

UNIVERSIDAD CATÓLICA SANTO TORIBIO DE MOGROVEJO
ESCUELA DE POSGRADO



**Actividades multimedia en Educaplay para mejorar la comprensión lectora
de cuentos en estudiantes de quinto de secundaria**

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

AUTOR

María Santos Fernández Torres

ASESOR

Fiorela Anai Fernandez Otoyá

<https://orcid.org/0000-0003-0971-335X>

Chiclayo, 2022

**Actividades multimedia en Educaplay para mejorar la comprensión
lectora de cuentos en estudiantes de quinto de secundaria**

PRESENTADA POR:

María Santos Fernández Torres

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:

Jose Rogelio Ruiz Alvarado

PRESIDENTE

Yen Marvin Bravo Larrea
SECRETARIO

Fiorela Anai Fernandez Otoyá
VOCAL

Dedicatoria

A mis hijas: Cristina, Irene y, en especial, a Milagros, por ser mi motivación, fortaleza y apoyo para concretar la meta.

A mis padres: Santiago e Irene, por su amor infinito y apoyo incondicional.

Agradecimientos

A Dios, por darme la vida y la fortaleza divina en todo momento, para culminar el presente trabajo.

A la Mg. Lucila Magaly Paz Romero, por su dedicación, paciencia y enseñanza, compartiendo sus conocimientos en la investigación.

A la Mg. Shirley Verónica Chumacero Ancajima, por encaminar el trabajo con sus aportes, dedicar su tiempo y apoyo incondicional, en hacer realidad los sueños iniciados.

Un agradecimiento especial a la Mg. Dora Consuelo Briceño Guerrero, por compartir sus conocimientos, dedicación y entrega en trabajo realizado.

De la misma manera, a la Dra. Fiorela Anaí Fernández Otoy, por compartir sus enseñanzas y, guiar la investigación.

A los estudiantes de quinto grado A, de la institución educativa Juan Pablo Vizcardo y Guzmán; inmersos en la aplicación de las actividades desarrolladas; sin los cuales no hubiera sido posible alcanzar la meta trazada.

tesis

INFORME DE ORIGINALIDAD

19%

INDICE DE SIMILITUD

18%

FUENTES DE INTERNET

2%

PUBLICACIONES

8%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	tesis.usat.edu.pe Fuente de Internet	6%
2	es.slideshare.net Fuente de Internet	2%
3	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	2%
4	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	1%
5	hdl.handle.net Fuente de Internet	1%
6	repositorio.unsa.edu.pe Fuente de Internet	1%
7	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	<1%
8	produccioncientificaluz.org Fuente de Internet	<1%
9	repositorio.unheval.edu.pe Fuente de Internet	

Índice

Resumen	8
Abstract.....	9
Introducción.....	10
I. Revisión de la literatura.....	16
1.1. Antecedentes	16
1.2. Bases teóricas	23
II. Materiales y métodos.....	58
2.2. Población, muestra y muestreo de estudio	61
2.3. Métodos técnicas e instrumentos de recolección de datos	62
2.4. Técnicas de procesamiento de datos	63
2.5. Normas éticas	63
III. Resultados y discusión.....	65
3.1. Resultados	65
3.2. Discusión.....	80
IV. Conclusiones.....	84
V. Recomendaciones	85
Referencias	86
Anexos	92

Lista de tablas

Tabla 1	Población de escolares	61
Tabla 2	Muestra de estudio	61
Tabla 3	Nivel de comprensión lectora de cuentos experimental y control, antes de aplicar la propuesta al grupo experimental, 2019	65
Tabla 4	Resultados del pretest respecto a los niveles de comprensión lectora de cuentos, en su dimensión propósito de lectura en los estudiantes de los grupos experimental y control	66
Tabla 5	Estadísticos descriptivos de la dimensión propósito de lectura en los grupos control y experimental	66
Tabla 6	Resultados del pretest respecto a los niveles de comprensión lectora en dimensión reorganización de la información, en los estudiantes de los grupos experimental y control	67
Tabla 7	Estadísticos descriptivos de la dimensión reorganización de la información en los grupos control y experimental	68
Tabla 8	Resultados del pretest respecto a los niveles de comprensión lectora en su dimensión juicio valorativo, en los estudiantes de los grupos experimental y control	68
Tabla 9	Estadísticos descriptivos de la dimensión juicio valorativo en los grupos control y experimental	69
Tabla 10	Nivel de comprensión lectora de cuentos experimental y control, después de aplicar la propuesta al grupo experimental, 2019	72
Tabla 11	Resultados del postest respecto a los niveles de comprensión lectora en su dimensión propósito de lectura en los estudiantes de los grupos experimental y control	73
Tabla 12	Estadísticos descriptivos de la dimensión propósito de lectura en los grupos control y experimental	73
Tabla 13	Resultados del postest respecto a los niveles de comprensión lectora en dimensión reorganización de la información, en los estudiantes de los grupos experimental y control	74
Tabla 14	Estadísticos descriptivos de la dimensión reorganización de la información en los grupos control y experimental	75
Tabla 15	Resultados del postest respecto a los niveles de comprensión lectora en su dimensión juicio valorativo, en los estudiantes de los grupos experimental y control	75
Tabla 16	Estadísticos descriptivos de la dimensión juicio valorativo en los grupos control y experimental	76
Tabla 17	Resultados del pre y postest de los grupos experimental y control	77
Tabla 18	Estadísticos descriptivos de los resultados del pre y postes sobre el nivel de comprensión lectora de cuentos de los estudiantes de los grupos experimental y control	78
Tabla 19	Resultados de la prueba no paramétrica de Wilcoxon para muestras apareadas	79

Lista de figura

Figura 1	Propuesta de actividades multimedia en Educaplay para mejorar la comprensión lectora	70
----------	--	----

Resumen

El objetivo fue determinar la influencia de las actividades multimedia en Educaplay en la mejora de los niveles de la comprensión lectora de cuentos, en los estudiantes de quinto grado A de educación secundaria de la institución educativa Juan Pablo Vizcardo y Guzmán – La Victoria, en el año 2019. Para ello, se aplicó un estudio cuantitativo, tipo cuasiexperimental con pre y post prueba. Se trabajó con una muestra de 62 estudiantes, distribuidos en dos grupos experimental (32) y control (30). Se usaron como instrumentos la lista de cotejo y prueba de comprensión lectora. En el pretest se evidenció que, los estudiantes de ambos grupos presentaron un bajo nivel de comprensión lectora; por lo que, se diseñó y aplicó una propuesta de actividades multimedia en Educaplay en el grupo experimental. Los resultados demostraron una mejora en los estudiantes de ambos grupos, destacando los del grupo experimental. Se determinó que las actividades multimedia en Educaplay contribuyeron a mejorar el nivel de comprensión lectora de los estudiantes de quinto grado de secundaria, de la institución educativa Juan Pablo Vizcardo y Guzmán Zea, distrito de La Victoria.

Palabras clave: Competencia lectora, TIC, lectura, cuentos.

Abstract

The objective was to determine the influence of the multimedia activities in Educaplay in the improvement of the levels of reading comprehension of stories, in the students of fifth grade A of secondary education of the educational institution Juan Pablo Vizcardo y Guzmán - La Victoria, in the year 2019. For this, a quantitative study, quasi-experimental type with pre and post-test was applied. We worked with a sample of 62 students, divided into two experimental groups (32) and control (30). The checklist and reading comprehension test were used as instruments. In the pretest it was evidenced that the students of both groups presented a low level of reading comprehension; Therefore, a proposal for multimedia activities in Educaplay was designed and applied in the experimental group. The results showed an improvement in the students of both groups, highlighting those of the experimental group. It was determined that the multimedia activities in Educaplay contributed to improve the level of reading comprehension of the fifth graders of secondary school, from the educational institution Juan Pablo Vizcardo and Guzmán Zea, district of La Victoria.

Keywords: Reading competence, ICT, reading, stories.

Introducción

Vivimos en un mundo globalizado que exige que la escuela forme ciudadanos autónomos y democráticos con competencias lectoras, con curiosidad y control metacognitivo, preparados para desenvolverse de forma óptima en la vida. Ya que, su carencia explica, en gran parte, el fracaso escolar y social, así como el bajo desarrollo intelectual (Cassany, 2011). Comprender textos es una competencia determinante de la enseñanza de la Educación Básica Regular (EBR) para el desarrollo integral del estudiantado. Sin embargo, existen estadísticas de las evaluaciones realizadas por los organismos encargados, que revelan que hay dificultades para comprender la lectura de un texto escrito.

Los bajos niveles de comprensión lectora en las instituciones educativas se deben a diversos factores: baja autoestima, falta de motivación en la familia, el escaso vocabulario, el factor pedagógico y la aplicación de estrategias de lectura que proporcionan los docentes en aula y los conocimientos previos. Solé (2012) manifestó que, la comprensión del texto se logra cuando la persona activa acciones y sus saberes previos antes y durante la lectura. No obstante, muchas veces, la labor del docente solo limita a desarrollar una actitud pasiva en los escolares, limitándose a exponer o dictar un conocimiento mientras que, los escolares anotan afirmando el hecho de que no se necesita comprender para aprender (Madero, 2011).

La falta de estrategias está referida al deficiente manejo de técnicas, habilidades y mecanismos básicos de aprendizaje que ponen en práctica los estudiantes, en el proceso de lectura para extraer la nueva información del texto. Las mismas que son escasas y no se dan como deberían. Así como expresa Madero (2011), las habilidades lectoras son esenciales en el desarrollo lector ya que son los instrumentos que los estudiantes usan tanto para dar sentido como para interpretar textos; pero los lectores no utilizan los mecanismos básicos de aprendizaje mientras leen y, no resuelven problemas (Sánchez, 1993).

La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO), el Programa Internacional para la Evaluación de Estudiantes (PISA), la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE) y el Laboratorio Latinoamericano de Evaluación de la Calidad de la Educación (LLECE) reportan las estadísticas internacionales sobre el nivel en la comprensión de lectura de los estudiantes, el cual es bajo.

En América Latina, según la OCDE (2018), de 79 países participantes de la Evaluación PISA, el país que presentó los mejores resultados en comprensión lectora fue Chile, que se situó en el lugar 43, seguido de Uruguay; mientras que, el Perú ocupó el puesto 64 de los países estudiados, siendo el último, República Dominicana. Las deficiencias en la lectura de textos escritos, es de alto índice; puesto que hay gran cantidad de escolares que se ubican en previo al inicio e inicio. Demostrándose, según este organismo que, la mayoría no tienen habilidades para desarrollar lo más básico en una lectura, más extraen información básica del texto, pero no llegan al logro deseado en la competencia.

