.EE 65306 - Ag. Piloto de Atalaya, 2019. Al identificar factores se relacionan, y ayudan a entender mejor de cómo y por qué se produce un determinado fenómeno, evento o situación, es decir, facilita el diagnóstico. Por tanto, se afirma que “a través de un proceso correlacional se puede llegar a describir una situación, clasificar entidades, predecir comportamientos, seleccionar sujetos, orientar y asesorar a las personas, o recomendar un determinado programa de intervención” (Martínez, 2007, p. 27).

3.3. Diseño de la investigación

El diseño de la investigación es Cuasiexperimental, el diseño con un solo grupo (grupo intacto, de selección intencional).

El esquema en torno al cual se desarrolló el proceso de abordaje e interpretación de los resultados se describe en el siguiente esquema:



Donde:

M : Muestra

O_x : Observación de la variable Historietas interactivas elaboradas con Scratch

O_y : Observación de la variable Revitalización de la Lengua originaria Ashaninka

r : Índice de correlación

Los diseños cuasiexperimentales manipulan también deliberadamente por lo menos una variable independiente para de esta manera observar su efecto sobre una o más variables dependientes, se diferencia con los experimentos “puros” en el grado de seguridad y confiabilidad que pueda tenerse sobre la equivalencia inicial de los grupos. Los sujetos no se asignan al azar, en estos diseños, a los grupos no se emparejan, porque estos grupos ya están conformados antes del experimento, estos son los llamados grupos intactos. (Hernández, & otros, 2014, p. 151).

3.4. Descripción del ámbito de la investigación

Con la llegada de la globalización y el avance de la ciencia y la tecnología, las costumbres, creencias, mitos, leyendas, y la propia cosmovisión incluyendo la lengua originaria, tanto oral como escrita se está perdiendo, esto es parte del acervo cultural, como indica la Ley N° 29735, ley que promueve el Uso, Conservación, Desarrollo, Recuperación, Fomento y Difusión de las Lenguas Originarias del Perú (Normas Legales, 2011), en el Artículo 4 menciona los derechos de la persona:

numeral 4.1 Indica (...) toda persona que pertenece a comunidad lingüística debe ser reconocida como tal, ejercer completamente sus derechos lingüísticos ya sea de manera individual o también colectiva, debe usar su lengua materna en los diferentes sectores públicos y privados, así como debe ser atendida en su lengua materna por los organismos o instancias estatales, recibir una educación en su lengua materna y en su propia cultura promoviendo el enfoque de intercultural, aprender también el castellano como lengua de uso común en el territorio peruano (Normas legales, 2011, art. 4, inciso a, b, c, ...h).

En la norma mencionada refiere también que, la adquisición de sus derechos permite el ejercicio colectivo de los mismos. Sin embargo, a pesar de que el derecho de expresión de la lengua indígena pareciera ir en detrimento, esta condición no ha sido impedimento para que, al menos en el caso del Ashaninka, esté presente en el mapa Etnolingüístico del Perú y estar inscrito en el registro nacional de lenguas originarias. (Normas legales, 2011, art. 4, numeral 4.2) lo que encauza, de esta manera, la política nacional de lenguas originarias, debido a que muchas lenguas están tendiendo a desaparecer o están en peligro de extinción. En función a lo mencionado, se están implementando con programas y acciones de planificación lingüística que se formulan y ejecutan por el Ministerio de Educación, que apoyan al propósito de la Ley N° 29735.

En el Artículo 18 menciona: El Estado incentiva a la investigación, también, el conocimiento y la recuperación de las lenguas maternas propias de un sector, también promueve la publicación, difusión tanto de investigaciones como también las recopilaciones de literatura, tradiciones orales, en producciones bilingües, mediante instituciones nacionales de investigación, como medio para conservar y revalorar el saber, los conocimientos tradicionales y la cosmovisión de los pueblos indígenas. (Normas legales, 2011, art. 18)

Por consiguiente, el Convenio N° 169, de la Organización Internacional del Trabajo (OIT) referente a los Pueblos Indígenas y Tribales de países independientes (Normas Legales, 1989), en el Artículo 28.1 “Enseñar a escribir y leer en su propia lengua” y en el artículo 28.2 “Tomar las medidas para preservar las lenguas indígenas” (Normas

Legales, 1989, art. 28.1 y 28.2) , dicho convenio se articula a la normatividad nacional, regional, Local e Institucional.

En este sentido, es de destacar que la I.E. N° 65306/Ag. Piloto – Atalaya es una institución que brinda sus servicios educativos a estudiantes que pertenecen a varios pueblos originarios (Ashaninka, Shipibo Konibo y Yine), teniendo como línea de acción la implementación de estrategias didácticas y actividades académicas dentro del aula, en donde se desarrollan tareas y procedimientos que implican la lectura y la escritura en las lenguas indígenas de sus etnias, con lo cual se coadyuva a la revitalización de las mismas.

Frente a la diversidad lingüística y cultural que existente, el estado peruano lo reconoce a través Plan Nacional de Educación Bilingüe. La provincia de Atalaya se cuenta con 6 pueblos originarios siendo 3 de ellos los que tienen lengua normalizada (Ashaninka, Shipibo Konibo y Yine), en el diagnóstico realizado por la UGEL – Atalaya a través de los acompañantes pedagógicos, quienes al aplicar el diagnóstico rápido para ver el nivel de dominio de lengua y los escenarios lingüísticos respectivos, se puede observar con sorpresa que un 95% de estudiantes manifiestan grados de vitalidad claramente en peligro de acuerdo a la UNESCO (2003, p. 7); por cuanto la lengua es utilizada por la generación parental hacia arriba y vulnerable, porque la lengua es utilizada por algunos niños en todos los ámbitos y por todos los niños en ámbitos restringidos lo que obliga a la institución a promover acciones que coadyuven con la revitalización de las mismas.

Al estar influenciados por globalización se observa la pérdida de su identidad en los estudiantes de los pueblos originarios, frente a este fenómeno la I.E. N° 65306 Ag. Piloto – Atalaya no se aparta de esta realidad, se observa a los estudiantes que pertenecen a pueblos originarios están perdiendo su identidad como son las costumbres, cosmovisión, lengua oral y escrita, propios de su cultura, debido a la alienación que sufren y tienen que adecuarse a otro código lingüístico, es por ello que el Plan Nacional de Educación Intercultural Bilingüe Al 2021 promueve la Educación Intercultural para Todos y Todas. (Normas Legales, 2016).

La I.E. N° 65306 – Ag. Piloto de Atalaya tiene como propuesta revalorar los aspectos de identidad cultural y lingüística de estudiantes que provienen de pueblos

originarios, mediante la elaboración de historietas interactivas con el software Scratch y, para incentivar a la conservación de la lengua originaria y de su cultura. Es de destacar que aún cuando la institución tiene tres años de fundada no fue sino hasta el mes de octubre de 2018 cuando la institución comienza a disponer de los equipos tecnológicos adecuados, por cuanto le fueron dotados los computadores con los que, en la actividades del curso de comunicación integral, siguiendo las pautas del modelo de EIB, se comenzó a impartir en 2 de las 6 horas semanales de los cursos, el manejo exclusivo de las lenguas indígenas de sus propias etnias; siendo la actividad más representativa, como bien se ha señalado la elaboración de Comics con el Programa Scratch por parte de los alumnos, mayoritariamente, en lengua Ashaninka.

Como ya se ha señalado, la I.E. N° 65306 Ag. Piloto – Atalaya alberga estudiantes de diversos pueblos originarios, lo que considera que es el derecho de cada uno de ellos a ser educado en su lengua indígena, en las competencias 7, 8 y 9 del Currículo Nacional (2016), también en castellano como se manifiesta en las competencias 10, 11, y 12 y en la competencia 28; la cual hace referencia que el estudiante “se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC”; todo ello con la finalidad de lograr en los estudiantes que interpreten, transformen y perfeccionen los entornos virtuales a su alcance durante el proceso y el desarrollo de las actividades de aprendizaje y en actividades sociales.

En este sentido, fue que se propuso usar los recursos tecnológicos para fortalecer o revitalizar el bagaje cultural de los niños y adolescentes en lectura y escritura de su lengua originaria, usando como aplicaciones educativas el Scratch. Por ser una competencia transversal los entornos virtuales, se debe enseñar al estudiante a manejar la información en beneficio suyo. El servicio educativo que ofrece la I.E. es a estudiantes de diferentes grupos lingüísticos, como Shipibos Conibos que vienen del Ucayali, asheninkas y ashaninkas provenientes del sector del río Tambo, Unini y Ucayali y también del Gran Pajonal; Yines que proceden del Urubamba, también familias de orígenes andinos como de Junín, Ayacucho (Vrae) y Cuzco, estudiantes que tienen distintas vivencias artísticas, culturales, sus cosmovisiones son propias de los lugares en donde se desarrollaron, estas costumbres, vivencias, cosmovisiones (formas de entender y relacionarse con la naturaleza, el territorio y mundo que les rodea) son transmitidos a través de las diferentes generaciones, estos saberes que tienen los estudiantes son una riqueza cultural muy variada que se debe sacar el

máximo aprovechamiento para promover y mejorar los aprendizajes en los estudiantes, partiendo de su propia realidad. Esta riqueza cultural se está perdiendo, por ello, el uso de recursos tecnológicos ayuda a fortalecer o revitalizar el acervo cultural de los estudiantes en lectura y escritura haciendo uso de su lengua originaria y utilizando softwares educativos con interfaces gráficas como el Scratch.

En definitiva, el grupo de estudiantes a atender, quienes cursan el 4to Grado de educación primaria, corresponde a niños y niñas en edades comprendidas entre los 9 y 10 años. De un total de 54 hay 36 pertenecen a la etnia Ashaninka, los demás se distribuyen entre Yines, Shipibos y mestizos no pertenecientes a ninguna etnia en particular. Los docentes de la institución fueron capacitados en el manejo del Scratch y desarrollan los contenidos programáticos de acuerdo a los lineamientos predefinidos como orientación de uso de las TIC en la comunicación bilingüe, favoreciendo el reforzamiento de la lengua indígena como una estrategia para coadyuvar en la revitalización de las mismas.

El proceso de enseñanza, puesta en práctica y evaluación del uso del Scratch se desarrolló de la siguiente manera:

- Se impartieron las nociones básicas de comandos y ambientes de diseño de comics con el uso del software
- Se enseñó a través de ejercicios prácticos la interacción con elementos multimedia
- Se orientó en un proceso práctico la elaboración de un comic en común
- Se asignó a los alumnos investigar un tema asociado a sus raíces culturales (mitos, leyendas, historia) para la elaboración de un cómic, pero utilizando sus lenguas indígenas. Para ello dispusieron de un período de dos semanas.
- Se indujo a la realización de colecta de información sobre el tema del cómic a realizar con el aporte de fuentes vivas de su comunidad (desde la asignación hasta la semana siguiente se consideró para esta fase)
- Se acompañó a los estudiantes en el desarrollo del comic (dos sesiones de clases)

- Se realizó una exposición de los productos con la participación de los familiares de los niños (una semana después de finalizado el trabajo).

Dentro de los criterios de organización para la puesta en práctica de la estrategia se consideró muy importante los talleres con los docentes mediante Grupos de Interaprendizaje, que fueron previamente planificados, y en su ejecución se trataron aspectos netamente pedagógicos orientados a la revitalización de la lengua originaria a través de las TICs con el dominio adecuado de los softwares educativos. Teniendo en cuenta esa perspectiva, se contribuyó en la elaboración diversos materiales para coadyuvar en la revitalización de la lengua indígena, con materiales cinestésicos, audiovisuales, móviles y con soporte digital para los diversos pueblos indígenas u originarios con múltiples usos de carácter pedagógico; “en esta perspectiva, para adquirir competencias así como también habilidades que promueva un aprendizaje con autonomía, se debe contemplar obligatoriamente el procesamiento de la información para acceder al conocimiento a través de medios virtuales” (Necuzzi, 2013, p. 53).

3.5. Variables

3.5.1. Definición conceptual de las variables

Variable 1 o independiente: Historietas interactivas elaboradas con Scratch

Scratch es un software es gratuito y libre mediante el cual se puede crear una serie de actividades educativas que implican la incorporación y gestión de texto, imágenes (fotografías), audio (Mp3), través del cual se logra que los estudiantes que interactúan con este software logren el desarrollo de sus capacidades y por cierto el logro de aprendizajes útiles y significativos. Este programa permite crear y organizar proyectos, escoger diferentes entornos gráficos, animaciones, interacciones y opciones de funcionamiento. Según Pimienta. J (2007) menciona: “considera a la historieta como una narración gráfica, que se visualiza mediante recuadros dibujados en seri partiendo de un tema previamente escrito, existen un personaje alrededor del cual gira el argumento”. (p.142). Así mismo Peña (2009) señala: “La historieta capta rápidamente el interés y la atención del lector, la que se convierte en un medio de comunicación muy positivo (...) Las historietas, por su semejanza con la realidad, permiten que cualquier lector comprenda las imágenes”. (p. 20)

En las historietas presentadas de manera clásica existen solamente imágenes que son acompañadas de expresiones literarias, mientras que al hacer uso del *software libre*

scratch, en este entorno virtual se combinan imágenes, escenarios, expresiones literarias y, sobre todo, el recurso acústico y el movimiento de las imágenes al interactuar unas con otras.

El software “Scratch” se operacionaliza a través de la elaboración de sesiones que se estructuraron teniendo en cuenta sus dimensiones establecidas para el presente estudio.

Variable 2 o dependiente: Revitalización lengua originaria Ashaninka

En la provincia de Atalaya existen muchas culturas que hablan lenguas originarias donde la lengua Ashaninka es una de las más difundida en este lugar, Según la Defensoría del Pueblo menciona los niños, niñas y adolescentes indígenas tienen derecho a una educación intercultural bilingüe (EIB). Su efectivo cumplimiento requiere asegurar una educación que permita que los estudiantes logren aprendizajes relevantes mediante procesos pedagógicos interculturales y bilingües que garanticen, entre otros aspectos, el desarrollo de competencias orales y escritas en castellano. (Informe N° 02, 2017-p. 11)

Scratch, desde el punto de vista educativo, se apoya en la teoría constructivista y socio cultural del aprendizaje, la que es la base de construcción del currículo nacional. De tal manera que los estudiantes construyen sus propios esquemas mentales propios de su contexto y de esta manera comprenden mejor el mundo que les rodea. De acuerdo con estos principios teóricos, los ambientes de aprendizaje deben ser ricos y variados en cultura, es decir para los estudiantes del pueblo ancestral Ashaninka aprenden con mayor facilidad haciendo uso de su propia cultura, dentro de estos elementos la lengua indígena, pues de esa manera ellos construyen sus conocimientos, con actividades basadas en experiencia ricas de su contexto, por cuanto a pesar de que no usan permanentemente la lengua Ashaninka, conocen e identifican los constructos a través de los cuales han comprendido el mundo (cosmovisión) por medio de la lengua en la que le hablan sus padres y abuelos; la cual al ser revitalizada y asumir un rol de mayor vigencia (revitalización) permitirá la promoción de los valores culturales del pueblo ancestral.

3.6. Delimitaciones

3.6.1. Temática

El trabajo de investigación se encuentra enmarcado en las ciencias sociales, de carácter educativo, que se inserta en el área de comunicación tanto oral como escrita en la

revitalización de la lengua originaria Ashaninka, a través la elaboración de historietas interactivas hechas con Scratch.

3.6.2. Temporal

La investigación se desarrolló en el año 2019 entre los meses de octubre y diciembre debido a algunas limitaciones y obstáculos que se presentaron.

El tiempo total que se requirió para ejecutar el trabajo de investigación fue aproximadamente de 6 semanas, con seis sesiones de aprendizaje, al finalizar se procedió a su análisis e interpretación.

3.6.3. Espacial

La presente investigación se desarrolló en la región Ucayali, Provincia de atalaya, Junta Vecinal el Encuentro – Junta vecinal 8 de Mayo en la I.E. N° 65306/Ag. Piloto – Atalaya cuyo código modular es 1748862, esta institución educativa fue promovida por los padres de familia y docentes en el año 2017, año en que se amplió los servicios educativos a los niveles de inicial y primaria. Actualmente brinda servicios educativos en inicial, primaria y secundaria, con una población estudiantil aproximada de 650 estudiantes en los tres niveles. Dicha institución se encuentra a 5.5 kilómetros de la ciudad de atalaya, mientras que la JJVV 8 de mayo se encuentra a 3 kilómetros de la ciudad.

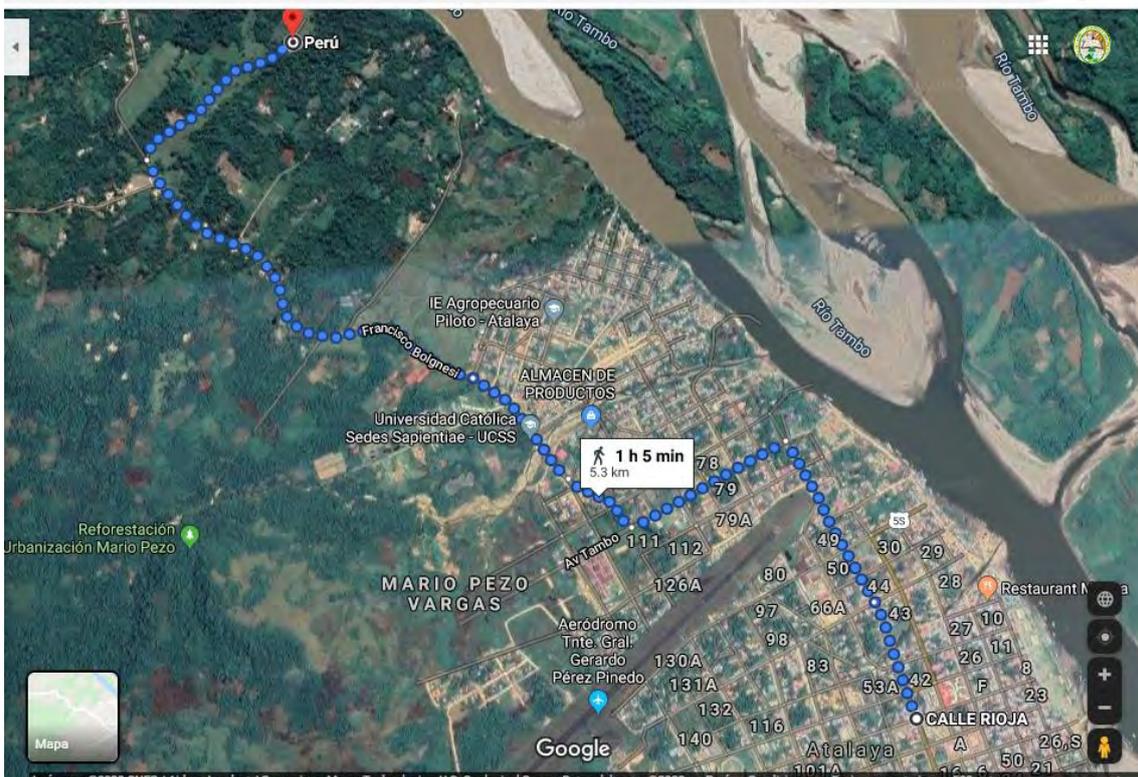


Figura 1. Mapa de Atalaya. Ruta 1 de camino hacia la IE.

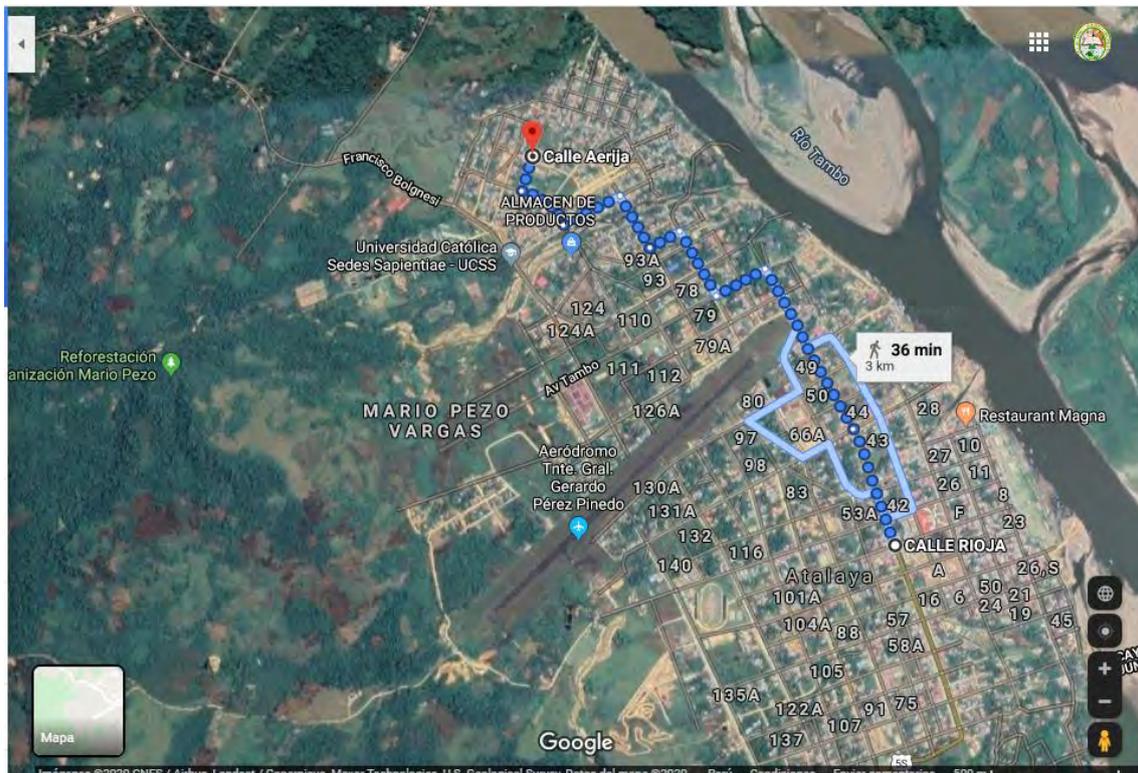


Figura 2. Mapa de Atalaya. Ruta 2 de camino hacia la IE.

