

**UNIVERSIDAD CATÓLICA SANTO TORIBIO DE MOGROVEJO**  
**ESCUELA DE POSGRADO**



**Actividades de aprendizaje basadas en la Plataforma Educaplay para mejorar la comprensión lectora en estudiantes del primer grado de una institución educativa**

**TESIS PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE  
MAESTRO EN INFORMÁTICA EDUCATIVA Y TECNOLOGÍAS DE LA  
INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN**

**AUTORES**

**Carmen Rosa Barboza Vilca**  
**Mirian Haydee Castañeda Alarcon**

**ASESOR**

**Fiorela Anai Fernandez Otoyá**  
<https://orcid.org/0000-0003-0971-335X>

**Chiclayo, 2024**

**Actividades de aprendizaje basadas en la Plataforma Educaplay  
para mejorar la comprensión lectora en estudiantes del primer grado de  
una institución educativa**

PRESENTADA POR

**Carmen Rosa Barboza Vilca**

**Mirian Haydee Castañeda Alarcon**

A la Escuela de Posgrado de la  
Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo  
para optar el grado académico de

**MAESTRO EN INFORMÁTICA EDUCATIVA Y TECNOLOGÍAS DE LA  
INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN**

APROBADA POR

Ricardo Chanamé Chira

PRESIDENTE

Kelita Ytamar Rodríguez Rojas

SECRETARIO

Fiorela Anai Fernandez Otoyá

VOCAL

## **Dedicatoria**

A mis amados progenitores, Carmen y Oscar, siempre amorosos y guías en mi vida.

A mi hermana, Julia Ysabel, compañera de vida por sus múltiples cuidados y amor.

A Camila Arteaga y Lady Barboza, cómplices de aventuras.

A mis amigas Mirian Castañeda y Julita Timaná por su cariño y cuidados.

***Carmen Rosa***

A Dios y a mi familia.

***Mirian***

## **Agradecimiento**

A la Dra. Fiorela Anaí Fernández Otoy, por su apoyo incondicional y a todos quienes facilitaron la ejecución de esta investigación.

***Carmen y Mirian***

## Tesis

### INFORME DE ORIGINALIDAD

17%	16%	8%	8%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

### FUENTES PRIMARIAS

1	<a href="https://hdl.handle.net">hdl.handle.net</a> Fuente de Internet	3%
2	<a href="https://repositorio.ucv.edu.pe">repositorio.ucv.edu.pe</a> Fuente de Internet	2%
3	<a href="https://tesis.usat.edu.pe">tesis.usat.edu.pe</a> Fuente de Internet	2%
4	<a href="#">Submitted to Universidad Cesar Vallejo</a> Trabajo del estudiante	1%
5	<a href="https://repositorio.upao.edu.pe">repositorio.upao.edu.pe</a> Fuente de Internet	1%
6	<a href="https://repositorio.uladech.edu.pe">repositorio.uladech.edu.pe</a> Fuente de Internet	1%
7	<a href="https://repositorio.unsaac.edu.pe">repositorio.unsaac.edu.pe</a> Fuente de Internet	1%
8	<a href="https://bibliotecadigital.oducal.com">bibliotecadigital.oducal.com</a> Fuente de Internet	< 1%
9	<a href="#">Submitted to Universidad Nacional de Trujillo</a> Trabajo del estudiante	< 1%
10	<a href="https://repositorio.untrm.edu.pe">repositorio.untrm.edu.pe</a> Fuente de Internet	< 1%
11	<a href="#">Submitted to uncedu</a> Trabajo del estudiante	< 1%
12	<a href="https://alicia.concytec.gob.pe">alicia.concytec.gob.pe</a> Fuente de Internet	< 1%

## Índice

<b>Resumen .....</b>	<b>12</b>
<b>Abstract .....</b>	<b>13</b>
<b>Introducción .....</b>	<b>14</b>
<b>Revisión de la literatura .....</b>	<b>17</b>
<b>Materiales y métodos.....</b>	<b>22</b>
<b>Resultados.....</b>	<b>24</b>
<b>Discusión.....</b>	<b>28</b>
<b>Conclusiones.....</b>	<b>30</b>
<b>Recomendaciones .....</b>	<b>31</b>
<b>Referencias .....</b>	<b>32</b>
<b>Anexos.....</b>	<b>35</b>

## Lista de Tablas

Tabla 1. Niveles de la comprensión lectora del pretest y postest.....	24
Tabla 2. Nivel literal de la comprensión lectora del grupo control y experimental .....	24
Tabla 3. Nivel inferencial de la comprensión lectora del grupo control y experimental .....	25
Tabla 4. Nivel crítico de la comprensión lectora del grupo control y experimental .....	25
Tabla 5. Pruebas de Normalidad.....	26
Tabla 6. Estadísticas de muestras emparejadas según T de student.....	26
Tabla 7. Tabla de Pruebas emparejadas .....	27
Tabla 8. Operacionalización de variables .....	35
Tabla 9. Programa de actividades de aprendizaje basado en Educaplay .....	37

## Lista de Figuras

Figura 1. Figura de Diseño y Aplicación de propuestas .....	27
Figura 2. Esquema de Actividades Educaplay.....	36
Figura 3. Pretest.....	40
Figura 4. Programa desarrollado (Sesiones Educaplay) .....	46
Sesión 01: Los amigos y el oso.....	46
Sesión 02: Cultura Chavín .....	52
Sesión 03: Nos preparamos para un sismo .....	58
Sesión 04: El cigarrillo, un peligro silencioso .....	64
Sesión 05: Reflexionamos sobre el peligro de las Redes Sociales.....	69
Sesión 06: La Leyenda La Bella Durmiente .....	75
Sesión 07: Violencia contra la mujer. ....	80
Figura 5. Estudiantes interactuando en la plataforma Educaplay. Actividad Presentación. Sesión Los peligros del cigarrillo.....	85
Figura 6. Estudiantes interactuando en la plataforma Educaplay. Actividad Presentación . Sesión Violencia contra la Mujer .....	85
Figura 7. Docentes orientando el trabajo de los estudiantes .....	85
Figura 8. Trabajo colaborativo de los estudiantes para desarrollar la sesión Violencia contra la mujer empleando la actividad Relacionar Columnas.....	86
Figura 9. Actividad relacionar columnas de la sesión Chavín .....	86

## Resumen

Esta investigación surge del interés de elevar el nivel de comprensión lectora en discentes de primero de secundaria de una institución educativa, con respecto a los niveles literal, inferencial y crítico. En base a ello, se trazó el siguiente objetivo general: Determinar la influencia de las actividades de la plataforma Educaplay en la mejora de la comprensión lectora de estudiantes del primer grado de educación secundaria de una institución educativa de la ciudad de Lambayeque. Para ello, se siguió el enfoque cuantitativo, bajo el diseño cuasi experimental, teniendo en cuenta el grupo control y el grupo experimental. En efecto, teniendo en cuenta el muestreo no probabilístico, se consideró un total de 50 estudiantes como muestra de estudio, 25 como grupo control y 25 como grupo experimental. Para el diagnóstico, se ha tomado en cuenta el instrumento de entrada y de salida para determinar la influencia del estímulo o propuesta. Como resultado, se pudo identificar que el grupo al que se aplicó la propuesta ha demostrado mejores resultados en cuanto a los niveles de comprensión lectora, confirmándose así la hipótesis alternativa. Se concluyó que las actividades de la plataforma Educaplay influyeron positivamente en la comprensión lectora de los estudiantes del primer grado de educación secundaria de una institución educativa de la ciudad de Lambayeque.

**Palabras clave:** comprensión lectora, actividades, plataformas, TIC, Educaplay.

### **Abstract**

The present research is based on the need to improve the level of reading comprehension in first-year secondary school students of the I.E. December 27, with respect to the literal, inferential and critical levels. Based on this, the following general objective was proposed: Determine the influence of the activities of the EDUCAPLAY platform in improving the reading comprehension of students in the first grade of secondary education at the I.E. “December 27” of the city of Lambayeque. For this, the quantitative approach was followed, under the quasi-experimental design, taking into account the control group and the experimental group. In fact, taking into account non-probabilistic sampling, a total of 50 students were considered as the study sample, 25 as the control group and 25 as the experimental group. For the diagnosis, the input and output instrument has been taken into account to determine the influence of the stimulus or proposal. As a result, it was possible to identify that the students to whom the proposal was applied have demonstrated better results in terms of the level of reading comprehension, thus confirming the alternative hypothesis. It was concluded that the activities of the Educaplay platform positively influenced the reading comprehension of students in the first grade of secondary education of an educational institution in the city of Lambayeque.

**Keywords:** reading comprehension, activities, platforms, ICT, Educaplay.

## Introducción

La deficiente comprensión lectora (CL) en los discentes ha sido abordada, desde hace varias décadas, por distintos investigadores y docentes. Alarmados por la situación de los estudiantes, estos profesionales buscan identificar las causas y diseñar estrategias que les permitan mejorar sus niveles de CL. Esto es urgente debido a los resultados obtenidos en las últimas evaluaciones PISA- 2018, así como en la Evaluación Censal de Estudiantes ECE – 2019, los cuales muestran que un gran número de discentes del país no alcanzaron el nivel mínimo de la competencia lectora. Ministerio de Educación (MINEDU) del 2020.

Con respecto a ello, es bueno precisar que, el desarrollo de esta competencia es imprescindible para el logro de los aprendizajes. Sin embargo, desde hace mucho tiempo hasta la actualidad, la población estudiantil del ámbito local, nacional e internacional, presenta una seria deficiencia en el dominio de los niveles de logro de esta competencia.

Esto se evidencia en los últimos resultados del Programa para la Evaluación Internacional de Alumnos PISA- 2018, promovido por la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OCDE). Según este informe, nuestro país si bien es cierto ha venido mostrando mejoras leves con respecto al nivel de logro de esta competencia, se precisa que se posiciona en el último lugar en Sudamérica con 401 puntos en lectura, y aunque supera a muchos países, se recomienda que hay aspectos que se deben mejorar, como la parte inferencial y crítica de los textos. (MINEDU, 2023)

Por otro lado, en la ECE (2019), considerando el nivel de CL de segundo grado de secundaria, realmente los resultados son preocupantes: del 100 % de los evaluados, el 17,7 % se ubica en el nivel antes del inicio; el 42 %, en nivel inicio porque no lograron los aprendizajes esperados, ni han consolidado los del ciclo anterior, únicamente realizaron tareas poco exigentes respecto a lo esperado; el 25,8 % se ubica en el nivel proceso, ya que alcanzaron en parte los aprendizajes previstos, pero demuestran haber logrado los del ciclo anterior y solo el 14,5 % se ubica en el nivel satisfactorio, es decir, lograron los aprendizajes esperados y están preparados para desarrollar aprendizaje del ciclo siguiente (MINEDU, 2023).

En la ECE (2019), la población estudiantil de Lambayeque alcanzó un promedio de 564 puntos. En esta evaluación se aprecia una leve reducción en los niveles más bajos (inicio y el anterior a este). Además, presenta un incremento en el nivel proceso, pero un leve descenso en el nivel satisfactorio, con respecto a la evaluación anterior (MINEDU, 2023).

Por otro lado, cabe indicar que, el mundo actual está invadido por las nuevas tecnologías y el conocimiento está al alcance de todos los usuarios y actualizado a una velocidad sorprendente. Sin embargo, este avance tecnológico no se está aprovechando adecuadamente porque gran parte de los estudiantes restringen su uso a redes sociales y videojuegos. Para tratar de solucionar este problema, el MINEDU, a través del Programa Curricular de Educación Secundaria considera en el Perfil de Egreso del estudiante lo siguiente: “Los estudiantes aprovechan reflexiva y responsablemente las tecnologías de la información y de la comunicación (TIC) para interactuar con la información, gestionar su comunicación y aprendizaje”. (MINEDU, 2016). Por ello, es de suma importancia concientizar a los discentes en el uso responsable de esta valiosa herramienta y en la búsqueda de información en fuentes confiables.

Si bien la política educativa busca lograr este perfil de egreso, los esfuerzos que realiza el Estado por invertir en educación son insuficientes; pues según el Censo Escolar (CE) del (2023), en la actualidad, de 55,293 I.E. públicas, solo 38000 están implementadas con herramientas tecnológicas destinadas a Aulas de innovación pedagógica (AIP), Centros de Recursos Tecnológico (CRT), Soporte Pedagógico en el nivel primario, Colegios de Alto Rendimiento (COAR) y de Jornada Escolar Completa (JEC), quedando demostrado así, la falta de equidad con respecto al acceso de servicios y recursos tecnológicos de las I.E. públicas. (Gobierno del Perú – Servidor Escuela 2024). Esta inequidad no solo afecta a la educación peruana, sino también se da a escala mundial, como precisa el Informe GEM (2023), al publicar las cifras de las I.E que cuentan con el servicio de internet. Según este documento: en el nivel primario, solo el 40%; en secundaria (ciclo I), el 50% y en el ciclo II el 65% cuentan con este servicio (UNESCO, 2023)

Los resultados del CE 2023 evidencia que en el nivel primario 6 de cada 10 escuelas no tienen acceso a internet y en secundaria, 3 de 10 carecen de este servicio (ESCALE, 2023). Por otro lado, el MINEDU (2020), en base a los Resultados del Informe ECE (2019), señaló que la competencia lectora insertada de manera integral en el Currículo Nacional es vital para desarrollar las otras competencias. Esta estrategia permitirá que los estudiantes desarrollen sus procesos cognitivos al interactuar con el texto. Esta interacción les conllevará a construir significados a través de la reflexión, inferencia y la crítica en el texto, como parte de su aprendizaje.

A nivel local, la Institución Educativa estudiada con respecto al uso de TIC, se encuentra en clara desventaja con otras instituciones de la localidad. Esto, debido a que los equipos de cómputo que posee, son obsoletos e insuficientes. Además, adolece de una limitada conectividad. Por ello se considera como un reto constante en toda institución educativa, promover la lectura como una práctica cotidiana, la misma que se potenciará con la utilización apropiada de las TIC.

Frente a los resultados desalentadores de la I.E. objeto de estudio, en las últimas evaluaciones nacionales, regionales y considerando el uso de las TIC como necesidad, se ha propuesto aplicar la plataforma Educaplay. Esta propuesta se realizó el fin de mejorar la comprensión lectora de los estudiantes del primer grado de educación secundaria. Se trata de una plataforma virtual abierta y sencilla que no necesita de la instalación de un programa. Además, permite al estudiante aprender jugando mediante actividades como adivinanzas, crucigramas, dictado, orden de palabras, orden de letras, sopa de letras, completar frases, diálogos, relacionar columnas, test, mapas interactivos, videos *quiz*, presentación y otras incorporadas después de la pandemia.

Ante ello, el problema de investigación se plantea de la siguiente forma: ¿La aplicación de actividades de la plataforma Educaplay, contribuirá a mejorar la comprensión lectora en estudiantes del primer grado de educación secundaria en una institución educativa de Lambayeque?

En cuanto a la justificación de esta investigación, se considera relevante precisar que, en la cotidiana práctica pedagógica, no solo se aprecia dificultad en la lectura oral de nuestros estudiantes, sino también una seria deficiencias en la competencia lectora. Debido a este problema es prioritario aplicar estrategias de lectura interactiva que coadyuven a mejorar la CL, usando las TIC. De esta manera, el proceso de enseñanza aprendizaje (P E-A), será más dinámico y acorde a las habilidades digitales de los estudiantes; lo cual redundará en su rendimiento académico.

