

SISTEMA WEB STORYTELLING PARA LA PRODUCCIÓN DE CUENTOS EN LOS ESTUDIANTES DE TERCER GRADO DE PRIMARIA DE LAS II.EE. “JESÚS NAZARENO” Y “SEÑOR DE LA SOLEDAD”, HUARAZ - 2016

STORYTELLING WEB SYSTEM FOR THE PRODUCTION OF
SHORT STORIES IN THE THIRD GRADE STUDENTS OF
PRIMARY OF THE II.EE. "JESÚS NAZARENO" AND
" SEÑOR DE LA SOLEDAD ", HUARAZ - 2016

*Juan R. Cadillo*¹

RESUMEN

La escritura a través de un sistema Storytelling para producir cuentos tiene un futuro prometedor al facilitar el desarrollo de diversos aspectos de producción textual usando las TIC. La propuesta se enmarcó en un modelo de producción textual aprovechando los recursos TIC como la multimedia y la herramienta de autor del tipo Web para plantear estrategias pedagógicas que permitan al estudiante planificar, redactar y revisar sus cuentos bajo un plan de trabajo. El objetivo fue determinar el nivel de desarrollo de la producción de cuentos, mediante la aplicación del sistema Web Storytelling en estudiantes del tercer grado de educación primaria. Su metodología es experimental, con diseño cuasi experimental con pre y postest. Para la recolección de datos se utilizó la “Rejilla para evaluar la producción de textos narrativos: cuentos ilustrados” y para validar el software didáctico la “Ficha simplificada de catalogación y evaluación de software educativo” y la “Ficha de revisión de la versión final del software educativo”, el trabajo sigue la línea de investigación de aplicación de estrategias didácticas activas en instituciones educativas. Los resultados determinaron que en el pre test, 67% y 47% de los estudiantes

¹ Doctor en Educación por la Universidad César Vallejo. Docente tutor de la Escuela de Ingeniería de Sistemas. Universidad Católica los Ángeles de Chimbote. jcadillo@uladech.pe

del grupo experimental y control respectivamente se encuentran en el nivel deficiente; mientras en el posttest, después de la aplicación del sistema Web Storytelling el 100% de estudiantes del grupo experimental logró un nivel óptimo. Concluyendo que la aplicación del sistema Web Storytelling influye significativamente (**P = 0,0000 < 0,05) en el desarrollo de la producción de cuentos.

PALABRAS CLAVE: Cuentos, producción de cuentos, sistema Web Storytelling, cuentacuentos, producción de textos, uso de las TIC

ABSTRACT

Writing through a Storytelling system to produce stories has a promising future by facilitating the development of various aspects of textual production using ICT. The proposal was framed in a model of textual production taking advantage of ICT resources such as multimedia and the author tool of the Web type to propose pedagogical strategies that allow the student to plan, write and review their stories under a work plan. The objective was to determine the level of development of story production, through the application of Web Storytelling system in students of the third grade of elementary school. Its methodology is experimental, with quasi-experimental design with pre and post test. For the data collection, the "Grid to evaluate the production of narrative texts: illustrated stories" was used and to validate the didactic software the "Simplified Sheet of cataloging and evaluation of educational software" and the "Review sheet of the final version of the educational software", the work follows the research line of application of active teaching strategies in educational institutions. The results determined that in the pretest, 67% and 47% of the students in the experimental group and control respectively are in the deficient level; While in the post test, after the application of the Web Storytelling system, 100% of students in the experimental group achieved an optimal level. Concluding that the application of the Web Storytelling system significantly influences (** P = 0.0000 < 0.05) in the development of story production.

KEY WORDS: Tales, producing stories, Web Storytelling system, storytelling, text production, use of ICT.

INTRODUCCIÓN

En la sociedad moderna la escritura cobra una vital importancia al permitir desempeñarnos con éxito en la escuela, la vida social, el mundo laboral. Siendo una de las habilidades más complejas e importantes (Pujol, 2000); por ello, el desafío de la escuela es asegurar su aprendizaje y lograr superar procesos centrados en prácticas tradicionales, requiriéndose de estrategias innovadoras como el desarrollo de la escritura a través de los cuentos usando herramientas TIC como un sistema Web Storytelling.