3.7. Limitaciones (obstáculos que se pueden presentar en la investigación)

La institución educativa donde se desarrolló la presente investigación no cuenta con la con equipos portátiles como son las laptops XO por lo que se solicitó en calidad de préstamo a otras instituciones educativas.

El servicio de energía eléctrica es muy limitado, para realizar las actividades se utilizó un generador de energía eléctrica ocasionando inversión económica para la compra de combustible.

Para la activación de los equipos de cómputo Laptop XO ya que son la versión 1.0 se solicitó a la dirección regional de educación para la adquisición de las respectivas llaves de activación.

El servicio de internet que dificulta la gestión de imágenes, audios o escenarios para complementar las actividades por la lentitud y deficiencia por ser servicio de internet satelital.

También se han encontrado limitaciones de tipo presupuestal, para la implementación con equipos (por qué se necesita de una computadora por estudiante) no hay apoyo financiero y/o de implementación por parte de entidades públicas o privadas, los gastos realizados han sido financiados por el autor del trabajo de investigación con el apoyo del docente del aula a quien retribuyo un especial agradecimiento.

Los estudiantes no tienen computadora tampoco cuentan con acceso a internet en sus hogares lo que hace que las actividades se realizan en la institución educativa.

La diversidad cognitiva y las constantes inasistencia a clases por estudiantes ha constituido una gran limitación en la ejecución del trabajo

3.8. Población – muestra

Población

La presenta investigación presenta una población de 36 estudiantes del 4° grado de primaria, que a la vez será la muestra dado que se aplicará a un grupo determinado de

estudiantes. Hay que considerar que la población, según afirma Cardona (2011), “es el conjunto de personas o elementos a quienes se pretende generalizar los resultados.” (p. 115).

Muestra

Con respecto a la muestra sostiene Cardona (2011), que “es el grupo de sujetos de quien se recogen los datos. La muestra debe tener las mismas características generales de la población”. En este caso la muestra se identifica con la población misma dado se aplica a un grupo y en un contexto determinado.

La presente investigación es Población - Muestral con 36 estudiantes de la etnia Ashaninka de 4° de primaria de la I.E.I. N° 65306 – Ag. Piloto – Atalaya; Ubicada en la Junta Vecinal 8 de Mayo, 2109.

3.9. Técnica

A los efectos de recoger la información del estudio se utilizó como técnica la encuesta, la cual permitió contacto directo con las unidades de observación, siendo los instrumentos utilizados los cuestionarios; los que han sido previamente establecidos y validados por expertos.

La información recolectada fue mediante la aplicación de cuestionarios en donde el docente – investigador aplicada observando las actitudes y desempeños de los estudiantes del cuarto grado de primaria, 19 de sexo femenino y 17 de sexo masculino, cuyas edades están entre 9 y 10 años, la que se tuvo en cuenta la variable, Historietas interactivas elaboradas con Scratch y el grado de relación con la variable, Revitalización lengua originaria Ashaninka. Es de destacar que los docentes que colaboraron en la colecta de información tenían conciencia del fin investigativo de la misma.

También se utiliza la Técnica de la observación: Técnica que se caracteriza principalmente porque el investigador utiliza sus sentidos es decir ha tenido una percepción directa a través de los sentidos de los hechos le que permitió recopilar información que necesitaba.

3.10. Instrumento

Cuestionario:

Con este instrumento se ha recogido la información del proceso y la experiencia que cada estudiante ha vivido a lo largo de la investigación, el mismo que está compuesto por varias preguntas relacionadas con las variables que están sujetas a medición. Así mismo, Hernández *et al.*, (2014) establece que, los cuestionarios se utilizan en encuestas de todo tipo (por ejemplo, conocer las necesidades de hábitat de futuros compradores de viviendas, para calificar el desempeño de un gobierno y evaluar la percepción ciudadana sobre ciertos problemas). Sin embargo, también, se puede implementar en otros campos del saber (p. 217).

Este instrumento tiene por objetivo medir el grado de relación de las variables independiente y dependiente, fue estructurado en función de dimensiones las que fueron: para la variable independiente, Historietas interactivas elaboradas con Scratch; Gestión de recursos auditivos, Gestión de recursos visuales. Y para la variable dependiente, Revitalización de la Lengua originaria Ashaninka, Recopila historietas de su comunidad, Redacta historietas de su imaginación y Gestiona imágenes de su entorno, estuvo conformada de 4 ítems y con 5 opciones de respuesta.

3.11. Validez de confiabilidad

Los instrumentos elaborados han pasado por dos procesos una de validez y otro de confiabilidad; dichos procesos han estado a cargo de profesionales que cuentan con estudios de posgrado tanto de Maestría como también de Doctorado, a través de la ficha de validación ellos indicaron que este instrumento si puede ser aplicado a la muestra de estudio.

La validez y la confiabilidad que se muestran en los instrumentos de recolección de datos por profesionales que tienen el grado de doctor y maestría, dichos resultados se encuentran en la tabla adjunta.

N°	Experto que validó el instrumento	Grado académico	Confiabilidad
01	Pomajulca Mendoza, Deisi Mirian	Dr. En ciencias de la Educación	95%
02	Becerra García, Daniel	Dr. En ciencias de la Educación	90%
03	Castilla Cruz, Hilario	Mg. En Educación Mención Psicopedagogía	95%

Estos instrumentos se aplicaron observando las actitudes y desempeños de los estudiantes frente a las actividades que desarrollaban con los equipos XO.

Capítulo IV Resultados

4.1. Presentación, análisis e interpretación de los resultados

De la aplicación del instrumento de evaluación a los 36 estudiantes considerados como la población del presente estudio, se obtuvieron los siguientes resultados:

Tabla N° 1

Variable: Historietas Interactivas elaboradas con Scratch

Dimensión: Gestión de Recursos Auditivos

Indicador: Utiliza de estrategias para gestionar recursos auditivos por medio de grabadores de audio, celulares uso del Software utilizando la computadora

Frecuencias (N)						
Ítem	Respuestas					Total
	Siempre	Casi Siempre	Algunas Veces	Casi Nunca	Nunca	
1	19	13	3	1	0	36
2	19	13	3	1	0	36
3	30	4	2	0	0	36
4	30	4	1	1	0	36

Porcentajes (%)						
Ítem	Respuestas					Total
	Siempre	Casi Siempre	Algunas Veces	Casi Nunca	Nunca	
1	52.78%	36.11%	8.33%	2.78%	0.00%	100.00%
2	52.78%	36.11%	8.33%	2.78%	0.00%	100.00%
3	83.33%	11.11%	5.56%	0.00%	0.00%	100.00%
4	83.33%	11.11%	2.78%	2.78%	0.00%	100.00%

Fuente: Elaboración propia.

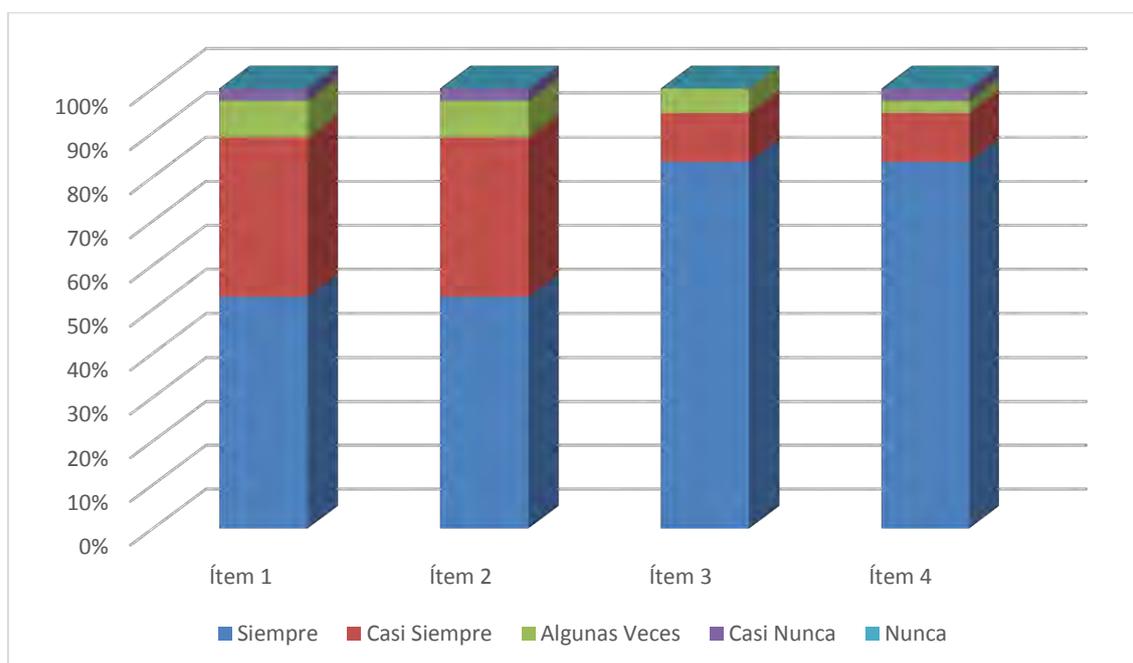


Gráfico N° 1

Variable: Historietas Interactivas elaboradas con Scratch

Dimensión: Gestión de Recursos Auditivos

Indicador: Utiliza de estrategias para gestionar recursos auditivos por medio de grabadores de audio, celulares uso del Software utilizando la computadora

Respecto a la evaluación de la variable historietas interactivas elaboradas con Scratch, en su dimensión gestión de recursos auditivos, e indicador utiliza de estrategias para gestionar recursos auditivos por medio de grabadores de audio, celulares uso del Software utilizando la computadora, se consideró si los estudiantes emplean estrategias para grabar audios por medio de grabadores de voz; a lo que el 52.78% lo realizaban siempre, 36.11% casi siempre, 8.33% algunas veces y 2.78% casi nunca.

En consideración a si emplean estrategias para grabar audios por medio de celulares en formato Mp3; el comportamiento fue similar al anterior en donde 52.78% lo realizaban siempre, 36.11% casi siempre, 8.33% algunas veces y 2.78% casi nunca.

Respecto a si realizan tareas de grabación de sonidos a través de la computadora, 83.33% lo hacen siempre, 11.11% casi siempre y 5.56% algunas veces.

En función a si emplean la computadora para mejorar su aprendizaje, 83.33% lo hacía siempre, 11.11% casi siempre, 2.78% algunas veces y 2.78% casi nunca.

De acuerdo a lo reflejado en los resultados anteriores, los estudiantes que conforman la población de estudio han logrado un dominio aceptable en la gestión de recursos auditivos con la utilización de las diferentes herramientas tecnológicas diseñadas para tal fin; en este sentido, la asimilación de los procedimientos a seguir para la gestión de los archivos de audio requeridos en el diseño de historietas en el software Scratch es adecuado. Vale señalar que la herramienta con mayor dominio de utilización es el computador, por cuanto existen niños que bien ellos e, inclusive, sus familiares, no poseen teléfonos celulares adecuados para la captación de estos recursos de diseño.

Tabla N° 2

Variable: Historietas Interactivas elaboradas con Scratch

Dimensión: Gestión de Recursos Auditivos

Indicador: Empleas herramientas del Software de Programación Scratch

Frecuencias (N)						
Ítem	Respuestas					Total
	Siempre	Casi Siempre	Algunas Veces	Casi Nunca	Nunca	
5	17	12	3	4	0	36
6	21	11	3	1	0	36
7	19	13	2	2	0	36
8	36	0	0	0	0	36

Porcentajes (%)						
Ítem	Respuestas					Total
	Siempre	Casi Siempre	Algunas Veces	Casi Nunca	Nunca	
5	47.22%	33.33%	8.33%	11.11%	0.00%	100.00%
6	58.33%	30.56%	8.33%	2.78%	0.00%	100.00%
7	52.78%	36.11%	5.56%	5.56%	0.00%	100.00%
8	100.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	100.00%

Fuente: Elaboración propia.

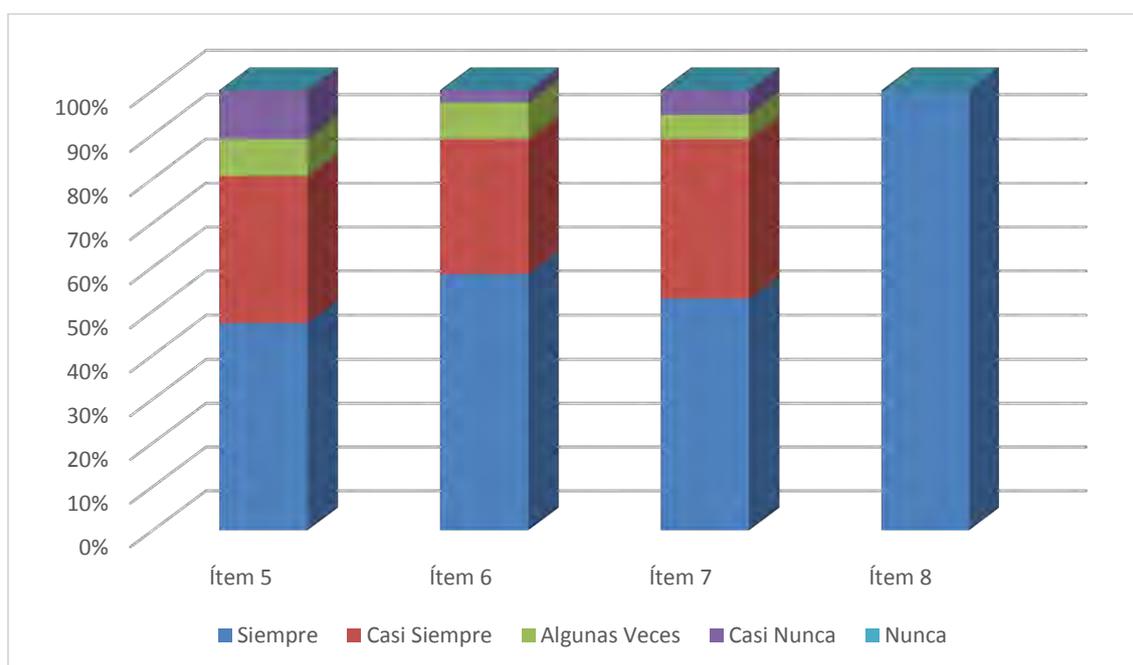


Gráfico N° 2

Variable: Historietas Interactivas elaboradas con Scratch

Dimensión: Gestión de Recursos Auditivos

Indicador: Empleas herramientas del Software de Programación Scratch

Al considerar la dimensión Gestión de Recursos Auditivos en su indicador emplea herramientas del software de programación Scratch se preguntó a los docentes si los estudiantes conocen comandos de programación o herramientas de programación, el 47.22% lo conocían siempre, 33.33% casi siempre, 8.33% algunas veces y 11.11% casi nunca.

Al evaluar si han creado algunas animaciones a través de un programa o software de programación, el 58.33% lo hacen siempre, 30.56% casi siempre, 8.33% algunas veces y 2.78% casi nunca,

En lo que refiere a si tienen conocimientos sobre juegos de rompecabezas en computadora o bloques en secuencias lógicas de programación, el 52.78% lo manifiestan siempre, 36.11% casi siempre, 5.56% algunas veces y el 5.56% casi nunca.

Respecto a si han utilizado algún programa o software de programación, el 100% lo manifestó siempre.

Los resultados permiten identificar que los estudiantes manejan de forma aceptable los comandos y herramientas del software en el manejo de recursos auditivos, con lo cual su destreza en la elaboración de comics es alta y operativamente suficiente.

Esta condición fortalece lo señalado por Cenos (1998) citado en (Cabezas Tucto, 2018), en torno al valor del mensaje que transmite la historieta, el cual debe ser claro y conciso en función a la idea que se requiere transmitir; considerándose entonces que un audio con la información adecuada en torno a lo que desea expresar el niño que la diseña, con la utilización del software, permite que se transmita la idea del mensaje de manera efectiva y ajustada a su léxico y, de manera particular, a su lengua nativa.

Tabla N° 3

Variable: Historietas Interactivas elaboradas con Scratch

Dimensión: Gestión de Recursos Visuales

Indicador: Utiliza de estrategias para gestionar recursos visuales (imágenes) por medio de, Cámara fotográfica, celulares, Computadoras

Frecuencias (N)						
Ítem	Respuestas					Total
	Siempre	Casi Siempre	Algunas Veces	Casi Nunca	Nunca	
9	7	23	2	3	1	36
10	30	2	1	2	1	36
11	30	2	2	2	0	36
12	19	14	3	0	0	36

Porcentajes (%)						
Ítem	Respuestas					Total
	Siempre	Casi Siempre	Algunas Veces	Casi Nunca	Nunca	
9	19.44%	63.89%	5.56%	8.33%	2.78%	100.00%
10	83.33%	5.56%	2.78%	5.56%	2.78%	100.00%
11	83.33%	5.56%	5.56%	5.56%	0.00%	100.00%
12	52.78%	38.89%	8.33%	0.00%	0.00%	100.00%

Fuente: Elaboración propia.

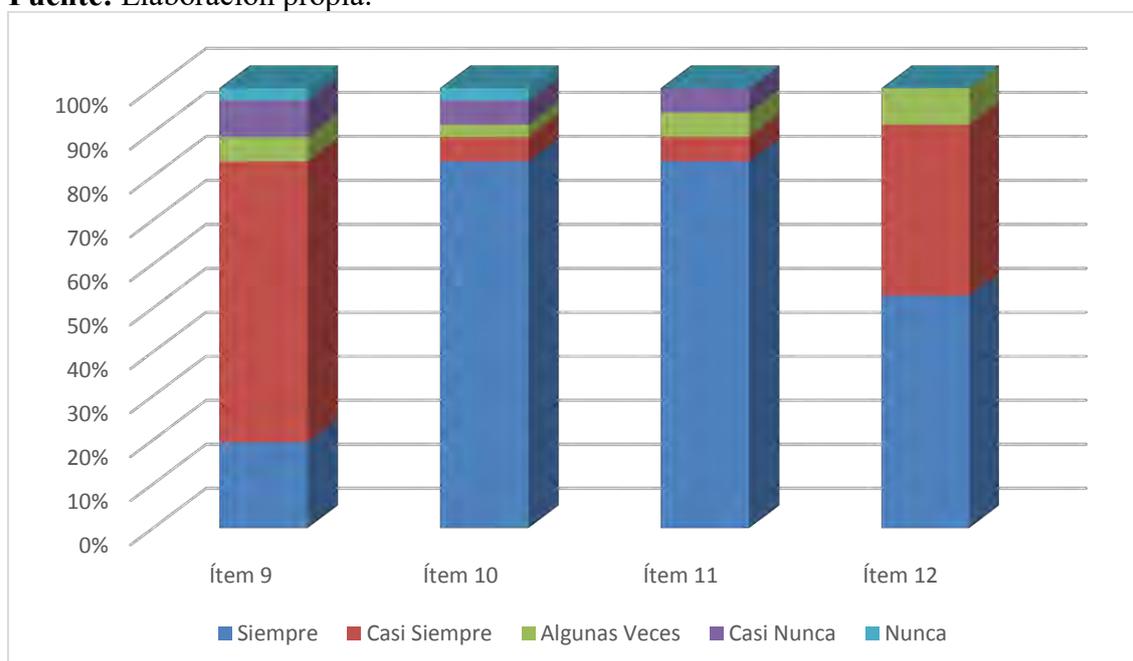


Gráfico N° 3

Variable: Historietas Interactivas elaboradas con Scratch

Dimensión: Gestión de Recursos Visuales

Indicador: Utiliza de estrategias para gestionar recursos visuales (imágenes) por medio de, Cámara fotográfica, celulares, Computadoras

En consideración a la evaluación de los estudiantes del estudio respecto a la variable historietas interactivas elaboradas con Scratch en su dimensión gestión de recursos visuales, se consideró si los estudiantes emplean estrategias para adquirir imágenes por medio de cámaras fotográficas realizándolo el 19.44% siempre, 63.89% casi siempre, 5.56% algunas veces, 8.33% casi nunca y 2.78% nunca.