La mayoría de los estudiantes solo responden información explícita que pueden encontrar en el texto. Ello, lo constituye el nivel literal, presentándose más dificultad en los niveles inferencial y crítico en el proceso secuencial lector; pues, requiere de parte del lector, poner en práctica más conocimientos, habilidades y estrategias en el momento de la interacción con el texto, para que le dé un nuevo significado a lo que lee e interpreta, de manera que supere la gran falencia de esa actividad (OCDE, 2018).

En relación a otros países de América Latina, Perú es el único país que muestra una mejora sostenida desde su primera participación, en el año 2000, creciendo 71 puntos hasta el 2018, indicando que viene mejorando 14 puntos por cada ciclo de evaluación; en relación a la Comprensión Lectora, el Perú, mejoró 3 puntos en relación al año 2016 de 398 a 401, pero aún no se logra el nivel esperado, lo que significa que debemos ir progresando en la competencia, donde el 53,9 % de estudiantes se encuentran en niveles bajos de desempeño (OCDE, 2018). Sin embargo, este avance no es suficiente, puesto que, el Ministerio de Educación (MINEDU), a través de, la Evaluación Censal de Estudiantes (ECE) aplicada a estudiantiles del segundo grado de secundaria refleja los bajos niveles de esta competencia de los estudiantes peruanos.

Así, las estadísticas indican que un 20,5% de los estudiantes de secundaria se encuentran antes de la etapa inicial; un 37,7 % en inicio; en proceso el 27,5% y el nivel satisfactorio solo alcanzan un 14,3%. De acuerdo a las cifras antes indicadas, se puede deducir que gran cantidad de escolares no entienden lo leído. El deficiente rendimiento de comprensión lectora en niños, adolescentes y jóvenes forma parte de una problemática que

afecta al logro del aprendizaje, en edad escolar. Asimismo, influye en lo social y laboral, porque afecta la calidad de vida de un determinado grupo social, pues la mayor parte de alumnos no saben ni siquiera lo que están leyendo.

A nivel institucional, los resultados que se han obtenido en la prueba ECE en comprensión lectora agudiza la problemática, según las estadísticas, continúa siendo un problema preocupante también, en la I.E. Juan Pablo Vizcardo y Guzmán, del distrito La Victoria. Las estadísticas detallan un 10,2 % previo al nivel inicial; en inicio un 41,5 %; el 33,9 % proceso y; solo el 14,4 % lograron el grado satisfactorio (MINEDU, 2018). Lo que significa, que altos porcentajes están en previo al inicio, inicio y proceso, pues aún no comprenden lo que leen ni saben interpretar ni comprender textos narrativos, por ciertos factores que limitan sus capacidades y el desarrollo de la competencia.

Según lo indicado anteriormente, aún no se obtiene resultados satisfactorios de acuerdo a lo esperado en los estudiantes, al ubicarse el mayor porcentaje en los niveles bajos. Puesto que, en las aulas no se le da la debida importancia en otras áreas para lograr una mejora. Se espera que solo lo realicen los docentes de comunicación porque se estima que el estudiante llegue al nivel secundario con un progreso aceptable. Por lo tanto, el docente debe reflexionar sobre cómo enseñar a leer en el aula, las estrategias que debe manejar con los estudiantes, propiciando actividades de entretenimiento activo, para que aprendan a interpretar, comprender y mejorar los niveles.

Por eso, es necesario llevar a cabo un modo de lectura atractivo a través de textos cortos, no solo que lea y comprenda, sino que cautive la imaginación de los estudiantes, que contribuya a potenciar el nivel de comprensión lectora. Por esta razón, se consideró cuentos con contenido significativos donde se complemente las imágenes y los sucesos. A partir de lo señalado, se plantea diseñar y aplicar un conjunto de actividades multimedia en la plataforma Educaplay, que permitirá a los estudiantes interactuar de forma dinámica para perfeccionar los niveles de comprensión de lectura, valorar los textos leídos y optimizar aprendizajes significativos, dejando de lado, las actividades tradicionales, disminuyendo el tiempo infructífero de los estudiantes.

Existe la necesidad de aplicar una forma de lectura atractiva a través de textos cortos, no solo que el estudiante lea, sino que cautive su imaginación, de manera que mientras va leyendo entienda la nueva información que va procesando. Es por ello, que se consideró cuentos como contenidos en los que la imagen y los sucesos se complementen. Entonces, el problema de estudio quedó formulado así: ¿De qué manera las actividades multimedia en Educaplay mejoran los niveles de comprensión lectora de cuentos en los estudiantes de quinto grado A de educación secundaria de la institución educativa Juan Pablo Vizcardo y Guzmán - La Victoria -2019?

Además, la hipótesis de investigación del presente estudio fue: Hipótesis nula (H_0): Las actividades multimedia en Educaplay no influyen en la mejora de los niveles de la comprensión lectora de cuentos de los estudiantes de quinto grado A de educación secundaria de la institución educativa Juan Pablo Vizcardo y Guzmán - La Victoria, en el año 2019. Hipótesis alterna (H_1): Las actividades multimedia en Educaplay influyen en la mejora de los niveles de la comprensión lectora de cuentos de los estudiantes de quinto grado A de educación secundaria de la institución educativa Juan Pablo Vizcardo y Guzmán - La Victoria, en el año 2019.

Asimismo, el objetivo general fue determinar la influencia de las actividades multimedia en Educaplay en la mejora de los niveles de la comprensión lectora de cuentos, en los estudiantes de quinto grado A de educación secundaria de la institución educativa Juan Pablo Vizcardo y Guzmán - La Victoria, en el año 2019; y los objetivos específicos fueron: Diagnosticar, a través de un pretest, el nivel de comprensión lectora de cuentos en los estudiantes del grupo control y experimental; diseñar una propuesta con actividades multimedia en Educaplay para mejorar el nivel de comprensión lectora de cuentos en los estudiantes del grupo experimental; aplicar la propuesta de actividades diseñadas en la plataforma Educaplay en los estudiantes del grupo experimental; valorar, a través de un postest, el nivel de comprensión lectora de cuentos de los estudiantes del grupo experimental y control y comparar los resultados del pre y postest de ambos grupos estudiados.

La investigación es significativa porque propone implementar actividades en la plataforma Educaplay a partir de la lectura de cuentos, que es un texto de corta extensión y despierta la imaginación de los lectores, hace revivir el pasado, conecta con el presente y

sueñan con el futuro; potenciando el trabajo dinámico, activo, entretenido e interactivo de los estudiantes. Asimismo, porque al aplicar el cuento como texto de lectura juvenil con tópicos de su edad, los estudiantes se entretienen y recrean sus intereses en relación a su contexto; mejorando, además, sus habilidades comunicativas al escuchar y visualizar mientras realizan la reconstrucción del sentido del texto, extrayendo, al mismo tiempo, la información basada en ideas o hechos más importantes en la interacción comunicativa con el cuento y el autor para obtener nuevos aprendizajes y contrastar la realidad.

Este estudio se justifica en la medida que, tal como lo manifiesta la UNESCO (2013), el uso de las TIC permite que sea más atractivo el trabajo para los estudiantes. Puesto que al utilizar las tecnologías como complemento a la educación potencializa cualquier estrategia pedagógica y permite la construcción del conocimiento significativo. Además, al contextualizar una necesidad educativa se hace imprescindible la vinculación con las TIC, porque pertenecen a la vida diaria de los escolares. Así mismo la plataforma Educaplay permite diseñar actividades educativas, formando grupos y colecciones para jugar y aprender. Por ejemplo: elaborar crucigramas, hacer preguntas con opciones diferentes, sopa de letras, completar textos, videoquiz, juego de ruleta, etc.

Educaplay como una herramienta educativa, facilita el trabajo de docentes y estudiantes, ya que solo crean una cuenta y pueden implementar sus propias actividades en la plataforma, contribuyendo así a la carencia de dinamismo en el desarrollo educativo; que demuestra en los alumnos o la ausencia de atención a las clases impartidas, sobre todo, al desinterés, desmotivación y temor a comprender textos escritos evidenciándose esto en escolares. Los mismos que se sienten desmotivados para la lectura y muestran poco interés en el desarrollo de la enseñanza pedagógica.

El estudio se sustenta en medida que una buena comprensión de lectura contribuye al desarrollo personal y social. Pues, es determinante en una sociedad del conocimiento, que necesita de lectores competentes y preparados para desenvolverse en cualquier contexto. Es a través de este saber que el estudiante ingresa al universo de la ciencia, cultura y tecnología; se menciona en gran parte que el fracaso escolar y más aún, el bajo desarrollo intelectual se debe a la falta de interés por leer.

La investigación es pertinente porque responde no solo a una problemática que se da en la escuela evaluada, también a escala nacional e internacional. Esta investigación es viable porque se cuenta con recursos humanos, tecnológicos y económicos requeridos para desarrollarla; ya que, se tiene un Aula de Innovaciones Pedagógicas (AIP) con 10 PC de escritorio; 9 laptops; 10 tabletas; 2 proyectores; un equipo de sonido y 30 XO de secundaria. Los mismos que son utilizados como herramientas tecnológicas para desarrollar las actividades multimedia en Educaplay y mejorar los estándares que exige el Currículo Nacional en Educación Básica (CNEB) en la comprensión lectora de los estudiantes.

La investigación se realizó dado a que los estudiantes del quinto grado de educación secundaria de la I.E. Juan Pablo Vizcardo y Guzmán - La Victoria, presentan dificultades durante la comprensión de textos narrativos. Evidencias de ello, son los Registros y Actas Anuales de calificaciones del año lectivo 2017 - 2018 documentos que muestran las deficiencias, en las evaluaciones realizadas y los resultados obtenidos.

De otro lado, este estudio se fundamenta sobre el principio de que las personas no son ajenas al desarrollo tecnológico; de ahí las TIC como medios didácticos para interactuar y, deberían estar inmersos en los docentes y la educación, considerarlas dentro de las clases para fortalecer la comprensión lectora en el área de comunicación; con la finalidad de hacer más interactivas las actividades con los estudiantes para el logro de mejores aprendizajes. Finalmente, será útil porque otros investigadores podrán aplicarla en nuevos contextos; enfrentándose a los grandes desafíos que pasan los docentes de hoy, crear escenarios y quehaceres didácticos que aborden los diversos aspectos relacionados a la preparación de lectores competentes y exitosos, con capacidad para enfrentarse a las pruebas de vida en esta sociedad donde todo circula a través de la tecnología.