Dada la importancia de esta competencia en el (P E-A) y los resultados negativos obtenidos en la evaluación PISA y examen censal 2019, se consideró por conveniente aportar con una alternativa que permita superar esta deficiencia a través de la plataforma Educaplay. Mediante esta propuesta se le brinda al estudiante la oportunidad de mejorar su CL aprovechando las nuevas tecnologías y desarrollando sus habilidades digitales. Es una prioridad

que los estudiantes sean competentes en comprender y desarrollar estrategias de lectura interactiva con el uso de las TIC. Ya que esto les permitirá desenvolverse en diversas situaciones comunicativas de manera eficiente y redundará positivamente en su vida académica y cotidiana.

De igual forma, la investigación respondió a un por qué y para qué de la misma. El por qué estuvo orientado a encontrar diversas falencias de CL en los estudiantes, lo cual fue el inicio y motivo de la misma. El para qué, pretendió que esta propuesta sirva para futuras investigaciones que deseen aplicarla haciendo uso de las TIC.

Teniendo en cuenta esto, el objetivo general de investigación estuvo orientado a determinar la influencia de las actividades de la plataforma Educaplay en la mejora de la CL de estudiantes del primer grado de educación secundaria de una institución educativa de la ciudad de Lambayeque. Los objetivos específicos fueron: identificar a través del pretest el nivel CL de los estudiantes del primer grado de educación secundaria de una institución educativa de Lambayeque, diseñar actividades de aprendizaje basadas en la plataforma Educaplay para los estudiantes del primer grado de una institución educativa de Lambayeque, aplicar actividades de aprendizaje basadas en la plataforma Educaplay para los estudiantes del primer grado de una institución educativa de Lambayeque e identificar a través del postest, el nivel de CL de los estudiantes del primer grado de una institución educativa de Lambayeque.

### **Revisión de la literatura**

En este apartado, se precisaron las investigaciones que han precedido a este trabajo, así como el aspecto de las teorías que sustentan nuestra investigación teniendo en cuenta ambas variables.

Entre los antecedentes se consideró a:

Londoño (2020), su objetivo fue fortalecer la CL empleando el juego como estrategia didáctica a través de la plataforma Educaplay. Al concluir, se evidenció que los estudiantes del Tercer Grado de primaria de una institución educativa de Medellín, a quienes se les aplicó el estímulo, demostraron haber mejorado en los tres niveles de CL.

Burga (2022), en su investigación señaló que, para fomentar adecuadamente la comprensión lectora en estudiantes, es importante diseñar estrategias didácticas que vayan acorde a sus potencialidades y el contexto. Por ello, la estrategia propuesta ayuda, no solo a

valorar la relevancia de la CL en el P E-A, sino que, fortalece el desarrollo de sus capacidades en los tres niveles de comprensión.

La investigación de Martín-Ruiz & González -Valenzuela (2022), estuvo orientada a conocer las falencias en los estudiantes de una región de Málaga con respecto a la comprensión lectora y cómo esta influye en su desempeño escolar. Los resultados obtenidos demostraron que los alumnos presentan dificultad en la identificación y jerarquización de ideas; razón por la cual recomiendan trabajar con los discentes, estrategias de CL desde los años académicos iniciales para reducir la brecha que presentan en los siguientes grados.

Caicedo y Suárez (2022) en su trabajo realizado se plantearon como objetivo generar una estrategia de corte innovador para fortalecer la CL de nivel crítico en el que involucra el pensamiento computacional y llegaron a la conclusión que la selección de la herramienta Educaplay fue un hit para la enseñanza y aprendizaje, ya que a través de esta mejoraron su CL en el nivel crítico y los discentes fueron interactuando y aprendieron jugando; resaltando así la relevancia de gamificación en el PEA.

Hernández et al. (2022) en su investigación buscaron mejorar la CL a través de la plataforma Educaplay fomentando el aprendizaje lúdico y la participación familiar en el PE-A. Llegaron a la conclusión de la efectividad de esta plataforma dando cuenta que los escolares aprendieron a emplearla logrando adquirir habilidades en la competencia lectora y análisis crítico, asimismo se fortaleció el trabajo en equipo y las relaciones familiares.

La investigación de Ruiz (2022) estuvo orientada al fortalecimiento de la lectura y comprensión de significados de texto en estudiantes del tercer grado de primaria por medio de la herramienta Educaplay para lograr una adecuada lectura. Este estudio concluyó que se alcanzaron los objetivos de manera efectiva ya que, los estudiantes luego del postest elevaron su rendimiento escolar significativamente. Además la herramienta digital empleada resultó ser estimulante y promovió en ellos la autonomía en el PE-A.

Fernández (2022) en su investigación buscó determinar cómo las actividades multimedia de Educaplay afectaban los niveles de comprensión lectora de cuentos de los estudiantes. Llegó a la conclusión que estas actividades tuvieron un impacto positivo importante en el progreso de la CL de cuentos en los discentes de quinto grado de secundaria del grupo experimental, quienes lograron los niveles de rendimiento esperados.

Avemañay (2023) planteó como objetivo mejorar la CL, empleando Educaplay como recurso didáctico. Concluyó que esta herramienta digital permitió fortalecer la comprensión lectora más profunda y sostenible. Sugirió que es importante integrar esta herramienta en el PE-A, ya que es un recurso que favorece el desarrollo de habilidades lectoras de los estudiantes de manera dinámica y divertida.

La fundamentación teórica y conceptual de la investigación se centra en la variable de comprensión de textos y las actividades basadas en la plataforma de Educaplay con sus respectivas dimensiones.

Como parte de las teorías, para la primera variable se ha considerado el modelo interactivo de la lectura. Este surge de la influencia de la psicolingüística y la psicología cognitiva. De la primera se toma la interrelación entre pensamiento y lenguaje (P-L) y de la segunda; la teoría de los esquemas (Dubois, 2015).

Este modelo tiene como eje central la interacción entre lector y texto. La interrelación de estos dos elementos es fundamental para que se logre construir el significado. El primero ya no es más ese receptor de información, sino un agente activo y reflexivo que pone en juego una serie de estrategias, capacidades y procesos cognitivos que le permitirán relacionar sus saberes previos o esquemas con la información del texto. De esta manera interpretará y construirá el significado del mismo, logrando su comprensión.

Es decir, en la lectura como en todo acto comunicativo, la interacción entre (P↔L) es indiscutible, pues no puede existir el uno sin el otro. Al leer, nuestro sistema cognitivo (pensamiento) identifica los elementos que conforman el texto (L), y va construyendo su significado a partir de inferencia basadas en sus saberes previos y su contexto. Este proceso interactivo entre P - L considerado por los psicolingüistas, se constituye para los psicólogos constructivistas en la interrelación entre la nueva información del texto y los esquemas mentales del leyente.

Con respecto a lectura, Pinzás (1999), la define como un proceso constructivo, interactivo, estratégico y metacognitivo. Es constructivo porque durante este proceso, el lector va interpretando y construyendo el significado del texto. Se considera interactivo, ya que través de ella se relacionan los conocimientos del lector con la información que presenta el texto y se va complementando así la elaboración de significados. Es estratégico porque este proceso se va modificando de acuerdo a la intención lectora, al tipo de texto, el conocimiento del lector sobre

el tema, las habilidades, dificultades del lector, etc. Es un proceso metacognitivo, pues el lector va a ser capaz de autoevaluar y autorregular sus procesos cognitivos y el uso de estrategias para lograr la comprensión del texto.

Lo que realiza el lector es producto de su interacción con el texto y no de la casualidad. La lectura es un acto intencionado y reflexivo, pues responde a un propósito del lector, quien va activando una serie de procesos cognitivos antes, durante y después de la lectura y es en esta interrelación que se va construyendo el significado del mismo.

Solé (1999) indicó que el proceso lector orienta al estudiante a la comprensión de lo que lee y de esta manera, vaya elaborando ideas, extrayendo de él aquello que es de su interés. La autora considera que la lectura tiene tres subprocesos: antes, durante y después de la lectura.

Antes de la lectura es medular que el discente sepa para qué va a leer, es decir, tener claro su propósito lector. Luego, debe activar sus saberes previos, formular hipótesis o predicciones; motivando al lector de manera permanente. En este momento se desarrolla una serie de estrategias que conlleven al lector a construir el significado del texto mediante la relación de sus saberes previos y algunos elementos paratextuales.

Durante la lectura, el docente empezará guiando este proceso y luego será compartido con el estudiante, hasta que este último tenga la capacidad de hacerlo de manera autónoma y por placer. En este subproceso las estrategias están orientadas a buscar la interacción entre los esquemas mentales del discente con lo que está leyendo. Se formularán interrogantes para que haga predicciones, se identifique palabras desconocidas, aclaren dudas, etc.

Pues bien, luego de haber realizado la lectura, el lector estará en condiciones de elaborar resúmenes, responder preguntas de diversos niveles de comprensión, reorganizar la información, etc. Por ello, es importante que el trabajo de los docentes debe estar orientado a desarrollar en el discente procesos cognitivos y emplear estrategias pertinentes que le permitan aprender a partir de la relación de sus conocimientos anteriores con la nueva información.

En efecto, en cuanto a los niveles de CL, Pinzás (2001) propuso los siguientes: Literal, inferencial y metacognitivo; en cambio Strang, Jenkinson y Smith, (como se cita en Gordillo y Flórez, 2009) consideran el nivel literal, inferencial y crítico.

En el nivel literal, quien lee ubica datos que encuentran explícitamente en el escrito, sin deducir, ni analizar argumento alguno, sino más bien, solo entender lo que literalmente el autor ha escrito.

En el nivel inferencial, el lector extrae información implícita del texto. Al realizar la lectura, el lector piensa sobre el texto, llega a conclusiones o explica el tema central, infiere el propósito, establece relaciones de causa-efecto, semejanza y diferencias.

Pinzás (2001), sobre el nivel crítico, afirma que este permite al estudiante tener la capacidad, no solo de analizar lo leído, sino que, además, adquiera una postura de opinión y comentario ante el mensaje del texto, emita juicios de valor con respecto al contenido como a la forma del texto.

En el nivel metacognitivo, hay que precisar que, lo metacognitivo es vital para un nivel de comprensión más elevado en los alumnos. En este nivel el lector reflexiona sobre su proceso lector. Esto le ayuda a que sea capaz de identificar sus dificultades y fortalezas y a partir de ello, corregir y autorregular su proceso de comprensión.

Para la segunda variable se ha considerado la teoría del conectivismo. Esta se basa en incluir la tecnología dentro del proceso de aprendizaje. En la vorágine de la era digital, la información se actualiza de manera permanente; por ello, el docente debe convertirse un ente orientador, que brinde al estudiante instrumentos y estrategias que optimicen la selección y el procesamiento de la de información. Esto le permitirá hacer un uso responsable de la tecnología, desarrollar un aprendizaje autónomo y con actitud crítica. La teoría conectivista se caracteriza por considerar como eje del aprendizaje al estudiante, haciendo uso de la tecnología e innovación en torno a los procesos de enseñanza -aprendizaje, (Siemens, 2006).

Por otro lado, en cuanto a las plataformas educativas, es importante precisar que, estas son un entorno virtual que agrupan una serie de herramientas con fines educativos como: crear, administrar, gestionar y distribuir recursos haciendo uso del internet. Su propósito es optimizar el proceso de E-A.

En cuanto a la Plataforma Educaplay, ADR Formación (2023), su empresa creadora, indica que esta es una plataforma de corte educativo global que hace posible crear y compartir actividades multimedia educativas. Entre sus características más resaltantes consideran: es fácil de usar, gratuito y sin complicaciones. Se pueden utilizar en tres idiomas (español, inglés y francés). Ofrece diferentes tipos de actividades; las mismas que se pueden integrar fácilmente en blogs y LMS que sean compatibles con Scorm, como Moodle; esto, gracias a su tecnología basada en html5, la que permite descargarlas sin conexión o integrarlas en otros sistemas afines a Moodle.

Educaplay presenta las siguientes actividades: *Adivinanzas, Completar frase, Crucigramas, Diálogos, Dictados, Froggy jump, Mapa interactivo, Memory, Ordenar palabras, Ordenar letras, Presentación, Relacionar columnas, Relacionar grupos, Ruleta de palabras, Sí o No, Sopa de letras, Test y Video Quiz.*

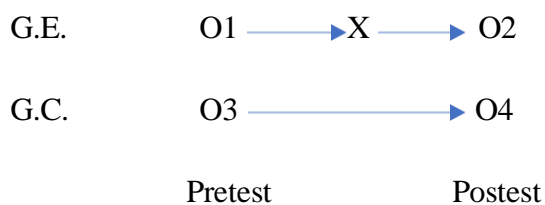
Jurado (2022) define a Educaplay como una plataforma en línea creada el 2010 por ADR Formación ( <https://www.adrformacion.com> ), destinada inicialmente para formadores a fin de disponer de recursos multimedia que motiven a los estudiantes en la creación de actividades; así como, realizar evaluaciones on line; combinando para ello videos, textos, imágenes, audios, etc.

Entre las ventajas de su uso destaca por ser intuitivo, sencillo al usar, gratuito, no requiere software de instalación, compatible con plataformas LMS como lo son los blogs o páginas webs, es posible crear colecciones pudiéndose imprimir y reproducir en cualquier navegador. Por su estructura puede ser de utilidad como generador de actividades variadas o hacer uso de las ya existentes a manera de un repositorio.

### **Materiales y métodos**

Esta investigación, metodológicamente se desarrolló según el enfoque cuantitativo, el diseño de la investigación cuasi experimental Hernández et al. (2014), es un diseño donde se emplea una división clásica de grupos: de control y experimental, a los cuales se les realizó una primera observación o pretest (O1 y O3), luego de suministrar el estímulo correspondiente al grupo experimental, se ejecutó la segunda observación o postest.

El esquema es:



Dónde:

G.E.=Grupo Experimental

G.C.=Grupo Control

(O1 y O3) = Primera observación o pretest (O2 y O4) = Segunda observación o postest

X= actividades de aprendizaje basadas en la plataforma Educaplay.

Para ello, se consideró una población de 149 estudiantes, la muestra fue elegida de modo no probabilístico, por conveniencia, direccionada, por la naturaleza misma de la investigación. En efecto, la muestra de la investigación, se especificó en dos secciones de 25 estudiantes cada una, en total 50 estudiantes.

Por otro lado, en cuanto a las técnicas de recolección de datos, este proceso se realizó considerando el primer objetivo específico; empleando para ello la técnica de campo mediante la aplicación del pretest, en el cual se plantearon 13 preguntas correspondientes a las dimensiones literal, inferencial y crítica con el propósito de determinar el nivel de comprensión lectora de la muestra, luego de haber obtenido esa información, se diseñaron las actividades de Educaplay y se ejecutaron con el grupo experimental; posteriormente se administró el postest para conocer la influencia de la plataforma Educaplay en el desarrollo de CL del grupo designado para este fin.

## Resultados

### Análisis de resultados

#### Resultados descriptivos de comprensión lectora

**Tabla 1**

*Niveles de comprensión lectora del pre y postest del grupo control y experimental*

Comprensión Lectora	Grupo control				Grupo experimental			
	Pretest		Postest		Pretest		Pretest	
	n	%	n	%	n	%	n	%
Inicio	11	44 %	9	36.0	7	28 %	04	16.0
Proceso	13	52 %	15	60.0	16	64 %	13	52.0
Satisfactorio	1	4 %	1	4.0	2	8 %	17	32.0
Total	25	100.0	25	100.0	25	100.0	25	100.0

En la tabla 1 se observa que la variable comprensión lectora sin la aplicación de actividades de la plataforma Educaplay, que en el pretest el 44 % se ubicó en el nivel inferior, el 52 % en el nivel medio y el 4 % nivel alto, luego en el post test se evidenció al 36 % en nivel bajo, el 60 % en nivel medio y el 4 % nivel superior. Luego del grupo experimento se evidenció que, en el pre test, el 28 % tiene nivel bajo, el 64 % nivel medio y el 8 % tuvo nivel alto; en cambio, luego de la aplicación de actividades de la plataforma Educaplay, el nivel bajo se redujo al 0 %, el 32 % alcanzaron el nivel medio, y el 68 % en nivel alto.