Como antecedente de estudio tenemos entre otros a Rubiano (2016) que indica que el diseño e implementación de propuestas pedagógicas mejoran el proceso de escritura, en este sentido Fuentes (2008) indica que las propuestas deben tener como base el modelo de producción textual de Hayes y Flower (1980), y Giral y Jaramillo (2004) aportan al indicar que una herramienta multi-medial aumenta significativamente la motivación del estudiante al componer sus textos.

A su vez, se entiende que la producción de cuentos es un proceso cognitivo que consiste en traducir el lenguaje representado en ideas, pensamientos, sentimientos e impresiones de tipo episódico que posee el sujeto en un discurso escrito y coherente en función de contextos comunicativos y sociales determinados (Díaz-Barriga y Hernández, 2002) que tiene inicio, nudo y final. Donde el desarrollo de la estructural textual del cuento se da en las dimensiones intratextual, intertextual y extratextual atendiendo a la propuesta del discurso de Bajtin (1982), Martínez (2002), Van Dijk (1980) y el MEN (1998).

Donde la dimensión intratextual es el conjunto de procesos referidos a las estructuras semánticas y sintácticas, considerando los aspectos de lo microestructural, macroestructural, superestructural y lexical. Lo intratextual se ocupa de la presencia de microestructuras y macroestructuras; lo mismo que el manejo de léxicos particulares y de estrategias que garantizan coherencia y cohesión a los mismos: cuantificadores, conectores, pronominalización, marcas temporales, marcas espaciales. En el texto narrativo priman, generalmente, las marcas temporales que son hechos organizados en el eje “tiempo” (MEN, 1998).

La dimensión intertextual, se traduce en el grado de reconocimiento de las relaciones que se dan entre un texto y otro, es decir, cómo diferentes textos logran influir sobre la narración que se está escribiendo y permiten al autor asumir diferentes voces, referencias a épocas y culturas diversas. Esta dimensión permite relaciones con otros textos a través del uso de contenido e información que provienen de fuentes, citas y referencias de otros autores u obras que se añaden en el documento que se elabora (MEN, 1998). Entonces, lo intertextual permite vincular el texto de diferentes maneras a otros textos: ya sea citándolos, o tomando de ellos determinados temas, argumentos, formas de expresión o reelaborándolos o parodiándolos. Así se explica que para entender algunos textos debemos conocer una variedad de textos afines a él, con los cuales se relaciona de una u otra forma. En el caso de los cuentos, los niños cuando oyen leer un cuento ya tienen

una cantidad de conocimientos intertextuales que le ayudarán a interpretar el texto y su sistema de expectativas. “La cantidad de experiencia precedente, textual e intertextual, se convierte pronto en calidad de interpretación” (Simone, 2000, p. 110).

La dimensión extratextual, está referida a los elementos pragmáticos relacionados con la producción escrita. Este componente pragmático se ocupa del entorno comunicativo o mejor dicho de las situaciones comunicativas en las cuales se produce el texto considerando por ejemplo la intención, la ideología, las voces y el uso social del texto en este contexto, a esto se le denomina composición pragmática del texto.

Siendo el cuento digital (storytelling) exactamente lo mismo pero con la introducción de contenido multimedia y/o hipervínculos de tal forma que el cuento es enriquecido con material en formato imagen, texto o sonido, requiriendo su disfrute el uso de soporte tecnológico como la PC, la tablet o el móvil. En el que la multimedia y el ordenador tiene enorme potencial para el aprendizaje (Mayer, 2005), lo que se sustenta en la teoría de la codificación dual, que considera dos subsistemas cognitivos, el primero representado en la capacidad de percibir y representar imágenes y el segundo, por el de la representación verbal donde el primero codifica mediante formas e imágenes y el segundo lo realiza mediante ideas lógicas (Paivio, 1990).

Así, el aprendizaje multimedial logra un aprendizaje significativo (Mayer, 2003) al integrar mediante storytelling la información verbal y no verbal, y los aprendizajes previos en la creación de cuentos.