En referencia a si emplean estrategias para adquirir imágenes por medio de celulares, el 83.33% lo hace siempre, 5.56% casi siempre, 2.78% algunas veces, 5.56% casi nunca y 2.78% nunca.

En lo que respecta a si emplean estrategias para adquirir imágenes por medio de la computadora el 83.33% lo hace siempre, 5.56% casi siempre, e igual porcentaje algunas veces y casi nunca, respectivamente.

Asimismo, en referencia a si emplean estrategias para dibujar imágenes referentes a las costumbres de su comunidad el 52.78% lo hacía siempre, 38.89% y el 8.33% algunas veces.

Los resultados precedentes están muy relacionados con los de la dimensión anterior, por cuanto los niños manifiestan dominar las técnicas y herramientas tecnológicas adecuadas para la captación de recursos visuales, predominando el uso de la computadora por ser la herramienta de la cual disponen en el aula y orientándose una menor inclinación hacia el manejo de celulares y demás dispositivos electrónicos debido a que no los poseen ni ellos ni sus familiares en sus hogares. De manera similar destaca la recurrencia de los estudiantes de realizar imágenes referidas a los elementos físicos presentes en sus comunidades.

Estos resultados permiten enfatizar lo señalado por Acosta (2011) citado en (Cabezas Tucto, 2018), cuando se potencian el uso de la caricatura como una herramienta altamente efectiva y estratégica para conducir los procesos de aprendizaje en el aula y, sobre todo, para potenciar la gestión de elementos culturales propios de las comunidades de pueblos ancestrales a las que pertenecen los niños; con lo cual se fortalece la conservación de sus tradiciones.

Tabla N° 4

Variable: Historietas Interactivas elaboradas con Scratch

Sub Dimensión: Programación

Indicador: Conoce cómo funciona el programa SCRATCH en la computadora, y los algoritmos de programación.

Frecuencias (N)						
Ítem	Respuestas					Total
	Siempre	Casi Siempre	Algunas Veces	Casi Nunca	Nunca	
13	25	11	0	0	0	36
14	20	12	4	0	0	36
15	18	14	0	3	1	36
16	22	10	4	0	0	36

Porcentajes (%)						
Ítem	Respuestas					Total
	Siempre	Casi Siempre	Algunas Veces	Casi Nunca	Nunca	
13	69.44%	30.56%	0.00%	0.00%	0.00%	100.00%
14	55.56%	33.33%	11.11%	0.00%	0.00%	100.00%
15	50.00%	38.89%	0.00%	8.33%	2.78%	100.00%
16	61.11%	27.78%	11.11%	0.00%	0.00%	100.00%

Fuente: Elaboración propia.

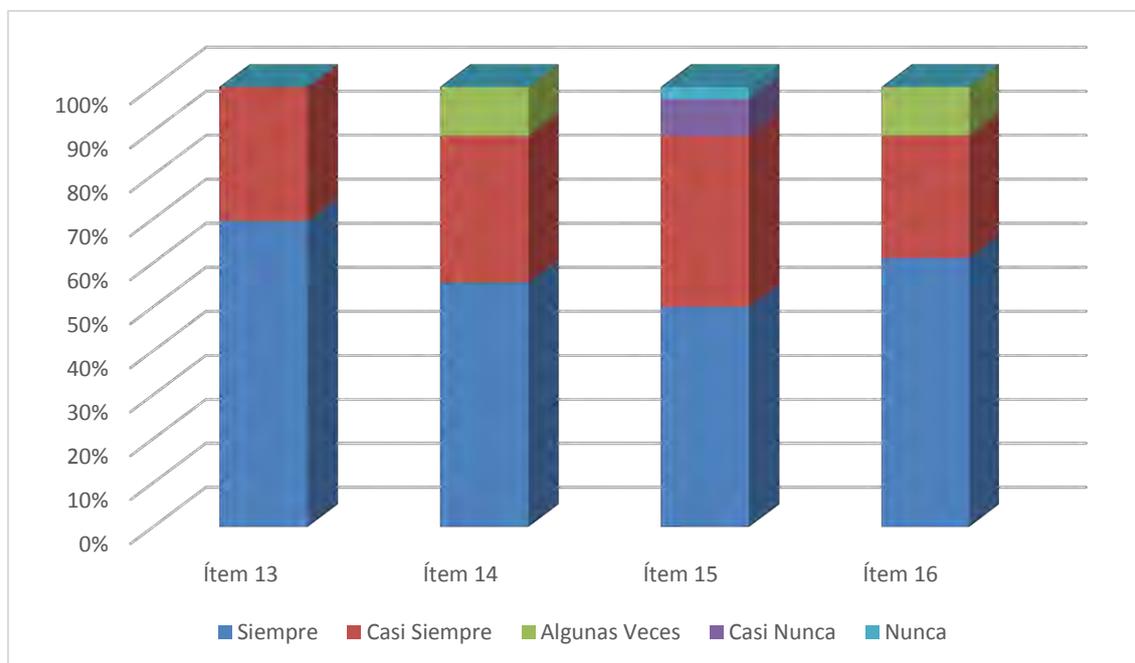


Gráfico N° 4

Variable: Historietas Interactivas elaboradas con Scratch

Sub Dimensión: Programación

Indicador: Conoce cómo funciona el programa SCRATCH en la computadora, y los algoritmos de programación.

En lo que respecta a la evaluación de los estudiantes respecto a la variable historietas interactivas elaboradas con Scratch, en la sub dimensión programación en su indicador conoce cómo funciona el programa SCRATCH en la computadora, y los algoritmos de programación, se consideró si los alumnos conocen el interfaz (entorno) de trabajo de Scratch, lo que el 69.44% manifestaba siempre y el 30.56% restante, casi siempre.

En lo que refiere a si conocen la utilidad en el sistema educativo del Scratch, el 55.56% lo manifiesta siempre, el 33.33% casi siempre y el 11.11% algunas veces.

Respecto a si saben qué es un Seudocódigos en programación, el 50.00% lo identificaba siempre, 38.89% casi siempre, 8.33% casi nunca y 2.78% nunca.

En lo referente a si analizan los trabajos proporcionados antes de proceder con su desarrollo, el 61.11% lo realiza siempre, 27.78% casi siempre y el 11.11% restante algunas veces.

Los resultados precedentes demuestran un significativo dominio de las técnicas de programación, sin embargo no con la contundencia demostrada en el dominio de las técnicas de captación de recursos auditivos y visuales, condición que obedece a la razón que hay algunos niños a los que les cuesta un poco la comprensión de la lógica de programación; sin embargo, la versatilidad del programa como herramienta de diseño de historietas sin recurrir a la codificación de las instrucciones de programación, les permite facilitar la comprensión de la lógica de la dinámica de movimiento del objeto y de la interacción con los elementos multimedia de una manera mucho más práctica y menos compleja que si tuvieran que copiar los códigos.

Tabla N° 5

Variable: Historietas Interactivas elaboradas con Scratch

Sub Dimensión: Programación

Indicador: Crea nuevas secuencias de comandos con creatividad y lógica

Frecuencias (N)						
Ítem	Respuestas					Total
	Siempre	Casi Siempre	Algunas Veces	Casi Nunca	Nunca	
17	25	11	0	0	0	36
18	15	13	5	3	0	36
19	25	11	0	0	0	36
20	21	11	4	0	0	36

Porcentajes (%)						
Ítem	Respuestas					Total
	Siempre	Casi Siempre	Algunas Veces	Casi Nunca	Nunca	
17	69.44%	30.56%	0.00%	0.00%	0.00%	100.00%
18	41.67%	36.11%	13.89%	8.33%	0.00%	100.00%
19	69.44%	30.56%	0.00%	0.00%	0.00%	100.00%
20	58.33%	30.56%	11.11%	0.00%	0.00%	100.00%

Fuente: Elaboración propia.

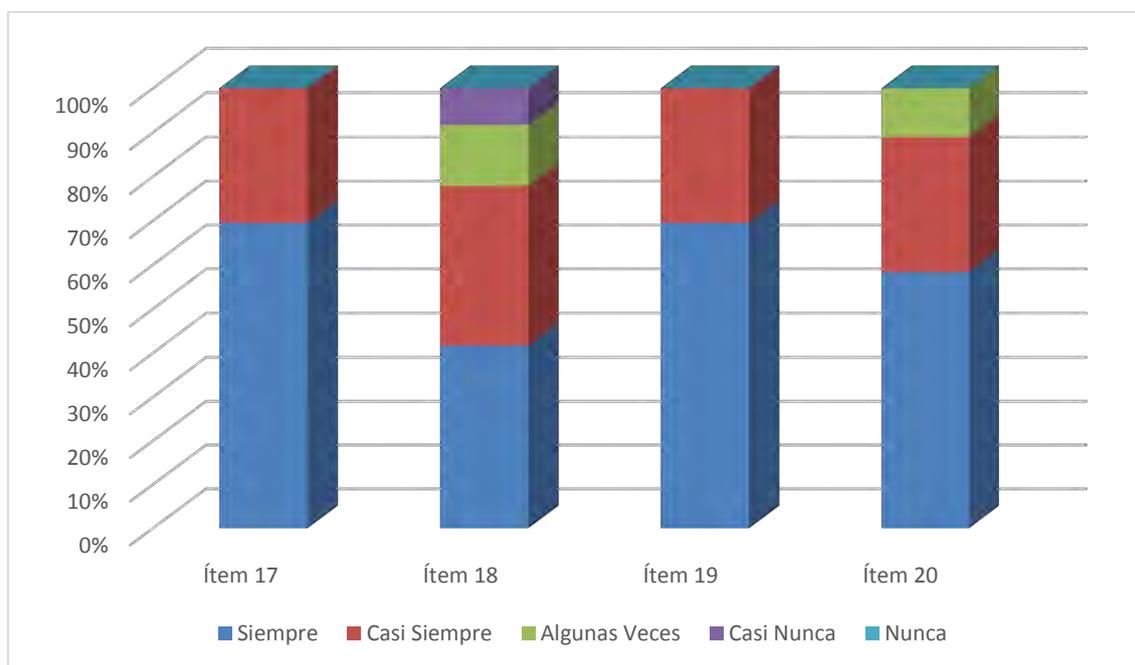


Gráfico N° 5

Variable: Historietas Interactivas elaboradas con Scratch

Sub Dimensión: Programación

Indicador: Crea nuevas secuencias de comandos con creatividad y lógica

En lo que respecta a la evaluación de los estudiantes respecto a la variable historietas interactivas elaboradas con Scratch, en la sub dimensión programación, en su indicador crea nuevas secuencias de comandos con creatividad y lógica, se consideró si utilizan información de su comunidad para elaborar sus trabajos, el 69.44% lo hacen siempre y el 30.56% casi siempre.

De manera similar, respecto a si les gusta ser original en la elaboración de sus trabajos, el 41.67% lo manifiesta siempre, 36.11% casi siempre, 13.89% algunas veces y 8.33% casi nunca.

Así como también en lo que refiere a si desarrollan sus trabajos teniendo en cuenta el lugar donde vive o su entorno, el 69.44% lo hace siempre y el 30.56% restante casi siempre.

Respecto a si sienten emoción para realizar o mejorar sus trabajos, y toman en cuenta sus errores en la elaboración de nuevas secuencias o trabajos, el 58.33% lo hace siempre, el 30.56% casi siempre y el 11.11% algunas veces.

Los resultados anteriores permiten corroborar que los estudiantes mantienen una interacción con las fuentes vivas de la comunidad a los efectos de recabar la información que orientaría el diseño de sus creaciones; por otro lado destaca la creatividad que como niños manifiestan a la vez que en los productos elaborados aflora su cosmovisión.

Lo anteriormente señalado está en consonancia con lo referido por López (2011) quien refiere que el uso del programa Scratch permite el desarrollo de la comprensión lógico matemática de los niños, frente a los retos de diseño de sus historietas, con lo cual además de presentarse como una herramienta para dinamizar el proceso de preservación de la cultura de los pueblos originarios, se introduce como un elemento que estimula el mejoramiento de las capacidades lógico – matemáticas de los niños.

A continuación, se presentan los resultados referidos a la variable dependiente, Revitalización de la Lengua Originaria Ashaninka:

Tabla N° 6

Variable: Revitalización de la Lengua Originaria Ashaninka

Dimensión: Recopila Historietas de su Comunidad

Indicador: Recopila historietas, cuentos consultando a sabios de su comunidad en lengua originaria.

Ítem N° 1: ¿Muestra coherencia en sus ideas?

Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	19	52.78
Casi Siempre	13	36.11
Algunas Veces	3	8.33
Casi Nunca	1	2.78
Nunca	0	0.00
Total	36	100.00

Fuente: Elaboración Propia

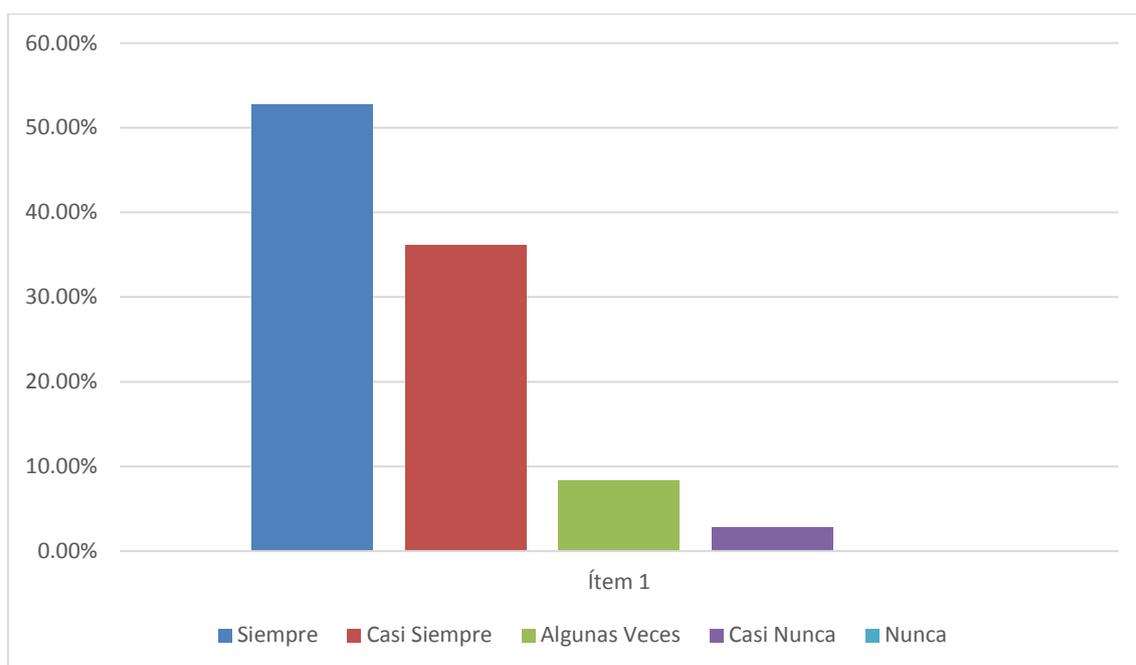


Gráfico N° 6

Variable: Revitalización de la Lengua Originaria Ashaninka

Dimensión: Recopila Historietas de su Comunidad

Indicador: Recopila historietas, cuentos consultando a sabios de su comunidad en lengua originaria.

Ítem N° 1: ¿Muestra coherencia en sus ideas?

Se consultó si los estudiantes muestran coherencia en la forma de presentar sus historias, resultando que el 58.33% lo hacía siempre, 36.11% casi siempre y el 5.56% algunas veces. Las respuestas permiten reconocer que la orientación de la composición hecha por los estudiantes a nivel del Comics es coherente y tiene sentido, lo que indica un buen uso de la lengua en este contexto.

Tabla N° 7

Variable: Revitalización de la Lengua Originaria Ashaninka

Dimensión: Recopila Historietas de su Comunidad

Indicador: Recopila historietas, cuentos consultando a sabios de su comunidad en lengua originaria.

Ítem N° 2: ¿Recopila cuentos propios de su comunidad en lengua Ashaninka?

Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	25	69.44
Casi Siempre	11	30.56
Algunas Veces	0	0.00
Casi Nunca	0	0.00
Nunca	0	0.00
Total	36	100.00

Fuente: Elaboración Propia

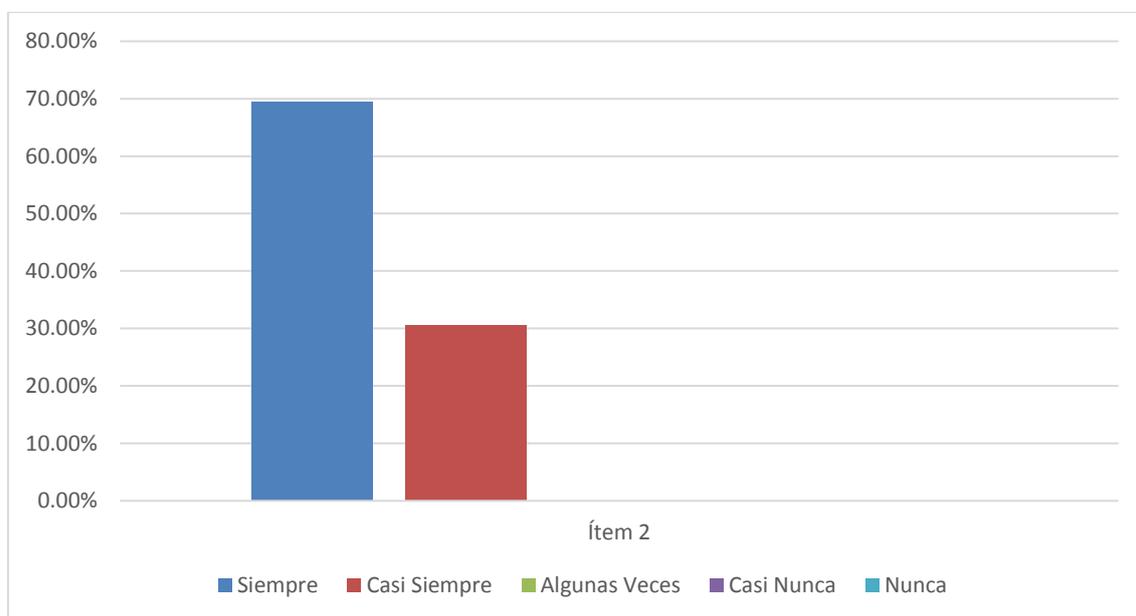


Gráfico N° 7

Variable: Revitalización de la Lengua Originaria Ashaninka

Dimensión: Recopila Historietas de su Comunidad

Indicador: Recopila historietas, cuentos consultando a sabios de su comunidad en lengua originaria.

Ítem N° 2: ¿Recopila cuentos propios de su comunidad en lengua Ashaninka?

En lo que respecta a si recopilan cuentos propios de su comunidad en lengua Ashaninka, el 69.44% siempre lo hacía y 30.56% casi siempre. Estas respuestas indican que los estudiantes desarrollan considerablemente un proceso de interacción con las personas de su comunidad que poseen el conocimiento ancestral, permitiéndoles a través de la transmisión de los cuentos, la preservación de los mismos, siendo ellos un material importante para el desarrollo de productos informáticos que servirían para su conservación y difusión a la vez que, al ser elaborados en la lengua indígena, indiscutiblemente coadyuvan a la revitalización de la misma.

Tabla N° 8

Variable: Revitalización de la Lengua Originaria Ashaninka

Dimensión: Recopila Historietas de su Comunidad

Indicador: Recopila historietas, cuentos consultando a sabios de su comunidad en lengua originaria.

Ítem N° 3: ¿Consulta a sabios de su comunidad sobre su origen en lengua originaria Ashaninka?

Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	15	41.67
Casi Siempre	13	36.11
Algunas Veces	5	13.89
Casi Nunca	3	8.33
Nunca	0	0.00
Total	36	100.00

Fuente: Elaboración Propia

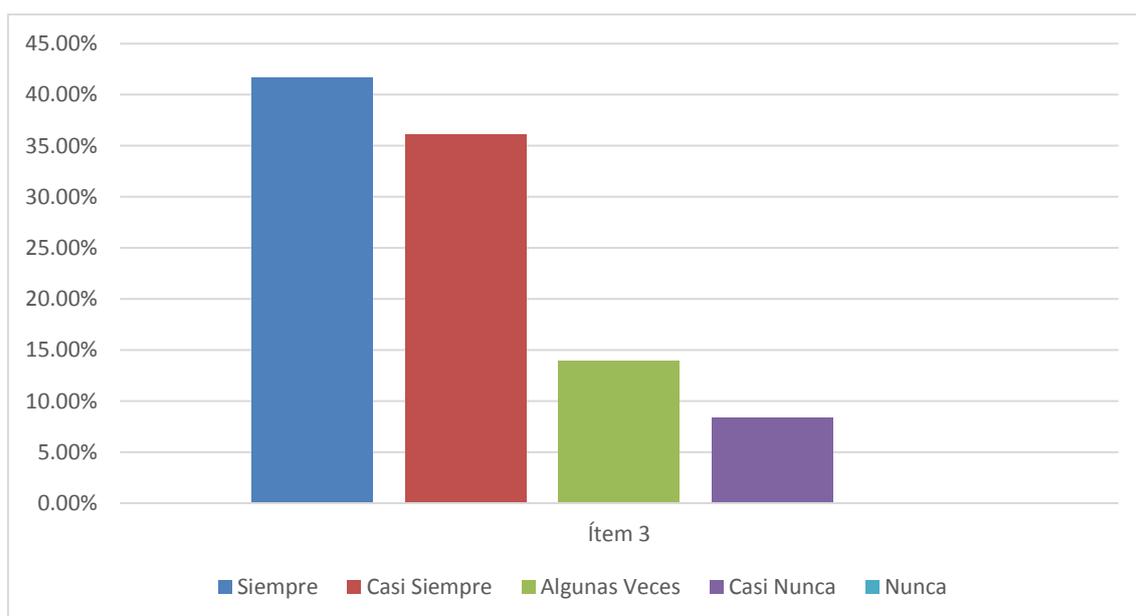


Gráfico N° 8

Variable: Revitalización de la Lengua Originaria Ashaninka

Dimensión: Recopila Historietas de su Comunidad

Indicador: Recopila historietas, cuentos consultando a sabios de su comunidad en lengua originaria.

Ítem N° 3: ¿Consulta a sabios de su comunidad sobre su origen en lengua originaria Ashaninka?

En relación a si consultan a sabios de su comunidad sobre su origen en lengua originaria Ashaninka, el 41.67% siempre lo hacía, 36.11% casi siempre, 13.89% algunas veces y 8.33% casi nunca. Estas respuestas permiten reconocer que los estudiantes se interesan en ahondar un poco sobre sus orígenes al momento en que consultan a los hombres sabios de su comunidad en torno a los temas orientados en el desarrollo de la actividad académica y, en particular en la búsqueda de información para el desarrollo de los comics con el software Scratch.

Tabla N° 9

Variable: Revitalización de la Lengua Originaria Ashaninka

Dimensión: Recopila Historietas de su Comunidad

Indicador: Recopila historietas, cuentos consultando a sabios de su comunidad en lengua originaria.

Ítem N° 4: ¿Emplea frases adecuadas en los diálogos de los personajes de la historieta?

Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	18	50.00
Casi Siempre	14	38.89
Algunas Veces	2	5.56
Casi Nunca	2	5.56
Nunca	0	0.00
Total	36	100.00

Fuente: Elaboración Propia

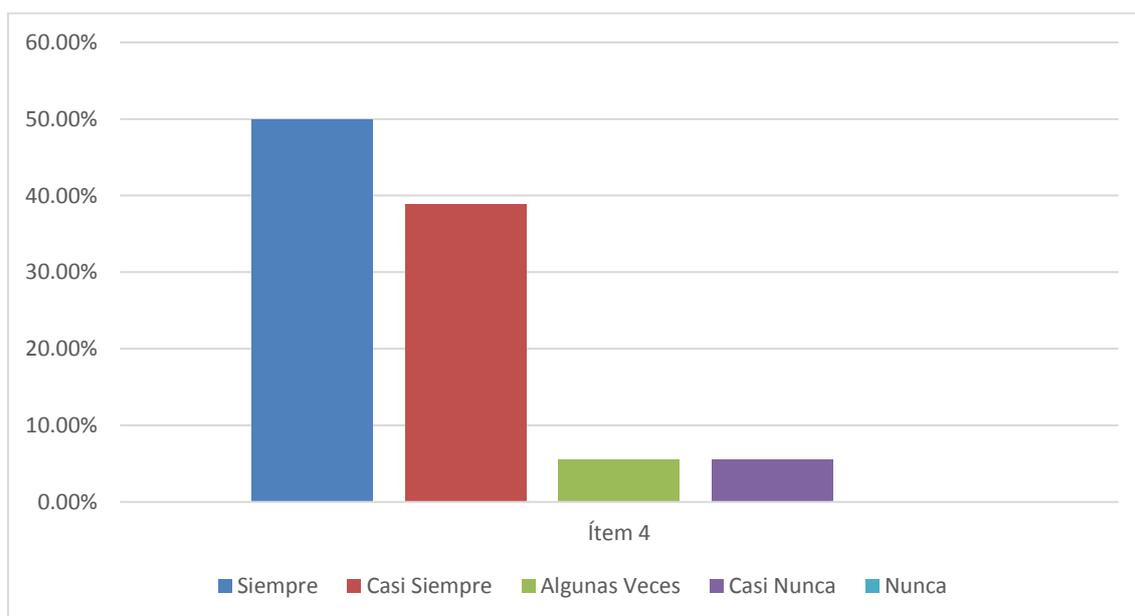


Gráfico N° 9

Variable: Revitalización de la Lengua Originaria Ashaninka

Dimensión: Recopila Historietas de su Comunidad

Indicador: Recopila historietas, cuentos consultando a sabios de su comunidad en lengua originaria.

Ítem N° 4: ¿Emplea frases adecuadas en los diálogos de los personajes de la historieta? Referido a si emplean frases adecuadas en los diálogos de los personajes de la historieta, el 50.00% lo hace siempre, 38.89% casi siempre, 5.56% algunas veces y el 5.56% restante casi nunca. Estos resultados demuestran que con la disposición de la estrategia didáctica, los niños y niñas logran un efectivo desempeño en el uso de la lengua indígena, lo que se evidencia en el desarrollo de diálogos que usan frases adecuadas, propias de su cultura, reforzando así la revitalización de la lengua Ashaninka.

Tabla N° 10

Variable: Revitalización de la Lengua Originaria Ashaninka

Dimensión: Recopila Historietas de su Comunidad

Indicador: Recopila historietas, cuentos consultando a sabios de su comunidad en lengua originaria.

Ítem N° 5: ¿Las historietas pueden reformularse y crear una nueva situación?

Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	21	58.33
Casi Siempre	11	30.56
Algunas Veces	4	11.11
Casi Nunca	0	0.00
Nunca	0	0.00
Total	36	100.00

Fuente: Elaboración Propia

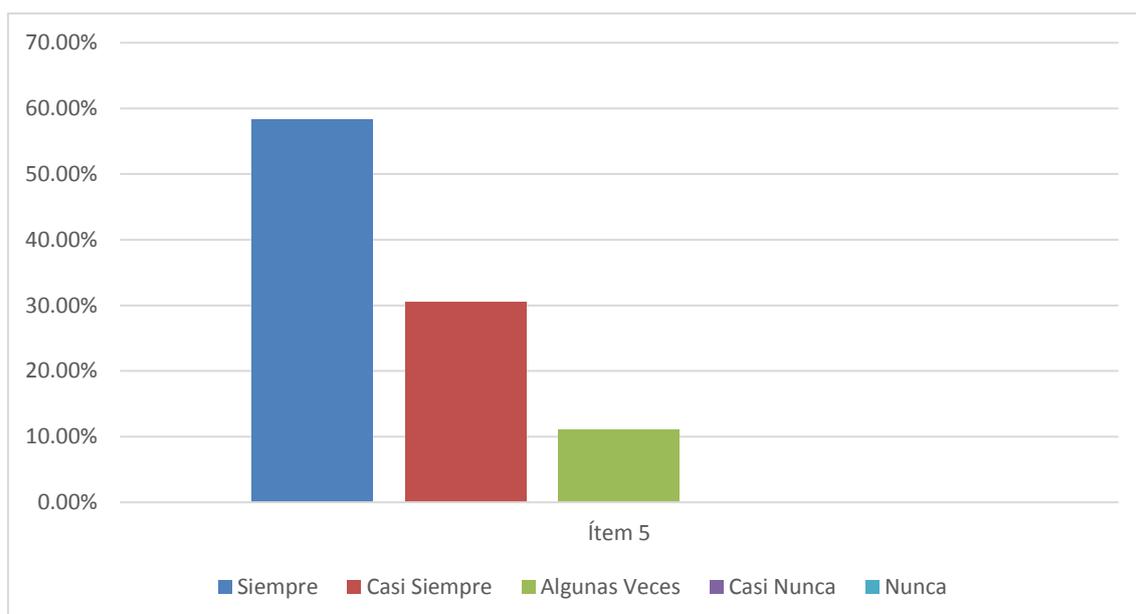


Gráfico N° 10

Variable: Revitalización de la Lengua Originaria Ashaninka

Dimensión: Recopila Historietas de su Comunidad

Indicador: Recopila historietas, cuentos consultando a sabios de su comunidad en lengua originaria.

Ítem N° 5: ¿Las historietas pueden reformularse y crear una nueva situación?

En función a si las historietas pueden reformularse y crear una nueva situación, el 58.33% de los casos siempre puede hacerse, 30.56% casi siempre y el 11.11% algunas veces. Estas respuestas permiten evidenciar que la capacidad creativa de los niños es bastante abierta y sus productos tipo comics resultan ser versátiles, lo que se relaciona con la facilidad que le genera trabajar con cosas propias de su acervo cultural.

Tabla N° 11

Variable: Revitalización de la Lengua Originaria Ashaninka

Dimensión: Recopila Historietas de su Comunidad

Indicador: Recopila historietas, cuentos consultando a sabios de su comunidad en lengua originaria.

Ítem N° 6: ¿Cuándo recopila historietas o cuentos tiene en cuenta su entorno o contexto

Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	25	69.44
Casi Siempre	11	30.56
Algunas Veces	0	0.00
Casi Nunca	0	0.00
Nunca	0	0.00
Total	36	100.00

Fuente: Elaboración Propia

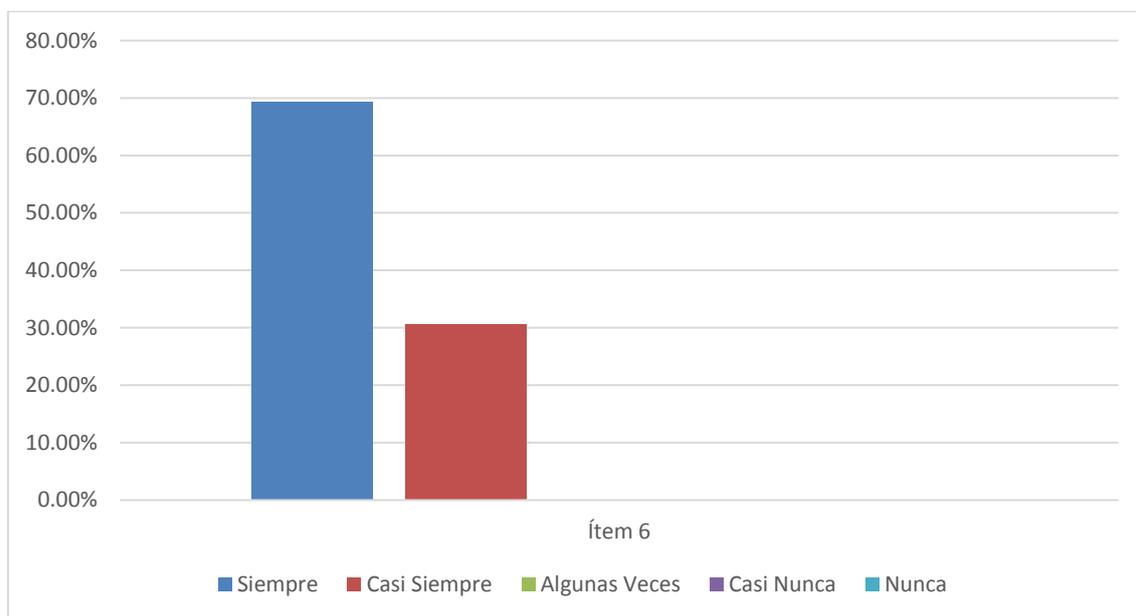


Gráfico N° 11

Variable: Revitalización de la Lengua Originaria Ashaninka

Dimensión: Recopila Historietas de su Comunidad

Indicador: Recopila historietas, cuentos consultando a sabios de su comunidad en lengua originaria.

Ítem N° 6: ¿Cuándo recopila historietas o cuentos tiene en cuenta su entorno o contexto?

De igual manera se evaluó si cuándo recopilan historietas o cuentos tienen en cuenta su entorno o contexto, el 69.44% lo hacen siempre, mientras que el 30.56% restante, casi siempre. Estas respuestas indican que el desarrollo de los productos creados por los niños se enmarca en su realidad y en su espacio, con lo cual relacionan su trabajo con su entorno y su cosmovisión, lo que pudiera ser influencia de desarrollar dichos trabajos utilizando la lengua Ashaninka que es la de su etnia.

Tabla N° 12

Variable: Revitalización de la Lengua Originaria Ashaninka

Dimensión: Recopila Historietas de su Comunidad

Indicador: Recopila historietas, cuentos consultando a sabios de su comunidad en lengua originaria.

Ítem N° 7: ¿Organiza y procesa información al recopilar las historietas o cuentos de su comunidad en lengua originaria?

Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	22	61.11
Casi Siempre	9	25.00
Algunas Veces	1	2.78
Casi Nunca	4	11.11
Nunca	0	0.00
Total	36	100.00

Fuente: Elaboración Propia

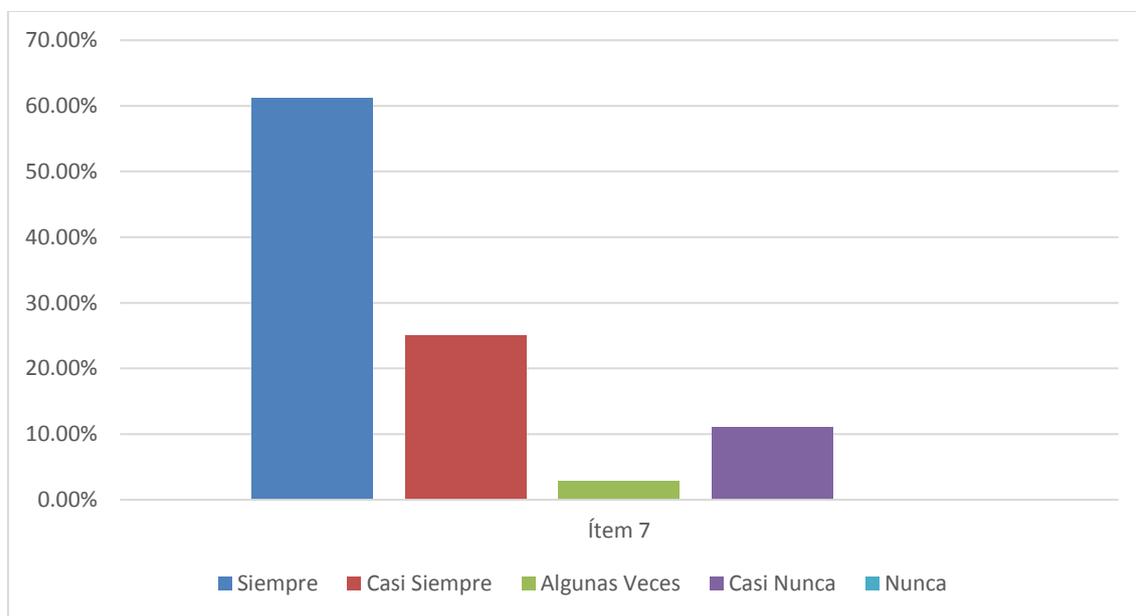


Gráfico N° 12

Variable: Revitalización de la Lengua Originaria Ashaninka

Dimensión: Recopila Historietas de su Comunidad

Indicador: Recopila historietas, cuentos consultando a sabios de su comunidad en lengua originaria.

Ítem N° 7: ¿Organiza y procesa información al recopilar las historietas o cuentos de su comunidad en lengua originaria?

En referencia a si organizan y procesan información al recopilar las historietas o cuentos de su comunidad en lengua originaria, ante lo cual el 61.11% lo hacía siempre, 25.00% casi siempre, 2.78% algunas veces y 11.11% casi nunca.

Como lo demuestran los resultados precedentes, los niños orientan de forma efectiva el software y su aplicación por medio de la elaboración de historietas relacionadas con la cotidianidad de su comunidad; con lo cual se fortalece, además de la creatividad por medio del diseño de las historietas con el uso del software, la preservación de sus tradiciones culturales autóctonas, por cuanto con la estimulación del docente, el niño se ve impulsado a plasmar en su trabajo esos elementos relacionados con su cultura y que forman parte de su cosmovisión; con lo cual no abandona sus tradiciones sino que, por el contrario, las fortalece dejando en el software una historieta que documenta su acervo cultural.

Scratch al Sur - Aprendizaje Creativo (2019) realza la versatilidad del software como herramienta que puede ser utilizada en el aula de manera tal que los niños manifiesten con libertad los elementos que para ellos son relevantes, articulándolos en una historieta dinámica en cuyo proceso creativo se alimenta de experiencias que fortalecen su persona y ayudan a la sociedad a comprender su visión del mundo.

Tabla N° 13

Variable: Revitalización de la Lengua Originaria Ashaninka

Dimensión: Redacta Historietas de su Imaginación

Indicador: Crea historietas con sus respectivos personajes usando su imaginación.

Ítem N° 8: ¿Crea historietas propias de su comunidad utilizando la lengua Ashaninka?

Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	25	69.44
Casi Siempre	11	30.56
Algunas Veces	0	0.00
Casi Nunca	0	0.00
Nunca	0	0.00
Total	36	100.00

Fuente: Elaboración Propia

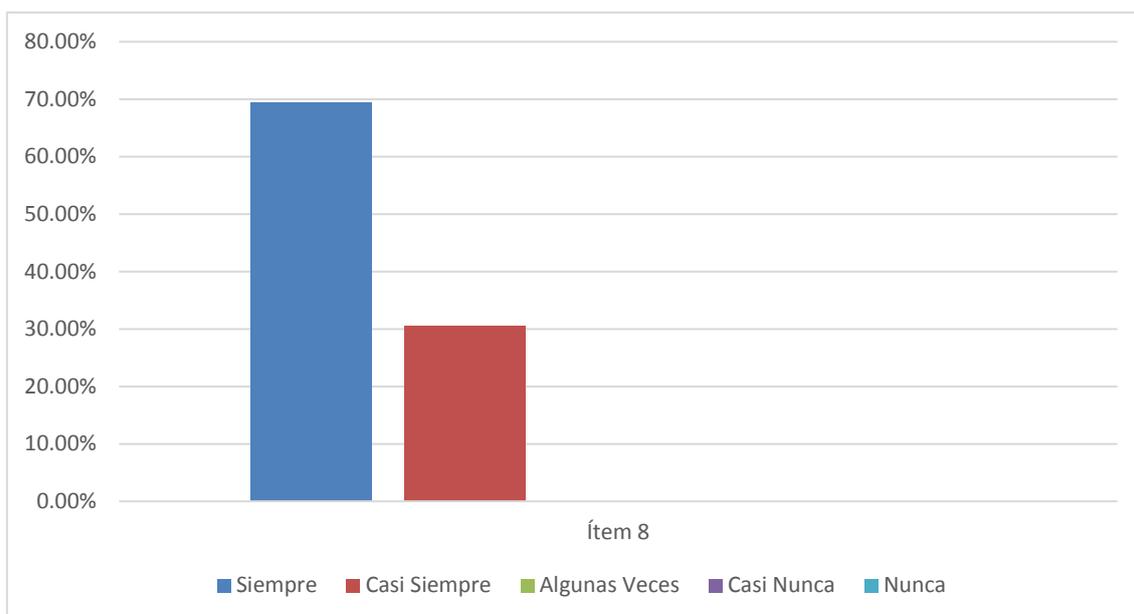


Gráfico N° 13

Variable: Revitalización de la Lengua Originaria Ashaninka

Dimensión: Redacta Historietas de su Imaginación

Indicador: Crea historietas con sus respectivos personajes usando su imaginación.

Ítem N° 8: ¿Crea historietas propias de su comunidad utilizando la lengua Ashaninka?