**Tabla 2**

*Nivel literal de la comprensión lectora del grupo control y experimental*

Nivel Literal	Grupo control				Grupo experimental			
	Pretest		Postest		Pretest		Postest	
	n	%	n	%	n	%	n	%
Inicio	12	48.0	7	28.0	4	16.0	0	0.0
Proceso	11	44.0	15	60.0	15	60.0	10	40.0
Satisfactorio	2	8.0	3	12.0	6	24	15	60.0
Total	25	100.0	25	100.0	25	100.0	25	100.0

En la tabla 2, respecto a la dimensión literal en el grupo control, se evidenció que en el pretest el 48 % tuvo nivel bajo, el 44 % nivel medio y el 8 % nivel alto; luego en el postest se evidenció al 28 % en nivel bajo, el 60 % en nivel medio y el 12% nivel alto. En el grupo

experimento se evidenció que, en el pretest, el 16 % tiene nivel bajo, el 60 % nivel medio y el 24 % tuvo nivel alto. Sin embargo, los resultados posteriores a la aplicación de actividades de la plataforma Educaplay muestran al 0 % en nivel bajo, el 40 % en nivel medio, y el 60 % en nivel alto.

**Tabla 3**

*Nivel inferencial de la comprensión lectora del grupo control y experimental*

Nivel Inferencial	Grupo control				Grupo experimental			
	Pretest		Postest		Pretest		Postest	
	n	%	n	%	n	%	n	%
Inicio	19	76.0	17	68.0	24	96.0	9	36.0
Proceso	6	24.0	7	28.0	1	4.0	15	60.0
Satisfactorio	0	0.0	1	4.0	0	0	1	4.0
Total	25	100.0	25	100.0	25	100.0	25	100.0

En la tabla 3 se observa que en la dimensión inferencial en el grupo control del pretest, el 76 % tuvo nivel bajo, el 24 % nivel medio y el 0 % nivel alto, luego en el postest se evidenció al 68 % en nivel bajo, el 28 % en nivel medio y el 4 % nivel alto. En el grupo experimento se evidenció que, en el pretest, el 96 % tiene nivel bajo, el 4 % nivel medio y el 0 % tuvo nivel alto; Sin embargo, después de la aplicación de actividades de la plataforma Educaplay, se tuvo al 36 % en nivel bajo, el 60 % en nivel medio, y el 4 % en nivel alto.

**Tabla 4**

*Nivel crítico de la comprensión lectora del grupo control y experimental*

Nivel crítico	Grupo control				Grupo experimental			
	Pretest		Postest		Pretest		Postest	
	n	%	n	%	n	%	n	%
Inicio	14	56.0	10	40.0	9	36.0	3	12.0
Medio	11	44.0	15	60.0	8	32.0	13	52.0
Alta	0	0.0	0	0.0	8	32.0	9	36.0
Total	25	100.0	25	100.0	25	100.0	25	100.0

En la tabla 4, respecto a la dimensión crítico en el grupo control, se evidenció que en el pretest el 56 % tuvo nivel bajo, el 44 % nivel medio y el 0 % nivel alto, luego en el post test se

evidenció al 40 % en nivel bajo, el 60 % en nivel medio y el 0 % nivel alto. En el grupo experimento se evidenció que, en el pretest, el 36 % tiene nivel bajo, el 32 % nivel medio y el 32 % tuvo nivel alto; no obstante, seguidos a la aplicación de actividades de la plataforma Educaplay se tuvo al 12 % en nivel bajo, el 52 % en nivel medio, y el 36 % en nivel alto.

**Tabla 5**  
*Pruebas de normalidad*

	Estadístico	Shapiro-Wilk	
		gl	Sig.
GC_GC_1	0.838	25	0.001
GE_GE_2	0.853	25	0.002

a. Corrección de significación de Lilliefors

En la tabla 5, se determinó la normalidad de las variables en ambos grupos, donde se evidenció que la variable comprensión lectora arrojó valores menores al 0.05, por ende, la variable no tiene un comportamiento normal. Entonces para contrastar la hipótesis cuasiexperimental debe aplicarse la prueba T de Student para contrastar si la aplicación de actividades de la plataforma Educaplay, contribuirá a mejorar la comprensión lectora.

**Tabla 6**  
*Estadísticas de muestras emparejadas según la Prueba T de student*

		Media	N	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Par 1	Diferencia_GE	,8800	25	,78102	,15620
	Diferencia_GC	,0800	25	,75939	,15188

En la tabla 6, se observó que las muestras emparejadas tanto en el grupo experimento con valor 0.8800 como el grupo experimental con promedio de 0.0800, se evidencia grandes diferencias en la media. Por ende, se supone que puede haber diferencias significativas que puede afirmar que la aplicación de actividades de la plataforma Educaplay, contribuirá a mejorar la comprensión lectora.

### **Hipótesis**

H0: La aplicación de actividades de la plataforma Educaplay, no contribuye a mejorar la comprensión lectora.

Ha: La aplicación de actividades de la plataforma Educaplay, contribuye a mejorar la comprensión lectora.

**Tabla 7**

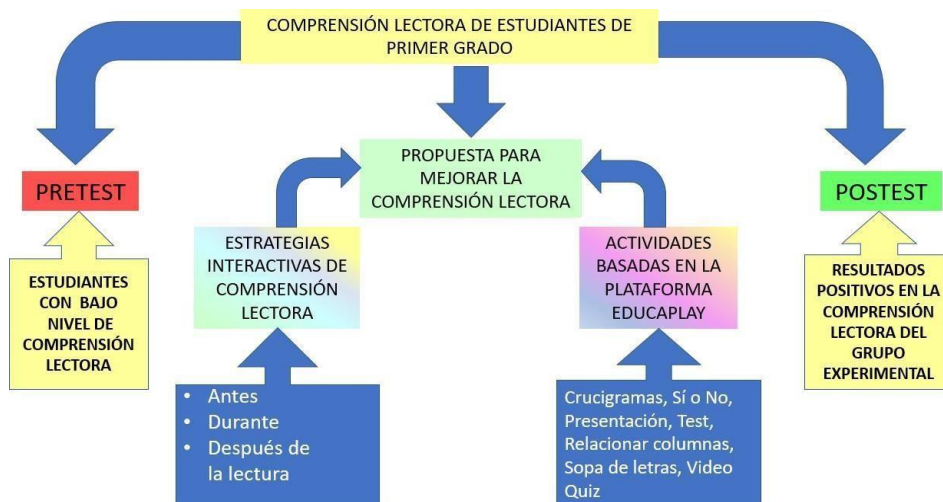
*Prueba de muestras emparejadas*

Par	Diferencia_GE - Diferencia_GC	Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)
		Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
					Inferior	Superior			
1		,80000	,86603	,17321	,44252	1,15748	4,619	24	,000

Mediante la tabla 7 se puede evidenciar que la significancia bilateral de la prueba T de student arrojó un valor igual a  $0.000 < 0.05$ , por ende, surge el rechazo de la hipótesis nula (H0) y se acepte la hipótesis alterna (Ha), que infiere que la aplicación de actividades de la plataforma Educaplay, contribuye a mejorar la comprensión lectora. En otras palabras, los estudiantes del primer grado de educación secundaria en una institución educativa de Lambayeque, pueden fortalecer su comprensión lectora con la plataforma Educaplay.

**Figura 1**

Diseño y aplicación de propuesta con actividades de la plataforma Educaplay al grupo experimental.



## Discusión de resultados

En este apartado se da a conocer los resultados que se alcanzaron al concluir la aplicación del postest a los estudiantes del primer grado de educación secundaria de una institución educativa de la ciudad de Lambayeque. Para ello, se tuvo en cuenta los objetivos propuestos, comparándolos y discutiendo con estudios semejantes realizados anteriormente. Este proceso, permitió interpretar con mayor precisión los datos obtenidos detallados en el apartado anterior.

Los resultados obtenidos del pre y postest en ambos grupos objetos de estudios, demostraron que la aplicación de la plataforma Educaplay, ha permitido mejorar el desarrollo de la competencia lectora en estudiantes del primer grado de educación secundaria de una institución educativa.

En primer lugar, todos los antecedentes que se consideraron, parten de la misma necesidad que la de este estudio, mejorar la CL de los estudiantes. Con respecto a los resultados del pretest, tanto el grupo que formó parte de esta investigación, como los de Hernández et al. (2022) y otros, obtuvieron bajo nivel de comprensión lectora. En el caso de Hernández, en el NL, el 56,95 % de estudiantes tuvo resultados negativos y del 43,5 %, fueron positivos. En el NI, el 70,84 % respondió de manera inadecuada y el 29,16 % lo hizo de manera adecuada. Con respecto al NC, el 75 % tuvo resultados desaprobatorios y solo el 25 %, lograron aprobar. Mientras que los estudiantes de la presente investigación, en el NL el 16 % obtuvo un bajo nivel de CL, el 60 %, un nivel medio y 24 %, un nivel alto. En el NI, el 96 % obtuvo un resultado bajo y solo el 4 % se ubicó en el nivel medio. En el NC, el 36 % se posicionó con bajo nivel, el 32 %, nivel medio y el 32 %, en nivel alto. Como podemos observar, en ambas investigaciones, la mayor dificultad se presenta en el nivel inferencial, pues a los estudiantes les resulta difícil deducir información implícita, inferir el tema, los subtemas, establecer relaciones lógicas, formular hipótesis, interpretar expresiones en sentido figurado, etc. Por ello, como considera Pinzás (2001), es necesario que el docente aplique desde los primeros grados de estudio, estrategias de CL orientadas a desarrollar los diferentes niveles de comprensión en los educandos, incidiendo especialmente en los niveles inferencial y crítico. Es más, se consideró que es fundamental, que las estrategias de CL, debe ser una competencia transversal que debe ser desarrollada por todas las áreas de estudio y en los diferentes niveles educativos.

Luego, al aplicar el estímulo al grupo experimental que participó en esta investigación, los resultados obtenidos tienen mayor similitud con los estudios hechos por Hernández, et al.

(2022). Primero porque tanto su estudio como esta investigación compartieron las mismas variables. Otro aspecto semejante, es que, durante la intervención, se tuvo como mayor dificultad, la carencia de equipos. Sin embargo, este inconveniente se convirtió en una oportunidad para fomentar el trabajo en equipo de los estudiantes del grupo experimental. Finalmente, en ambas investigaciones se concluyó que la aplicación de Educaplay logró mejorar la CL de los discentes como se detalla a continuación: En el NL, en inicio se ubica el 9,38 %, en proceso 25 %, en logro esperado 43, 75% y en logro destacado, 21, 88 %. En el nivel inferencial o reorganización de la información como lo consideran los investigadores en este estudio, en inicio se ubica el 32 %, en proceso 28 % y en logro esperado 40 %. En el nivel crítico valorativo en inicio 18,74 %, en proceso 34,38 %, en esperado 34,38 % y en destacado 12,50 %. Con respecto a los resultados obtenidos por nuestros estudiantes, mencionaremos lo siguiente: en el NL, el 36 % tuvo bajos resultados, el 60 % obtuvo un nivel medio y el 4 %, nivel alto. En la dimensión inferencial, se redujo a 0 los resultados negativos, el 40 % se posicionó en nivel medio y el 60 %, en nivel alto. En el nivel crítico, el 12 % tuvo bajos resultados, el 52 % se ubicó en el nivel medio y el 36 %, en nivel alto.

Ruiz (2022) y Avemañay (2023) realizaron estudios sobre el impacto de las TIC en la CL. El primero; el fortalecimiento de la lectura y comprensión de significados de texto por medio de la herramienta Educaplay; el segundo: Educaplay como recurso didáctico en el fortalecimiento de la CL en estudiantes de sexto año. Ambos concluyeron que, las plataformas digitales educativas sí tienen un impacto positivo en la CL; consideraron también que las herramientas tecnológicas dinamizan el PE-A y promueven el aprendizaje autónomo. Asimismo, indicaron que la enseñanza de estrategias de CL son muy importantes para el aprendizaje. Si bien los investigadores aplicaron su estudio en discentes de primaria, la investigación actual se realizó con adolescentes del nivel secundario y los resultados fueron similares. Pues el uso de la Plataforma Educaplay logró mejorar el nivel de CL; pero sobre todo hizo más interactivo el PE-A por lo que se incide en la relevancia de la enseñanza de estrategias de CL desde los primeros grados de educación.

Burga (2022) considera que la enseñanza de estrategias de lectura, acompañadas de plataformas digitales ayudan a fortalecer la CL en los tres niveles: literal, inferencial y crítico de los estudiantes. En el estudio que se realizó, los discentes del grupo experimental, también lograron mejorar los tres niveles de comprensión, siendo el índice más elevado en el nivel literal; por lo que se recomienda que las estrategias de lectura deben aplicarse en todas las áreas de estudio y en los diferentes niveles de educación para que los niños, desde pequeños se familiaricen con el desarrollo de sus capacidades lectoras.

Los estudios realizados por Martín-Ruiz y González -Valenzuela (2022), si bien fueron desarrollados en Málaga, sirvieron para constatar que el problema de la deficiente CL no solo afecta a los estudiantes de nuestro país, sino que es una preocupación a nivel mundial y que su desarrollo tiene una incidencia directa en el rendimiento académico de los estudiantes. Por ello, se coincide en la importancia que debe darse a la enseñanza de estrategias de CL desde los grados inferiores para evitar la brecha que se presenta en los grados superiores.

En el caso de Caicedo y Suárez (2022), para quienes el uso de Educaplay fue un hit en el PE-A, se coincide en la importancia de la incorporación de herramientas digitales en la práctica pedagógica. Pues la aplicación de estas hace más interactivo el trabajo educativo; pero, sobre todo, es esencial la enseñanza de estrategias de CL en los escolares.

Con respecto a los resultados alcanzados por Fernández (2022), que determinaron el impacto positivo de Educaplay en el progreso de la CL de cuentos en los discentes quinto grado de secundaria del grupo experimental, sirvió para demostrar que esta plataforma no solo es útil para desarrollar la CL de textos narrativos, sino que es aplicable para todo tipo de texto en los diferentes grados y áreas de estudio.

## **Conclusiones**

- Las actividades de la plataforma Educaplay influyeron positivamente en la CL de los estudiantes del primer grado de educación secundaria de una institución educativa, ya que según los hallazgos del postest se muestra una mejoría con respecto al pretest.
- En la aplicación del pretest se obtuvo un bajo nivel de comprensión lectora en ambos grupos de estudio.
- Se diseñaron actividades de aprendizaje en la competencia de lectura utilizando la plataforma Educaplay y teniendo en cuenta el modelo interactivo, los sub procesos: antes, durante y después de lectura considerados por Solé y los niveles de comprensión lectora propuestos por Pinzás.
- Se aplicó la propuesta de actividades de aprendizaje empleando la plataforma Educaplay, pero con ciertas limitaciones ya que nuestra Institución Educativa no cuenta con recursos tecnológicos suficientes, ni adecuados.
- Con la aplicación del postest se logró obtener información sobre el nivel de CL de los escolares a quienes se les aplicó la propuesta.
- Al cotejar los resultados del pre y postest quedó demostrado que el uso de esta herramienta digital influyó positivamente en la CL de los discentes del grupo experimental.