Para lograr el desarrollo de la estructural textual del cuento de manera general, y el storytelling de manera particular, se requiere entender los modelos de escritura y su aplicabilidad en la escritura de cuentos, destacando el modelo de Hayes y Flower (1980), que intenta explicar la dimensión cognitiva de la escritura, considerando: el contexto de producción, la memoria a largo plazo del escritor y el proceso de escritura. Así, mismo es necesario hacer referencia al enfoque constructorista de Papert y Harel (1991) quienes explican que la computación como una innovación educativa, no debe centrarse solamente en mejorar los métodos de enseñanza de los maestros, sino que debe proponer al educando actividades interesantes y creativas que permitan estimular su capacidad de pensar, de buscar soluciones a los problemas; en suma, ofrecer mejores oportunidades para construir conocimiento. Donde es imprescindible contemplar hasta dónde

puede llegar el estudiante con la ayuda de otros (Zona de desarrollo próximo) y qué mejoras se pueden alcanzar con el uso de las TIC con fines educativos.

El empleo de las TIC para el estudio, se basó en un sistema Web, cuya funcionalidad es la de una herramienta de autor que facilita el desarrollo de contenido digital (Aedo et al., 2009; García y Maldonado, 2005) usando la plataforma Web 2.0 para escribir e ilustrar cuentos en formato multimedial, cuyo prototipo fue alojado en <http://cuentacuentos.org>. Su integración en el estudio se orientó a desarrollar estrategias que combinen los cuentos con las TIC, logrando se generen situaciones que promuevan el desarrollo cognitivo a través del uso del lenguaje para funciones cognitivas más complejas. Se abogó por el uso de las TIC debido al vertiginoso rol que está jugando dentro de los estilos y ritmos de vida; generando cambios lingüísticos, sociales, políticos, etc., de los cuales es imposible sustraerse en la educación.

Un aspecto clave para garantizar la idoneidad de las herramientas tecnológicas y en especial del software es garantizar que cumple con determinados criterios de calidad en los aspectos pedagógicos, didácticos y técnicos requeridos para apoyar el proceso educativo por ello es clave aplicar metodologías de diseño e implementación cuyo marco guía sea la ingeniería de software. Así, el desarrollo de una herramienta de autor, como cualquier otro software educativo, debe seguir los criterios de ingeniería de software, que considera tres elementos clave: los métodos, las herramientas y los procedimientos; los que facilitan el control del proceso de desarrollo de software y brindan a los desarrolladores las bases de la calidad de una forma productiva (Pressman, 1993).

El paradigma usado para la construcción del prototipo aplicado fue UML-based Web Engineering (UWE) que sirvió para modelar la aplicación web prestando especial atención a la sistematización y personalización; este paradigma sirvió para desarrollar las actividades de análisis de requerimientos, el diseño conceptual, el diseño de navegación y el diseño de presentación, que producen los siguientes modelos (Kroiß, Koch y Kozuruba, 2011): modelo de requerimientos (casos de uso), modelo conceptual, modelo de navegación y el modelo de presentación.

El modelo de requerimientos basado en casos de uso, permitió describir los requerimientos funcionales de la aplicación, es decir, describe partes del comportamiento de la aplicación sin revelar su estructura interna (Koch, 2000). Para el sistema Web Storytelling del estudio se identificaron como actores al estudiante,

el docente y al administrador como especialización del docente que cumple funciones de administración de la plataforma. Respecto a los casos de uso se modelaron casos de uso para cada actor considerando las relaciones desarrolladas.

El modelo conceptual se basó en las especificaciones de los casos de uso del análisis de requerimientos e incluyó a los objetos involucrados en la interacción entre el usuario y la aplicación. Cuyo resultado fue la construcción de un modelo de clases (Koch, 2000). Siendo las clases principales del modelo: el usuario, libros, administrador, matrícula, curso, etc.

El modelo de navegación permitió indicar la relación entre las páginas Web del sistema, al especificar los objetos que pueden ser visitados (clases de navegación) y como alcanzarlos (asociaciones de navegación) (Koch, 2000).