Al abordar la variable historias en lengua originaria Ashaninka, en su dimensión recopila historietas de su comunidad e indicador crea historietas con sus respectivos personajes usando su imaginación., se evaluó a los alumnos en función de si creaban historietas propias de su comunidad utilizando la lengua Ashaninka, correspondiendo que el 69.44% lo hacía siempre y el 30.56% casi siempre. Estas respuestas indican que la asignación de tareas relacionadas con sus ámbitos étnicos y lingüísticos en los niños ha influido de forma tal en ellos, que la creatividad se expande en función a desarrollar historias propias, manejando elementos asociados a su realidad social y a su ámbito vivencial.

Tabla N° 14

Variable: Revitalización de la Lengua Originaria Ashaninka

Dimensión: Redacta Historietas de su Imaginación

Indicador: Crea historietas con sus respectivos personajes usando su imaginación.

Ítem N° 9: ¿Muestra originalidad en la creación y redacción de historietas en lengua originaria Ashaninka?

Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	21	58.33
Casi Siempre	11	30.56
Algunas Veces	2	5.56
Casi Nunca	2	5.56
Nunca	0	0.00
Total	36	100.00

Fuente: Elaboración Propia

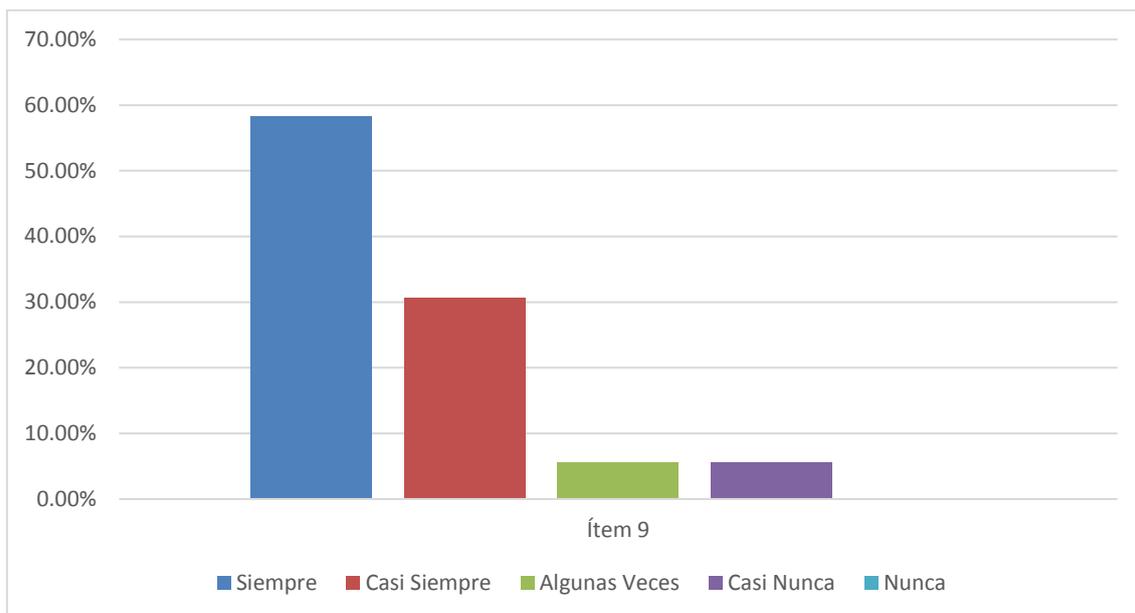


Gráfico N° 14

Variable: Revitalización de la Lengua Originaria Ashaninka

Dimensión: Redacta Historietas de su Imaginación

Indicador: Crea historietas con sus respectivos personajes usando su imaginación.

Ítem N° 9: ¿Muestra originalidad en la creación y redacción de historietas en lengua originaria Ashaninka?

Respecto a si muestran originalidad en la creación y redacción de historietas en lengua originaria Ashaninka, el 58.33% lo hacen siempre, 30.56% casi siempre, 5.56% algunas veces y 5.56% casi nunca. Estas respuestas fácilmente se asocian a la del ítem anterior, por cuanto reflejan la influencia que tiene el orientar actividades académicas en el contexto de la realidad social y cultural de los niños, lo que les permite cómodamente crear e innovar desde la perspectiva de su propia cosmovisión.

Tabla N° 14

Variable: Revitalización de la Lengua Originaria Ashaninka

Dimensión: Redacta Historietas de su Imaginación

Indicador: Crea historietas con sus respectivos personajes usando su imaginación.

Ítem N° 10: ¿Redacta con originalidad las historietas o cuentos recopilados en lengua originaria?

Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	21	58.33
Casi Siempre	11	30.56
Algunas Veces	3	8.33
Casi Nunca	1	2.78
Nunca	0	0.00
Total	36	100.00

Fuente: Elaboración Propia

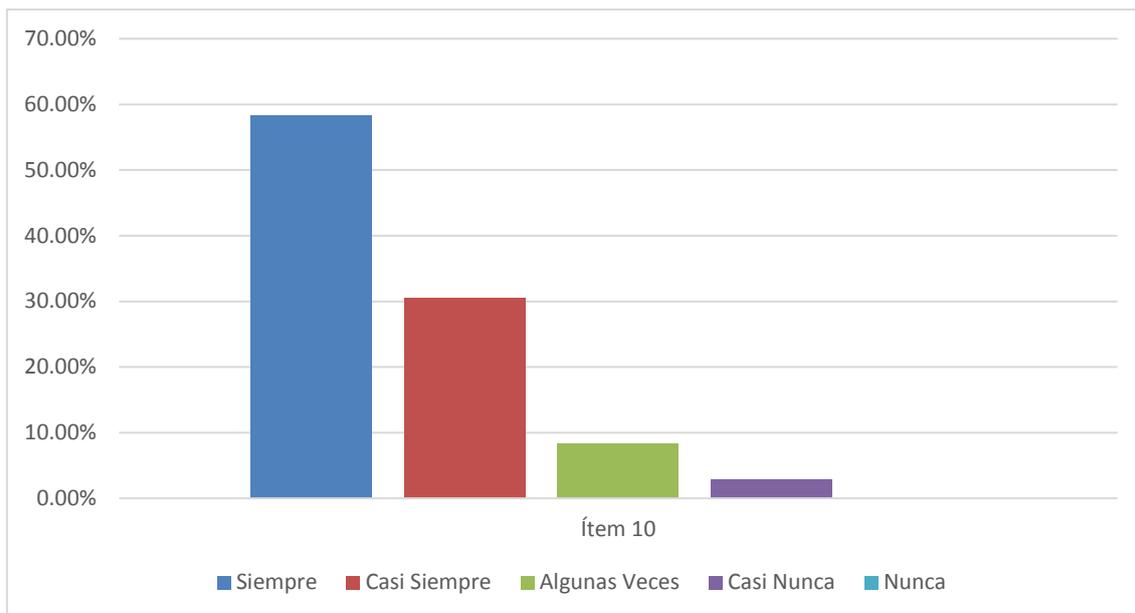


Gráfico N° 14

Variable: Revitalización de la Lengua Originaria Ashaninka

Dimensión: Redacta Historietas de su Imaginación

Indicador: Crea historietas con sus respectivos personajes usando su imaginación.

Ítem N° 10: ¿Redacta con originalidad las historietas o cuentos recopilados en lengua originaria?

En referencia a si redactan con originalidad las historietas o cuentos recopilados en lengua originaria, el 58.33% lo hacían siempre, 30.56% casi siempre, 8.33% algunas veces y 2.78% casi nunca. Estos resultados contundentes permiten reconocer que la aplicación de las estrategias didácticas pudiera estar favoreciendo la utilización de la lengua Ashaninka, con lo cual la revitalización demuestra un avance cuando los niños manifiestan originalidad en sus redacciones.

Tabla N° 15

Variable: Revitalización de la Lengua Originaria Ashaninka

Dimensión: Redacta Historietas de su Imaginación

Indicador: Crea historietas con sus respectivos personajes usando su imaginación.

Ítem N° 11: ¿Muestra fluidez y coherencia en la redacción de las historietas en lengua originaria?

Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	19	52.78
Casi Siempre	13	36.11
Algunas Veces	2	5.56
Casi Nunca	2	5.56
Nunca	0	0.00
Total	36	100.00

Fuente: Elaboración Propia

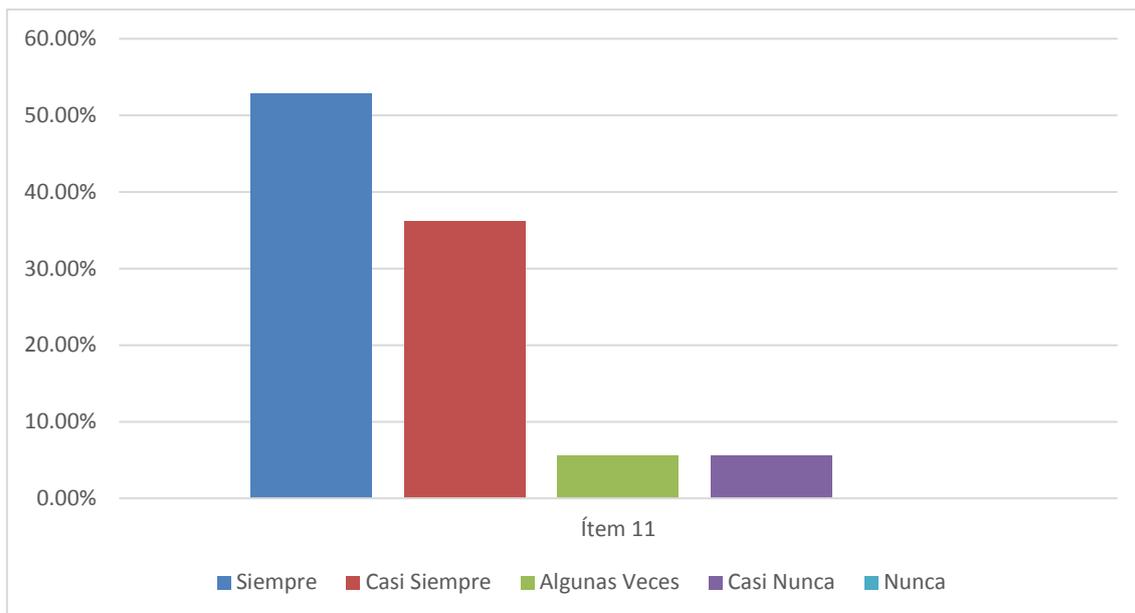


Gráfico N° 15

Variable: Revitalización de la Lengua Originaria Ashaninka

Dimensión: Redacta Historietas de su Imaginación

Indicador: Crea historietas con sus respectivos personajes usando su imaginación.

Ítem N° 11: ¿Muestra fluidez y coherencia en la redacción de las historietas en lengua originaria?

En función a si muestran fluidez y coherencia en la redacción de las historietas en lengua originaria, el 52.78% siempre, 36.11% casi siempre, 5.56% algunas veces e, igualmente, 5.56% casi nunca. Estos resultados son una evidencia significativa del peso y la efectividad que tiene la estrategia didáctica del uso del Scratch, por cuanto al crear comics en la lengua originaria obliga a los niños a perfeccionar sus capacidades lingüísticas, a los fines de hacer un buen trabajo, lo que se traduce en una muestra de la influencia revitalizadora de la actividad sobre la lengua indígena.

Tabla N° 16

Variable: Revitalización de la Lengua Originaria Ashaninka

Dimensión: Redacta Historietas de su Imaginación

Indicador: Crea historietas con sus respectivos personajes usando su imaginación.

Ítem N° 12: ¿Muestra fluidez y coherencia en la articulación de las palabras en la historieta cerrada?

Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	19	52.78
Casi Siempre	14	38.89
Algunas Veces	3	8.33
Casi Nunca	0	0.00
Nunca	0	0.00
Total	36	100.00

Fuente: Elaboración Propia

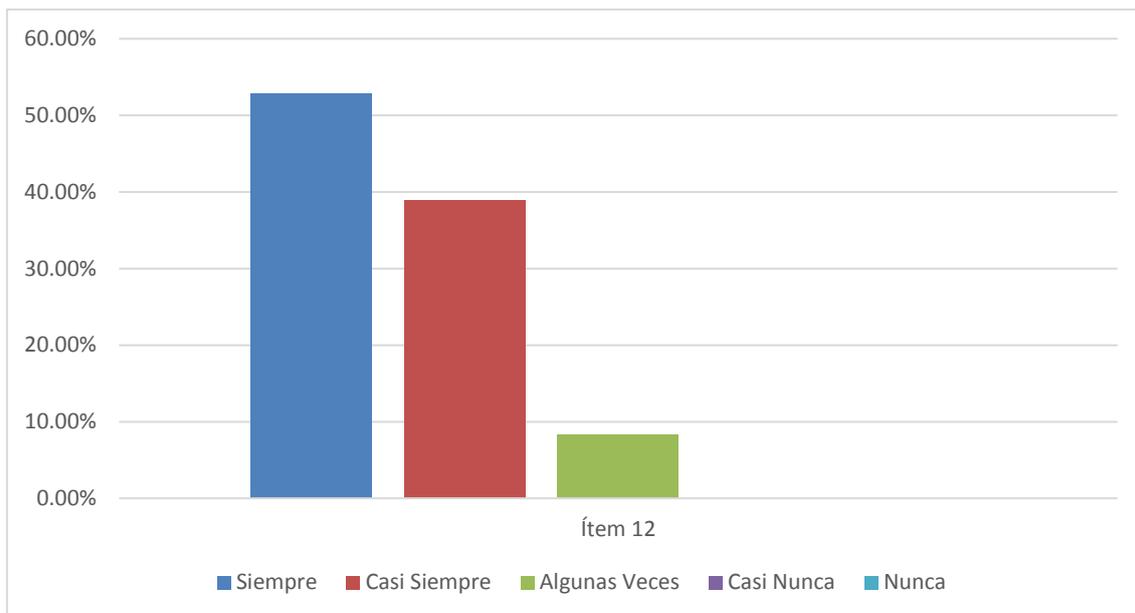


Gráfico N° 16

Variable: Revitalización de la Lengua Originaria Ashaninka

Dimensión: Redacta Historietas de su Imaginación

Indicador: Crea historietas con sus respectivos personajes usando su imaginación.

Ítem N° 12: ¿Muestra fluidez y coherencia en la articulación de las palabras en la historieta cerrada?

En consideración a si muestran fluidez y coherencia en la articulación de las palabras en la historieta cerrada, el 52.78% lo hace siempre, 38.89% casi siempre y 8.33% algunas veces. Como lo señalan los ítemes anteriores y este que no es la excepción, la capacidad de creación y redacción de los niños les permite trabajar con seguridad y de forma efectiva los diálogos de sus historietas con una buena utilización de la lengua Ashaninka, lo que induce a pensar que la estrategia didáctica es efectiva para coadyuvar a la revitalización de la lengua.

Tabla N° 17

Variable: Revitalización de la Lengua Originaria Ashaninka

Dimensión: Redacta Historietas de su Imaginación

Indicador: Crea historietas con sus respectivos personajes usando su imaginación.

Ítem N° 13: ¿Muestra fluidez y coherencia en la pronunciación de las historietas y cuentos creados y/o recopilados?

Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	19	52.78
Casi Siempre	14	38.89
Algunas Veces	3	8.33
Casi Nunca	0	0.00
Nunca	0	0.00
Total	36	100.00

Fuente: Elaboración Propia

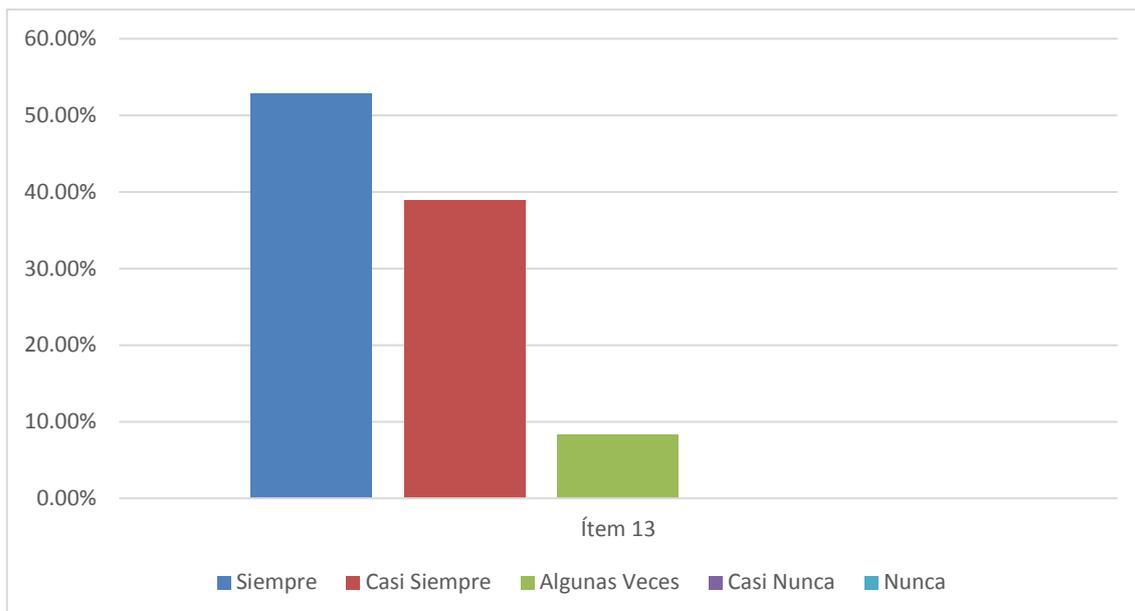


Gráfico N° 17

Variable: Revitalización de la Lengua Originaria Ashaninka

Dimensión: Redacta Historietas de su Imaginación

Indicador: Crea historietas con sus respectivos personajes usando su imaginación.

Ítem N° 13: ¿Muestra fluidez y coherencia en la pronunciación de las historietas y cuentos creados y/o recopilados?

Asimismo, respecto a si muestran fluidez y coherencia en la pronunciación de las historietas y cuentos creados y/o recopilados el 52.78% lo hace siempre, 38.89% casi siempre y 8.33% algunas veces. Estas respuestas orientan a establecer que los niños desarrollan efectivamente la utilización de la lengua Ashaninka en el contexto oral lo que fortalece los resultados previos evidenciando con plenitud la influencia positiva de la estrategia didáctica sobre la revitalización de esta lengua indígena.

Tabla N° 18

Variable: Revitalización de la Lengua Originaria Ashaninka

Dimensión: Redacta Historietas de su Imaginación

Indicador: Crea historietas con sus respectivos personajes usando su imaginación.

Ítem N° 14: ¿Es creativo e imaginativo al momento de redactar una historieta o cuento en lengua originaria?

Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	25	69.44
Casi Siempre	11	30.56
Algunas Veces	0	0.00
Casi Nunca	0	0.00
Nunca	0	0.00
Total	36	100.00

Fuente: Elaboración Propia

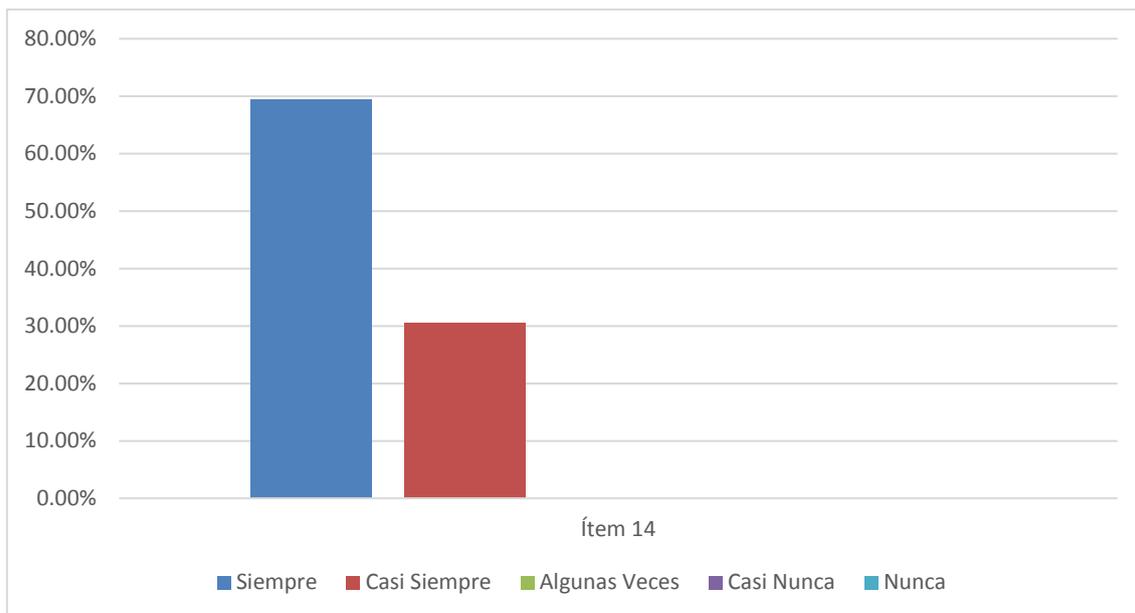


Gráfico N° 18

Variable: Revitalización de la Lengua Originaria Ashaninka

Dimensión: Redacta Historietas de su Imaginación

Indicador: Crea historietas con sus respectivos personajes usando su imaginación.