## **Recomendaciones**

- Capacitar al magisterio sobre el empleo de aplicaciones digitales y la incorporación de estas en su práctica pedagógica.
- Brindar capacitación al magisterio nacional sobre estrategias de comprensión lectora en diversos tipos, géneros y formatos textuales.
- Transversalizar las estrategias de CL en todas las áreas curriculares y desde los primeros años de estudio.
- Aplicar las estrategias de CL en diversos tipos de textos utilizando la plataforma Educaplay.
- Al MINEDU, implementar con herramientas tecnológicas apropiadas y modernas a todas las instituciones educativas del país.

## Referencias

- ADR Formación (2023). *Formadores en Educaplay. Soluciones eLearning*.  
<https://www.adrformacion.com/nosotros/educaplay.html>
- Avemañay, D. (2023). *Educaplay como recurso didáctico en el fortalecimiento de la comprensión lectora en los estudiantes de sexto año del Centro Educativo Comunitario Intercultural Bilingüe de Educación Básica “Federico Herbart”*. [Tesis de Maestría, Universidad Nacional de Educación].  
<http://repositorio.unae.edu.ec/bitstream/56000/3264/1/Educaplay%20como%20recurso%20did%C3%A1ctico%20en%20el%20fortalecimiento%20de%20la%20comprension%20de%20los%20estudiantes.pdf.pdf>
- Burga, A., (2022). *Estrategias didácticas para mejorar la comprensión lectora de estudiantes de IV ciclo de primaria de una institución educativa de Chiclayo*. Perú: Universidad César Vallejo. [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo].  
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/97912>
- Caicedo, O. L. y Suárez, E. (2022). *Estrategia Pedagógica Innovadora con Educaplay Para el Fortalecimiento de la Comprensión Lectora en su Nivel Crítico de Lectura, donde se Involucre el Pensamiento Computacional en Estudiantes de Grado Quinto*. [Tesis Maestría, Universidad de Santander, Colombia].  
<https://repositorio.udes.edu.co/server/api/core/bitstreams/4f9e3677-0840-4e40-ad8f-6d12ad44daaa/content>
- Dubois, M. E. (2015). *La lectura de la teoría a la práctica*. Primera edición. Editorial Aique. Buenos Aires. libro  
<https://es.scribd.com/document/518049403/Dubois-Maria-Eugenia-El-Proceso-De-La-Lectura>
- Fernández, M. (2022). *Actividades multimedia en Educaplay para mejorar la comprensión lectora de cuentos*. [Tesis Maestría, Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo].  
[https://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/5394/8/TM\\_FernandezTorresMaria.pdf](https://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/5394/8/TM_FernandezTorresMaria.pdf)
- Gordillo, A. y Flórez, M. del P. (2009). Niveles de Comprensión. *Revista Actividades Pedagógicas*. N 53./enero-junio 2009.  
<https://www.studocu.com/es-mx/document/universidad-nacional-autonoma-de-mexico/expresion-oral/gordillo-flores-los-niveles-de-comprension-lectora-hacia-una-enunc/17820382>
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, M. (2014). *Metodología de la Investigación Científica*. México. Mc Graw-Hill.  
<https://www.esup.edu.pe/wp-content/uploads/2020/12/2.%20Hernandez,%20Fernandez%20y%20Baptista-Methodolog%C3%ADa%20Investigacion%20Cientifica%206ta%20ed.pdf>

- Hernández, H. A., Mercado, Y. y Martínez, M. (2022). *Fortalecimiento de la Comprensión lectora a través de la plataforma digital Educaplay para alumnos del grado quinto (5°) del Centro educativo el Cañito y el acompañamiento de los padres de familia*. [Tesis Maestría, Universidad de Cartagena].  
[https://repositorio.unicartagena.edu.co/bitstream/handle/11227/15706/TGF\\_Haroldo%20Hernandez\\_Yolima%20Mercado\\_Maria%20Martinez.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.unicartagena.edu.co/bitstream/handle/11227/15706/TGF_Haroldo%20Hernandez_Yolima%20Mercado_Maria%20Martinez.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Jurado, L. (2022). Educaplay. Un recurso educativo de valor para favorecer el aprendizaje en la Educación Superior. *Revista Cubana de Educación Superior*, 41(2).  
[http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0257-43142022000200012](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0257-43142022000200012)
- Londoño, C. y Valderrama, Y. (2020). *El juego como estrategia didáctica, mediado por la plataforma Educaplay, para el fortalecimiento de la comprensión lectora en estudiantes de tercer grado de básica primaria en la ciudad de Medellín*. [Tesis de Maestría, Universidad de Santander].  
<https://repositorio.udes.edu.co/server/api/core/bitstreams/9b1df75e-6e3c-491d-ab69-72f0fa72b392/content>
- Martín-Ruiz, I. y González-Valenzuela, M.J. (2022). Análisis de la comprensión lectora y sus dificultades en adolescentes. *Anales de Psicología / Annals of Psychology*, 38(2), 251–258.  
<https://doi.org/10.6018/analesps.419111>
- MINEDU (2016). *Programa Curricular de Educación Secundaria. Perfil de egreso*.  
<https://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/perfil-de-la-educacion-basica.pdf>  
[revista](https://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/perfil-de-la-educacion-basica.pdf)
- MINEDU (2020). *Resultados del informe ECE 2019*.  
<http://umc.minedu.gob.pe/resultadosnacionales2019/>
- MINEDU (2023). *Resultados del informe PISA 2018*.  
<http://umc.minedu.gob.pe/resultadospisa2018/>
- MINEDU (2023). Censo Educativo 2023.  
[https://escale.minedu.gob.pe/documents/10156/9345030/PPT\\_Censo\\_Educativo\\_2023\\_final.pdf](https://escale.minedu.gob.pe/documents/10156/9345030/PPT_Censo_Educativo_2023_final.pdf)
- Pinzás, J. (1999). *“Leer mejor para enseñar mejor: Ejercicios de comprensión de lectura para docentes”*. Primera reimpresión. Lima. Editorial Tarea Asociación de Publicaciones Educativas.
- Pinzás, J. (2001). *“Se aprende a leer, leyendo”*. *Ejercicios de comprensión lectora para docentes y sus estudiantes*. Lima. Editorial Tarea Asociación de Publicaciones Educativas.
- Plataforma digital única del Estado Peruano. (2024). *Servidor Escuela*.  
[https://www.gob.pe/36727-servidor-escuela\\_-asistencia-tecnica-a-instituciones-educativas](https://www.gob.pe/36727-servidor-escuela_-asistencia-tecnica-a-instituciones-educativas)

Ruíz, L.O. (2022) *Desarrollo de Competencias Digitales para el Fortalecimiento de la Lectura por Medio del Uso de la Herramienta Educaplay en los Estudiantes del Grado 3° de La Institución Educativa San Rafael*. [Tesis Maestría, Universidad de Santander].

<https://repositorio.udesa.edu.co/server/api/core/bitstreams/1adae0ac-c1f5-466f-a6d6-b9355e961c79/content>

Siemens, G. (2016). *Conociendo el conocimiento*.

<https://www.calameo.com/read/00472168556eb33c302d3>

Solé, I. (1999). *Estrategias de Lectura*. Novena edición. Barcelona. España. Editorial Grao.

UNESCO (2023). *Informe GEM: Tecnología en la Educación*.

[https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000386165\\_spa](https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000386165_spa)

## Anexos

Tabla 8

Operacionalización de variables

VARIABLES	DIMENSION	INDICADORES
VARIABLE DEPENDIENTE: COMPRENSION LECTORA	Nivel Literal	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar información explícita del texto mediante elementos paratextuales.</li> <li>• Reconocer el significado de términos básicos a través del diccionario.</li> <li>• Reconocer la silueta o estructura externa de diversos tipos de textos mediante un crucigrama.</li> </ul>
	Nivel Inferencial	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Inferir el significado de términos claves según el contexto.</li> <li>• Relacionar los saberes previos con la nueva información.</li> <li>• Inferir información implícita en el texto a través de razonamientos lógicos.</li> <li>• Deducir el tema a partir de elementos paratextuales.</li> <li>• Interpretar término y expresiones en sentido figurado.</li> </ul>
	Nivel Crítico	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Emitir juicios valorativos basados en el accionar de los personajes a través del test.</li> <li>• Valorar la postura de los autores mediante argumentos.</li> <li>• Asumir una postura crítica sobre los diversos tipos de texto.</li> </ul>
VARIABLE INDEPENDIENTE: ACTIVIDADES BASADAS EN LA PLATAFORMA EDUCAPLAY	Navegación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ingresar fácilmente a la plataforma Educaplay.</li> <li>• Ingresar fácilmente a las actividades Educaplay.</li> <li>• Navegar por las diferentes herramientas (perfil, mis actividades, colecciones, estadísticas)</li> <li>• Reconocer los íconos que te permiten saber exactamente qué actividad estás realizando.</li> <li>• Visualizar elementos que te permiten regresar a la actividad anterior, en el caso que lo requieras (breadcrumbs).</li> </ul>
	Interactividad	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizar recursos digitales en las diversas actividades de la plataforma Educaplay acorde a los diversos temas planteados.</li> </ul>

VARIABLES	DIMENSION	INDICADORES
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Usar videos que permitan reforzar la información del texto.</li> <li>• Utilizar letra legible en la plataforma.</li> <li>• Repetir la actividad las veces que desee hasta lograr desarrollarla exitosamente.</li> <li>• Realizar predicciones mediante imágenes presentadas en la plataforma.</li> <li>• Emplear un lenguaje de fácil comprensión en la plataforma.</li> <li>• Asignar tiempo suficiente a cada actividad.</li> </ul>
	Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sentir motivación para leer los textos.</li> <li>• Comprender mejor diferentes textos a través del uso de Educaplay.</li> <li>• Reconocer el avance del proceso de la comprensión lectora.</li> <li>• Identificar aciertos y desaciertos en torno a la comprensión lectora.</li> <li>• Mejorar el nivel de comprensión lectora a través de identificar los aciertos y desaciertos.</li> </ul>

Figura 2

## Esquema de Actividades Educaplay



**Tabla 9**

*Programa de actividades de aprendizaje basadas en Educaplay para la comprensión lectora en estudiantes del primer grado*

UNIDAD	CONTENIDOS	CONOCIMIENTO	ACTIVIDAD INTERACTIVA MULTIMEDIA
“Disfrutemos y aprendemos con actividades interactivas multimedia”	1. <i>Los dos amigos y el oso</i>	Texto Narrativo: Fábula	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vídeo: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=JltaG0vK Ckw">https://www.youtube.com/watch?v=JltaG0vK Ckw</a></li> <li>• Educaplay Presentación sobre texto narrativo <a href="https://es.educaplay.com/recursos-educativos/16883561-el_texto_narrativo.html">https://es.educaplay.com/recursos-educativos/16883561-el_texto_narrativo.html</a></li> <li>• Completar frases: <a href="https://es.educaplay.com/recursos-educativos/4502079-la_fabula_dos_amigos_y_el_oso.html">https://es.educaplay.com/recursos-educativos/4502079-la_fabula_dos_amigos_y_el_oso.html</a></li> <li>• VideoQuiz <a href="https://es.educaplay.com/recursos-educativos/4490470-los_amigos_y_oso.html">https://es.educaplay.com/recursos-educativos/4490470-los_amigos_y_oso.html</a></li> </ul>
	2. <i>Cultura Chavín</i>	Texto expositivo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Educaplay Relacionar columnas <a href="https://es.educaplay.com/recursos-educativos/4505331-cultura_chavin.html">https://es.educaplay.com/recursos-educativos/4505331-cultura_chavin.html</a></li> <li>• Test <a href="https://es.educaplay.com/recursos-educativos/4505343-cultura_chavin.html">https://es.educaplay.com/recursos-educativos/4505343-cultura_chavin.html</a></li> </ul>
	3. <i>¿Qué hacer en casos de sismo?</i>	Texto instructivo: Guía para prevenir sismos.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hipervínculo flash</li> <li>• Educaplay</li> <li>• Sopa de letras <a href="https://es.educaplay.com/recursos-educativos/4505343-cultura_chavin.html">Sopa de letras: Sismo Seguro (educaplay.com)</a></li> <li>• Presentación <a href="https://es.educaplay.com/recursos-educativos/4505343-cultura_chavin.html">Presentación: Manual para sismo (1° - Educación secundaria - Educación de valores - antes sismo - durante sismo después - sismo) (educaplay.com)</a></li> </ul>

			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Relacionar columnas <a href="https://es.educaplay.com/recursos-educativos/4507329-manual_sobre_sismos.html">https://es.educaplay.com/recursos-educativos/4507329-manual_sobre_sismos.html</a></li> <li>• Completar frases <a href="https://es.educaplay.com/recursos-educativos/4507521-manual_sobre_sismo.html">https://es.educaplay.com/recursos-educativos/4507521-manual_sobre_sismo.html</a></li> </ul>
	4, <i>¡El cigarro, peligro para los niños!</i>	Historieta Tira cómica	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Video: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=VwAeV_VNdOc">https://www.youtube.com/watch?v=VwAeV_VNdOc</a></li> <li>• Educaplay - Presentación <a href="https://es.educaplay.com/recursos-educativos/4489910-peligros_del_cigarrillo.html">https://es.educaplay.com/recursos-educativos/4489910-peligros_del_cigarrillo.html</a></li> <li>• Crucigrama <a href="https://es.educaplay.com/recursos-educativos/4489945-efectos_nocivos_del_cigarrillo.html">https://es.educaplay.com/recursos-educativos/4489945-efectos_nocivos_del_cigarrillo.html</a></li> </ul>
	5. <i>Los peligros de las Redes Sociales</i>	Texto expositivo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vídeo Experimento social: El peligro de las redes sociales. <a href="https://www.youtube.com/watch?v=jUqIV867VfQ">https://www.youtube.com/watch?v=jUqIV867VfQ</a></li> <li>• Educaplay</li> <li>• Presentación <a href="https://es.educaplay.com/recursos-educativos/3969297-riesgos_en_las_redes_sociales.html">https://es.educaplay.com/recursos-educativos/3969297-riesgos_en_las_redes_sociales.html</a></li> <li>• Sopa de Letras <a href="https://es.educaplay.com/recursos-educativos/19343119-peligros_de_las_redes_sociales.html">https://es.educaplay.com/recursos-educativos/19343119-peligros_de_las_redes_sociales.html</a></li> <li>• Test <a href="https://es.educaplay.com/recursos-educativos/3969556-riesgos_en_las_redes_sociales.html">https://es.educaplay.com/recursos-educativos/3969556-riesgos_en_las_redes_sociales.html</a></li> </ul>
	6. <i>La bella durmiente</i>	Texto Narrativo: Leyenda	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vídeo <a href="https://www.youtube.com/watch?v=smfc-ejsvSo">https://www.youtube.com/watch?v=smfc-ejsvSo</a></li> <li>• Educaplay Relacionar grupos</li> </ul>

			<p><a href="https://es.educaplay.com/recursos-educativos/4490111-la_bella_durmiente.html">https://es.educaplay.com/recursos-educativos/4490111-la_bella_durmiente.html</a></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Test <a href="https://es.educaplay.com/recursos-educativos/4490132-leyenda_bella_durmiente_peru.html">https://es.educaplay.com/recursos-educativos/4490132-leyenda_bella_durmiente_peru.html</a></li> </ul>
	<i>7. Violencia contra la mujer</i>	El Afiche	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vídeo <a href="https://www.youtube.com/watch?v=VIsdhgIgl2I">https://www.youtube.com/watch?v=VIsdhgIgl2I</a></li> <li>• Educaplay Presentación <a href="https://es.educaplay.com/recursos-educativos/4489743-la_violencia_contra_la_mujer.html">https://es.educaplay.com/recursos-educativos/4489743-la_violencia_contra_la_mujer.html</a></li> <li>• Sopa de letras <a href="https://es.educaplay.com/es/editarActividad.php?action=editarActividad&amp;idActividad=4489805">https://es.educaplay.com/es/editarActividad.php?action=editarActividad&amp;idActividad=4489805</a></li> </ul>