El modelo de presentación se basó en el modelo de navegación con el que se formularon el conjunto de vistas que permite mostrar el contenido y la estructura de las clases de navegación, es decir, muestra cómo el usuario puede interactuar con las páginas web (Koch, 2000). Y permite a criterio de la investigación obtener un software educativo que puede motivar y afianzar las habilidades para escribir, ilustrar, animar y compartir a los niños mediante la producción de libros de cuentos de manera online.

El prototipo propuesto se combinó con tres tipos de estrategias genéricas para impulsar las habilidades de storytelling. La primera, busca se comprenda el contexto (situación retórica) lo que permite al estudiante identificar a quién le escribe, por qué lo hace y cuál es su papel como escritor; la segunda es desarrollar la capacidad del estudiante para comprender qué recursos narrativos necesita su texto para expresar su mensaje y qué requiere el lector para comprender el texto. Y la tercera está relacionada con la composición adecuada, consiste en desarrollar correctamente las fases de planeación, producción y revisión en clase. Donde el papel del docente es medir la evolución del aprendizaje y el dominio de las estrategias, debiendo para ello adaptar una diversidad de actividades, dar atención individualizada, lograr trabajo cooperativo entre estudiantes dentro de la clase y ofrecer de ser necesario apoyo al usar el software.

De esta manera la investigación buscó responder a la pregunta ¿En qué medida la aplicación de un sistema Web Storytelling influye en el nivel de desarrollo de la producción de cuentos en los estudiantes del tercer grado de educación primaria?, siendo el enunciado: La aplicación del sistema Web Storytelling influye significativamente en el nivel de desarrollo de la producción de cuentos

en estudiantes del tercer grado de educación primaria de las II.EE. “Jesús Nazareno” y “Señor de la Soledad”- Huaraz, 2016. Planteando como objetivo determinar el nivel de desarrollo de la producción de cuentos, mediante la aplicación del sistema Web Storytelling en los estudiantes del tercer grado de educación primaria de las II.EE., lugar y año antes referidos, considerando que los elementos TIC multimediales adecuadamente combinados en un solo entorno deben permitir desarrollar las principales habilidades para generar contenido escrito a través del storytelling en los estudiantes del nivel primario de la localidad de estudio. El alcance del estudio fue explicativo y su metodología experimental, con diseño cuasi experimental con pre y post test.

MATERIAL Y MÉTODOS

El presente estudio corresponde al tipo experimental, con diseño cuasi experimental. La población objeto de estudio está conformada por 75 estudiantes del tercer grado del nivel primario del cual se tomó mediante muestreo no probabilístico por conveniencia a 30 estudiantes, considerando grupos intactos, con 15 estudiantes para el grupo experimental y control. Sobre el grupo experimental se aplicaron 15 sesiones de aprendizaje usando estrategias para la producción de cuentos usando el sistema Web Storytelling propuesto.

Para la recolección de datos se utilizaron los siguientes instrumentos: Para la variable producción de cuentos, se utilizó la “Rejilla para evaluar la producción de textos narrativos: cuentos ilustrados”, instrumento propuesto a partir de las teorías sobre los textos y el discurso propuesta por Bajtin (1982), Martínez (2002) y Van Dijk (1980), los Lineamientos curriculares en Lengua Castellana (MEN, 1998) y las corrientes de la narrativa digital. Para la confiabilidad del instrumento se aplicó a una muestra de 10 estudiantes del tercer grado de primaria, obteniendo el coeficiente de Alfa de Cronbach en un 0,95; que equivale a un nivel muy bueno y la validación a través del juicio de tres expertos con grado de doctor. Mientras que para la variable “Sistema Web Storytelling”, se utilizaron la “Ficha simplificada catalogación y evaluación de software educativo” y la “Ficha de revisión de la versión final del software educativo” basado en las propuestas de Marqués (2002) y Cataldi (2000). Para corroborar su validez de contenido fueron sometidos a juicio de expertos de tres doctores en educación.

Respecto a las consideraciones éticas, se consideró el consentimiento informado de los padres de familia. Por otra parte, los datos fueron analizados y proce-

sados utilizando la estadística descriptiva, aplicando tablas de distribución de frecuencias, medidas de tendencia central y dispersión; y la estadística inferencial empleando la “t” de Student para muestras independientes y relacionadas para contrastar la hipótesis.