I. Revisión de la literatura

1.1. Antecedentes

Se presentan los antecedentes de la investigación, los cuales han sido clasificados según un orden espacial y cronológico. En cada uno de ellos se partirá del más reciente al más antiguo. Es importante señalar que se han considerado como antecedentes, investigaciones que hayan integrado las TIC para desarrollar la comprensión de diversos textos escritos en diferentes áreas y niveles de educación.

Se encontró el estudio realizado por Chicaiza (2018), con el propósito de saber las funciones que brindan las plataformas de tecnología en Educaplay y JClic para reforzar académicamente a los estudiantes en el curso de inglés. Para ello, realizó un análisis de campo que le permitió determinar cuál es el aporte de la elaboración de actividades multimedia con el uso de los instrumentos tecnológicos educativos. Trabajó con un diseño cuantitativo y cualitativo. Para llevar a cabo la investigación aplicó una encuesta a docentes y estudiantes; y una entrevista para las autoridades de la institución educativa. La población seleccionada para la investigación fueron alumnos de 8° de Educación General Básica.

Después de aplicar las actividades de retroalimentación diseñadas en Educaplay y JClic, el investigador concluyó que el usar medios tecnológicos, contribuyen a mejorar el aprendizaje de los participantes. Puesto que el entorno virtual, facilita a los escolares desenvolverse de forma interactiva, a través de un aprendizaje autónomo, personal y colaborativo con sus compañeros compartiendo lo aprendido y desarrollando de esta manera, las competencias esperadas por el docente. Involucrando, además en el progreso de enseñanza-aprendizaje a los padres y la comunidad.

El estudio antes mencionado, contribuye al trabajo realizado al incluir la tecnología en las actividades multimedia por el docente en las sesiones de clase, la misma que mejoró los aprendizajes de los estudiantes. La diferencia con el trabajo realizado es que solo se usa a Educaplay en el proceso de actividades de lectura de cuentos con los estudiantes de 5° de secundaria. No se involucra a los demás miembros de la escuela y se trabajó con un diseño cuantitativo.

Otro aporte importante es el realizado por Rosas (2018), el objetivo general de su investigación fue averiguar la relación que existe de las TIC en la de comprensión lectora de los estudiantes del cuarto grado de primaria. Es de enfoque cuantitativo, de tipo básico, de nivel correlacional y con un diseño no experimental. El grupo poblacional y la muestra lo constituyen 60 niños. Los instrumentos utilizados fueron la encuesta y el cuestionario con la aplicación de la escala de Likert validado por juicio de expertos. Los resultados fueron procesados el software SSPS versión 23.

Los resultados que obtuvo la investigadora fue que el 76.7 % de los participantes estaban en nivel bajo en el uso de las TIC y, el 53.3 % de estudiantes se encontraban en un nivel de Inicio en comprensión lectora. La conclusión fue que, hay un nivel de significancia del 5 % existente en correlación directa entre el uso de las TIC y la comprensión lectora ($Rho = 0.46$, $P < 0.05$) de los estudiantes de la institución educativa, Chancay, al obtener los estadísticos entre las variables R de Pearson 0,924, lo que se interpreta que existe muy alta relación positiva entre ambas variables $p < 0,05$.

Esta investigación se asocia con el trabajo realizado, porque relaciona las TIC para enseñar la comprensión lectora, el cuestionario como instrumento similar. Demostrándose que la tecnología contribuye a mejorar la competencia en los estudiantes. La diferencia del trabajo es que se realiza con discentes de secundaria, y se incluye el uso de la plataforma Educaplay, aplicando estrategias que propone Solé (1998). Las mismas que estarán relacionados con los niveles que considerados por la investigadora y en otras propuestas que se han encontrado.

Asimismo, Orduz (2017), al determinar si existe un vínculo directo entre la práctica de las TIC y la comprensión lectora en alumnos que están en tercer grado de primaria, en Colombia, aplicó una investigación de tipo básica, con un grado descriptiva y correlacional, con un modelo no experimental. El estudio se hizo con un muestreo aleatorio simple; la población fue de 103 escolares y un muestreo de 35. Se concluyó que, el 70,9% de los estudiantes, consideran que el nivel de uso de las TIC en clases es bajo, y el 84,5% que su grado de entendimiento lector, también es bajo.

Este estudio es relevante para la problemática del trabajo, puesto que, los resultados evidencian las dificultades de los docentes en el uso de las TIC en las aulas. Lo que corrobora la importancia de capacitarse e incluir los instrumentos tecnológicos en las enseñanzas-aprendizajes de los alumnos para mejorar la comprensión lectora. Pues, recomienda a los directivos la capacitación de los maestros de las instituciones educativas para manejar las TIC; con el fin de conocer plataformas y softwares educativos y trabajen con escolares en la comprensión de textos. fortaleciendo la interacción con nuevas estrategias y espacios de aprendizajes significativos.

Por su parte, Oyola (2017), tuvo por objetivo general explicar cómo influye utilizar el sitio web Educaplay para comprender y producir textos en inglés. La estrategia aplicada fue cuantitativa, con un estudio explicativo y modelo cuasi-experimental. La investigación consideró a una población de siete secciones de estudiantes, de segundo grado de secundaria, con un equipo de control y experimental, a quienes se les aplicaron un pre y post test. Para la muestra se eligió a dos secciones bajo un muestreo no probabilístico y en la recopilación de información se practicó el método de observación, encuestas y entrevistas. Se utilizó un dispositivo la cual es un listado de preguntas y cuestionarios aplicados para los estudiantes y un libreto de entrevista en profesores.

La investigación demostró la pertinencia de incorporar la plataforma Educaplay, para el avance de ejercicios destinados a comprender y producir textos de los estudiantes con resultados eficientes. Con un enfoque, diseño y grupos similares, al trabajo realizado. La conclusión del investigador fue que el grupo experimental logró incrementar sus aprendizajes, mientras que el grupo control disminuyó, al trabajar en forma cotidiana y sin la interacción de la tecnología.

Esta actividad se enlaza con el presente estudio porque aporta estrategias a las dos variables con una misma metodología. Pues determinó que la plataforma en el desarrollo de las actividades, aplicadas a la comprensión de cuentos incrementó los resultados. En relación a la población son estudiantes de secundaria y dos equipos seleccionados: control y experimental, aplicando un pre y postest, con un diseño cuasi experimental. Además, contribuye con dos instrumentos aplicado a escolares de quinto grado de secundaria, el

cuestionario y lista de cotejo para el proceso del trabajo realizado. La diferencia está en que no interviene la participación de docentes.

Otro aporte a la investigación fue de Quimbayo (2017), cuyo objetivo fue descubrir en que magnitud usar la web de Educaplay contribuye a comprender textos de los alumnos de séptimo grado. El enfoque es cuantitativo, con un modelo pre experimental. El estudio estaba integrado por 96 estudiantes del grado antes mencionado. Para la muestra aleatoria simple, con un solo grupo conformado por 13 mujeres y 7 varones, entre 11 y 13 años de edad; a los cuales se les aplicó un pre prueba y post prueba y, para evaluar el desarrollo de actividades con esta herramienta se utilizó como medio el listado de cotejo.

El estudio conduce y orienta a hacer una investigación en la plataforma educativa, desarrollar tareas para la leer y comprender textos en los escolares; pues genera más interés entre los participantes del grupo. Al aplicar el pre y postest al grupo de experimento, la conclusión fue, que la tecnología contribuye en la mejora de los aprendizajes significativos, al interactuar con las TIC. Favoreciendo los conocimientos del grupo y la reflexión del docente como actor social y profesional. Los aportes a la investigación es que, aporta instrumentos, pruebas y la lista de cotejo a aplicar para la sistematización de los resultados.

Asimismo, en el estudio realizado por Fernández (2017), su objetivo fue aplicar un programa interactivo con el software Edilim para potenciar los niveles de logro en la comprensión de textos en escolares de primaria, en Ilo- Moquegua. Esta investigación cualitativa con modelo de estudio de intervención, aplicó un examen al entrar y salir en solamente un grupo. Para ello, indicó como población a alumnos de tercer nivel y empleó una muestra de 29 escolares. Al aplicar la evaluación de inicio el 48,3% de evaluados se encontraron en proceso de comprensión de lectura. Como instrumento empleó una evaluación.

El análisis de los resultados permitió determinar que la aplicación del programa de mejoramiento mediante sesiones alternas realizadas en Software educativo Edilim, que ayudó a lograr grandes niveles de lectura. Puesto que, al realizar la evaluación para salir, el 44.8% de los alumnos se encuentran en la etapa de desempeño destacado. La conclusión demostró que el usar TIC, en labores educativas, de primaria, ayuda a mejorar los niveles de

lectura. Además, es pertinente porque contribuye con el enfoque y el instrumento, al trabajo aplicado en el nivel secundaria y la plataforma Educaplay diseñando actividades sobre cuentos de interés, para los participantes.

El aporte del estudio radica en los instrumentos trabajados, al demostrarse que el conocimiento del docente en la praxis en nivel secundaria, con el manejo de estrategias metodológicas interactivas, motivadoras, reflexivas e innovadoras para animar a la lectura de los escolares en secundaria, usando esta plataforma y; con actividades bien diseñadas se logra motivar la comprensión de lectura. Por ello, al momento de diseñar las actividades interactivas en Educaplay se considera los resultados del diagnóstico (pretest) de los estudiantes para así atender a sus necesidades y por ende, contrarrestar la problemática que hasta ahora se viene describiendo y tratando de dar una solución.

Otra contribución pertinente es la que presenta Aroni (2017), teniendo como objetivo principal probar como influye la estrategia de cuentos, cuyo fin es que los adolescentes de secundaria comprendan textos escritos, en el distrito de Coracora Parinacochas. Utilizó un enfoque descriptivo, con un modelo pre experimental. La población está integrada por alumnos de segundo grado, de la sección A, con una muestra de 30 participantes, elegidos no aleatoriamente. Para la recoger la información y la evaluación se usó como herramienta la ficha de análisis.

El estudio en este trabajo encontramos un aporte importante porque se vincula con lo aspirado desarrollar a través de cuentos, los cuales resultan útiles para la enseñanza de la comprensión de lectura en textos narrativos con los alumnos de nivel secundario. Nos muestra que las estrategias utilizadas dan resultados satisfactorios, en la lectura. Sin embargo, no se usó la tecnología, mientras que, en el trabajo lo incluimos con el objetivo de lograr mejores resultados.