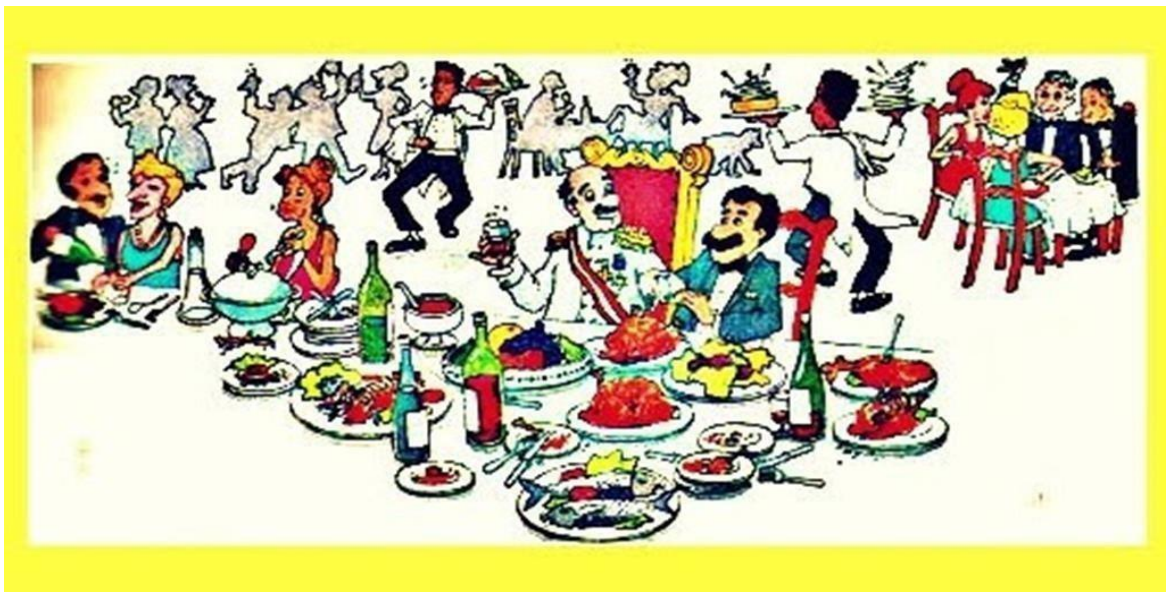
**Figura 3:  
PRETEST**

Apellidos Y Nombres: .....

Grado: ..... Sección: ..... Fecha: .....

Instrucciones:

I. Observa con atención la siguiente imagen y responde:



1. ¿Teniendo en consideración los elementos paratextuales, qué acontecimiento crees que están celebrando?
  - a) Una parrillada
  - b) Un cumpleaños
  - c) Un baile popular
  - d) Un agasajo al presidente
2. ¿Concuerdas con la intención de don Fernando de ofrecer esta fiesta? ¿Por qué?
  - a) Sí, porque cada uno es libre de hacer con su dinero lo que quiere.
  - b) Sí, porque con ello ganaría mucho dinero
  - c) No, porque él solo quería ocupar un cargo para beneficiarse económicamente.
  - d) No, porque los campesinos no tienen derecho a ocupar cargos.
3. ¿Qué quiere decir la expresión “tirar la casa por la ventana”?
  - a) Gastar excesivamente para celebrar algo
  - b) Que la casa se está incendiando
  - c) Abandonar tu casa
  - d) Destruir tu casa

II. Lee con atención el siguiente texto y responde según las indicaciones

### **El Banquete**

Con dos meses de anticipación, don Fernando Pasamano había preparado los pormenores de este magno suceso. En primer término, su residencia hubo de sufrir una transformación general. Como se trataba de un caserón antiguo, fue necesario echar abajo algunos muros, agranda las ventanas, cambiar la madera de los pisos y pintar de nuevo todas las paredes. Esta reforma trajo consigo otras y (como esas personas que cuando se compran un par de zapatos juzgan que es necesario estrenarlos con calcetines nuevos y luego con una camisa nueva y luego con un terno nuevo y así sucesivamente hasta llegar al calzoncillo nuevo) don Fernando se vio obligado a renovar todo el mobiliario, desde las consolas del salón hasta el último banco de la repostería. Luego vinieron las alfombras, las lámparas, las cortinas y los cuadros para cubrir esas paredes que desde que estaban limpias parecían más grandes. Finalmente, como dentro del programa estaba previsto un concierto en el jardín, fue necesario construir un jardín. En quince días, una cuadrilla de jardineros japoneses edificó, en lo que antes era una especie de huerta salvaje, un maravilloso jardín rococó donde había cipreses tallados, caminitos sin salida, laguna de peces rojos, una gruta para las divinidades y un puente rústico de madera, que cruzaba sobre un torrente imaginario.

Lo más grande, sin embargo, fue la confección del menú. Don Fernando y su mujer, como la mayoría de la gente proveniente del interior, sólo habían asistido en su vida a comilonas provinciales en las cuales se mezcla la chicha con el whisky y se termina devorando los cuyes con la mano. Por esta razón sus ideas acerca de lo que debía servirse en un banquete al presidente, eran confusas. La parentela, convocada a un consejo especial, no hizo sino aumentar el desconcierto.

Al fin, don Fernando decidió hacer una encuesta en los principales hoteles y restaurantes de la ciudad y así pudo enterarse que existían manjares presidenciales y vinos preciosos que fue necesario encargar por avión a las viñas del mediodía.

Cuando todos estos detalles quedaron ultimados, don Fernando constató con cierta angustia que en ese banquete, el cual asistirían ciento cincuenta personas, cuarenta mozos de servicio, dos orquestas, un cuerpo de ballet y un operador de cine, había invertido toda su fortuna. Pero, al fin de cuentas, todo dispendio le parecía pequeño para los enormes beneficios que obtendría de esta recepción.

—Con una embajada en Europa y un ferrocarril a mis tierras de la montaña rehacemos nuestra fortuna en menos de lo que canta un gallo (decía a su mujer). Yo no pido más. Soy un hombre modesto.

—Falta saber si el presidente vendrá (replicaba su mujer).

Don Fernando, aprovechó su primera visita a palacio para conducir al presidente a un rincón y comunicarle humildemente su proyecto.

—Encantado (le contestó el presidente). Me parece una magnífica idea. Le confirmaré por escrito mi aceptación.

Al cabo de cuatro semanas, la confirmación llegó. Don Fernando, quien empezaba a inquietarse por la tardanza, tuvo la más grande alegría de su vida. Se imaginó en Europa y contempló camiones cargados de oro.

El día del banquete, los primeros en llegar fueron los soplones. Luego fueron llegando los automóviles. De su interior descendían ministros, parlamentarios, diplomáticos, hombres de negocios, hombres inteligentes. Don Fernando, en medio del vestíbulo, les estrechaba la mano, murmurando frases corteses y conmovidas.

El presidente llegó escoltado por sus edecanes, penetró en la casa y don Fernando, olvidándose de las reglas de la etiqueta, movido por un impulso de compadre, se le echó en los brazos con tanta simpatía que le dañó una de sus charreteras o condecoraciones.

Los invitados bebieron todo el licor comprado. En el banquete, se comió lechón y se sirvió champán mientras charlaban ruidosamente.

Al fin, cerca de la medianoche, don Fernando logró conducir al presidente a la salita de música y allí, sentados, le deslizó al oído su modesta propuesta.

—Pero no faltaba más (replicó el presidente). Justamente queda vacante en estos días la embajada de Roma. Mañana, en consejo de ministros, propondré su nombramiento, es decir, lo impondré. Una hora después el presidente se retiraba, luego de haber reiterado sus promesas. Don Fernando y su mujer, permanecieron hasta el alba entre los despojos de su inmenso festín mientras planeaban su nueva vida. Por último, se fueron a dormir con el convencimiento de que nunca caballero limeño había tirado con más gloria su casa por la ventana ni arriesgado su fortuna con tanta sagacidad.

A las doce del día, don Fernando fue despertado por los gritos de su mujer. Al abrir los ojos le vio penetrar en el dormitorio con un periódico abierto entre las manos. Arrebatándoselo, leyó los titulares y, sin proferir una exclamación, se desvaneció sobre

la cama. En la madrugada, aprovechándose de la recepción, un ministro había dado un golpe de estado y el presidente había sido obligado a dimitir.

De: “La palabra del mudo”

Julio Ramón Ribeyro.

- 4) Los personajes del cuento “El banquete” son:
- a) Don Fernando
  - b) El presidente
  - c) La mujer de don Fernando
  - d) Todas las anteriores son correctas
- 5) En un acto de corrupción, ¿a quién consideras culpable? ¿A quién ofrece o a quién lo recibe el soborno o coima? ¿Por qué?
- a) A quien la ofrece porque cree que con su dinero puede lograr lo que quiere.
  - b) A quien recibe porque se aprovecha de la necesidad de otra persona.
  - c) A quien la recibe porque no debe dejarse sobornar
  - d) A ambos porque no están respetando la ley.
- 6) Don Fernando soñaba en colmar su riqueza y vanidad en:
- 1. El palacio presidencial
  - 2. Sus fundos
  - 3. La diplomacia
  - 4. Una embajada
  - 5. Su ferrocarril
- Son ciertas:
- a) 2 y 3
  - b) 1 y 4
  - c) 2 y 5
  - d) 4 y 5
- 7) ¿Qué opinas de las familias en las cuales solo el hombre toma las decisiones del hogar?
- a). Está bien porque el hombre es el jefe del hogar
  - b). Está bien porque el hombre es más inteligente.

- c). Está mal porque las decisiones se deben tomar democráticamente.  
 d) Está mal porque es la mujer a veces puede tomar buenas decisiones.

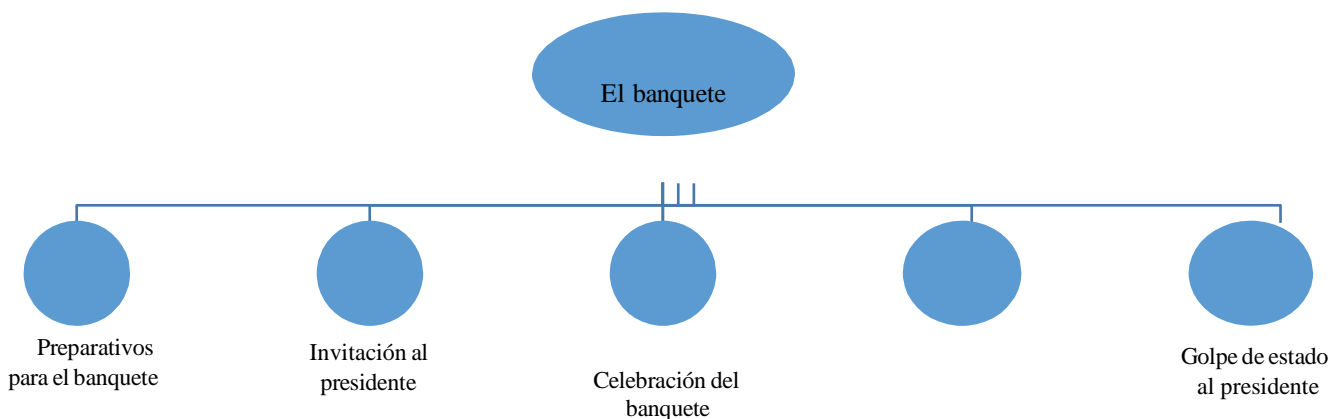
**8) ¿Qué alternativa caracteriza mejor a don Fernando?**

- a) Es desconfiado                      c) Es modesto  
 b) Es organizado                        d) Es interesado

9) ¿Con qué problema o problemas actuales de nuestro país podrías relacionar el cuento de Julio Ramón Ribeyro?

- a) Corrupción  
 b) Tráfico de influencias.  
 c) Coimas  
 d) Todos los anteriores

➤ Observa con atención la siguiente línea de tiempo:



10) ¿Qué alternativa completa mejor la línea de tiempo?

- a) Promesa presidencial de ayuda.                      c) Inversión de la fortuna familiar  
 b) Transformación de la casa                              d) Llegada de los invitados

11) ¿Estás de acuerdo con las actitudes de don Fernando y el presidente? ¿Por qué?

- a) No, porque los cargos deben ser ocupados por meritocracia.  
 b) Sí, porque debemos invertir para obtener un cargo.  
 c) No, porque ese tipo de actos los convierte en personas corruptas.  
 d) A y C

12) ¿Con qué refrán relacionarías el último hecho ocurrido en el cuento? ¿Por qué?

- a) Camarón que se duerme, se lo lleva la corriente.
- b) A caballo regalado, no se le mira los dientes.
- c) En la puerta del horno, se quema el pan.
- d) Ojos que no ven, corazón que no siente.

13) ¿Qué autoridades asistieron al banquete ofrecido por don Fernando?

- a) diplomáticos y parlamentarios.
- b) El presidente y ministros
- c) hombres de negocio y diplomáticos
- d) A y B

**Figura 4:**  
*Programa Desarrollado (Sesiones Educaplay)*

**SESIÓN O ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 01**

**I. Datos Informativos:**

<b>1.1. Institución Educativa</b>	: “27 de Diciembre”.	<b>1.7. Subdirector:</b>	Mag. Rogelio Ángel Varías Palacios
<b>1.3. Área</b>	: Comunicación	<b>1.8. Docentes responsables:</b>	Carmen Barboza Vilca
<b>1.3. Ciclo</b>	: VI		Mirian Castañeda Alarcón
<b>1.4. Grado y sección</b>	: 1°		
<b>1.5 Duración</b>	:		
<b>1.6. Bimestre</b>	: IV		

**TÍTULO:** Reflexionamos sobre el contenido de la fábula “Los dos amigos y el oso”



**II. Propósito De Aprendizaje**

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIA	INSTRUMENTO
Lee diversos tipos de textos en su lengua materna	<ul style="list-style-type: none"> <li>Obtiene información del texto escrito.</li> <li>Infiere e interpreta información del texto.</li> <li>Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y</li> </ul>	<p>Identifica información explícita, relevante y complementaria seleccionando datos específicos y algunos detalles de la fábula “Los dos amigos y el oso” .</p> <p>Señala las características implícitas de seres, objetos, hechos o lugares, y determina el significado de palabras en contexto y de expresiones con sentido figurado.</p> <p>Explica la trama, y las características y motivaciones de los personajes de</p>	Reporte de lectura	Lista de Cotejo

	contexto del texto.	acuerdo con el sentido global del texto, considerando algunas características del tipo textual y género discursivo.		
<b>COMPETENCIA</b> Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC.	Interactúa en entornos virtuales	Utiliza herramientas virtuales en el desarrollo de sus aprendizajes.	Actividades Educaplay	
<b>ENFOQUES TRANSVERSALES</b>	<b>VALORES</b>	<b>ACTITUDES Y/O ACCIONES OBSERVABLES</b>		
Orientación al bien común	Empatía	Identificación afectiva con los sentimientos del otro y disposición para apoyar y comprender sus circunstancias.		