RESULTADOS

Las figuras 1 y 2 presentan resultados de la aplicación de la “Rejilla para evaluar la producción de textos narrativos: cuentos ilustrados” a los grupos experimental y control en las pruebas de pre test y posttest, respectivamente.

En los resultados del pre test, el 67% de los estudiantes del grupo experimental se ubican en el nivel deficiente y un 33% en el nivel regular del desarrollo de la producción de cuentos, mientras que en el grupo control el 47% y 53% se ubican en los niveles deficiente y regular, respectivamente. En el posttest en cambio, se observa que la totalidad de los estudiantes (100%) del grupo experimental logran alcanzar el nivel óptimo del desarrollo de la producción de cuentos a diferencia del grupo control que registra un 47% en el nivel deficiente y 53% en el nivel regular.

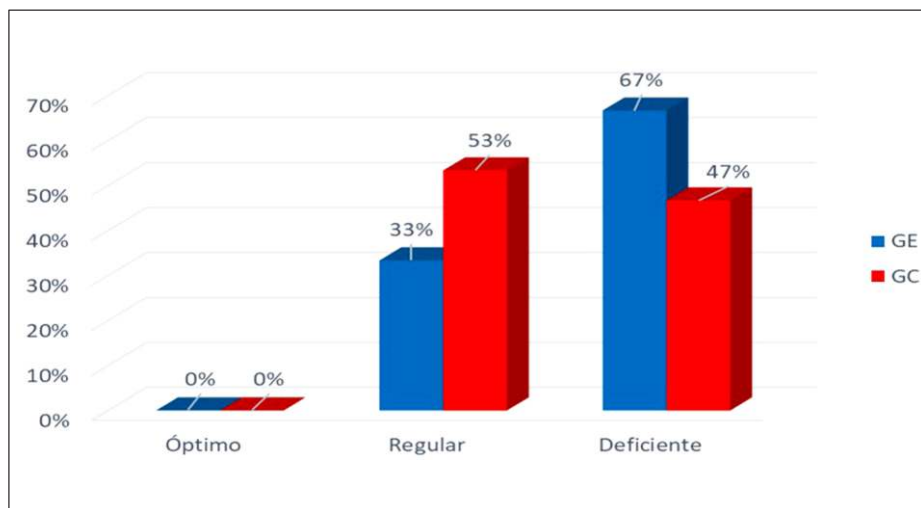


Figura 1. Distribución porcentual de niveles de desarrollo de la producción de cuentos en estudiantes del GE y GC, según el pre test.

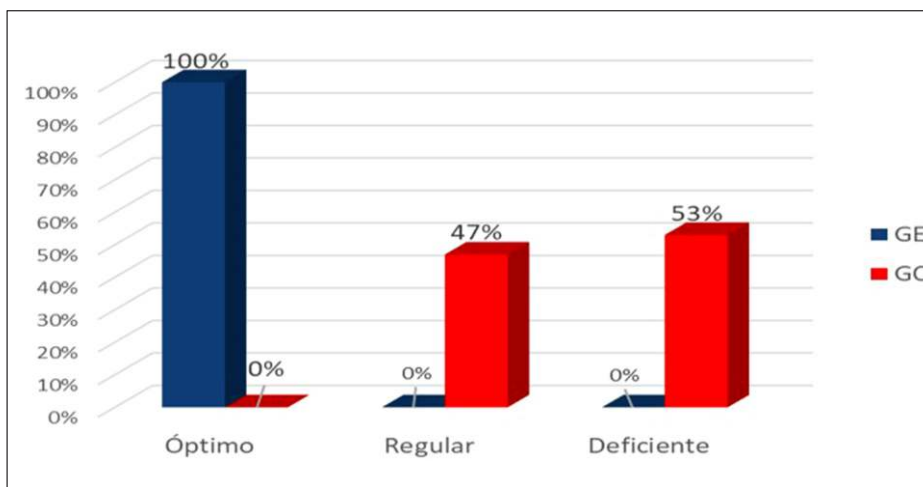


Figura 2. Distribución porcentual de niveles de desarrollo de la producción de cuentos en estudiantes del GE y GC, según el postest.