Ítem N° 14: ¿Es creativo e imaginativo al momento de redactar una historieta o cuento en lengua originaria?

De forma similar respecto a si son creativos e imaginativo al momento de redactar una historieta o cuento en lengua originaria, el 69.44% lo es siempre y 30.56% casi siempre.

Los resultados anteriores demuestran que los niños presentan un elevado nivel de creatividad la cual relacionan de manera directa con su comunidad y con sus vivencias personales cotidianas, las cuales relacionan en función a sus propios criterios de lógica y centrados en el interés que tienen sobre las personas, las cosas y lo que señalan; es decir que la creatividad se induce con la herramienta utilizándola con libertad de diseñar sus historietas en función a lo que ellos consideran pertinente e interesante.

Esta situación coincide con lo señalado por Palomo, (2014) cuando señala que dentro de las ventajas que presenta el Scratch como software utilizado en el aula, es que le da a los alumnos la posibilidad de expresarse con libertad permitiéndose la creación por condición propia de tramas e ilustraciones que reflejen sus intereses personales y particulares.

Tabla N° 19

Variable: Revitalización de la Lengua Originaria Ashaninka

Dimensión: Gestiona imágenes de su entorno

Indicador: Recopila imágenes (fotografías y/o dibujos digitales propios de su entorno)

Ítem N° 15: ¿Recopila imágenes digitales propios de su entorno?

Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	19	52.78
Casi Siempre	14	38.89
Algunas Veces	3	8.33
Casi Nunca	0	0.00
Nunca	0	0.00
Total	36	100.00

Fuente: Elaboración Propia

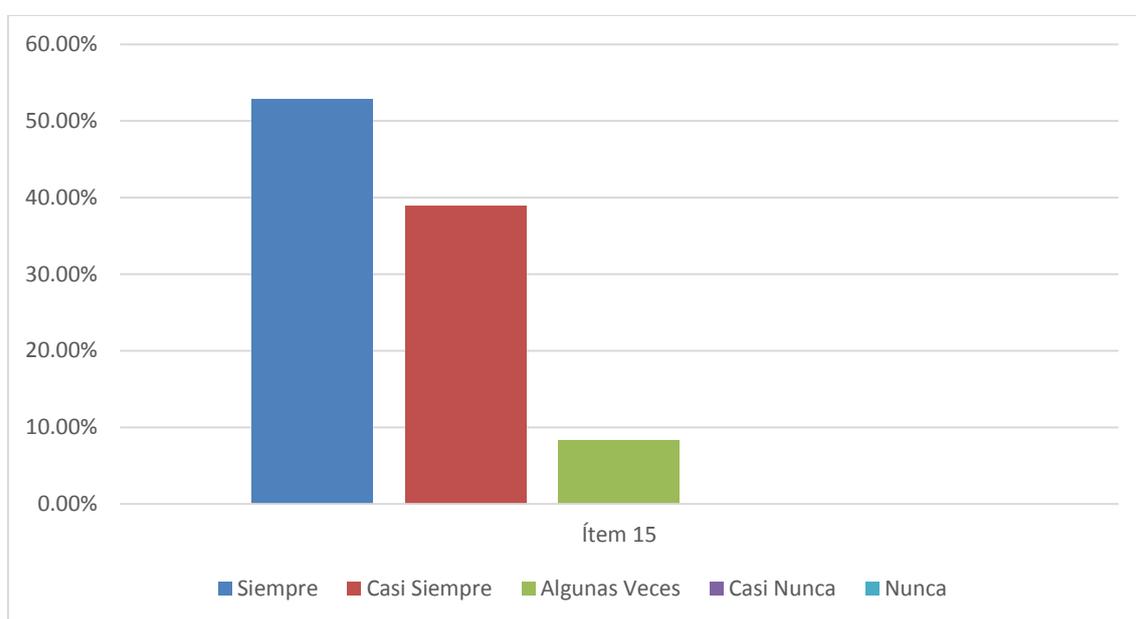


Gráfico N° 19

Variable: Revitalización de la Lengua Originaria Ashaninka

Dimensión: Gestiona imágenes de su entorno

Indicador: Recopila imágenes (fotografías y/o dibujos digitales propios de su entorno)

Ítem N° 15: ¿Recopila imágenes digitales propios de su entorno?

Por último, al evaluar la variable Revitalización de la lengua originaria Ashaninka en su dimensión gestiona imágenes de su entorno, se consideró si los alumnos recopilan imágenes digitales propios de su entorno, ocurriendo que 52.78% lo hace siempre, 38.89% casi siempre y 8.33% algunas veces; lo que indica que los estudiantes enmarcan las producciones de sus trabajos en función a los elementos de su entorno lo que les permite relacionar el espacio con los productos de la tradición y de su imaginación en el marco de la generación de los productos informáticos.

Tabla N° 20

Variable: Revitalización de la Lengua Originaria Ashaninka

Dimensión: Gestiona imágenes de su entorno

Indicador: Valora la cultura local a través de la lengua originaria.

Ítem N° 16: ¿Valora las costumbres de su comunidad a través de las imágenes recopiladas?

Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	19	52.78
Casi Siempre	13	36.11
Algunas Veces	2	5.56
Casi Nunca	2	5.56
Nunca	0	0.00
Total	36	100.00

Fuente: Elaboración Propia

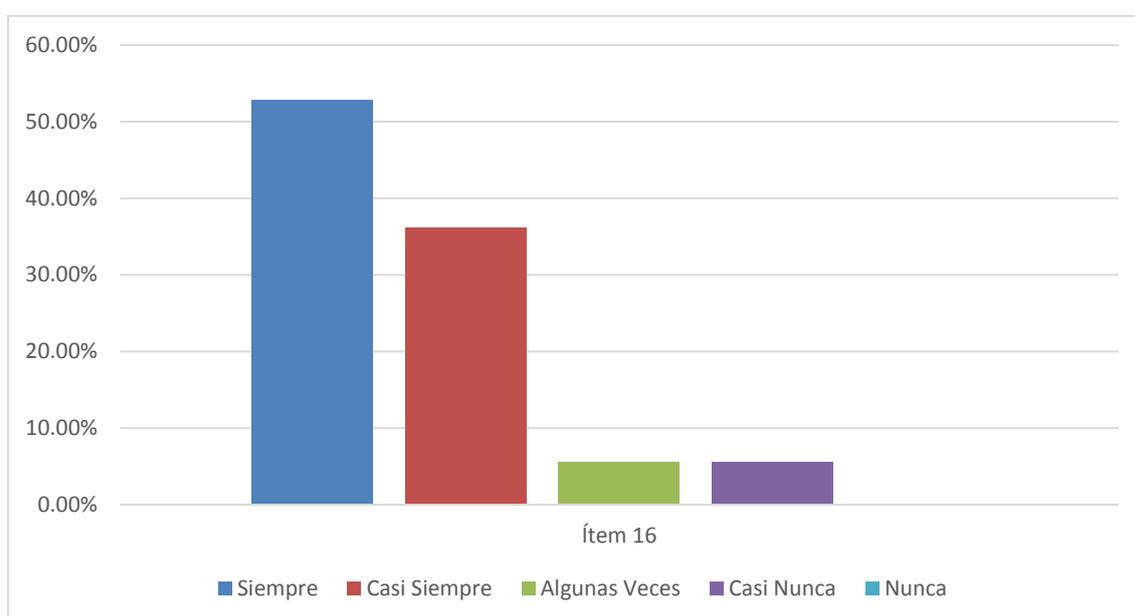


Gráfico N° 20

Variable: Revitalización de la Lengua Originaria Ashaninka

Dimensión: Gestiona imágenes de su entorno

Indicador: Valora la cultura local a través de la lengua originaria.

Ítem N° 16: ¿Valora las costumbres de su comunidad a través de las imágenes recopiladas?

En consideración a si valora las costumbres de su comunidad a través de las imágenes recopiladas, 52.78% lo hace siempre, 36.11% casi siempre, 5.56% algunas veces e, igualmente 5.56% casi nunca. Estas respuestas le dan una mayor valoración a la estrategia didáctica por cuanto no sólo se limita a ser un medio coadyuvante de la revalorización lingüística, sino que pone de manifiesto la valoración general de la cultura.

Tabla N° 21

Variable: Revitalización de la Lengua Originaria Ashaninka

Dimensión: Gestiona imágenes de su entorno

Indicador: Emociones Sentimientos

Ítem N° 17: ¿En las imágenes recopiladas expresa emociones y sentimiento propios de su cultura?

Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	10	27.78
Casi Siempre	22	61.11
Algunas Veces	1	2.78
Casi Nunca	2	5.56
Nunca	1	2.78
Total	36	100.00

Fuente: Elaboración Propia

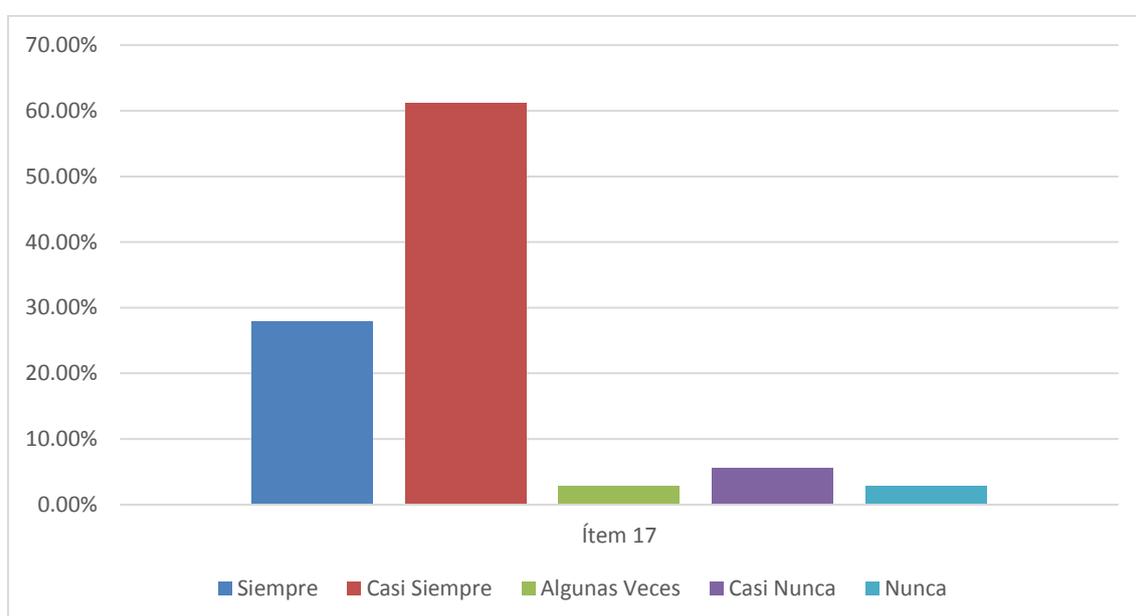


Gráfico N° 21

Variable: Revitalización de la Lengua Originaria Ashaninka

Dimensión: Gestiona imágenes de su entorno

Indicador: Emociones Sentimientos

Ítem N° 17: ¿En las imágenes recopiladas expresa emociones y sentimiento propios de su cultura?

Respecto a si en las imágenes recopiladas expresa emociones y sentimiento propios de su cultura, el 27.78% lo hace siempre, 61.11% casi siempre, 2.78% algunas veces, 5.56% casi nunca y 2.78% nunca. Estos resultados demuestran que hay una identificación afectiva fuerte con lo que representa su entorno, sin embargo, debido a la naturaleza introvertida que caracteriza la cultura Ashaninka, no todo el tiempo la manifiestan.

Tabla N° 22

Variable: Revitalización de la Lengua Originaria Ashaninka

Dimensión: Gestiona imágenes de su entorno

Indicador: Preferencias Conocimientos

Ítem N° 18: ¿En las imágenes recopiladas expresa preferencias?

Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	19	52.78
Casi Siempre	14	38.89
Algunas Veces	3	8.33
Casi Nunca	0	0.00
Nunca	0	0.00
Total	36	100.00

Fuente: Elaboración Propia

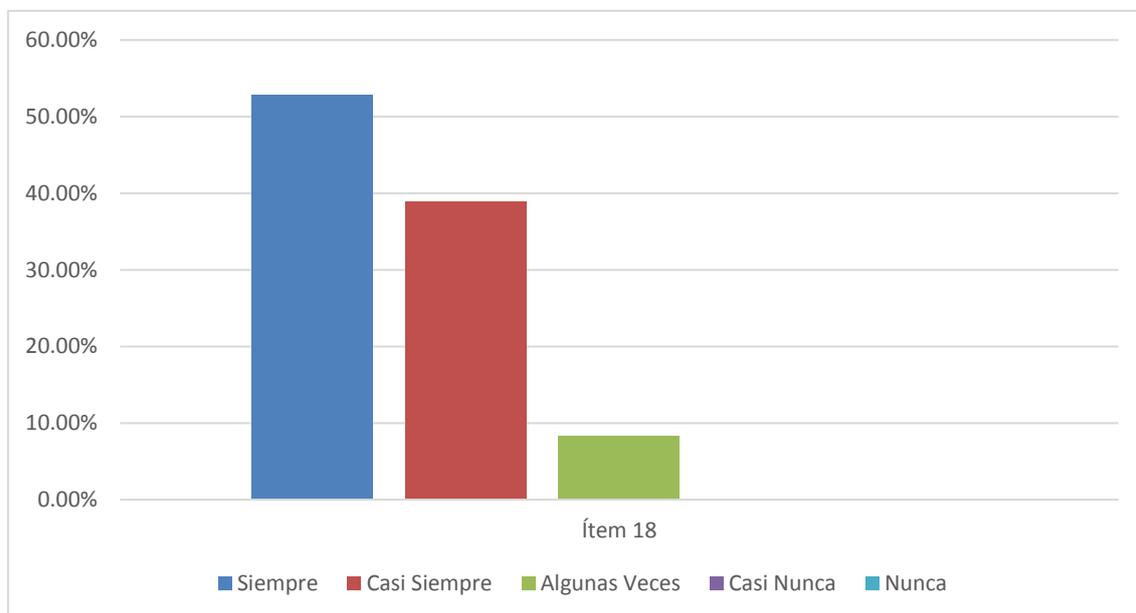


Gráfico N° 22

Variable: Revitalización de la Lengua Originaria Ashaninka

Dimensión: Gestiona imágenes de su entorno

Indicador: Preferencias Conocimientos

Ítem N° 18: ¿En las imágenes recopiladas expresa preferencias?

En función a si en las imágenes recopiladas expresan preferencias, el 52.78% lo hace siempre, 38.89% casi siempre y 8.33% algunas veces. Estos resultados corroboran el efecto que sobre los niños tiene la utilización de la estrategia didáctica, por cuanto además de ser un medio de formación y capacitación se utiliza y valora como un medio de expresión de la subjetividad de los mismos.

Tabla N° 23

Variable: Revitalización de la Lengua Originaria Ashaninka

Dimensión: Gestiona imágenes de su entorno

Indicador: Memorización Percepción

Ítem N° 19: ¿A través de las imágenes expresa su forma de ver al mundo y creencias es decir su cosmovisión?

Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	25	69.44
Casi Siempre	11	30.56
Algunas Veces	0	0.00
Casi Nunca	0	0.00
Nunca	0	0.00
Total	36	100.00

Fuente: Elaboración Propia

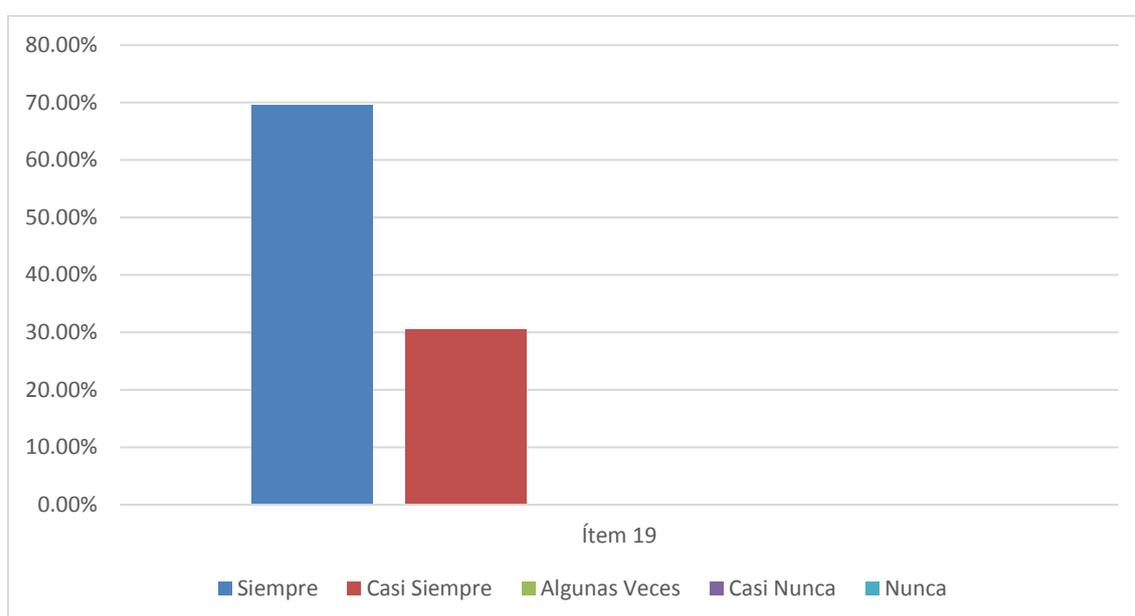


Gráfico N° 23

Variable: Revitalización de la Lengua Originaria Ashaninka

Dimensión: Gestiona imágenes de su entorno

Indicador: Memorización Percepción

Ítem N° 19: ¿A través de las imágenes expresa su forma de ver al mundo y creencias es decir su cosmovisión?

En función a si a través de las imágenes expresa su forma de ver al mundo y creencias es decir su cosmovisión, el 69.44% lo hace siempre, mientras que el 30.56% casi siempre. Estas respuestas, en consonancia con las anteriores, indican que la estrategia didáctica asume una postura integral, en el sentido de permitir la expresión de los niños desde su visión del mundo.

Tabla N° 24

Variable: Revitalización de la Lengua Originaria Ashaninka

Dimensión: Gestiona imágenes de su entorno

Indicador: Creencias y Estereotipos

Ítem N° 20: ¿En las imágenes recopiladas manifiestan estereotipos y a quienes imitan por cultura?

Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	19	52.78
Casi Siempre	14	38.89
Algunas Veces	3	8.33
Casi Nunca	0	0.00
Nunca	0	0.00
Total	36	100.00

Fuente: Elaboración Propia

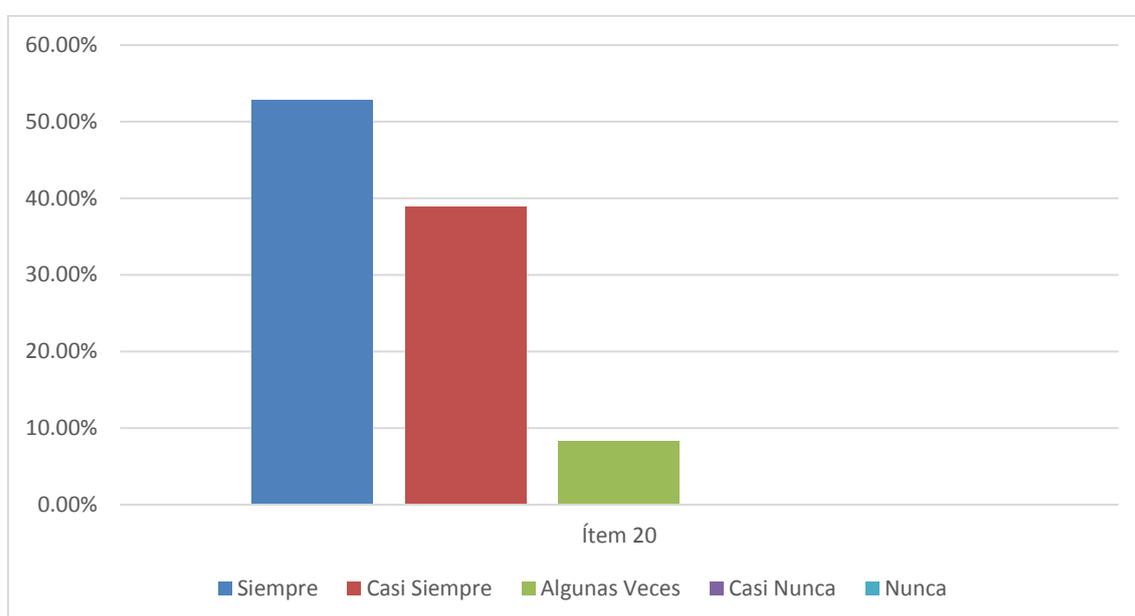


Gráfico N° 24

Variable: Revitalización de la Lengua Originaria Ashaninka

Dimensión: Gestiona imágenes de su entorno

Indicador: Creencias y Estereotipos

Ítem N° 20: ¿En las imágenes recopiladas manifiestan estereotipos y a quienes imitan por cultura?