### III. Secuencia Didáctica

<b>ANTES DE LA SESIÓN</b>		
Forma De Aprendizaje	Actividades A Desarrollar	Estrategia
Momentos Pedagógicos	Procesos Pedagógicos	Estrategia
<b>Inicio</b>	<p><b>Propósito y Organización</b></p> <p>Las docentes saludan cordialmente a los estudiantes y les recuerdan el propósito de la sesión, las actividades a desarrollar, el producto de la actividad y los criterios de evaluación. Asimismo, se le recuerda las normas de convivencia y los protocolos de seguridad.</p>	<p>Preguntas de exploración.</p> <p>lluvia de ideas.</p>

	<p><b>Motivación</b></p> <p>Se presenta una imagen de los personajes (Anexo 1).</p>  <p><b>Saberes previos</b></p> <p>¿Quiénes son los personajes? ¿Qué relación creen que hay entre ellos? ¿De qué crees que trata el texto?</p> <p><b>Problematización</b></p> <p>¿A qué se denomina texto narrativo? ¿Cuál es su estructura? ¿Qué elementos presenta?</p> <p>Luego, se explica a los estudiantes que nuestro reto de la tarde es identificar información relevante en el texto narrativo</p> <p><b>Propósito y Organización</b></p>	
<p><b>Desarrollo</b></p>	<p><b>Gestión y acompañamiento</b></p> <p>Las docentes explican sobre el texto narrativo, estructura y elementos.</p> <p><a href="https://es.educaplay.com/recursos-educativos/16883561-el_texto_narrativo.html">https://es.educaplay.com/recursos-educativos/16883561-el_texto_narrativo.html</a></p> <p>(actividad Educaplay- presentación)</p> 	<p>Aprendizaje Colaborativo</p>



## PROCESOS DIDÁCTICOS DEL ÁREA

### Antes De La Lectura

Se presenta el título: “Los dos amigos y el oso”

### VIDEOQUIZ

[https://es.educaplay.com/recursos-educativos/4490470-los\\_amigos\\_y\\_oso.html](https://es.educaplay.com/recursos-educativos/4490470-los_amigos_y_oso.html)



### Durante La Lectura: Visualización Del Video “Los dos amigos y el oso” (ACTIVIDAD EDUCAPLAY: VIDEOQUIZ)

Los estudiantes conforme van observando el video hacen algunas predicciones y responden preguntas de nivel literal, inferencial y crítico.

**Después de la visualización del video**

¿Después de cuánto tiempo se encuentran los amigos?

(nivel literal)

¿Qué significa la expresión “Esto me da mala espina”?

(nivel inferencial)

¿Qué palabra definiría mejor al amigo más pequeño? (nivel inferencial)

¿Cumplió con su promesa el amigo más alto? ¿Por qué?

(nivel inferencial)

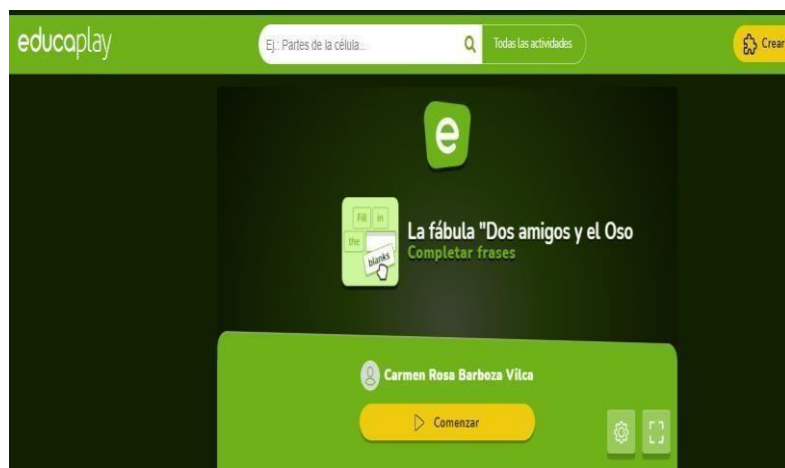
¿Cuál es el mensaje de la fábula? (nivel inferencial)


¿Qué opinas de la actitud del “amigo” que subió al árbol?

¿Por qué? (nivel crítico)

Luego escriben información explícita relevante empleando la actividad COMPLETAR FRASES

<https://es.educaplay.com/recursos-educativos/4502079-la-fabula-dos-amigos-y-el-oso.html>



	 <p>La fábula "Dos amigos y el Oso"</p>	
<p><b>Cierre</b></p>	<p>¿Qué aprendí de esta fábula?</p> <p>¿Cómo aprendí?</p> <p>¿Para qué me servirá lo leído?</p> <p>¿En qué situaciones de tu vida empleas el texto narrativo?</p> <p>¿Te ha sido útil conocer sobre este tipo de texto? Explica.</p>	<p>Preguntas metacognitivas</p>

### LISTA DE COTEJO

CRITERIOS	INICIO	PROCESO	LOGRADO
Identifica información explícita, relevante y complementaria seleccionando datos específicos y algunos detalles de la fábula “Los dos amigos y el oso”.			
Señala las características implícitas de seres, objetos, hechos o lugares, y determina el significado de palabras en contexto y de expresiones con sentido figurado.			
Explica la trama, y las características y motivaciones de los personajes de acuerdo con el sentido global del texto, considerando algunas características del tipo textual y género discursivo.			
Utiliza herramientas virtuales (actividades Educaplay) en el desarrollo de sus aprendizajes.			

**SESIÓN O ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 02**

**I. Datos Informativos:**

<b>1.1. Institución Educativa</b>	: “27 de Diciembre”.	<b>1.7. Subdirector:</b>	
<b>1.3. Área</b>	: Comunicación	Mag. Rogelio Ángel Varías Palacios	
<b>1.3. Ciclo</b>	: VI	<b>1.8. Docentes responsables:</b>	
<b>1.4. Grado y sección</b>	: 1°	Carmen Barboza Vilca	
<b>1.5 Duración</b>	:	Mirian Castañeda Alarcón.	
<b>1.6. Bimestre</b>	: IV		

**TÍTULO:** Identificamos información relevante sobre la cultura Chavín


**II. Propósito de Aprendizaje:**

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIA	INSTRUMENTO
Lee diversos tipos de textos en su lengua materna	<p>Obtiene información del texto escrito.</p> <p>Infiere e interpreta información del texto.</p> <p>Reflexiona y evalúa la forma, el</p>	<p>Identifica información explícita, relevante y complementaria seleccionando datos específicos y algunos detalles la cultura Chavín</p> <p>Señala las características implícitas de seres, objetos, hechos o lugares, y determina el significado de palabras en contexto y de expresiones con sentido figurado.</p> <p>Explica la trama, y las características y motivaciones de los personajes de acuerdo con el</p>	Reporte de lectura	Lista de Cotejo

	contenido y contexto del texto.	sentido global del texto, considerando algunas características del tipo textual y género discursivo.		
<b>COMPETENCIA 28</b> Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC.	Interactúa en entornos virtuales	Utiliza herramientas virtuales en el desarrollo de sus aprendizajes.	Actividades Educa-play	
<b>ENFOQUES TRANSVERSALES</b>				
Orientación al bien común	Empatía	Identificación afectiva con los sentimientos del otro y disposición para apoyar y comprender sus circunstancias.		

### III. Secuencia Didáctica

<b>ANTES DE LA SESIÓN</b>		
<b>FORMA DE APRENDIZAJE</b>	<b>ACTIVIDADES A DESARROLLAR</b>	<b>ESTRATEGIA</b>
Asincrónico	Texto expositivo. Estructura.	Aprendizaje autónomo
<b>PRESENCIAL DURANTE LA SESIÓN</b>		
<b>Momentos Pedagógicos</b>	<b>Procesos Pedagógicos</b>	<b>Estrategia</b>
	<b>Propósito y Organización</b> Las docentes saludan cordialmente a los estudiantes y les recuerdan el propósito de la sesión, las actividades a desarrollar, el producto de la actividad y los criterios de	Preguntas de exploración

<p><b>Inicio</b></p>	<p>evaluación. Asimismo, se le recuerda las normas de convivencia y los protocolos de seguridad.</p> <p><b>Motivación</b></p> <p>Se presenta una imagen de la cabeza clava de Chavín.</p> <p><b>Saberes previos</b></p> <p>¿Con qué cultura relacionas a esta imagen? ¿Qué sabes de esta cultura?</p> <p><b>Problematización</b></p> <p>¿Consideras que la cultura Chavín es la más antigua del Perú? ¿Por qué?</p> <p>Luego, se explica a los estudiantes que nuestro reto de la tarde es identificar información relevante sobre la cultura Chavín</p> <p><b>Propósito y Organización</b></p>	<p>ción.</p> <p>lluvia de ideas.</p>
<p><b>Desarrollo</b></p>	<p><b>Gestión y acompañamiento</b></p> <p>Las docentes explican sobre el texto expositivo y su estructura.</p> <p><b>PROCESOS DIDÁCTICOS DEL ÁREA</b></p> <p><b>Antes de la lectura</b></p> <p>¿Qué rasgos de la imagen llamaron más tu atención?</p> <p>¿Por qué?</p>  <p><b>Durante la lectura:</b></p> <p>Utilizando la actividades Relacionar columnas y TEST de Educaplay , los estudiantes identifican información relevantes sobre la cultura Chavín</p> <p>Relacionar columnas</p> <p><a href="https://es.educaplay.com/recursos-educativos/4505331-cultura_chavin.html">https://es.educaplay.com/recursos-educativos/4505331-cultura_chavin.html</a></p>	<p>Aprendi--</p> <p>zaje</p> <p>Colabo-</p> <p>rativo</p>



### Después de la lectura

Empleando la actividad de Test

Responden las siguientes interrogantes:

[https://es.educaplay.com/recursos-educativos/4505343-cultura\\_chavin.html](https://es.educaplay.com/recursos-educativos/4505343-cultura_chavin.html)

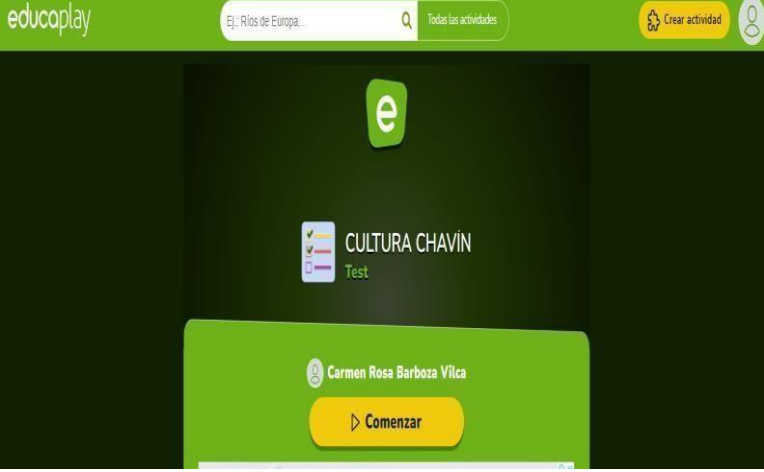

¿A quiénes crees que correspondían esas cabezas clavos?

¿Qué impresión causaban en la población las imágenes utilizadas por los Chavín?

¿Por qué representaban a las cabezas clavos con las pupilas dilatadas?

¿Por qué se dice que el templo Chavín tuvo una ubicación estratégica?

¿Por qué se dice que los sacerdotes Chavín gobernaban conciencias más que poblaciones?

	 	
<p><b>Cierre</b></p>	<p>¿Qué aprendí de esta cultura?  ¿Para qué me servirá lo leído?  ¿Qué utilidad tiene el texto expositivo en tu vida escolar?  ¿Te ha sido útil conocer sobre este tipo de texto? Explica.  ¿Los conocimientos de los Chavín, nos serán de utilidad en la actualidad? ¿Por qué?</p>	<p>Preguntas metacognitivas</p>

### LISTA DE COTEJO

CRITERIOS	INICIO	PROCESO	LOGRADO
Identifica información explícita, relevante y complementaria seleccionando datos específicos y algunos detalles la cultura Chavín			
Señala las características implícitas de seres, objetos, hechos o lugares, y determina el significado de palabras en contexto y de expresiones con sentido figurado.			
Explica la trama, y las características y motivaciones de los personajes de acuerdo con el sentido global del texto, considerando algunas características del tipo textual y género discursivo.			
Utiliza herramientas virtuales (actividades Educaplay) en el desarrollo de sus aprendizajes.			

## SESIÓN O ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 03

### I. Datos Informativos:

<b>1.1. Institución Educativa</b>	: “27 de Diciembre”	<b>1.7. Subdirector:</b>	
<b>1.3. Área</b>	: Comunicación		Mag. Rogelio Ángel Varías Palacios
<b>1.3. Ciclo</b>	: VI	<b>1.8. Docentes responsables:</b>	
<b>1.4. Grado y sección</b>	: 1°		Carmen Barboza Vilca
<b>1.5 Duración</b>	:		Mirian Castañeda Alarcón.
<b>1.6. Bimestre</b>	: IV		

### TÍTULO: Reflexionamos sobre la forma y el contenido de un texto instructivo

### II. Propósito de aprendizaje:

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIA	INSTRUMENTO
Lee diversos tipos de textos en su lengua materna	<p>Obtiene información del texto escrito</p> <p>Infiere e interpreta información del texto.</p> <p>Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto.</p>	<p>Localiza información relevante en un texto informativo con estructura compleja (temática y lingüística) y vocabulario variado</p> <p>Deduce relaciones de causa-efecto, problema solución entre las ideas de un texto con estructura compleja y vocabulario variado.</p> <p>Opina sobre el tema y el propósito del autor de textos con estructura compleja.</p>	<p>Actividades</p> <p>*Relacionar</p> <p>*Test</p>	<p>Lista de cotejo</p>

COMPETENCIA 28 Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC	Interactúa en entornos virtuales	Utiliza herramientas virtuales en el desarrollo de sus aprendizajes.
<b>ENFOQUES TRANSVERSALES</b>	<b>VALORES</b>	<b>ACTITUDES</b>
Orientación al bien común	Responsabilidad	Disposición a valorar y proteger los bienes comunes y compartidos de un colectivo

### III. Secuencia didáctica

ANTES DE LA SESIÓN		
FORMA DE APRENDIZAJE	Actividades a desarrollar	ESTRATEGIA
Asincrónico	Visualización de video sobre de un terremoto <a href="https://www.youtube.com/watch?v=91b-v3LudGk">https://www.youtube.com/watch?v=91b-v3LudGk</a> 	Aprendizaje autónomo
PRESENCIAL DURANTE LA SESIÓN		
MOMENTOS PEDAGÓGICOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIA
	Propósito y Organización	





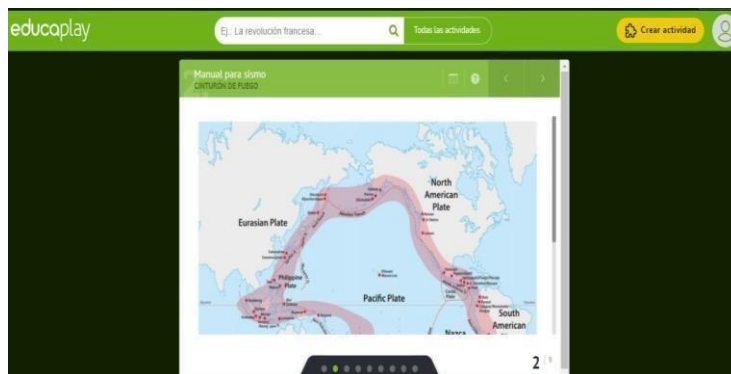
1. ¿Cuál será el propósito del texto?
2. ¿Cómo debemos actuar antes, durante y después de un sismo?

### **Durante la lectura**

Los estudiantes visualizan la presentación del texto instructivo y anotan información importante.