Tabla 1

PROMEDIOS PORCENTUALES DE MEJORA DEL NIVEL DE DESARROLLO DE LA PRODUCCIÓN DE CUENTOS, DEL GRUPO EXPERIMENTAL

Indicadores	Indicadores	Post test	Pre test	Diferencia
	\bar{x}	33,70	18,70	14,90
Intratextual	Índice de logro	94,0%	52,0%	41,0%
	Nivel	Óptimo	Deficiente	-
	\bar{x}	11,00	6,80	4,20
Intertextual	Índice de logro	92,0%	57,0%	35,0%
	Nivel	Óptimo	Regular	-
	\bar{x}	11,20	5,33	5,87
Extratextual	Índice de logro	93,0%	44,0%	49,0%
	Nivel	Óptimo	Deficiente	-
	\bar{x}	55,90	30,90	25,00
Niveles del desarrollo de la producción de cuentos	Índice de logro	93,0%	51,0%	42,0%
	Nivel	Óptimo	Deficiente	-

Fuente: Resultados de la aplicación de la "Rejilla para evaluar la producción de textos narrativos: cuentos ilustrados" como post test.

Los promedios porcentuales registran en el grupo experimental, mejoras sustanciales en el desarrollo de la producción de cuentos entre el pre y postest, donde la dimensión intratextual alcanzó un 41% de mejora, la dimensión intertextual un 35% y en la dimensión extratextual un 49%. Logrando un promedio de 25 puntos, que representa un 42% de ganancia pedagógica, mejorando desde el nivel deficiente obtenido en el pre test al nivel óptimo obtenido en el postest.

De la misma manera, el análisis estadístico inferencial “t” de Student mostró que la probabilidad $p = 0,0000$ es menor a 0,05 por lo que se aceptó la hipótesis alternativa de investigación, determinando que la aplicación del sistema Web Storytelling mejora significativamente el nivel de desarrollo de la producción de cuentos de los estudiantes del grupo experimental.

DISCUSIÓN

Los resultados del pre test muestran que los estudiantes del grupo experimental y control no presentan diferencias significativas y se encuentran en los niveles regular y deficiente de la producción de cuentos, estos resultados pueden ser explicados en función de la alta complejidad en el desarrollo de la producción escrita (Flower y Hayes, 1981; Hayes y Flower, 1986), que es ratificada por González (2003), Chaverra (2008) y Kaufman (2007) quienes además indican que se suma a este factor la falta de estrategias dentro del aula que motiven la producción de textos y respondan a las exigencias de la escritura.

En contraste los resultados del postest muestran que el 100% de los estudiantes del grupo experimental, se ubican en la escala más alta (nivel óptimo) del desarrollo de la producción de cuentos, luego de la aplicación del sistema Web Storytelling, obteniéndose una ganancia pedagógica del 42%. De manera general, se puede observar que los programas de intervención en la producción de textos y/o cuentos tienen resultados de mejora (Manrique, 2013; Huamán y Mendoza, 2011; Figueroa y Ramírez, 2008), y para el caso particular la aplicación del modelo de escritura propuesto por Hayes y Flower (1980) asumido en la investigación considerando la planificación, edición y revisión de textos tiene un impacto en el desarrollo de la producción de cuentos lo que coincide con los trabajos de Fuentes (2008) y Martínez (2015). Además, el uso del ordenador (Papert y Harel, 1991) y la herramienta de autor storytelling influyen positivamente sobre el desarrollo de la producción de cuentos.

Asimismo, para las mejoras obtenidas se observa que los textos narrativos se

desarrollan fácilmente gracias a que tienen semejanzas con las narraciones orales; concordando con Fuentes (2008), que la acción mediadora del docente facilita la aplicación de estrategias para lograr la compleja tarea de composición escrita, y en especial usando herramientas TIC, donde una intervención que logre obtener buenos resultados en la producción de cuentos debe ser sistemáticamente planificada como indica Contreras y Ortiz (2011); coincidiendo con Giral y Jaramillo (2004) quienes consideran que la planificación debe estar aunado a la presencia de herramientas de autoría multimedial con las que se logra aumentar de manera significativa el grado de motivación de los estudiantes; con Sánchez (1986) quien indica que el software educativo debe reunir las características estructurales y funcionales que sirvan de apoyo a la enseñanza y aprendizaje; y con Mayer (2005) que indica que el formato multimedial tienen enorme potencial para el aprendizaje, demostrando el estudio su impacto en la producción de cuentos. Así también los datos están en la línea alcanzada por García-Valcárcel y Tejedor (2017) en un estudio sobre el rendimiento académico con el uso de las TIC, que observaron que los alumnos de mayor éxito académico reconocían en las TIC un mayor potencial de apoyo en sus estrategias de aprendizaje.