El aporte a la investigación es la analogía con los cuentos para la variable dependiente. Se utiliza como herramienta Educaplay aplicando la experiencia, con diversas actividades de la plataforma, en mejoras del nivel de logro de comprensión lectora. Para atender a las necesidades y, contrarrestar la problemática que hasta ahora se viene

describiendo y tratando de dar alternativas de solución en la institución educativa. El enfoque es cuantitativo y diseño cuasi-experimental.

Asimismo, Rivera (2017), el propósito principal era identificar las consecuencias de aplicar estrategias de lectura para la comprensión de textos en niños de primaria. Esta investigación se realizó con el enfoque comunicativo textual y se puso en práctica el método de encuesta. La clase de la indagación fue aplicada con una estrategia cuasi experimental. Los escolares estudiados fueron de cuarto grado. La muestra lo constituyen 50 estudiantes, repartidos en dos grupos, 25 de control y experimental respectivamente. El instrumento que se utilizó para la variable dependiente, es el cuestionario dicotómico. El estudio confirmó que la aplicación de las estrategias utilizadas en la lectura, alcanzó un resultado satisfactorio en adolescentes.

Los resultados concluyen que las prácticas contextualizadas en la enseñanza y el uso de habilidades lectoras contribuye eficazmente a mejorar aprendizajes de los alumnos. Por lo expuesto, esta investigación se relaciona con el presente trabajo en torno al procedimiento metodológico utilizado, y porque corroborará como argumento de experiencia y analógico a la hipótesis central de este estudio.

El presente trabajo es significativo para aplicar estrategias en la investigación a realizar. El docente debe manejar habilidades y acompañar a los estudiantes durante el proceso de lectura. Es decir, debe conocer y darles las pautas de lectura, si espera lograr resultados positivos. La analogía es por la experiencia con agrupaciones (experimental y de control), pues contribuyen a la variable dependiente. Una diferencia es la inclusión de las TIC y el trabajo con adolescentes de nivel secundario.

Rojas y Cruzata (2016) tuvieron como objetivo investigar el proceso de comprensión lectora en niños de nivel primario en el Perú. Para el estudio se hizo con un enfoque cualitativo, metodológicamente se consideró un diseño interpretativo, Para ello, eligió la muestra intencionada de dos docentes y doce estudiantes, mediante una entrevista semiestructurada; para lo que se utilizó como instrumentos el manual de observación y prueba para comprender textos.

El resultado de la investigación evidencia que las estrategias empleadas por los docentes no favorecen a comprender textos en los estudiantes; porque no planifican una secuencia de actividades a seguir y no consideran en el proceso de lectura, los momentos de antes, durante y después, que permita lograr mejores aprendizajes significativos.

La investigación contribuye al trabajo con la prueba como instrumento para la variable comprensión lectora. Además, parte de una reflexión que el docente debe hacer sobre su labor pedagógica que realiza con sus estudiantes, porque muchas veces va al aula a improvisar, no planifica la secuencia de actividades a desarrollar como debe ser. Es más, se olvida de motivar la lectura que es básico para el desenvolvimiento del estudiante en todas las áreas académicas. También va contribuir con los momentos a practicar en el sistema de lectura y comprensión, considerando a Solé y la metodología aplicada para lograr aprendizajes significativos, mejorando sus habilidades comunicativas.

Valiosa aportación a esta investigación es el trabajo realizado por Alída (2015), que tuvo como fin principal definir el papel de la comprensión de lectura a lo largo del aprendizaje significativo en estudiantes de educación básica de la Unidad Educativa Brethren, de Quito. Se hizo con una estrategia cuanti-cualitativa. La población que participa lo conformó 12 profesores, que se les aplicó una encuesta de comprensión lectora de sus escolares. De igual forma con los 30 alumnos de sexto grado paralelo A, se usó un test de comprensión lectora ACL 5.0. En cuanto a la muestra seleccionada es la misma población de estudiantes para quienes utilizaron como instrumentos evaluaciones cualitativas, que se les aplicó.

Culminado este trabajo, la conclusión fue que, en la institución educativa el docente ayuda a mejorar la habilidad lectora. Quedó demostrado que no hay hábitos sobre lectura en casa, falta de lectores voluntarios que pongan en práctica esta actividad y que los padres o adultos no contribuyen ni motivan al lector; por ello, el rol del docente es importante en esta tarea. La analogía es la realidad del contexto de la investigación con la problemática planteada en el estudio realizado, tanto de docentes como de educandos.

Este estudio resulta muy pertinente para nuestra investigación porque, al igual que el autor, en el presente estudio, se busca que los estudiantes mejoren sus hábitos de lectura para

contribuir al logro de la comprensión lectora y a mejores aprendizajes. Además, incluimos la tecnología para el trabajo, con estudiantes de secundaria y se realizan evaluaciones cuantitativas para la variable dependiente.

1.2. Bases teóricas

1.2.1. Fundamento teórico del estudio

El estudio realizado tuvo en cuenta las bases psicopedagógicas del conocimiento:

1.2.1.1. Teoría Sociocultural de Lev Vygotsky

En su doctrina el ruso Lev Vygotsky (1896-1934), evolucionó en la segunda década y sirve de base teórica para otras investigaciones de interacción social de aprendizaje en los contextos educativos. La misma que intenta diferenciar la relación estrecha existente entre el habla y pensamiento. Pues, toda enseñanza se origina en un contexto social y el lenguaje instruye a las personas para desarrollar sus funciones mentales superiores tales como; el pensamiento racional, la atención voluntaria, el aprendizaje, la memoria intencional y la planificación (Antón, 2010).

Esta teoría plantea que el aprender constituye un provechoso proceso evolutivo cognitivo y social que ocurre en un escenario de colaboración, en otras palabras, adquirimos conocimientos al observar y participar con otros seres humanos y mediante instrumentos culturales en actividades destinadas hacia un objetivo. Durante la interacción con otras personas y el uso de computadoras, tabletas, móviles, diccionarios, etc., aparecen las habilidades mentales superiores y con el tiempo la persona lo va interiorizando y aprende a operar sola, sin la necesidad de ser ayudado por otras.

Planteando que el aprendizaje se da en el espacio, y que es la Zona de Desarrollo Próximo (ZPD), conocida como la disparidad que hay con un individuo que ya adquirió el conocimiento y puede hacerlo solo y; el que necesita de otras personas para lograrlo al estar en camino de adquirirlo. Por eso, debe haber un tutor o conocedor que colabore con el novato o principiante para que pueda avanzar; teniendo en cuenta también, que dos novatos pueden mejorar la Zona indicada de cada uno. Puesto que el entorno social es el espacio donde se adquiere conocimientos y se transmiten al plano individual, sin que nadie le ayude.

El progreso del aprendiz dependerá de las orientaciones o ideas que le dé quien acompaña para que llegue a la meta. Es decir, el aprendizaje es el resultado del trato con otras personas; desde que el niño lo recibe en su entorno familiar, luego al interactuar con sus compañeros y el docente en la escuela; son patrones que influyen en una serie de procesos que permiten el desarrollo del aprendiz (Aznar, 1992). La interacción social del individuo ayuda en el aprendizaje humano, se adquiere de la cultura, del entorno social.

La teoría en mención resalta la importancia que tiene interactuar socialmente para el saber del individuo, este se adquiere de la cultura y del entorno social. Es ahí donde se enseña también la lectura y escritura como actividades diarias y prácticas al relacionarse con los demás, que son los estudiantes y los adultos. Asimismo, Gillanders (2004) manifiesta que leer y escribir son procesos que se desarrollan debido a la interacción con los demás y al ponerse en contacto con experiencias que las fomenten en el quehacer cotidiano. Proceso donde hablar constituye un elemento esencial, concebido como instrumento de intercambio social (Fraca, 2003), al ser la vía de comunicación del aprendiz y los seres humanos de su alrededor.

Con respecto a la lectura, Vygotsky dice que es un proceso cognitivo socialmente mediado por el entorno. Es decir, es ahí donde el lector, lee muy bien o muy precariamente gracias a las interacciones culturales que ha tenido con su medio social; pues su aprendizaje individual no está centrado en cómo los demás influyen en él; sino en la forma cómo las personas de su entorno puedan motivar a la práctica continua de esta habilidad. Ya que las creencias y las actitudes culturales contribuyen en el desarrollo de enseñanza que lo logra en la interacción con otras personas. Por eso, el docente debe ser el mediador entre el estudiante y la lectura, dándole las herramientas necesarias y los caminos para que transite hacia la interpretación y comprensión de un texto escrito.

El aporte de la teoría mencionada contribuye a la investigación porque consideramos que el contexto sociocultural de los estudiantes influye y contribuye en a la comprensión lectora. Puesto que los conocimientos adquiridos en el hogar, la comunidad, escuela y sociedad, ayudan con sus saberes previos al momento de interactuar leyendo un texto y el autor. Incluso, relacionan costumbres, creencias, modos de razonar y pensar mientras realizan el proceso lector, contrasta información que trae consigo y organiza las ideas al

momento de desarrollar las diversas actividades. Además, se suma el acompañamiento del docente que facilita al lector estrategias que le ayude a comprender e interpretar la nueva información.

1.2.1.2. Teoría del aprendizaje de Jean Piaget

Para Piaget, la mente humana opera en términos de los procesos de asimilación (adopción de las sustancias tomadas del ambiente a sus propios esquemas mentales) y acomodación (modificación de esquemas para acomodarse a nueva información, donde las personas elaboran nuevos saberes basados en las experiencias). La asimilación se da cuando sus experiencias se distribuyen con su imagen interna del mundo. Se asimila la nueva experiencia en un marco ya existente, donde el estudiante genera un conjunto de pasos y estrategias a seguir a fin de tener un mejor resultado; para ello, se debe despertar el interés del educando para que por iniciativa propia busque su propio saber a diario, siendo este el momento en que, las actividades en Educaplay fortalecen los procesos de comprensión lectora, dado que, el aprendizaje es esencialmente activo.

Una persona que aprende algo nuevo, lo incorpora a sus experiencias previas y a sus propias estructuras mentales. Cada nueva información es asimilada y depositada en una red de conocimiento y experiencias que existen previamente en el sujeto, como resultado podemos decir que el aprendizaje no es pasivo ni objetivo, por el contrario, es un proceso subjetivo que cada persona va modificando constantemente a la luz de sus experiencias (Ramos, 2007). Es por ello que, el docente debe indagar sobre el grado de comprensión que tienen sus alumnos, a fin de crear nuevas experiencias que necesitan y continuar avanzando su aprendizaje al siguiente nivel (Antón, 2010).