Actividad: Presentación sobre sismo

[Presentación: Manual para sismo \(1° - Educación secundaria - Educación de valores - antes sismo - durante sismo después - sismo\) \(educaplay.com\)](#)

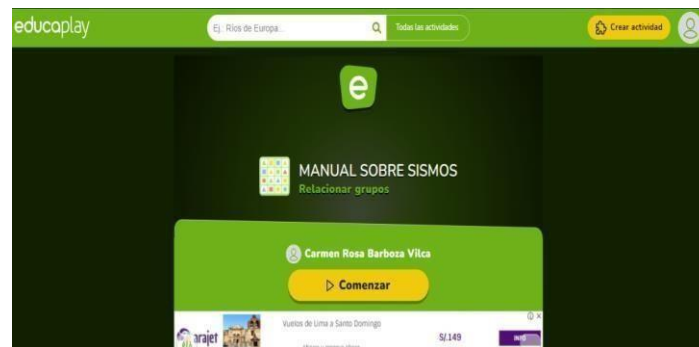


### **Después de la lectura:**

Luego de haber visualizado la presentación,

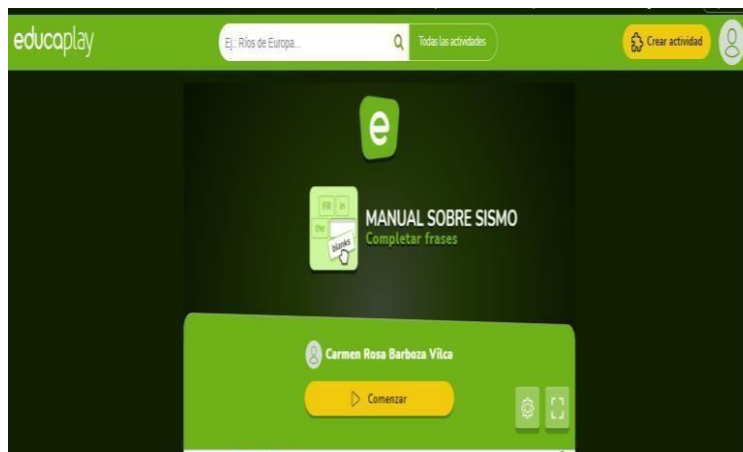
identifican información relevante con la actividad **Relacionar**  
**grupos denominado Manual sobre sismos**


[https://es.educaplay.com/recursos-educativos/4507329-manual\\_sobre\\_sismos.html](https://es.educaplay.com/recursos-educativos/4507329-manual_sobre_sismos.html)



**y Completar frases:**

[https://es.educaplay.com/recursos-educativos/4507521-manual\\_sobre\\_sismo.html](https://es.educaplay.com/recursos-educativos/4507521-manual_sobre_sismo.html)



	 <p><b>Posteriormente, responde las interrogantes en el test.</b></p> <p>¿Qué actividades de prevención para evitar y reducir daños ante un posible sismo se realizan en tu IE?</p> <p>¿Cómo debemos asumir estas actividades? ¿Por qué?</p> <p>¿Cuál es el propósito de este texto instructivo?</p> <p>¿Qué opinas de la forma como tus compañeros actúan durante los simulacros de sismos? ¿Por qué?</p> <p>¿Qué les recomendarías a tus compañeros?</p>	
<p><b>Cierre</b></p>	<p>Luego la docente plantea las siguientes interrogantes:</p> <p>¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Qué dificultades encontraste? ¿Te ha sido de utilidad este texto? ¿Por qué?</p>	<p>Preguntas metacognitivas</p>

**LISTA DE COTEJO**

CRITERIOS	INICIO	PROCESO	LOGRADO
Localiza información relevante en un texto informativo con estructura compleja (temática y lingüística) y vocabulario variado			
Deduce relaciones de causa-efecto, problema solución entre las ideas de un texto con estructura compleja y vocabulario variado.			
Opina sobre el tema y el propósito del autor de textos con estructura compleja.			
Utiliza herramientas virtuales (actividades Educaplay) en el desarrollo de sus aprendizajes.			

**SESIÓN O ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 04**

**I. Datos Informativos:**

<b>1.1. Institución Educativa</b>	: “27 de Diciembre”.	<b>1.7. Subdirector:</b>	Rogelio Ángel Varías Palacios
<b>1.2. Área</b>	: DPCC	<b>1.8. Docentes responsables:</b>	Carmen Barboza Vilca
<b>1.3. Ciclo</b>	: VI		Mirian Castañeda Alarcón
<b>1.4. Grado y sección</b>	: 1°		
<b>1.5 Duración</b>	:		
<b>1.6. Bimestre</b>	: IV		


**TÍTULO:** El cigarrillo, un peligro silencioso.


**II. Propósito de aprendizaje:**

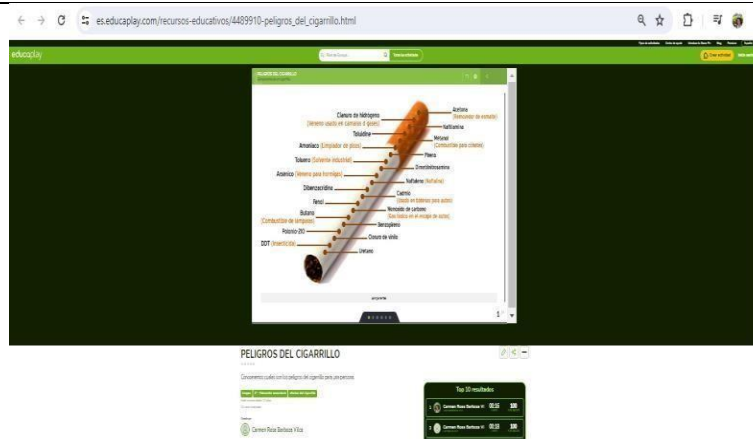
Identifican los componentes de un cigarrillo y sus efectos en nuestra salud.

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	EVIDENCIA	INSTRUMENTO
Construye su identidad	Se valora a sí mismo	Reconoce la importancia de evitar y prevenir situaciones de riesgo como las adicciones.	Reporte de lectura	Lista de Cotejo
COMPETENCIA Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC.	Interactúa en entornos virtuales	Utiliza herramientas virtuales en el desarrollo de sus aprendizajes como: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentación</li> <li>• Crucigrama</li> </ul>	Actividades Educaplay	
<b>ENFOQUES TRANSVERSALES</b>	<b>VALORES</b>	<b>ACTITUDES Y/O ACCIONES OBSERVABLES</b>		
De Derechos	Conciencia de derechos	Los docentes generan espacios de reflexión y crítica sobre el ejercicio de los derechos individuales y colectivos, especialmente en grupos y poblaciones vulnerables.		

### III. Secuencia Didáctica

ANTES DE LA SESIÓN		
FORMA DE APRENDIZAJE	ACTIVIDADES A DESARROLLAR	ESTRATEGIA
MOMENTOS PEDAGÓGICOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIA
<b>Inicio</b>	<p><b>Propósito y Organización</b></p> <p>Las docentes saludan cordialmente a los estudiantes y les recuerdan el propósito de la sesión, las actividades a desarrollar, el producto de la actividad y los criterios de evaluación. Asimismo, se le recuerda las normas de convivencia y los protocolos de bioseguridad.</p> <p><b>Motivación</b></p> <p>Observan el video: Campaña contra el cigarrillo de Huevocartoons</p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=VwAeV_VNdOc">https://www.youtube.com/watch?v=VwAeV_VNdOc</a></p>  <p>Responden:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Consideras que el personaje tiene una apariencia saludable? ¿Por qué?</li> <li>• Según su testimonio no pasa nada si fumas. ¿Le crees? ¿Por qué?</li> </ul> <p><b>Saberes previos</b></p> <p>¿Qué es un cigarrillo? ¿Consideras que beneficia o no a las personas?</p> <p>¿Qué sucede con las personas a su alrededor del fumador?</p> <p>¿Se perjudican o no?</p>	<p>Preguntas de exploración.</p> <p>lluvia de ideas.</p>

	<p><b>Problematización</b></p> <p>¿El consumo de cigarrillo ocasiona perjuicios?</p> <p>¿Consideras que los adolescentes que fuman se arriesgan al consumo de drogas?</p>	
<p><b>Desarrollo</b></p>	<p><b>Gestión y acompañamiento</b></p> <p>Las docentes explican sobre el tema apoyándose en una actividad Educaplay: Presentación con los componentes de un cigarrillo.</p> <p><b>PROCESOS DIDÁCTICOS DEL ÁREA</b></p> <p><b>Antes de la lectura</b></p> <p>Se presenta el título: “Efectos negativos del cigarrillo”</p>  <p>Se les pregunta a los estudiantes sobre que creen que trata la presentación.</p> <p><b>Durante la lectura: visualización de la actividad Educaplay: presentación)</b></p> <p>Los estudiantes conforme van observando la presentación hacen algunas predicciones y responden preguntas de nivel literal, inferencial y crítico.</p> <p><a href="https://es.educaplay.com/recursos-educativos/4489910-peligros_del_cigarrillo.html">https://es.educaplay.com/recursos-educativos/4489910-peligros_del_cigarrillo.html</a></p>	<p>Aprendizaje Colaborativo</p>



**Después de la visualización de la presentación ¿Qué**

componentes tiene un cigarrillo? (nivel literal)

¿Qué significa la expresión ¿Quién consume a quién? (nivel inferencial)

¿Qué palabra definiría mejor al cigarrillo en la última imagen? (nivel inferencial)


¿Una persona al consumir un cigarrillo afecta también a quienes lo rodean? ¿Por qué? (nivel inferencial)

¿Qué opinas de la actitud de los adultos que fuman delante de un menor? (nivel crítico)

Luego escriben información explícita relevante empleando la actividad CRUCUGRAMA

[https://es.educaplay.com/recursos-educativos/4489945-efectos\\_nocivos\\_del\\_cigarrillo.html](https://es.educaplay.com/recursos-educativos/4489945-efectos_nocivos_del_cigarrillo.html)



		
<p><b>CIERRE</b></p>	<p>¿Qué aprendí de esta sesión?</p> <p>¿Para qué me servirá lo aprendido?</p> <p>¿Te ha sido útil conocer sobre este tipo de adicción y sus efectos? Explica.</p>	<p>Preguntas metacognitivas</p>

### LISTA DE COTEJO

CRITERIOS	INICIO	PROCESO	LOGRADO
Reconoce la importancia de evitar y prevenir situaciones de riesgo como las adicciones.			
Utiliza herramientas virtuales (actividades Educaplay) en el desarrollo de sus aprendizajes.			

**SESIÓN O ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 05**

**I. Datos Informativos:**

<p><b>1.1. Institución Educativa</b> : “27 de Diciembre”.</p> <p><b>1.3. Área</b> : Comunicación</p> <p><b>1.3. Ciclo</b> : VI</p> <p><b>1.4. Grado y sección</b> : 1°</p> <p><b>1.5 Duración</b> :</p> <p><b>1.6. Bimestre</b> : IV</p>	<p><b>.7. Subdirector:</b> Mag. Rogelio Ángel Varías Palacios</p> <p><b>.8. Docentes responsables:</b> Carmen Barboza Vilca Mirian Castañeda Alarcón</p>
--	--


**TÍTULO:** Reflexionamos sobre el peligro de las redes sociales

**II. Propósito de Aprendizaje:**

COMPETENCIA	CAPACIDADES	D E S E M P E Ñ O S	EVIDENCIA	INSTRU- MENTO
<p>Lee diversos tipos de textos en su lengua materna</p>	<p>Obtiene información del texto escrito.</p> <p>Infiere e interpreta información del texto.</p> <p>Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto.</p>	<p>Identifica información explícita, relevante y complementaria seleccionando datos específicos sobre las redes sociales.</p> <p>Deduce información implícita en diversos tipos de textos sobre redes sociales.</p> <p>Evalúa los efectos del texto en los receptores a partir de su experiencia y de los contextos socioculturales en que se desenvuelve.</p>	<p>Reporte de lectura</p>	<p>Lista de Cotejo</p>

COMPETENCIAS TRANSVERSALES				
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC.	Interactúa en entornos virtuales	Utiliza las actividades presentación, test y sopa de letras de la plataforma Educaplay en el desarrollo de sus aprendizajes.	Actividades Educaplay	
<b>ENFOQUES TRANSVERSALES</b>	<b>VALORES</b>	<b>ACTITUDES Y/O ACCIONES OBSERVABLES</b>		
De derechos	Libertad y responsabilidad	Disposición a elegir de manera voluntaria y responsable la propia forma de actuar dentro de una Sociedad.		

### III. Secuencia Didáctica

ANTES DE LA SESIÓN		
FORMA DE APRENDIZAJE	ACTIVIDADES A DESARROLLAR	ESTRATEGIAS
MOMENTOS PEDAGÓGICOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	
<b>Inicio</b>	<p><b>Propósito y Organización</b></p> <p>Las docentes saludan cordialmente a los estudiantes y les recuerdan el propósito de la sesión, las actividades a desarrollar, el producto de la actividad y los criterios de evaluación. Asimismo, se le recuerda las normas de convivencia y los protocolos de seguridad.</p> <p><b>Motivación</b></p> <p>Se presenta una imagen</p> 	<p>Preguntas de exploración</p> <p>Lluvia de ideas</p>

	<p><b>Saberes previos</b></p> <p>¿Qué observas en la imagen? ¿Qué es lo que nos quiere decir? ¿Qué representa el laberinto? ¿Por qué?</p> <p>¿De qué crees que tratará el texto?</p> <p><b>Problematización</b></p> <p>¿Consideras que las redes sociales son buenas o malas?</p> <p>¿Por qué?</p> <p>Luego, se explica a los estudiantes que nuestro reto de la tarde es identificar información relevante sobre los riesgos que existen al hacer uso de las redes sociales.</p> <p><b>Propósito y Organización</b></p> <p>Reflexionan sobre los riesgos que ocasionan las redes sociales cuando las usamos inadecuadamente.</p>	
<p><b>Desarrollo</b></p>	<p><b>Gestión y acompañamiento</b></p> <p>Las docentes explican sobre el peligro de las redes sociales a través de la actividad de Educaplay:</p> <p>Presentación.</p> <p><a href="https://es.educaplay.com/recursos-educativos/3969297-riesgos_en_las_redes_sociales.html">https://es.educaplay.com/recursos-educativos/3969297-riesgos_en_las_redes_sociales.html</a></p>  	<p><b>Aprendizaje Colaborativo</b></p>

## PROCESOS DIDÁCTICOS DEL ÁREA

### Antes de la lectura

¿De qué tratará el video?

¿Cuál será el propósito del autor?

Se presenta el video Experimento social – los peligros de las redes sociales.

[https://www.youtube.com/watch?v=bgZOsFg\\_RRA](https://www.youtube.com/watch?v=bgZOsFg_RRA)



### Durante la visualización del video

Los estudiantes conforme van observando el video hacen algunas predicciones y responden preguntas de nivel literal, inferencial y crítico.

¿Quién es el autor del video?

¿Por qué las menores de edad accedieron a las citas de sus “amigos” de las redes sociales?

¿Cómo se sintieron los padres al descubrir lo que sus hijas hicieron? ¿Por qué?

¿Te ha ocurrido algo parecido? ¿Cómo reaccionarías si te hicieran una propuesta semejante?

¿Qué opinas de la actitud de las chicas? ¿Por qué?

¿Cuál fue la intención de los jóvenes al realizar este video? ¿Crees que lograron su propósito? ¿Por qué?