De lo argumentado se desprende que la hipótesis que sostiene que la aplicación del sistema Web Storytelling influye significativamente en el nivel de desarrollo de la producción de cuentos en estudiantes del tercer grado de educación primaria de las II.EE. “Jesús Nazareno” y “Señor de la Soledad” – Huaraz, 2016 es aceptada. Siendo corroborado por los resultados de la prueba “t” de Student para muestras relacionadas con un p-valor inferior al 0.05 lo que le da una alta significancia, además del 42% de ganancia pedagógica obtenida.

CONCLUSIONES

- La aplicación de sistema Web Storytelling desarrolla significativamente ($p=0,000 < 0,05$) el nivel de producción de cuentos de los estudiantes del tercer grado de primaria, desde el nivel de logro deficiente, obtenido en el pre test, hasta el nivel óptimo en el postest, con una diferencia promedio de 25 puntos, que equivalen a un 42% de ganancia pedagógica.
- La aplicación del sistema Web Storytelling, mejora significativamente ($p=0,000 < 0,05$) el nivel de desarrollo de la producción de cuentos en su dimensión intratextual, intertextual y extratextual de los estudiantes del tercer grado de primaria de la Institución Educativa “Jesús Nazareno” de

Huaraz, desde el nivel de logro deficiente, obtenido en el pre test, hasta el nivel óptimo, obtenido en el postest.

- La integración del sistema Web Storytelling en un plan estratégico es un componente eficaz para desarrollar la producción de cuentos en estudiantes del tercer grado de educación primaria, permite que los estudiantes sean capaces de planificar, producir y revisar sus narraciones en cada sesión, logrando mayor autonomía y capacidad para elaborar y compartir narraciones complejas y con notables avances en las tres dimensiones del estudio.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aedo, I., Díaz, P., Silicia, M., Vara, A., Colmenar A, Losada, P, et al. (2009). *Sistemas multimedia: análisis, diseño y evaluación*. Editorial UNED.
- Álvarez, A. y López P. (2011). *La escritura paso a paso: elaboración de textos y corrección*. Recuperado de http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/asele/pdf/21/21_0957.pdf
- Bajtin, M. (1982). *Estética de la creación verbal*.
- Cadillo, J. (2017). *Sistema Web Storytelling para la producción de cuentos en los estudiantes de tercer grado de primaria de las II.EE. “Jesús Nazareno” y “Señor de la Soledad”, Huaraz – 2016*. (Tesis de Doctorado, Universidad César Vallejo).
- Caldera, R. (2003). El enfoque cognitivo de la escritura y sus consecuencias metodológicas en la escuela. *Educere*, 6(20), 363-368.
- Cassany, D., Luna, M., y Sanz, G. (2000). *Enseñar lengua*. Barcelona: Graó.
- Cataldi, Z. (2000). *Metodología de diseño, desarrollo y evaluación de software educativo*.
- Chaverra, D. (2008). *Caracterización de la actividad metacognitiva durante la escritura mediada por una herramienta hipermédial*. (Tesis de Doctorado, Universidad de Antioquia).
- Contreras, N., y Ortíz, O. (2001). *Producción escrita de textos narrativos (minicuentos) en los estudiantes de grado cuarto de educación básica primaria de la institución educativa instituto nacional promoción social de San Vicente del Caguán*. (Tesis de Licenciatura, Universidad de la Amazonía).
- Díaz-Barriga, F, y Hernández, G. (2002). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Una interpretación constructivista*. (2ª. ed.) México: McGraw Hill.
- Figueroa, M., y Ramírez, R. (2008). *Desarrollo del programa contextualizado de producción de eco-cuentos para mejorar la capacidad de expresión escrita de alumnos y alumnas del cuarto grado de Educación Primaria de la Institución Educativa José Antonio Encinas de Macashca – Huaraz - 2008*. (Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo).
- Flower, L. (1989). *Problem-Solving Strategies for Writing*. Orlando: Harcourt Brace Jovanovich.