Finalmente, respecto a si en las imágenes recopiladas manifiestan estereotipos y a quienes imitan por cultura, el 52.78% lo hace siempre, 38.89% casi siempre y 8.33% algunas veces.

Los resultados anteriores permiten identificar que los niños al momento de usar el Scratch toman como fuente fundamental de sus diseños su propio entorno, articulando con lógica el desarrollo de tramas que, como ya se señaló en los párrafos precedentes se ubican en su esquema de intereses y hacen referencia a elementos que para ellos resultan importantes. Todo ello demuestra de manera fehaciente la utilidad del Scratch como

herramienta educativa, al momento que permite a los alumnos el desarrollo de sus aptitudes lógico – matemáticas, estéticas, lingüísticas y culturales, generándose productos importantes que pueden ser un referente de sus valores como cultura de pueblos ancestrales.

Todo esto se alinea a lo señalado por López (2011) citado por (Mendoza Aguirre, 2018), al momento en que reconoce que el Scratch es una herramienta educativa que tiene un potencial enorme para su utilización dentro del aula, en el sentido que eleva la creatividad del niño y lo estimula a producir elementos en donde se conjugan sus intereses y se manifiestan sus valores; con lo cual, en el marco de la cultura Ashaninka va a representar un instrumento que además de potenciar los procesos de enseñanza y aprendizaje llevados a cabo en la escuela, pueden reforzar sus aptitudes en el marco de su esquema de valores culturales.

Capítulo V

Conclusiones y recomendaciones

5.1. Conclusiones

Al finalizar la investigación y después de haber presentado el capítulo anterior que es el análisis y discusión de los resultados se concluye:

1. La revitalización de la lengua originaria Ashaninka, es influida positivamente con la elaboración y recopilación de historietas de la comunidad por parte de los alumnos con la utilización del Software Scratch, por cuanto estos productos están relacionados con su vida cotidiana, lo que ayuda a la preservación de sus tradiciones culturales, también los niños y niñas por el elevado grado de creatividad que tienen ellos redactan historietas de su imaginación, lo cual se relacionan de manera directa con su comunidad, gestionando o adquiriendo imágenes de su entorno, a la vez que asumen y relacionan hechos de la vida cotidiana vistos desde su propia cosmovisión producto del uso de la lengua vernácula; elementos que para ellos resultan muy importantes ya que les son propios a su medio natural.
2. De todas las evidencias que he han obtenido permiten sustentar que las historietas interactivas elaboradas con Scratch influyen de manera significativa en la revitalización de la lengua originaria de los estudiantes de 4° grado de primaria de la institución educativa 65306/Ag. Piloto – Atalaya por que los niños y las niñas se ven impulsados a plasmar en su trabajos los elementos relacionados con su cultura y que forman parte de su cosmovisión; con lo cual no abandona sus tradiciones sino que, por el contrario, las fortalece dejando en el software una historieta que documenta su acervo cultural. Además, implica que el aprendizaje sea parra ellos divertidos, retadores, desafiantes al ofrecerle nuevas opciones de modificar, cambiar personajes de la historia y concluir sus trabajos.
3. La calidad de los trabajos presentados por los estudiantes de 4° grado de primaria de la institución educativa 65306/Ag. Piloto – Atalaya puede considerarse como bastante elevada, por cuanto los productos resaltan debido a su originalidad y estilos, en donde predomina la consideración y uso de elementos propios de la cultura Ashaninka, vistos desde la perspectiva cultural de la etnia e impulsados por la orientación didáctica de la recolección de información que realizan los niños y niñas en la cual participan los miembros de la comunidad y de las familias

como fuentes vivas, a la vez que se promueve el uso de la lengua originaria lo que permite influir los productos desde la cosmovisión de la etnia en particular, por cuanto con las palabras y términos en Ashaninka se construyen aspectos propios y directamente relacionados con la cultura y con la elevada creatividad de los niños y niñas que la generan.

4. En las Historietas interactivas elaboradas con Scratch los estudiantes del cuarto grado de primaria de la II.EE 65306 - Ag. Piloto de Atalaya, han logrado un dominio aceptable en la gestión de recursos auditivos, los que utilizaron diferentes recursos tecnológicos, en la gestión de recursos visuales los estudiantes manifiestan dominar técnicas y herramientas tecnológicas adecuadas para la captación de recursos visuales, también demuestran un significativo dominio de las técnicas de programación, es así que se encuentra en la mayor concentración porcentual en siempre y casi siempre.

5.2. Recomendaciones

Luego de haber realizado el trabajo investigativo se ofrecen las siguientes reflexiones para que se tomen en cuenta como recomendaciones:

- A la comunidad universitaria seguir profundizando en el estudio de la revitalización de la lengua originaria Ashaninka, desde otras perspectivas institucionales y educativas a fin de reforzar el modelo de servicio educativo que crea el Ministerio de Educación a través de la Resolución ministerial N° 519 - 2018 – MINEDU, referido a la Educación Intercultural Bilingüe.
- Que los docentes pongan en práctica el recurso tecnológico Scratch como una herramienta para fortalecer la identidad cultural de los niños y niñas pertenecientes a la diversas etnias, aprovechando, además del enorme valor didáctico que representa el desarrollo de sesiones de aprendizaje divertidas, el uso del software en cuestión, contribuyendo así al uso de las tecnologías digitales una estrategia nacional regulada mediante la Resolución de Secretaria General N° 505 – 2016 -MINEDU.
- Que se elaboren materiales interactivos en las diferentes lenguas originarias utilizando el Scratch y también involucrar a los padres de familia y diferentes

miembros de la comunidad educativa en la revitalización de su lengua originaria a través de la producción de historietas interactivas.

Referencias bibliográficas

- Ballester Redondo, S. (2018). *El cómic y su valor como arte. (Tesis Doctoral)*. Universidad Complutense de Madrid, Madrid.
- Cabezas Tucto, Y. C. (2018). *La historieta en la producción de textos narrativos en estudiantes de secundaria. (Tesis Maestría)*. Universidad César Vallejo, Lima. Recuperado el 2019, de http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/12772/Cabezas_TYC.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Cardona, M. (2002). *Introducción a los métodos de investigación en educación*. Madrid: Editorial EOS.
- Congreso de la Republica (2003). *Ley N° 48044, Ley General de educación, Ley General de Educación 28044*. Lima, Publicado en el Diario Oficial el Peruano N° 24894, del 29 de junio del 2003. Perú.
- Congreso de la Republica (2011). *Ley N° 29735, Ley que Regula el Uso, Preservación, Desarrollo, Recuperación, Fomento y Difusión de las Lenguas Originarias del Perú*. Publicado en el Diario Oficial el Peruano N° 445799, del 5 de junio del 2011. Perú.
- Cuba Huaracha, J. L. (2019). *La historieta y la comprensión lectora en los estudiantes del tercer ciclo avanzado del CEBA PRONOEPSA UGEL N° 01 San Juan de Miraflores. (Tesis Maestría)*. Universidad César Vallejo, Lima. Obtenido de http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/28425/Cuba_HJL.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Defensoría del Pueblo. (2017). *Condiciones para garantizar el derecho a la educación, la salud y una vida libre de violencia de las niñas y adolescentes indígenas*. Lima-Perú: Defensoría del Pueblo.
- Eco, H. (2001). *Para Principiantes*. Buenos Aires, Argentina: Longseller. Obtenido de <https://marcinchains.files.wordpress.com/2016/02/umberto-eco-para-principiantes.pdf>
- Gutiérrez García, G. A. (2009). *Uso de las computadoras portátiles XO en el desarrollo de los componentes del área de Comunicación Integral en los alumnos del sexto grado de la I.E. N°30115 del centro poblado Chucupata en Junín. (Tesis Licenciatura)*. Pontificia Universidad Católica del Perú, Lima. Obtenido de <http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/394/GUTIER>

- REZ_GARCIA_GIOVANNA_USO_COMPUTADORAS_PORTATILES_X10.pdf?sequence=2&isAllowed=y
- Hernández, R., Fernández, C., Baptista, P. (2014). *Metodología de la Investigación*, México D.F.: Editorial Mc Graw-Hill Interamericana.
- Jaramillo Escobar, D. F. (2013). *Incidencia de la implementación del ambiente de programación SCRATCH, en los estudiantes de media técnica, para el desarrollo de la competencia laboral general de tipo intelectual exigida por el Ministerio de Educación Nacional Colombiano*. (Tesis de Maestría). Universidad Atónoma de Bucaramanga, Bucaramanga, Santander. Colombia. Obtenido de http://eduteka.icesi.edu.co/pdfdir/Tesis_DianaFernandaJaramillo.pdf
- Lemus, J. (2008). *Un modelo de revitalización lingüística: el caso nahuat/pipo de El Salvador*, Obtenido de http://www.unavarra.es/digitalAssets/172/172558_JLemus-revitalizaci--n-linguistica-del-Nahuat.pdf
- López García, J. C. (2009). *Programacion con Scratch- Cuadernos de Trabajo para estudiantes, grados 4° y 5°*. Colombia: Fundacion Motorola. Obtenido de <http://www.eduteka.org/GuiaAlgoritmos.php>
- López Pincay, M. K. (2011). *Desarrollo de contenidos y destrezas de morfosintaxis mediante el empleo del software: Educaplay, J Klik, Scratch y Smart Board, para el fortalecimiento del lenguaje oral y escrito en los estudiantes de cuarto a séptimo año de Educación Básica. (Diplomado)*. Universidad Tecnologica de Israel, Quito - Ecuador. Obtenido de <http://157.100.241.244/bitstream/47000/592/1/UISRAEL-EC-SIS-378.242-142.pdf>
- McCloud, S. (2008). *Como Hcer Un Comic, el Arte Invisible*. New York: Astiberi.
- Mendoza Aguirre, M. (2018). *Software de programación "Scratch" en el desarrollo del pensamiento lógico matemático de estudiantes de una institución educativa primaria, Chincha – 2017*. (Tesis de Maestría). Universidad Cesar Vallejo, Lima. Obtenido de http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/29889/mendoza_am.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Ministerio de Cultura (2020). Base de Datos de Pueblos Indígenas u Originarios. Pueblo Ashaninka. Obtenido de: <https://bdpi.cultura.gob.pe/pueblos/ashaninka>

- Ministerio de Educación (2007). *Resolución Suprema N° 001-2007-ED, Aprueba “Proyecto Educativo Nacional Al 2021: La Educación que Queremos para el Perú”*, Lima, 6 de enero de 2007. Perú.
- Ministerio de Educación (2011) *Aprendiendo Scratch*. Lima: DIGETE-Perú y UPV/EHU
- Ministerio de Educación (2016) *D.S. N° 006-2016-MINEDU, Aprueba Política Sectorial de Educación Intercultural Bilingüe*. Lima. Publicado en el Diario Oficial el Peruano N° 592446, Sábado 9 de julio de 2016. Perú.
- Ministerio de Educación (2016) *Resolución Ministerial N° 281-2016-MINEDU “Aprueban el Currículo Nacional de la Educación Básica”*. Lima, Publicado en el Diario Oficial el Peruano N° 588615, 2 de junio de 2016. Perú.
- Ministerio de Educación (2016). *Resolución Ministerial N° 629-2016-MINEDU Plan Nacional de Educación Intercultural Bilingüe Al 2021*. Lima 14 de diciembre del 2016. Perú.
- Ministerio de Educación (2016). *Resolución Ministerial N° 629-2016-MINEDU Plan Nacional de Educación Intercultural Bilingüe Al 2021*. Lima 14 de diciembre del 2016. Perú.
- Necuzzi, C. (2013). *Programa TIC y Educación Básica*. Argentina, Argentina, Argentina: Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF).
- Oficina Internacional del Trabajo (1989). *Convenio N° 169, Organización Internacional del Trabajo (OIT) sobre Pueblos Indígenas y Tribales de países independientes*. 76ª reunión CIT, 27 junio 1989. Ginebra
- Ospina, A. (2015). *Mantenimiento y revitalización de lenguas nativas en Colombia. Reflexiones para el camino Forma y Función*, vol. 28, núm. 2, julio-diciembre, 2015, pp. 11-48 Universidad Nacional de Colombia. Bogotá, Colombia
- Ortega Ortega, H. H. (2012). *Creación de Historieta Educativa Impresa y Multimedia Sobre “Un Buen Ciudadano” Para Escuelas de la Ciudad de Riobamba. (Tesis de Licenciatura)*. Escuela Superior Politecnica de Chimborazo, Riobamba - Ecuador.
- Palomo Málaga, T. (2014). *La producción de textos narrativos con scratch y su relación con la creatividad e inteligencia emocional de los alumnos de quinto grado de primaria de la institución educativa la molina 1278. (Tesis doctoral)*. Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, Lima - Perú.
- Pazmiño Intriago, C. A. (2015). *Los cómic como herramienta que fomenten la lectura y rescaten la tradición oral de las leyendas locales en jóvenes de los primeros años de secundaria en la provincia de Tungurahua. (Tesis de Ingeniero en Diseño*

- Gráfico Publicitario). Universidad Técnica de Ambato, Ambato – Ecuador.
Obtenido de <http://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/13193>
- Peña, J. (2009). *Como dibujar. Historieta, caricatura, humor gráfico*. Bogotá: Magisterio. Colección Artísticamente.
- Pimienta Prieto, J. H. (2007). *Metodología constructivista*. Mexico.: PEARSON EDUCACIÓN. Obtenido de <https://edidactic.weebly.com/uploads/2/7/8/3/27839681/pimientajulio-metodologiaconstructivistaguiaparalplaneaciondocente2ed-131204110717-phpapp01.pdf>
- Pimienta, J. (2007). *Constructivismo Estrategias para aprender a aprender*. México, D.F.: PEARSON.
- Plaza, P. (2011). *La revitalización de lenguas y culturas indígenas: causas y efectos*. PROEIB Andes, UMSS Módulo II: Sociedades, Lenguas y educación, PROEIB Andes – UMSS, Cochabamba 2011.
- Scratch al Sur - Aprendizaje Creativo. (2019). *Guía Curricular -Computación Creativa Scratch 3.0*. Chile. Obtenido de <https://www.scratchalsur.org/assets/computaci%C3%B3n-creativa.pdf>
- Tapia, Y. (2002). *Estrategias metodológicas de enseñanza y uso de lenguas en docentes de las escuelas EBI en el distrito de Mañazo – Puno*. Obtenido de http://bvirtual.proeibandes.org/bvirtual/docs/tesis/proeib/Tesis_Yanet_Tapia.pdf
- UNESCO (2003). *Vitalidad y peligro de desaparición de las lenguas*. Obtenido de http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/HQ/CLT/pdf/LVE_Spanish_EDITED%20FOR%20PUBLICATION.pdf
- Valdez, S (2018). *Estudio etnolingüístico acerca del aprendizaje de las lenguas Asháninka y Castellano en la Comunidad de Churingaveni*, obtenido de: <http://revistas.lamolina.edu.pe/index.php/tnu/article/view/1267/1317>

ANEXOS

Anexo 1
Matriz de consistencia

LA INFLUENCIA DE HISTORIETAS INTERACTIVAS ELABORADAS CON SCRATCH PARA REVITALIZAR LA LENGUA ORIGINARIA ASHANINKA DE LOS ESTUDIANTES DEL 4º GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCION EDUCATIVA 65306 – AG. PILOTO DE ATALAYA, 2019.

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLES E INDICADORES									
Problema general: 1. ¿Qué influencia tiene las Historietas interactivas elaboradas con Scratch en la revitalización de la lengua originaria Ashaninka de los estudiantes del cuarto grado de primaria de la II.EE 65306 – Ag. Piloto de Atalaya, 2019?	Objetivo general: 1. Determinar la influencia que tiene las Historietas interactivas elaboradas con Scratch en la revitalización de la lengua originaria Asháninka de los estudiantes del cuarto grado de primaria de la II.EE 65306 – Ag. Piloto de Atalaya, 2019	Hipótesis principal: 1. Las Historietas interactivas elaboradas con Scratch tienen una influencia significativa en la revitalización de la lengua originaria Asháninka de los estudiantes del cuarto grado de primaria de la II.EE 65306 - Ag. Piloto de Atalaya, 2019.	Variable Independiente: (X) Historietas interactivas elaboradas con Scratch									
			<table border="1"> <thead> <tr> <th>Dimensiones</th> <th>Indicadores</th> <th>Items/Indices</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1.1. Gestión de recursos auditivos</td> <td>Radio Grabadora de audio Celulares Equipo de sonido XO</td> <td>Realiza grabaciones usando el grabador de audio. Investiga sobre las actividades comunales del pueblo Ashaninka</td> </tr> <tr> <td>1.2. Gestión de recursos visuales</td> <td>Imágenes. Cámara fotográfica Computadora XO</td> <td>Adquiere imágenes por medio de dibujos o utilizando la cámara fotográfica. Escribe historietas en lengua originaria</td> </tr> </tbody> </table>	Dimensiones	Indicadores	Items/Indices	1.1. Gestión de recursos auditivos	Radio Grabadora de audio Celulares Equipo de sonido XO	Realiza grabaciones usando el grabador de audio. Investiga sobre las actividades comunales del pueblo Ashaninka	1.2. Gestión de recursos visuales	Imágenes. Cámara fotográfica Computadora XO	Adquiere imágenes por medio de dibujos o utilizando la cámara fotográfica. Escribe historietas en lengua originaria
Dimensiones	Indicadores	Items/Indices										
1.1. Gestión de recursos auditivos	Radio Grabadora de audio Celulares Equipo de sonido XO	Realiza grabaciones usando el grabador de audio. Investiga sobre las actividades comunales del pueblo Ashaninka										
1.2. Gestión de recursos visuales	Imágenes. Cámara fotográfica Computadora XO	Adquiere imágenes por medio de dibujos o utilizando la cámara fotográfica. Escribe historietas en lengua originaria										
Problemas específicos: 1. ¿Qué influencia tiene los recursos auditivos de las historietas interactivas elaboradas con Scratch en la revitalización de la lengua originaria Asháninka de los estudiantes del cuarto grado de primaria de la II.EE 65306 – Ag. Piloto de Atalaya, 2019? 2. ¿Qué influencia tiene los recursos visuales de las historietas interactivas elaboradas con Scratch en la revitalización de la lengua originaria Asháninka de los estudiantes del cuarto grado de primaria de la 65306 - II.EE Ag. Piloto de Atalaya, 2019?	Objetivos específicos: 1. Determinar la influencia que tiene los recursos auditivos de las historietas interactivas elaboradas con Scratch en la revitalización de la lengua originaria Asháninka de los estudiantes del cuarto grado de primaria de la II.EE 65306 – Ag. Piloto de Atalaya, 2019 2. Determinar la influencia que tiene los recursos visuales de las historietas interactivas elaboradas con Scratch en la revitalización de la lengua originaria Asháninka de los estudiantes del cuarto grado de primaria de la II.EE 65306 – Ag. Piloto de Atalaya, 2019.	Hipótesis Secundarias: H.1 Los recursos auditivos de las historietas interactivas elaboradas con Scratch tienen una influencia significativa en la revitalización de la lengua originaria Asháninka de los estudiantes del cuarto grado de primaria de la II.EE 65306 – Ag. Piloto de Atalaya, 2019. H.2 Los recursos visuales de las historietas interactivas elaboradas con Scratch tienen una influencia significativa en la revitalización de la lengua originaria Asháninka de los estudiantes del cuarto grado de primaria de la II.EE 65306 – Ag. Piloto de Atalaya, 2019.	1.1. Recopila historietas de su comunidad	Coherencia de ideas Cohesión Cuentos Frases Retención	Recopila historietas, cuentos de su comunidad. Consulta a sabios de su comunidad. Recopila historietas en lengua originaria.							
			1.2. Redacta historietas de su imaginación	Fluidez Articulación Pronunciación Escucha mensajes Ideas	Crea historietas con sus respectivos personajes usando su imaginación							
			1.3. Gestiona imágenes de su entorno	Emociones Sentimientos Preferencias Conocimientos Memorización Percepción Estereotipos creencias	Recopila imágenes (fotografías y/o dibujos digitales propios de su entorno. Valora la cultura local a través de la lengua originaria.							