1.2.1.3. Teoría conectivista de George Siemens

Es una doctrina hecha por George Siemens para el aprendizaje en la era tecnológica, está basada en el análisis de los límites cognitivos, constructivos y de la conducta. Explica el impacto de la tecnología en la forma que actualmente los seres humanos se comunican y aprenden (Rodríguez y Molero, 2009). Según el reconocido autor, la presente teoría se adapta a la era digital y tiene como característica el efecto tecnológico en el ámbito de la educación.

La era digital ha reformado la manera cómo se vive, comunica y aprende. De modo que, el notable avance de la tecnología, está obligando a las personas a mejorar sus saberes y habilidades, que como procedimiento es denominado aprendizaje a lo largo de la vida. De allí que, Siemens (2004) señaló que aprender es un proceso que se da al interior de escenarios cambiantes que no se encuentran precisamente controlados por el ser humano. En esa dirección, el mismo autor al referirse a tal término, indica que se caracteriza por ser caótico, constate, complicado, de vinculación especial, y seguro permanente (Gutiérrez, 2012).

En este contexto, el aprendizaje (determinado como inteligencia aplicada) es capaz de habitar fuera del individuo (al interior de una base de datos u organización), y se centra en la unión especializada en grupos informativos que permiten elevar nuestro actual nivel de conocimiento (Siemens, 2004). En esa dirección, el conectivismo describe a la capacidad de aprender como un desarrollo continuo que sucede en diferentes ambientes, incluyendo zonas de práctica, sistemas privados y en la ejecución de tareas en el entorno laboral.

Esta teoría es dirigida por la conciencia de que las decisiones se basan en principios que varían velozmente, es decir, constantemente se adquiere información adicional dejando obsoleta la anterior. La capacidad de diferenciar entre la información que relevante y la que no es útil (para hacer estas distinciones es necesario que el individuo no solo esté capacitado para comprender un texto de manera literal o deductiva, sino que este posea un nivel más alto, que sea crítico reflexivo para discriminar una información de la otra); además de la habilidad para identificar el momento en que esta información afecta a un escenario sustentado en la voluntad para decidir conforme a información pasada.

Por otro lado, Siemens (2004) propone como principios conectivos que el saber y conocer se apoyan en la variedad de opiniones. El aprender es un procedimiento que consiste en unir núcleos o fuentes de información especiales. De la misma manera puede permanecer en sistemas no humanos. La capacidad de saber más es más crítica que aquello que se sabe en un momento dado. Alimentar y mantener las conexiones es imprescindible para permitir el aprendizaje constante. La aptitud de ver conexiones entre lugares, pensamientos y definiciones es una destreza clave. La actualización (información precisa y moderna) es la finalidad de todas las acciones conectivistas de aprendizaje.

Decidir constituye un modo de aprender; donde elegir qué conocer y la importancia de la información que se dispone, es vista mediante el lente de una situación variable, una elección correcta hoy, puede estar errada mañana a causa de alteraciones dentro del ambiente informativo que influye en la decisión. Considerando que, en los últimos años uno de los factores influyentes en la enseñanza ha sido la evolución tecnológica, la que ha aportado al desarrollo nuevos escenarios para las vivencias de aprendizaje.

La doctrina conectivista muestra una forma de aprender que identifica los movimientos estructurales en una población, en la cual el aprendizaje deja de ser una actividad propia y personal (Siemens, 2004); asimismo la manera en la que laboran y actúan las personas se modifica cuando se utilizan nuevos instrumentos. Sin embargo, el énfasis del desarrollo tecnológico no ha sido considerado como un derecho social de la educación; muchas autoridades educativas han sido lentas para detectar el efecto de los nuevos mecanismos de enseñanza y las variaciones del ambiente que ocasionan en esta generación del conocimiento.

El aprendizaje en línea es un modelo de cómo los humanos, de manera personal y colectiva participan en actividades didácticas desde distintos lugares por medio de la web, así pues, se crean las redes para aprender (Gutiérrez, 2012). Como podemos notar, es importante la interacción de diversos individuos (mostrado través de nodos que se unen) pues generan una red operante de conocimientos. Desde esta perspectiva, resulta clara la relevancia atribuida a la teoría conectivista de Siemens porque ofrece una visión a las experiencias de aprendizaje y los deberes necesarios para que los alumnos se desarrollen en una era virtual.

Por este motivo, los programas educativos usan la tecnología digital como medio esencial en las habilidades aprendidas. Pero, para implementar la conectividad se debe cambiar el modelo en que se educan a los escolares; donde los cursos, programas o áreas deben reorganizarse para que ellos formen conexiones basados en sus intereses y necesidades (Rodríguez y Molero, 2009). Para ello, se precisa de diseñadores que posean las competencias necesarias para la creación de escenarios educativos, debido a que lo más esencial no son los mecanismos, sino el cambio académico que estos aspiran.

Esta teoría es considerada como un fundamento del presente estudio porque a través del uso de las nuevas herramientas tecnológicas se busca que los educandos refuercen sus conocimientos y al mismo tiempo florezcan en esta era digital. Por eso, las actividades multimedia diseñadas y ejecutadas en la plataforma Educaplay, permitirá cambiar el proceso enseñar – aprender, a través de la conexión de nodos entre diversos aprendices; donde aprender se constituye en el sistema de formación de nuevos enlaces, no algunos sino hasta miles, que le conectan con información, servicios, gente, grupos, instituciones, archivos, etc. (Bartolomé, 2011).

1.2.2. El cuento

A. Definición

La palabra cuento etimológicamente deriva del latín *computum*, que significa cálculo o cuenta (en el sentido matemático). Existen varias definiciones sobre el cuento. Seguidamente daremos algunas de ellas, según de autores. Baquero (1993), expresa, que el cuento es un relato breve, de corta extensión y de desarrollo normalmente recto o sucesivo, cuya finalidad suele ser maravillosa y en ocasiones, lejos de la línea narrativa que se ha mantenido en el texto. De igual forma, Valera (Como se cita en Bazán, 2005) expresa que, el cuento es una corta narrativa con acontecimientos imaginarios y de carácter simple, hecha con propósitos éticos o entretenidos. Por su parte, Venegas et al. (1993), refiere que es la narración de actos que tienen innegable relevancia. En cambio, Bosch (Como se cita en Bazán, 2005) lo designa como una esfera, una cosa que posee un ciclo perfecto e inexorable, que inicia y culmina eficazmente como la zona circular en donde una molécula puede permanecer fuera de la línea.

En ese contexto, para fines del presente estudio, se define a los cuentos como medios para aprender a leer y escribir, son narrativos en los cuales se relatan de manera sencilla experiencias individuales de otras que suceden en un determinado tiempo y espacio. Asimismo, contar historias son formas de comunes de conversar y es el género narrativo, el más usado por los niños; manifestando cómo estos de manera innata se juntan y gozan de ellos, más aún si están vinculados con situaciones que experimentan en su vida (Gillanders, 2004).

A través del cuento, podemos socializar, interactuar con los pares y exponer los conceptos sobre el mundo. Estos relatos pueden abordar sucesos verdaderos o ficticios, todo depende del fin u objetivo de la narración y cómo se conecta el lector con su entorno. Por eso, es conveniente familiarizarlo con la lectura de historias, para que luego sea apto de leer sus libros favoritos de manera autónoma, desarrollando habilidades que le faciliten una adecuada comprensión de lo leído y la ejecución de las estrategias metacognitivas, para medir sus avances (Gillanders, 2004).

Los resultados del libro-cuentos en modelo CDROMs para la formación de preescolares, pueden intervenir de manera considerable sobre las técnicas de lectura nacientes de aquellos que gozan de buenas destrezas iniciales previas a la escuela (Urbina, 2002). En ese sentido, las nuevas TIC, pueden contribuir al progreso de las lecturas y escrituras, si la participación es conforme a las necesidades e intereses de estudiantes. Aportes que consideramos importantes para el trabajo de los docentes al compartir experiencias de lectura con los estudiantes en esta era digital,

B. Características

Desde años ancestros que apareció el cuento, en Grecia en el siglo III a. C. en forma oral, viene a ser escrito con la aparición de la imprenta. En varias áreas académicas y de investigadores de las disciplinas, como la retórica, la teoría literaria, la antropología y la psicología han estudiado por muchos años los cuentos orales y escritos, sin llegar a un acuerdo sobre estos. Según Bazán (2005), presenta dos características que son inherentes a todo texto literario: la ficcionalidad y la verosimilitud; una que es inherente a todo texto narrativo: la presencia de un narrador; y una última que le permite diferenciarse de otros textos narrativos: la brevedad, que le reviste de unos rasgos peculiares.

La ficción, es una forma de representación que hace el autor en el texto, donde plasma mundos que no tienen consistencia en la realidad objetiva donde los personajes, el narrador, los sucesos, el espacio son irreales. Beristáin (Como se cita en Bazán, 2005) hace referencia a un mundo de vivencias a través del vocabulario, sin mantener con el propósito del referente un vínculo de verdad racional, sino de credibilidad. Entendida como la característica que permite que los hechos parezcan verdaderos.

Al tener una historia narrada, tenemos también la presencia de un narrador, que no es el mismo que la escribe (autor). Esta es una característica fundamental, porque este es quien se constituye como intermediario entre la historia y el público receptor. Por su parte, Poe (Como se cita en Bazán, 2005) dice que un cuento gira en torno a un efecto único, a partir del cual se vienen los más variados incidentes que contribuyen a resaltar, reforzándolo el motivo central.

La brevedad, es una característica referida a la oralidad, pues el cuento es de una extensión breve, y quien lo escribe debe tener en cuenta no aburrir al lector, sino el propósito es captar la atención del lector. Para lograr esto, según Cortázar (2005), se debe tener en cuenta una clase basada en lo intenso y tenso. La primera está referida a la eliminación de ideas que no son necesarias en el texto, es decir que se deben omitir, para lograr la facilidad de la comprensión en el lector. Para este autor, la tensión es una intensidad de otro orden, pues esta se practica en la forma como el autor se aproxima al lector paulatinamente a lo narrado.

C. Tipos

Existen una variedad de cuentos. Para nuestra investigación hemos tenido en cuenta solo los que formarán parte en el avance de las tareas diseñadas en la plataforma Educaplay. Los cuales también han sido seleccionados y relacionados con sus intereses, edad y contexto de los estudiantes del grupo seleccionado.