- Fuentes, J. (2008). *Estudio experimental del discurso narrativo escrito: un modelo de intervención didáctica en el aula*. (Tesis de Maestría, Universidad del Bío Bío).
- García-Valcárcel, A. & Tejedor, F.J. (2017). *Percepción de los estudiantes sobre el valor de las TIC en sus estrategias de aprendizaje y su relación con el rendimiento*. *Educación XX1*, 20(2), 137-159.
- Giral, E., y Jaramillo, C. (2004). *Análisis de una experiencia de escritura en cuentos con niños de a educación primaria utilizando herramientas de autoría multimedial Hyperestudio*. . (Tesis de Maestría, Universidad de Antioquía).
- Hayes, J.R. y Flower, L.S. (1980). *Identifying the Organization of Writing Processes*. *Cognitive Processing in Writing: An Interdisciplinary Approach*.
- Huamán, F., y Mendoza, D. (2011). *Análisis de imágenes como técnicas para desarrollar la capacidad de producción de cuentos en estudiantes del 5to grado de primaria de la Institución Educativa N° 86035 Paría, Huaraz, Ancash 2008*. (Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo).
- Kaufman, A. (2007). *Leer y escribir: el día a día en las aulas*. Aique Ed.
- Koch, N. (2000). *Software Engineering for Adaptive Hypermedia Systems: Reference Model, Modeling Techniques and Development Process*.
- Kroiß, C, Koch, N. y Kozuruba, S. (2011). *UWE Metamodel and Profile: User Guide and Reference Version 1.9*. Recuperado de <http://uwe.pst.ifi.lmu.de/download/UWE-Metamodel-Reference-v1.9.pdf>
- Manrique, P. (2013). *Utilización de la computadora XO (OLPC) en la producción de textos narrativos en estudiantes de educación básica regular*. (Tesis de Maestría, Universidad de San Martín de Porras).
- Marqués, P. (2002). *Evaluación y selección de software educativo*. Las nuevas tecnologías en la respuesta educativa a la diversidad, 115.
- Martínez, M. (2002). *Estrategias de lectura y escritura de textos. Perspectivas teóricas y talleres*. Cátedra UNESCO-Universidad del Valle. Cali, Colombia: Editorial Taller de Artes gráficas Facultad de Humanidades, Universidad del Valle.
- Martinez, M. (2015). *Efectos del programa "Imaginación" en la producción de textos escritos narrativos en escolares del tercer grado de primaria de la Institución Educativa N° 5011 "Dario Arrus"*.
- Mayer, R (Eds.). (2005). *The Cambridge handbook of multimedia learning*. Cambridge, U.K.; New York: Cambridge University Press.
- MEN. (1998) *Lineamientos curriculares en lengua castellana*. Bogotá.
- Paivio, A. (1990). *Mental representations: a dual coding approach*. New York; Oxford: Oxford University Pres.
- Papert, S. y Harel, I. (1991). *Constructionism*. Estados Unidos: Editorial Ablex Publishing Corporation.
- Pressman, R. S. (1993). *A manager's guide to software engineering*. McGraw-Hill, Inc.
- Pujol, M. (2000). *Hacia una visión integrada de la ortografía: comunicativa, cognitiva y lingüística*. Tabanque: Revista pedagógica, (15), 223-248.

- Rubiano, Y. (2016). *El aula, un escenario para desarrollar la producción textual a través de la escritura de cuentos*. (Tesis de Maestría, Universidad de La Sabana).
- Sánchez, J. (1986). *Educación, Cerebro e Informática*.
- Simone, R. (2000). *La tercera fase. Formas de saber que estamos perdiendo*. España: Taurus.
- Van Dijk, T. (1980). *Macrostructures: An interdisciplinary study of global structures in discourse, interaction, and cognition*.