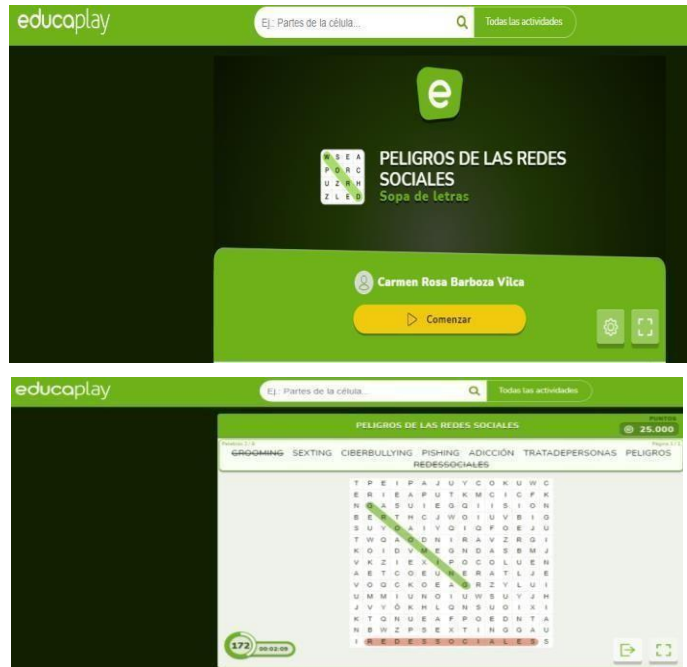
¿Qué debes hacer para evitar estos riesgos?

### Después de la visualización del video

Los estudiantes resuelven la actividad:

Sopa de letras: Peligros de las Redes Sociales

[https://es.educaplay.com/recursos-educativos/19343119-peligros\\_de\\_las\\_redes\\_sociales.html](https://es.educaplay.com/recursos-educativos/19343119-peligros_de_las_redes_sociales.html)



Los estudiantes responden el test en la plataforma Educaplay.

[https://es.educaplay.com/recursos-educativos/3969556-riesgos\\_en\\_las\\_redes\\_sociales.html](https://es.educaplay.com/recursos-educativos/3969556-riesgos_en_las_redes_sociales.html)



Cierre

¿Qué aprendí en esta actividad? ¿Te ha sido útil conocer sobre este tipo de texto? Explica.  
¿En qué situaciones de tu vida lo aplicarías?

Preguntas metacognitivas

### LISTA DE COTEJO

CRITERIOS	INICIO	PROCESO	LOGRADO
<p>Identifica información explícita, relevante y complementaria seleccionando datos específicos sobre las redes sociales.</p> <p>Deduce información implícita en diversos tipos de textos sobre redes sociales.</p>			
<p><b>Evalúa</b> los efectos del texto en los receptores a partir de su experiencia y de los contextos socioculturales en que se desenvuelve.</p>			
<p>Utiliza herramientas virtuales (actividades Educaplay) en el desarrollo de sus aprendizajes.</p>			

## SESIÓN O ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 06

### I. Datos Informativos:

<b>1.1. Institución Educativa</b>	: “27 de Diciembre”	<b>1.7. Subdirector:</b>
<b>1.3. Área</b>	: Comunicación	Mag. Rogelio Ángel Variás Palacios
<b>1.3. Ciclo</b>	: VI	<b>1.8. Docentes responsables:</b>
<b>1.4. Grado y sección</b>	: 1°	Carmen Barboza Vilca
<b>1.5 Duración</b>	:	Mirian Castañeda Alarcón.
<b>1.6. Bimestre</b>	: IV	

**TÍTULO: Reflexionamos sobre la forma y el contenido de la leyenda *La bella durmiente*.**

### II. Propósito de aprendizaje:

COMPETENCIA	CAPACIDADES	D E S E M P E Ñ O S	EVIDENCIA	INSTRUMENTO
Lee diversos tipos de textos en su lengua materna	Obtiene información del texto escrito  Infiere e interpreta información del texto.  Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto.	Identifica información explícita, relevante y complementaria seleccionando datos específicos y algunos detalles que lee en la leyenda <i>La bella durmiente</i> .  Explica las características y motivaciones de personajes, de acuerdo con el sentido global del texto.	Actividades relacionar test	

		-Opina sobre el contenido y la organización textual del cuento.		
COMPETENCIA 28 Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC.	Interactúa en entornos virtuales	Utiliza herramientas virtuales en el desarrollo de sus aprendizajes.	Actividades Educaplay	
<b>ENFOQUES TRANSVERSALES</b>	<b>VALORES</b>	<b>ACTITUDES</b>		
Enfoque Intercultural	- Respeto a la identidad cultural	- Reconocimiento al valor de las diversas identidades culturales y relaciones de pertenencia de los estudiantes.		

### III. Secuencia Didáctica

ANTES DE LA SESIÓN		
FORMA DE APRENDIZAJE	ACTIVIDADES A DESARROLLAR	ESTRATEGIA
Asincrónico	Lectura de la leyenda <i>La bella durmiente</i> .	Aprendizaje autónomo
PRESENCIAL DURANTE LA SESIÓN		
MOMENTOS PEDAGÓGICOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIA
	<p><b>Propósito y Organización</b> El docente saluda cordialmente a los estudiantes y recuerdan las normas de convivencia.</p> <p><b>Motivación</b> La docente presenta una imagen y se formulan las siguientes interrogantes. (Anexo1)</p>	Preguntas de exploración.

<p><b>Inicio</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué observas en la imagen?</li> <li>• ¿Con qué figura relacionarías la forma de la montaña?</li> <li>• ¿A qué crees que se debe esa forma?</li> <li>• ¿Cuál será el nombre de dicha montaña?</li> </ul> <p><b>Saberes previos</b></p> <p>¿Qué tipo de textos explican el origen de un lugar?</p> <p>¿Cuáles de las siguientes leyendas conoces?</p> <p><b>Problematización</b></p> <p>¿Qué tipo de texto es una leyenda y cuál es su propósito?</p>	<p>lluvia de ideas.</p>
<p>DESARROLLO</p>	<p>Gestión y acompañamiento</p> <p>La docente explica el tema de la leyenda.</p> <p><b>PROCESOS DIDÁCTICOS DEL ÁREA</b></p> <p><b>Antes de la lectura</b></p> <p>La docente presenta el título del texto <i>La bella durmiente</i> y formula preguntas de predicción:</p> <p>Los estudiantes responden empleando actividad de Educaplay: sopa de letras.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3. ¿De qué tratará el texto?</li> <li>4. ¿Qué tipo de texto será?</li> <li>5. ¿Quiénes serán los personajes?</li> </ol> <p><b>Durante la lectura</b></p> <p><input type="checkbox"/> A través de la actividad VIDEO QUIZ, los estudiantes visualizan el texto la bella durmiente.</p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=xZUZov0opqo">https://www.youtube.com/watch?v=xZUZov0opqo</a></p> <p><b>Después de la lectura</b></p> <p>Luego de haber visualizado el video, identifican los personajes de la leyenda usando la actividad Relacionar grupos.</p>	


[https://es.educaplay.com/es/recursoseducativos/4490111/html5/la-bella\\_durmiente.htm](https://es.educaplay.com/es/recursoseducativos/4490111/html5/la-bella_durmiente.htm)



**Luego, responde las interrogantes formuladas en el test.**

[https://es.educaplay.com/recursos-educativos/4490132-leyenda\\_bella\\_durmiente\\_peru.html](https://es.educaplay.com/recursos-educativos/4490132-leyenda_bella_durmiente_peru.html)



		
<p><b>Cierre</b></p>	<p>Luego las docentes plantean las siguientes interrogantes:          ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Qué dificultades encontraste? ¿Cómo lo superaste?</p>	<p>Preguntas metacognitivas</p>

**SESIÓN O ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 07**

**I. Datos Informativos:**

<b>1.1. Institución Educativa</b>	: “27 de Diciembre”.	<b>1.7. Subdirector:</b>	Rogelio Ángel Varías Palacios
<b>1.2. Área</b>	: DPCC	<b>1.8. Docentes responsables:</b>	Carmen Barboza Vilca
<b>1.3. Ciclo</b>	: VI		Mirian Castañeda Alarcón
<b>1.4. Grado y sección</b>	: 1°		
<b>1.5 Duración</b>	:		
<b>1.6. Bimestre</b>	: IV		

**TÍTULO:** Violencia contra la mujer


**II. Propósito de aprendizaje:**

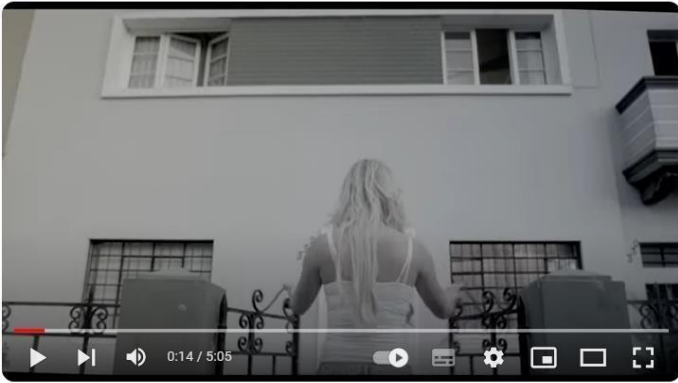
Identifican los componentes de un cigarrillo y sus efectos en nuestra salud.

<b>COMPETENCIA</b>	<b>CAPACIDAD</b>	<b>DESEMPEÑOS</b>	<b>EVIDENCIA</b>	<b>INSTRUMENTO</b>
Construye su identidad	Se valora a si mismo	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identifica los tipos de violencia.</li> <li>Reconoce la importancia de evitar y prevenir situaciones de riesgo como la violencia de género.</li> </ul>	Reporte de lectura	Lista de Cotejo
<b>COMPETENCIA</b> Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC.	Interactúa en entornos virtuales	Utiliza herramientas virtuales en el desarrollo de sus aprendizajes como: <ul style="list-style-type: none"> <li>Presentación</li> <li>Sopa de letras</li> </ul>	Actividades Educaplay	
<b>ENFOQUES TRANSVERSALES</b>	<b>VALORES</b>	<b>ACTITUDES Y/O ACCIONES OBSERVABLES</b>		

Igualdad de género	Justicia	Docentes y directivos fomentan una valoración sana y respetuosa del cuerpo e integridad de las personas; en especial, se previene y atiende adecuadamente las posibles situaciones de violencia sexual (Ejemplo: tocamientos indebidos, acoso, etc.).
--------------------	----------	---

### III. Secuencia Didáctica

ANTES DE LA SESIÓN		
FORMA DE APRENDIZAJE	ACTIVIDADES A DESARROLLAR	ESTRATEGIA
MOMENTOS PEDAGÓGICOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIA
<b>Inicio</b>	<p>Propósito y Organización</p> <p>Las docentes saludan cordialmente a los estudiantes y les recuerdan el propósito de la sesión, las actividades a desarrollar, el producto de la actividad y los criterios de evaluación. Asimismo, se le recuerda las normas de convivencia y los protocolos de bioseguridad.</p> <p>Motivación</p> <p>Se presenta una noticia on line relacionada con el tema:  <a href="https://data.larepublica.pe/genero/2023/08/25/indiferencia-judicial-menos-del-1-de-casos-de-violencia-contra-la-mujer-obtiene-sentencia-1339656">https://data.larepublica.pe/genero/2023/08/25/indiferencia-judicial-menos-del-1-de-casos-de-violencia-contra-la-mujer-obtiene-sentencia-1339656</a></p>  <p>Responden:</p>	<p>Preguntas de exploración.</p> <p>lluvia de ideas.</p>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Por qué crees que el porcentaje de sentencias en caso de violencia contra la mujer es tan bajo?</li> <li>• ¿Cómo deberían actuar nuestras autoridades en estos casos?</li> </ul> <p>Saberes previos</p> <p>¿Qué entiendes por violencia contra la mujer?</p> <p>¿Qué tipos de violencia existen?</p> <p>Problematización</p> <p>¿Los derechos son iguales entre hombres y mujeres?</p>	
<p><b>Desarrollo</b></p>	<p>Gestión y acompañamiento</p> <p>Las docentes explican sobre el tema apoyándose en una actividad Educaplay: Presentación sobre los tipos de violencia contra la mujer.</p> <p>PROCESOS DIDÁCTICOS DEL ÁREA</p> <p>Antes de la lectura</p> <p>Se presenta el video: “Siempre adelante” de Leslie Shaw</p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=4UyppTpJGys">https://www.youtube.com/watch?v=4UyppTpJGys</a></p>  <p>SHAW - Siempre Mas Fuerte ( Video Oficial )</p> <p>Se les pregunta a los estudiantes, ¿sobre qué creen que trata la canción?</p> <p>¿Qué acciones observas en el video?</p> <p>¿Cómo culmina el video? ¿Crees que se podría evitar? ¿De qué manera?</p>	<p>Aprendizaje Colaborativo</p>

Durante la lectura: visualización de la actividad Educaplay: presentación)

Los estudiantes conforme van observando la presentación hacen algunas predicciones y responden preguntas de nivel literal, inferencial y crítico.

<https://es.educaplay.com/recursos-educativos/4489743-la-violencia-contra-la-mujer.html>




Después de la visualización de la presentación

¿Qué tipos de violencia de género existen? (nivel literal)

¿Qué significa la expresión “Nos queremos vivas, libres y sin miedo” (nivel inferencial)

¿Qué palabra definiría “si te portas bien, ya veremos” cuando el empleador es cuestionado por pagar menos a una mujer? (nivel inferencial)

¿Qué opinas de la forma de trato que dan a las mujeres en el video? (nivel crítico)

	<p>Luego escriben información explícita relevante empleando la actividad SOPA DE LETRAS</p> <p><a href="https://es.educaplay.com/es/editarActividad.php?action=editarActividad&amp;idActividad=4489805">https://es.educaplay.com/es/editarActividad.php?action=editarActividad&amp;idActividad=4489805</a></p> 	
<p><b>Cierre</b></p>	<p>¿Qué aprendí de esta sesión?</p> <p>¿Para qué me servirá lo aprendido?</p> <p>¿Te ha sido útil conocer sobre la violencia de género y sus consecuencias? Explica.</p>	<p>Preguntas metacognitivas</p>

**Figura 5**

*Estudiantes interactuando en la plataforma Educaplay con la actividad presentación de la sesión peligros del cigarrillo.*

**Figura 6**

*Estudiantes interactuando en la plataforma Educaplay con la actividad presentación de la sesión Violencia contra la mujer.*

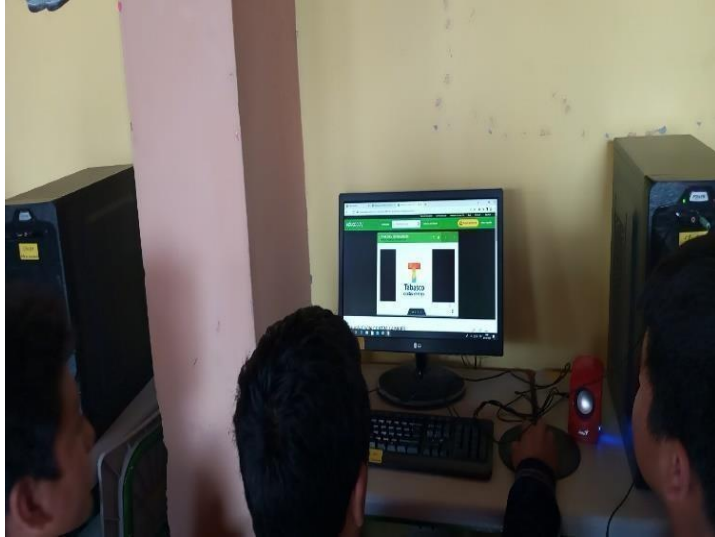
**Figura 7**

*Docentes orientando el trabajo de los estudiantes*



**Figura 8**

*Trabajo colaborativo para desarrollar la sesión Violencia contra la mujer, empleando la actividad relacionar columnas*

**Figura 9**

*Estudiantes resolviendo la actividad relacionar columnas de la sesión cultura Chavín*