- **El cuento de hadas:** Denominado también maravilloso, es un cuento que tuvo su origen en la literatura oral y popular. Se caracteriza porque trasgreden las leyes naturales y se presentan elementos sobrenaturales que parece natural, porque pertenecen a las leyes de un universo lleno de maravillas que pueden ser: hechiceros, duendes, hadas, ninfas y otros seres.
- **El cuento realista:** Es el cuento que se relaciona en forma directa con la historia y sus diferentes aspectos: social, histórico, religioso, costumbrista, humorística, satírica, psicológica.
- **El cuento policial:** Es el cuento que mediante la inferencia racional determina al culpable del hecho delictivo y muestra sus motivos.
- **El cuento sentimental:** En este cuento plantea un tema romántico, dirigido hacia un ideal en ocasiones exagerando, apoyado en la persuasión del verdadero y único amor.

Sin embargo, este cariño no se cristaliza porque se impide por algún factor que puede ser: la muerte, una enfermedad, un viaje u otro inconveniente vivido por uno de los protagonistas.

D. Estructura

Soto (2017) señaló que un cuento está estructurado de la siguiente manera:

- **Inicio**, es la presentación de los personajes y el lugar donde se realizan los hechos.
- **Nudo o trama**, lo constituye el desarrollo del conflicto de los acontecimientos.
- **Desenlace**, es la solución al problema o situación presentada antes.

E. Elementos

Según Soto (2017), los elementos que debe tener todo cuento son: un suceso único, brevedad, tensión, efecto, narración y tiempo y personajes.

1.2.3. Comprensión lectora de cuentos

A. Definición

Antes de definir la comprensión lectora de cuentos, primero, se presenta un breve análisis de lo que es la lectura y comprensión lectora, luego ya se definirá la variable del presente estudio.

Leer es un acto cotidiano que desde nuestros ancestros sigue desempeñando actualmente un papel importante en todos los aspectos sociales. Porque es aquel puente de conexión en la humanidad competente, que necesita comprender y ser comprendida, por los demás, a través de variados medios y textos existentes. Ello conlleva al lector, a entender que la vea como una competencia cognitiva y compleja para entenderla.

Para Solé (1994; Como se citó en Ortiz, 2006), la lectura es la interpretación del contenido que está escrito en una hoja u otro material, por un tercero o de manera propia, con la finalidad de entender un mensaje. Este procedimiento es complicado porque involucra un conjunto de capacidades como analizar, la sintetizar y la evaluar. Mientras que, para

García (2006) leer es un método fisiológico, mental pensante que conlleva a la repetición aproximada de las figuras acústicas y abstractas descifradas en los enunciados y a la creación de sentidos por parte del lector.

Suele decirse que la lectura es fisiológica porque en ella participan la mirada y el cerebro, es psicológico pues quien lee tiene una conducta de si es aceptado o rechazado, con interés o desinterés, ansioso o empático con el texto; y es un procedimiento intelectual porque leer no termina hasta que no se hayan descifrado las imágenes audiovisuales. Se puede conceptualizar como una habilidad a través de la cual un individuo pasa su mirada por el texto y asimismo comprende la importancia y significación de los signos usados.

Rodríguez (2007), lo define como una experiencia mixta y múltiples habilidades, dado que, al momento de leer y comprender, suceden diferentes procesos dentro de la persona, primero el proceso cognoscitivo localiza las letras; luego hace una transformación de estas a sonido para elaborar una imagen fónico-fonológico de los vocablos. Después, reproduce una figura psíquica de ellas, encuentra los diversos significados de estas y, luego de ello, el cerebro selecciona una acepción adecuada en la coyuntura que se encuentre ubicada la palabra; precisa estimación sintáctica a cada una y establece lo señalado de la frase para lograr la interpretación completa de lo escrito.

Por su parte, PISA (2015) expresa que la lectura es la comprensión de parte de la persona al involucrarse con los textos escritos, hacer uso y reflexionar para alcanzar sus propias metas, conocimientos y posibilidades para participar en la sociedad; que cobra importancia en el desarrollo de una persona cuando se convierte en un medio útil para lograr objetivos que le son importantes. Desde esta perspectiva, la lectura es un componente vital en cada uno de los espacios, educativos, sociales y laborales que requiere de una reflexión adecuada para su ejecución y de un lector que observa su entorno frente a la realidad, desde un punto crítico ante los diversos acontecimientos que acaecen.

De la misma manera Rodríguez (2007), adujo que, es una actividad combinada y multifacética dado que, cuando se lee y se comprende lo leído, ocurren varios procesos en la mente del ser humano, porque primeramente el sistema cognoscitivo identifica las grafías o letras, luego realiza un cambio de esas letras a sonidos para elaborar una imagen

fonológico-acústica de las palabras, seguidamente recrea una imagen mental de ellas, busca los múltiples significados de éstas y luego de estos procesos, el cerebro selecciona un significado adecuado al contexto en el que la palabra se encuentra ubicada; se fija un valor sintáctico a cada una de las palabras y se construye el significado de la frase para obtener el sentido integral del texto.

Entonces, la lectura es un componente vital en cada uno de los espacios, educativos, sociales y laborales que requiere de un lector que comprenda y haga una reflexión adecuada para su ejecución, que observa su entorno frente a la realidad, desde un punto crítico ante los diversos acontecimientos que acaecen. Además, que se exprese con una argumentos orales y escritos, que serían los instrumentos de valor que toda persona de hoy y del futuro necesitan. Es lo que debe poseer para enfrentarse a las exigencias de la sociedad de estos tiempos.

Ahora en cuanto a la comprensión lectora, su definición ha ido modificándose en cada espacio, medio y contexto. Se ha visto como una tarea compleja y difícil, con las diversas modalidades para obtener cierta información según el propósito que el autor está transmitiendo. Según PISA (2018), la define como la competencia, es la utilización, reflexión, valoración y la relación con los textos, a fin de lograr los objetivos personales, potenciar el conocimiento, capacidades propias y participación social.

Según Anderson y Pearson (1984), se trata de una terminología que ha ido transformándose con el pasar de los años y los estudios llevados a cabo. Para Cassany (2006), proviene de la comunidad de hablantes y solicita que el lector colabore con sus saberes iniciales, obligando a deducir todo lo que se omite, en el texto, ya que la significación se forma en la cultura, de la cual son parte el lector y escritor. Desde esta visión, leer y escribir son creaciones de la sociedad, actividades colectivamente determinadas que varían durante la historia, geografía y la propia actuación humana.

De otro lado, la comprensión, en conformidad con Cassany y Aliagas (2009), exige elaborar el contenido, así como hallar el enfoque de los valores que subyacen del texto, el pensamiento o lo que hay detrás del texto; es decir, que el lector evalúe no solo el contenido

y al autor, sino también las construcciones sociales para argumentar su punto de vista o dar su opinión.

Mientras que, para Hernández y Azucena (1998), es un sistema donde interactúan el escritor y lector mediante el cual este representa y genera un significado; de manera que puede considerarse como completo e influenciado. De la misma manera Elosúa y García (1999) señalan que supone un procedimiento intelectual complejo que requiere la relación de distintas fuentes de información y la práctica de operaciones semejantes que se disputan por los recursos escasos de almacenamiento y procesamiento de la memoria en funcionamiento.

Los autores antes mencionados, concluyen que para la comprensión de un texto se requiere diferentes habilidades de interpretación que implican un conjunto de actividades mentales, coherentes e integral que solicita la estimación de aportes importantes de los saberes propios del lector. También, se debe tener presente que interactuar con la información del texto y la cultura que el sujeto contribuye al desarrollo de lectura, favorece en gran manera a la representación de la nueva información que contiene el texto leído para lograr una buena comprensión.

Por otra parte, Jones (2004) describe a la comprensión lectora como un acto común que con 3 elementos fundamentales habilidades, actitud y experiencia, alcanzaría ser un lector de éxito. No obstante, cada individuo usa un grupo distinto de métodos para leer y comprender. Además, aclara que, sin la capacidad de comprender, la lectura se limitaría a solo seguir los enunciados de una página de izquierda a derecha sin ningún valor o sentido. Comprensión, de conformidad con Burón (1993), es incorporar los nuevos conocimientos a los antes, planes, pensamientos y cómo cada uno tenemos ideas y saberes diferentes, al momento de comprender constantemente hay un rasgo particular o subjetivo.

Los lectores necesitan muchas habilidades en la era digital, tener conocimientos sobre las TIC para que puedan operar con dispositivos y aplicaciones para la búsqueda y acceso de textos de acuerdo a sus necesidades, haciendo uso de motores de rastreo, menú, links, ventanas y otras tareas de páginas y movimientos PISA (2018), Es decir, deber

discernir la elección las fuentes confiables para la información que necesitan, frente a la descontrolada que hay en el internet.

A partir de todo lo señalado, se define a la comprensión lectora de cuentos como una habilidad que necesita, la interacción activa de la persona que lee, mediante esta narración breve, utilizar diferentes métodos que le permitan crear un nuevo análisis de la lectura; a partir de sus saberes iniciales, intereses y edad. Partiendo de lo educativo y la didáctica contribuyen al desarrollo de valores y a la formación integral de los estudiantes.

Como manifiesta Paco (2012), su función educativa procede de sí mismo y que les proporciona una serie de beneficios, llamados dones para su desarrollo personal. Pues, de estos brotan elementos que en ellos están presentes, como la identificación de la historia, de los personajes que despierta su imaginación a través de este texto, que contribuye a comprender y modificar realidades sentidas o vividas, de acuerdo al objetivo de lectura propuesto.

Comprender textos es un proceso dificultoso que abarca el uso, ya sea con o sin conciencia de diversos métodos que le permitan formar una representación del texto. Mientras más conozcan los lectores del proceso de lectura y de las habilidades que emplean para crear significado, más eficaz será el resultado. Para entender un texto, la persona debe ser dinámica, y aplicar medios de comprensión. Además de poner en marcha los sistemas cognitivos de la mente, atención, raciocinio y el proceso lingüístico esenciales para alcanzarlo (Vallés y Vallés, 2006).

Cabe mencionar que, según lo manifestado por Carrasco (2003) esta competencia también puede instruirse y una manera de fomentarla es enseñando y desarrollando estrategias de lectura adecuadas. La comprensión, en concordancia con Cassany y Aliagas (2009) necesita restablecer el contenido, asimismo hallar la perspectiva de los valores tácitos del texto (ideología); es decir, que ha captado el mensaje cuando hemos formado en la mente una vista general y razonable de su contenido y además cuando tenemos claro cómo se vinculan las opiniones recíprocamente dentro de ese entorno.