Anexo 2

CUESTIONARIO PARA EVALUAR VARIABLE INDEPENDIENTE CUESTIONARIO DE OPINIÓN PARA DOCENTES SOBRE LA PROGRAMACIÓN CON SCRATCH COMO RECURSO PARA ELABORAR HISTORIETAS POR LOS ESTUDIANTES

INSTITUCIÓN EDUCATIVA: 65306 – Ag. Piloto - Atalaya

PARTICIPANTES: DOCENTES

Instrucciones:

A continuación, encontraras un conjunto de preguntas para conocer tu opinión acerca del uso de Scratch como recurso importante en la elaboración de historietas, y el uso de los elementos propios de este software lo que permitirá tomar acciones necesarias para mejorar los aprendizajes, solicito por favor responder las siguientes preguntas. Muy gentil por su tiempo:

**CONTESTE MARCANDO EN LOS CASILLEROS DE ACUERDO CON LOS
CRITERIOS INDICADOS**

INDICADOR	Nº ítems	DIMENSIÓN: GESTIÓN DE RECURSOS AUDITIVOS	Siempre	Casi Siempre	Algunas Veces	Casi Nunca	Nunca
Utiliza de estrategias para gestionar recursos auditivos por medio de grabadores de audio, celulares uso del Software utilizando la computadora.	01	¿Emplea estrategias para grabar audios por medio de grabadores de voz?					
	02	¿Emplea estrategias para grabar audios por medio de celulares en formato Mp3?					
	03	¿Realiza tareas de grabación de sonidos a través de la computadora?					
	04	¿Emplea la computadora en para mejorar su aprendizaje?					
Empleas herramientas del Software de Programación Scratch.	05	¿Conoce comandos de programación o herramientas de programación?					
	06	¿Ha creado algunas animaciones a través de un programa o software de programación?					
	07	¿Tiene conocimientos sobre juegos de rompecabezas en computadora o bloques en secuencias lógicas de programación?					
	08	¿Ha utilizado algún programa o software de programación?					
INDICADOR	Nº ítems	DIMENSIÓN: GESTIÓN DE RECURSOS VISUALES	Siempre	Casi Siempre	Algunas Veces	Casi Nunca	Nunca
Utiliza de estrategias para gestionar recursos visuales (imágenes) por medio de, Cámara fotográfica, celulares, Computadoras	09	¿Emplea estrategias para adquirir imágenes por medio de cámaras fotográficas?					
	10	¿Emplea estrategias para adquirir imágenes por medio de celulares?					
	11	¿Emplea estrategias para adquirir imágenes por medio de la computadora?					
	12	¿Emplea estrategias para dibujar imágenes referentes a las costumbres de su comunidad?					
SUB - INDICADOR	Nº ítems	SUB – DIMENSIÓN: PROGRAMACIÓN	Siempre	Casi Siempre	Algunas Veces	Casi Nunca	Nunca
Conoce cómo funciona el programa SCRATCH en la computadora, y los algoritmos de programación.	13	¿Conoce el interfaz (entorno) de trabajo de Scratch?					
	14	¿Conoce la utilidad en el sistema educativo del Scratch?					
	15	¿Sabe que es un Seudocódigos en programación?					
	16	¿Analiza los trabajos proporcionados antes de proceder con su desarrollo?					
Crea nuevas secuencias de comandos con creatividad y lógica.	17	¿Utiliza información de su comunidad para elaborar sus trabajos?					
	18	¿Le gusta ser original en la elaboración de sus trabajos?					
	19	¿Desarrolla sus trabajos teniendo en cuenta el lugar donde vive o su entorno?					
	20	¿Siente emoción para realizar o mejorar sus trabajos, y toma en cuenta sus errores en la elaboración de nuevas secuencias o trabajos?					

CUESTIONARIO PARA EVALUAR VARIABLE DEPENDIENTE
CUESTIONARIO DE OPINIÓN PARA DOCENTES SOBRE LA PROGRAMACIÓN
SCRATCH COMO RECURSO PARA ELABORAR HISTORIETAS PARA REVITALIZAR
LA LENGUA ORIGINARIA ASHANINKA EN LOS ESTUDIANTES

INSTITUCIÓN EDUCATIVA: 65306 – Ag. Piloto - Atalaya

PARTICIPANTES: DOCENTES

Instrucciones:

A continuación, encontraras un conjunto de preguntas para conocer tu opinión acerca del uso de Scratch como recurso importante en la elaboración de historietas para fortalecer la lengua originaria ashaninka, solicito por favor responder las siguientes preguntas. Muy gentil por su tiempo:

CONTESTE MARCANDO EN LOS CASILLEROS DE ACUERDO CON LOS CRITERIOS INDICADOS

INDICADOR	Nº Ítems	DIMENSIÓN: RECOPILA HISTORIETAS DE SU COMUNIDAD	Siempre	Casi Siempre	Algunas Veces	Casi Nunca	Nunca
Recopila historietas, cuentos consultando a sabios de su comunidad en lengua originaria.	01	¿Muestra coherencia en sus ideas?					
	02	¿Recopila cuentos propios de su comunidad en lengua Ashaninka?					
	03	¿Consulta a sabios de su comunidad sobre su origen en lengua originaria ashaninka?					
	04	¿Emplea frases adecuadas en los diálogos de los personajes de la historieta?					
	05	¿Las historietas pueden reformularse y crear una nueva situación?					
	06	¿Cuándo recopila historietas o cuentos tiene en cuenta su entorno o contexto?					
	07	¿Organiza y procesa información al recopilar las historietas o cuentos de su comunidad en lengua originaria?					
INDICADOR	Nº Ítems	DIMENSIÓN: REDACTA HISTORIETAS DE SU IMAGINACIÓN	Siempre	Casi Siempre	Algunas Veces	Casi Nunca	Nunca
Crea historietas con sus respectivos personajes usando su imaginación.	08	¿Crea historietas propias de su comunidad utilizando la lengua ashaninka?					
	09	¿Muestra originalidad en la creación y redacción de historietas en lengua originaria ashaninka?					
	10	¿Redacta con originalidad las historietas o cuentos recopilados en lengua originaria?					
	11	¿Muestra fluidez y coherencia en la redacción de las historietas en lengua originaria?					
	12	¿Muestra fluidez y coherencia en la articulación de las palabras en la historieta cerrada?					
	13	¿Muestra fluidez y coherencia en la pronunciación de las historietas y cuentos creados y/o recopilados?					
	14	¿Es creativo e imaginativo al momento de redactar una historieta o cuento en lengua originaria?					
INDICADOR	Nº Ítems	DIMENSIÓN: GESTIONA IMÁGENES DE SU ENTORNO	Siempre	Casi Siempre	Algunas Veces	Casi Nunca	Nunca
Recopila imágenes (fotografías y/o dibujos digitales propios de su entorno. Valora la cultura local a través de la lengua originaria. Emociones Sentimientos Preferencias Conocimientos Memorización Percepción Estereotipos creencias	15	¿Recopila imágenes digitales propios de su entorno?					
	16	¿Valora las costumbres de su comunidad a través de las imágenes recopiladas?					
	17	¿En las imágenes recopiladas expresa emociones y sentimiento propios de su cultura?					
	18	¿En las imágenes recopiladas expresa preferencias?					
	19	¿A través de las imágenes expresa su forma de ver al mundo y creencias es decir su cosmovisión?					
	20	¿En las imágenes recopiladas manifiestan estereotipos y a quienes imitan por cultura?					

Anexo 3
Validaciones de instrumentos



PERÚ

Ministerio de Educación

Superintendencia Nacional de
Educación Superior Universitaria

Dirección de Documentación e
Información Universitaria y
Registro de Grados y Títulos

REGISTRO NACIONAL DE GRADOS ACADÉMICOS Y TÍTULOS PROFESIONALES

GRADUADO	GRADO O TÍTULO	INSTITUCIÓN
CASTILLA CRUZ, HILARIO DNI 00163075	MAGISTER EN EDUCACION, MENCION PSICOPEDAGOGIA Fecha de Diploma:14/08/08	UNIVERSIDAD MARCELINO CHAMPAGNAT
CASTILLA CRUZ, HILARIO DNI 00163075	BACHILLER EN EDUCACION Fecha de Diploma:03/12/92	UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN
CASTILLA CRUZ, HILARIO DNI 00163075	LICENCIADO EN EDUCACION ESPECIALIDAD: MATEMATICA Y FISICA Fecha de Diploma:04/08/93	UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN

Ficha de validación

(Juicio de expertos)

Nombre del instrumento: CUESTIONARIO PARA EVALUAR VARIABLE DEPENDIENTE

Autor del instrumento : Eden Berly Fernández Reyes

Maestría : Eden Berly Fernández Reyes

Criterios	Indicadores	Deficiente		Malo				Regular			Bueno			Muy bueno									
		0 - 5	6 - 10	11 - 15	16 - 20	21 - 25	26 - 30	31 - 35	36 - 40	41 - 45	46 - 50	51 - 55	56 - 60	61 - 65	66 - 70	71 - 75	76 - 80	81 - 85	86 - 90	91 - 95	96 - 100		
17. Claridad	Está formulado con un lenguaje apropiado y comprensible.																				X		
18. Objetividad	Describe conductas observables en relación con las categorías.																					X	
19. Actualidad	Se basa en información teórica, tecnológica o científica vigente.																					X	
20. Organización	Tiene una estructura lógica para recoger la información requerida.																					X	
21. Suficiencia	Comprende los aspectos de las categorías en cantidad y calidad suficientes.																					X	
22. Intencionalidad	Mide aspectos precisos de las categorías.																					X	
23. Consistencia	Se basa en aspectos teórico-científicos de las categorías.																					X	
24. Coherencia	Hay relación entre categorías y subcategorías.																					X	
9. Metodología	Responde estratégicamente al propósito de estudio.																					X	
10. Pertinencia	Ha sido adecuado al problema de investigación.																					X	

Observación: _____

Opinión de aplicabilidad: Es aplicable.

Promedio de valoración:

95 %

Lugar y Fecha: Atalaya, 07 de octubre de 2019

Nombres y apellidos del especialista: Mg (X) Dr. () Hilario Castilla Cruz

Cargo en la institución donde labora: *Secretario*

Hilario Castilla Cruz
Firma del informante

DNI N° 00163075 Teléfono: 969914151

**PERÚ**

Ministerio de Educación

Superintendencia Nacional de
Educación Superior UniversitariaDirección de Documentación e
Información Universitaria y
Registro de Grados y Títulos**REGISTRO NACIONAL DE GRADOS ACADÉMICOS Y TÍTULOS PROFESIONALES**

GRADUADO	GRADO O TÍTULO	INSTITUCIÓN
POMAJULCA MENDOZA, DEISI MIRIAN DNI 40230133	DOCTOR EN CIENCIAS DE LA EDUCACION Fecha de Diploma:07/11/18	UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN ENRIQUE GUZMÁN Y VALLE
POMAJULCA MENDOZA, DEISI MIRIAN DNI 40230133	GRADO ACADEMICO DE MAGISTER EN CIENCIAS DE LA EDUCACION MENCION: GESTION EDUCACIONAL Fecha de Diploma:16/09/15	UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN ENRIQUE GUZMÁN Y VALLE
POMAJULCA MENDOZA, DEISI MIRIAN DNI 40230133	LICENCIADO EN EDUCACION. ESPECIALIDAD: MATEMATICA - INFORMATICA Fecha de Diploma:08/02/2005	UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN ENRIQUE GUZMÁN Y VALLE
POMAJULCA MENDOZA, DEISI MIRIAN DNI 40230133	BACHILLER EN EDUCACION MATEMATICA - INFORMATICA Fecha de Diploma:10/11/2004	UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN ENRIQUE GUZMÁN Y VALLE
POMAJULCA MENDOZA, DEISI MIRIAN DNI 40230133	LICENCIADO EN EDUCACION Fecha de Diploma:08/02/2005	UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN ENRIQUE GUZMÁN Y VALLE
POMAJULCA MENDOZA, DEISI MIRRIAN DNI 40230133	BACHILLER EN CIENCIAS DE LA EDUCACION Fecha de Diploma:10/11/2004	UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN ENRIQUE GUZMÁN Y VALLE

Ficha de validación

(Juicio de expertos)

Nombre del instrumento: CUESTIONARIO PARA EVALUAR VARIABLE DEPENDIENTE

Autor del instrumento : Eden Berly Fernández Reyes

Maestría : Eden Berly Fernández Reyes

Criterios	Indicadores	Deficiente		Malo				Regular		Bueno		Muy bueno										
		0-5	6-10	11-15	16-20	21-25	26-30	31-35	36-40	41-45	46-50	51-55	56-60	61-65	66-70	71-75	76-80	81-85	86-90	91-95	96-100	
17. Claridad	Está formulado con un lenguaje apropiado y comprensible.																					X
18. Objetividad	Describe conductas observables en relación con las categorías.																					X
19. Actualidad	Se basa en información teórica, tecnológica o científica vigente.																					X
20. Organización	Tiene una estructura lógica para recoger la información requerida.																					X
21. Suficiencia	Comprende los aspectos de las categorías en cantidad y calidad suficientes.																					X
22. Intencionalidad	Mide aspectos precisos de las categorías.																					X
23. Consistencia	Se basa en aspectos teórico-científicos de las categorías.																					X
24. Coherencia	Hay relación entre categorías y subcategorías.																					X
9. Metodología	Responde estratégicamente al propósito de estudio.																					X
10. Pertinencia	Ha sido adecuado al problema de investigación.																					X

Observación: Aplicable

Opinión de aplicabilidad: Es aplicable.

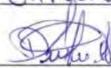
Promedio de valoración:

95 %

Lugar y Fecha: Atalaya 04 de octubre

Nombres y apellidos del especialista: Mg () Dr. (X) Deisi Mirian Pomajulca Mendoza

Cargo en la institución donde labora: Universidad Nacional Enrique Guzmán y Valle.


Firma del informante

DNI N° 40230133 Teléfono: 992616460

**PERÚ**

Ministerio de Educación

Superintendencia Nacional de
Educación Superior UniversitariaDirección de Documentación e
Información Universitaria y
Registro de Grados y Títulos**REGISTRO NACIONAL DE GRADOS ACADÉMICOS Y TÍTULOS PROFESIONALES**

GRADUADO	GRADO O TÍTULO	INSTITUCIÓN
BECERRA GARCIA, DANIEL DNI 00160971	MAGISTER EN CIENCIAS DE LA EDUCACION MENCION: DOCENCIA UNIVERSITARIA Fecha de Diploma:03/02/2012	UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN ENRIQUE GUZMÁN Y VALLE
BECERRA GARCIA, DANIEL DNI 00160971	LICENCIADO EN EDUCACION. ESPECIALIDAD: EDUCACION PRIMARIA Fecha de Diploma:23/11/1998	UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUÍZ GALLO
BECERRA GARCIA, DANIEL DNI 00160971	LICENCIADO EN EDUCACION, NIVEL PRIMARIO Fecha de Diploma:23/11/1998	UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUÍZ GALLO
BECERRA GARCIA, DANIEL DNI 00160971	LICENCIADO EN EDUCACION NIVEL PRIMARIO Fecha de Diploma:23/11/1998	UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUÍZ GALLO

Anexo 4
Tabla estadística de resultados

Encuestado /Ítem	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		
1	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5				
2	4	5	5	5	3	5	5	5	4	5	5	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4			
3	2	3	4	4	2	3	3	5	2	2	2	3	4	3	2	3	4	3	4	3	4	4	3	2	3	4	2	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	2	3	4	3	
4	4	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5			
5	5	5	5	5	3	5	4	5	4	5	5	4	5	4	4	5	4	4	4	5	5	4	4	5	5	4	5	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4		
6	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	4	5	5	3	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5		
7	4	5	5	5	5	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	
8	4	4	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5			
9	5	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5	4	4	5	4	5	4	5	4	4	5	4	5	4	4	4	5	4	5	5	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	
10	3	2	3	2	2	3	3	5	2	3	3	3	4	3	2	3	5	2	5	3	3	5	2	3	3	5	2	5	3	3	3	3	3	3	5	3	3	2	3	5	3	
11	5	4	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	4	4	5	4	5	
12	4	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	4	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	4	4	5	4	5	4	4	5	4		
13	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	4	4	5	4	4	5	4	5	5	4	5	5	4	5	4
14	4	5	5	5	4	4	4	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	4	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5		
15	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	4	4	4	5	5	4	4	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	4	5	
16	5	5	5	5	4	4	4	5	4	5	5	5	4	5	5	4	5	3	5	5	5	5	3	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	
17	3	3	3	4	2	2	2	5	1	2	2	4	5	3	1	3	5	2	5	3	4	5	2	3	3	5	2	5	2	3	2	4	4	5	4	2	1	4	5	4		
18	4	5	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	5	4	5	4	5	4	4	4	4	4	5	5	4	5	4	4	5	4	5	
19	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
20	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
21	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	5	5	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	5	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	5	4	4	
22	4	4	5	5	3	4	5	5	5	4	4	4	5	4	5	5	4	5	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	
23	5	4	4	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	

Anexo 5 Evidencia fotográfica

SCRATCH Archivo Editar Compartir Ayuda

Movimiento Control
Apariencia Sensores
Sonido Operadores
Lápiz Variables

Escenario seleccionado:
No hay bloques de movimiento

Escenario

Programas Fondos Sonidos

al presionar

enviar a todos inicio

enviar a todos fondo5 y esperar

enviar a todos fondo6 y esperar

enviar a todos fondo7 y esperar

enviar a todos fondo9 y esperar

al recibir fondo5

cambiar el fondo a fondo5

esperar 9 segundos

detener programa

al recibir fondo6

cambiar el fondo a fondo6

esperar 30 segundos

detener programa

al recibir fondo7

cambiar el fondo a fondo7

esperar 61 segundos

detener programa

al presionar

tocar sonido

BUEN SAMARITANO ASHANINKA

APANI SHIRAMPARI RANIRI NAMPIKI

Nuevo objeto: Objeto1 Objeto2 Objeto1... Objeto1... Objeto1... Objeto5 Objeto6

Objeto7 Objeto8 Objeto9

Escenari...

x: -494 y: 157

SCRATCH Archivo Editar Compartir Ayuda

Movimiento Control
Apariencia Sensores
Sonido Operadores
Lápiz Variables

Escenario seleccionado:
No hay bloques de movimiento

Escenario

Programas Fondos Sonidos

al presionar

enviar a todos inicio

enviar a todos fondo5 y esperar

enviar a todos fondo6 y esperar

enviar a todos fondo7 y esperar

enviar a todos fondo9 y esperar

al recibir fondo5

cambiar el fondo a fondo5

esperar 9 segundos

detener programa

al recibir fondo6

cambiar el fondo a fondo6

esperar 30 segundos

detener programa

al recibir fondo7

cambiar el fondo a fondo7

esperar 61 segundos

detener programa

al presionar

tocar sonido

BUEN SAMARITANO ASHANINKA

IMONTSAKARI KOSHINTIPENI IKOSHITAKERI MABOENI RAYETAKERI

Nuevo objeto: Objeto1 Objeto2 Objeto1... Objeto1... Objeto1... Objeto5 Objeto6

Objeto7 Objeto8 Objeto9

Escenari...

x: -218 y: -434

SCRATCH Archivo Editar Compartir Ayuda

Movimiento Control
Apariencia Sensores
Sonido Operadores
Lápiz Variables

Objeto10 x: 250 y: 30 dirección: 79

Programas Disfraces Sonidos

al recibir inicio
esconder

al recibir fondo6
cambiar el disfraz a 31 mostrar
esperar 4 segundos
ir a x: -253 y: 31
mostrar
decir IMONTSAKARI KOSHINTIPENI IKOSHITAKI
esperar 1 segundos
deslizar en 12 segs a x: 250 y: 30
esconder

mover 40 pasos

decir CAYÓ ENTRE LADRONES QUE LE ROBA

BUEN SAMARITANO ASHANINKA

IPOSAITAKERI TE
IKANTANAJE
RANISHITAJE
ROKAITANAKERI

Nuevo objeto: Escenari... Objeto1 Objeto2 Objeto1... Objeto1... Objeto5 Objeto6 Objeto7 Objeto8 Objeto9

SCRATCH Archivo Editar Compartir Ayuda

Movimiento Control
Apariencia Sensores
Sonido Operadores
Lápiz Variables

Objeto10 x: 250 y: 30 dirección: 79

Programas Disfraces Sonidos

al recibir inicio
esconder

al recibir fondo6
cambiar el disfraz a 31 mostrar
esperar 4 segundos
ir a x: -253 y: 31
mostrar
decir IMONTSAKARI KOSHINTIPENI IKOSHITAKI
esperar 1 segundos
deslizar en 12 segs a x: 250 y: 30
esconder

mover 40 pasos

decir CAYÓ ENTRE LADRONES QUE LE ROBA

BUEN SAMARITANO ASHANINKA

RARETA PAKA
ITSIPA ASHENINKA
KAMETSARI
RAMENAPAKERI
ITAKOSHIRIAKARI
RAMITAKOTANAKE
RI

Nuevo objeto: Escenari... Objeto1 Objeto2 Objeto1... Objeto1... Objeto5 Objeto6 Objeto7 Objeto8 Objeto9