B. Factores que influyen

Según Chica (2017), los niveles bajos que presentan los estudiantes en la comprensión lectora pueden ser reflejo de varios factores;

- **Factor memorismo.** Está referido a que el lector no comprende lo que lee porque solo memoriza o se limita a identificar las letras y palabras concentrando su atención en esta tarea, en lugar de identificar el significado o las ideas principales. Muchas veces la dificultad se da al sacar los conceptos que están implícitas en la lectura; debido al desconocimiento del vocabulario utilizado por el autor. Más aún, si es deficiente, pues, desconoce significados de palabras que son poco frecuentes en su uso cotidiano y, sobre todo si es complejo.

En cambio, si el lector maneja un amplio léxico, lo relaciona con su experiencias o contexto, tiene la aptitud de separar los enunciados del texto e interpretar lo leído para dar un nuevo significado. También como dice Solé (2006), depende que lo escrito en sí, deje comprenderse y el lector disponga de información apropiada para hacer una interpretación acerca de ella. Por lo tanto, quien lee, debe poner en práctica sus conocimientos previos, manejar un vocabulario adecuado y leer textos según su nivel académico para comprenderlo con facilidad.

- **Factor motivacional:** Según los estudios llevados a cabo por psicólogos sobre la capacidad de comprender, manifiestan la importancia del estado psicológico o emocional en el lector en el hábito de lectura, por eso, en el hogar los padres deben acostumbrar y habitar a sus hijos el amor a la práctica cotidiana de la lectura, desde que son niños. La motivación puede ser interna o externa; la primera hace referencia a la animación del lector a expresar su estado emocional hacia la lectura; es decir, es su interés, necesidad e impulso que parte de la persona misma.

Mientras que, la motivación extrínseca se da desde el exterior, frente a la necesidad o impulso que implica la influencia de aspectos sociales o ambientales, ajenos a la persona (Guthrie y Cox, 1999; como se citó en De la Puente, 2015). Por ello, es importante que el lector inicie la lectura a edad temprana para fortalecer su comprensión de textos a lo largo de su vida, considerando también aspectos de sus entorno social y cultural.

- **Factor Pedagógico:** Está referido a la labor que realiza el docente, quien muchas veces solo expresa o comunica un conocimiento en tanto los estudiantes

anotan reafirmando el acto de que no es necesaria la comprensión para lograr “aprender” fomentando la inactividad de los educandos sobre el comportamiento activo de su aprendizaje.

Podríamos mencionar que aparte de la falta de material adecuado, es la carencia de técnicas de lectura que pone en práctica el maestro en su función de orientador con los estudiantes, su falta de habilidades, las mismas que son escasas o no se utilizan debidamente; los métodos de lectura son parte fundamental en el proceso, debido a que son los instrumentos que los escolares usan para crear sentido como también para la interpretar lo escrito.

Por eso, los docentes de otras áreas también deben ser un guía y facilitador, de la comprensión de diversos textos con los estudiantes y no esperar que solo sea el de comunicación quien lo realice. También están en capacidad de utilizar y, enseñar técnicas y estrategias en el proceso activo de lectura, dando sugerencias que combinen con sus habilidades para que, de acuerdo a la necesidad e intereses de los lectores, desarrollen actividades interactivas, de modo que no marque distancias entre el texto y el lector, sino que lo dinamice y lo motive a esta práctica diaria.

En el trabajo realizado nos enfocaremos al factor pedagógico con la finalidad de potenciar la comprensión de los escritos narrativos en los estudiantes, incluyendo las TIC, en una realidad de revolución tecnológica en todos los campos, que ha cambiado no solo la forma de vivir y de leer, sino también de impartir la enseñanza virtual. Una era digital, en la cual obliga a los profesores usar dispositivos multimedia como ejes en su labor pedagógica, ya que la ausencia de dinamismo en la enseñanza plasma el desinterés de las clases impartidas.

C. Estrategias

Comprender textos requiere desarrollar el manejo de habilidades relacionadas con el contenido. Es decir, supone la reconstrucción del sentido que contiene, para extraer la información basada en ideas más importantes de lo leído. Es por ello, que el docente debe manejar estrategias para guiar y apoyar a los aprendices en la comprensión y avance de su lectura.

Solé (1992) plantea la siguiente pregunta: ¿Por qué es indispensable enseñar métodos de comprensión? En resumen, su respuesta era: porque se busca formar autonomía en la persona, que tenga la capacidad enfrentar inteligentemente textos de distintos tipos, en su mayoría diferentes de los utilizados en la enseñanza. Aquellas lecturas pueden ser complicadas, por su creatividad o por estar redactadas incorrectamente. En alguna situación, puesto que atienden a una enorme diversidad de objetivos, es preciso contar que su sistema sea igual de variado, tal como lo será su inteligibilidad.

Asimismo, Solé (1994), dice que estrategias son procesos de alto grado, las cuales deben involucrar las metas a lograr, la programación de las actividades para llevarlos a acabo, así como su análisis y posible variación. Estas abarcan lo cognitivo y lo metacognitivo, pues indica que esta capacidad caracteriza al conocimiento para incorporar y analizar las dificultades, enseñando con flexibilidad a solucionar las situaciones para enseñar a los aprendices la interpretación del texto; pero que no se pueden considerar como recetas seguras, habilidades o técnicas precisas.

Además, Solé (2006) menciona que son procedimientos que puedan ser traspuestos por ellos, sin tener dificultades a situaciones variadas y múltiples de lectura, en diversos contextos. Asimismo, plantea que, para lograr comprender un texto, se debe realizar en tres subprocesos: antes, durante y después. Para ello, se va a usar las herramientas TIC, que favorecerá el desarrollo de las actividades con textos narrativos para lograr entender, comprender y organizar la nueva información con ayuda de sus conocimientos previos del lector.

Manifiesta que el docente debe proponer y fijar el propósito de lectura, incluso, el tipo de texto para incentivar a los alumnos a leer. De igual forma, Solé (1998), indica que, al utilizar estrategias que se requieren para comprender, también se debe aprender, al leer o escuchar, discutir o debatir. Puesto que aporta a proveer a los educandos los medios que son necesarios en el aprendizaje. Para ello, propone que se debe tener en cuenta en el procedimiento los 3 momentos:

- **Antes de la lectura.** Se debe fijar los objetivos o metas que se plantea alcanzar sobre el texto leído.

En primer lugar, fijar el propósito de la lectura: Es el paso inicial para fijar la lectura. Es decir, para lograr comprender un texto, el lector primero tiene que entender los fines específicos y subyacentes del texto. Planteándose preguntas que quien lee, debe responder: ¿Qué tengo que leer?, ¿por qué/ para qué lo voy a hacer?

Además, debe poner en práctica y contribuir a la lectura sus saberes iniciales convenientes para la información de que está del texto, respondiendo: ¿Qué conozco acerca del contenido del texto?, ¿qué sé del contenido a fin que se me sea útil?, ¿qué otras cosas puedan ayudarme?: sobre el escritor, de su género clase de contenido.

En base a los conocimientos que la lectura proporciona y las habilidades previas de la persona, puede hacer las predicciones sobre lo que va a suceder referente al contenido y con las nuevas expectativas e hipótesis, que va construyendo en la interpretación de la nueva información. En otras palabras, que comprenda y, hacer estudiantes con autonomía lo que quiere decir también formar lectores con capacidad de entendimiento sobre la base de textos.

- **Durante la lectura**

La autora (1998), lo considera como un procedimiento donde el individuo interactúa con el texto. Iniciando la lectura fraccionada, la cual propone que, el lector, posea la capacidad de preguntarse sobre su propia comprensión, relacionar lo leído, lo que forma parte de su riqueza personal, debatir su conocimiento, cambiarlo, hacer generalizaciones que dejen trasladar el conocimiento a otras situaciones.

Menciona que después de haberse planteado estas preguntas, el lector debe enfrentarse e interactuar con el autor y el texto durante el proceso de lectura; porque tiene que destinar su atención a lo que le resulta esencial de acuerdo a los propósitos que uno persigue o se ha propuesto. Para ello también propone que se planteé preguntas, cómo: ¿Cuál es el contenido principal que ofrece el texto y qué se necesita para alcanzar mi objetivo como lector?, ¿qué datos puedo tratar como irrelevantes, por su reiteración, su peculiaridad, por ser poco apropiada para el fin que busco?

Luego, dice Solé, debe evaluarse la congruencia interna que muestra el texto, la relación con los saberes pasados que traen consigo, con lo cual se relaciona y es común a ello. Si tiene significado o presenta cohesión de las oraciones que se ofrecen o se expresan en este. Además, mientras va leyendo, el lector debe responder otras preguntas: ¿difiere sinceramente de lo que creo, pese a que continúa un esquema argumental lógico? ¿Se comprende lo que quiere comunicar? De esta manera irá comprobando si la comprensión tiene lugar mediante la recapitulación habitual y la autointerrogación.

Para comprobar la comprensión, se hace interrogantes: ¿qué se pretende explicar en la oración, párrafo o capítulo?, ¿cuál es la idea principal que puedo extraer de aquí? ¿puedo reconstruir la secuencia de los argumentos expuestos?, ¿puedo reconstruir las ideas contenidas en los principales apartados?, ¿tengo una comprensión correcta de estos? El lector debe crear y usar deducciones de diferentes tipos, mientras va leyendo como, interpretaciones, hipótesis, predicciones y conclusiones. Mediante otras preguntas: ¿qué sugeriría para solucionar el problema que se plantea en el texto?, ¿cuál podría ser- tentativamente el significado de esta palabra que me resulta desconocida? ¿qué le puede ocurrir a este personaje?

Durante este proceso es necesario también, a parte de la completa atención del lector activo, considerar una lectura guiada. Es la fase en que el texto se lee y donde los alumnos requieren de métodos para involucra su inteligencia con la nueva información que brinda lo escrito. Es en estos momentos donde el docente debe tener en cuenta el uso de estrategias para utilizar con los estudiantes; quiénes al interactuar con el texto, miren y comprendan lo que está más allá del significado literal o explícito; es decir encaminarlos a una comprensión más profunda.

Por eso, mediante preguntas u otros medios, el docente guía a los lectores en el aula para que analicen y busquen posibles respuestas, resumiendo y sintetizando. El estudiante debe reconocer y diferenciar la idea principal y el tema que está en forma explícita o implícita del texto sobre lo que van comprendiendo e interpretando; así como otros aspectos indicados, de acuerdo al propósito planteado antes de empezar a leer.

- **Después de la lectura**

Culminada la lección, habiendo interactuado el lector con el texto y el autor, al leer e interpretar el contenido, va a organizar la nueva información, siempre con la guía del docente para que el discente lo realice en forma personal y autónoma, de acuerdo a lo que ha comprendido. Ello, le permite entender el propósito prefijado de la lectura, se discutirá si es diferente a la que había inferido, comprobará su hipótesis, contrastará con sus experiencias o vivencias. A partir de ello, organizará las ideas más precisas, teniendo en cuenta también las estrategias utilizadas y compartidas con el docente para que faciliten reconstruir el texto.

Además, el lector asume un criterio personal sobre su comprensión, resumiendo las ideas más importantes de lo leído, haciendo una valoración crítica reflexiva, para expresar su postura sobre lo leído. Es decir, implica la no solo la reconstrucción del sentido del texto, extrayendo la información basada en ideas más importantes en el proceso de lectura y durante la coordinación comunicativa entre el texto y quien lo lee, para así obtener nuevos conocimientos significativos.

La metodología para comprender textos hace referencia al procedimiento de decidir respecto a las habilidades necesarias para resolver la misión que se propone, partiendo de uno o más textos. (Ministerio de Educación y Ciencia, 2007, p.22). Usar planes es la vía que guiará al escolar a convertir lo leído en conocimiento; así será capaz de añadir lo nuevo a su almacenamiento de información, a relacionarla con sus estrategias anteriores, interpretar y reorganizarla con los demás aprendizajes.

Las estrategias son métodos de carácter relevante, que presenta un total de procesos, destinados a comprender completamente el texto; de este modo favorecen al desarrollo de aptitudes en el lector; por este motivo la técnica como resultado de una acción mental desde comienzo debe empezar de una programación y modelo que ayude a la obtención de información (Solé, 2007). Si los planes son procesos y a su vez, estos son contenidos, entonces se vuelve una necesidad enseñar habilidades para comprender textos.

Por eso, el docente es el encargado de estimular, animar y conducir al estudiante hacia el razonamiento crítico, mientras el educando es el núcleo del proceso del aprendizaje (Lara, 2012), es decir, culminada y comprendida la lectura, este debe no solo

debe explicar el propósito del autor, sino evaluar la información y ser capaz de exponer su opinión sobre los aspectos analizados dentro del texto; para argumentar con pertinencia en relación a su contexto, reconociendo lo que hay o está detrás del texto, ideologías y representaciones sociales (Cassany 2006).

D. Niveles

Algunos investigadores proponen que, para lograr la comprensión lectora debe realizarse en niveles. Según Pozo (1988), son tres los niveles;

- **Literal o propósito de la lectura**

Consiste en captar los datos del texto a leer. Para ello, la persona que lee debe tener un propósito u objetivo principal para poder transmitir, guardar y retener la información de lo leído. De manera que este acceda a operaciones más complejas, como las deducciones y conexiones semánticas entre las partes y conceptos que la lectura muestra durante el siguiente paso.

Busca entender lo que dice la información proporcionada expresamente en la presentación del texto (portada, carátula, imágenes, título). Volviéndose esencial cuando se lee un texto narrativo, informativo, expositivo, poético y; para luego estudiar el entendimiento de lectura literal en un estudiante y deben hacerse interrogantes como: ¿quién? ¿dónde? ¿con qué? ¿cuándo? ¿qué hará? ¿con quién? ¿cómo empieza? ¿qué pasará luego? ¿cómo terminará?

Pinzás (2003) y Catalá et al. (2007) coinciden en menciona que, el docente tiene que instruir a sus alumnos a leer bien y seguir las instrucciones dadas al iniciar esta fase. Se debe precisar acciones que van a contribuir en el lector a diferenciar la información significativa y accesoria, ubicar la idea central y precisar el vínculo existente entre causa – efecto. Así como identificar las series de una actividad y reconocer los factores esenciales para un contraste, si existen relaciones semejantes en la lectura. Encontrando valor a vocablos de diferente significado, como los prefijos, sufijos de uso habitual, sinónimos, antónimos y palabras homófonas.

De manera que, el estudiante domine términos básicos correspondientes a su etapa. Por medio de esta labor, el docente verificará si el discente se comunica con un léxico distinto del texto. Asimismo, si consolida y guarda la información durante el proceso para recordarla después; mediante una justificación de ideas, con sus propios términos o parafraseando lo que comprendió al interactuar con el texto.

Además, este nivel se enfoca en los datos y oraciones que se encuentran abiertamente señaladas en el texto, por distinción: detalle: diferencia nombres, personas, época y lugares de una historia; ideas centrales: la idea más relevante de un apartado o la narración; secuencias: determina la organización de los actos; por comparación: hallar caracteres, periodos y sitios determinados; de causa o efecto: reconoce razones expresas de ciertos acontecimientos o hechos.

Aquí, es preciso que realizar una lectura básica donde se siga al texto paso a paso, lo ubicamos en cierto tiempo, zona, distinguimos en el caso de un cuento o una novela; personajes primarios y secundarios; nos limitamos en el lenguaje, las manifestaciones figurativas, debido a que varias de las dificultades en la comprensión responden a la ignorancia de algunas palabras en contexto específico. El estudiante debe capacitarse en la significación de los términos, de acuerdo a la importancia completa de la frase en la cual está integrada.

Del mismo modo en este nivel podemos hacer una lectura más exhaustiva, profundizando en el entendimiento, identificando una secuencia de ideas y el apartado principal, haciendo cuadros, mapas conceptuales, síntesis y resúmenes. Cabe rescatar que, la mayoría de estos métodos son más convenientes para un texto expositivo en lugar de uno literario.

- **Comprensión inferencial o reorganización de la información**

Este nivel es el punto de partida del razonamiento y supuestos de la lectura. La persona lleva a cabo la detección de secuencias racionales entre los elementos textuales, se dan las inferencias o interpretaciones que lo conducen a diferentes opiniones sobre el texto (Pozo, 2007). Es decir, hace referencia a la creación de enunciados o partes que no están expresadas claramente en lo escrito Pinzás (1995), pues lee y reflexiona sobre este

y entiende los vínculos o temas que existen. Luego, llega a concluir e identificar la idea central.

En este nivel se pretende buscar vínculos que están por encima de lo leído, explicar el texto más detalladamente, añadiendo información y hechos pasados, uniéndolo con nuestras habilidades iniciales, planteando hipótesis y nuevos conceptos). El objetivo de lo inferencial es la formulación de conclusiones. Pero este criterio es escasamente aplicado en las instituciones educativas, porque exige un notable rango de abstracción por parte de quien lee.

Además, ayuda a relacionar con otras áreas del saber e integrar nueva información en un todo. Además, se puede inferir aspectos complementarios, según las suposiciones de la persona, pudieron haberse incorporado en el texto para hacerlo más informativo, atractivo y persuasivo; inferir ideas principales, no añadidas expresamente o sucesivas, sobre situaciones que pudieron ocurrir si el cuento hubiera terminado tenido otro final; referir la causa y consecuencia, haciendo conjetura sobre los motivos o caracteres y su conexión con el espacio y tiempo.

Asimismo, pueden hacerse realizar hipótesis sobre las causas que convencieron al autor a integrar ideas, palabras, caracterizaciones, acciones; anticipar sucesos sobre las bases de una lectura sin terminar, intencionalmente o no; explicar un léxico metafórico, para deducir la significación de acuerdo a la trayectoria del lector, es uno de los factores indispensables dentro de su capacidad global para entender un texto como lo manifiesta Cooper (1996), es preciso que el lector aprenda a poner en marcha sus conocimientos iniciales sobre el tema en cuestión y lo asocie con el texto.

- **Comprensión crítica y profunda o juicio valorativo**

Esta situación se relaciona con la elaboración de juicios, las contestaciones son más propias, le permite al lector identificarse personalmente con los argumentos y vocabulario del autor, volviéndose más crítico a la hora de dar una opinión respecto a un texto. Para comprobar si ha entendido lo leído, se suele preguntar lo siguiente: ¿Qué valores nos quiere hacer saber el autor?, ¿qué harías tú?, ¿por qué motivo piensas que el personaje hizo (actuó, reaccionó, pensó)? Las repuestas que se dé también varían de

acuerdo a la persona, pues no son dependientes de lo leído, sino de los puntos de vista, importancia y experiencias.

Como señala Catalá et al. (2007), en esta etapa el aprendiz debe responder mostrando que ha realizado una valoración comparando las ideas expresadas dentro del texto con un enfoque dado por el docente, personas capacitadas y algunas fuentes escritas; o de otro modo, como un juicio basado en las vivencias y sabiduría del sujeto.

Cabe señalar que, son tres los niveles de comprensión lectora (literal, inferencial y crítico); pero en mucho de los exámenes solo enfocan dos niveles: el literal e inferencial.

Comprender es un proceso que construye significados a través de la relación el texto. Para que un sujeto comprenda lo leído es fundamental enseñarle a percibir las cualidades del texto y conducirlo a que conecte con su propia experiencia. Por esta razón es crucial que a los estudiantes se les instruya la lectura de múltiples tipos de textos y, el maestro de cada asignatura también sea el más capacitado para enseñar a leer y comprender los textos de la especialidad.

La forma en como cada persona desarrolla su comprensión autónoma se vale de su experiencia previa, cada lector es único, en consecuencia, ejecuta actividades personales para comprender y se formula diversas interrogantes. Los profesores deben prepararse para aceptar interpretaciones distintas, siempre que estas sean sensatas y razonables.

El proceso de lectura está asociado con el vocabulario y debiera formar parte completa de hablar, escribir, escuchar y leer. El lenguaje hablado prepara los bases de la comprensión y las actividades pedagógicas integradas en los programas deben ayudar a perfeccionar el lenguaje verbal del lector. Es conveniente aprovechar todas las posibilidades de unir la lectura con otros tipos de discurso. No debemos olvidar pasar por alto que el lenguaje es un todo.

Hay diversas clases de comprensión, debido a que, a veces las estrategias están aisladas al interior de este proceso. Por eso, debe habilitarse a los escolares en su uso, haciendo énfasis para lograr la comprensión en la lectura deben tomarse en consideración

claves que capaciten a la persona para entender el contenido del texto. Como se ha mencionado anteriormente, la lectura es un proceso y se precisa que el texto se preste y que el individuo tenga habilidades adecuadas para diseñar una interpretación a cerca de este (Solé, 2006). Es decir, es un componente vital en cada uno de los espacios, educativos, sociales y laborales que requiere de una reflexión adecuada para su ejecución.

Así como afirma Luke (2006; Como se cita en Marín y Gómez, 2015), el lector tiene su postura crítica hacia la vida, cultura y la sociedad y cultura, exponiendo sus fundamentos y razones respecto a un suceso o de acuerdo a la intención que contiene un texto. Al respecto, afirma Cassany (2006), que el lector competente requiere tener instinto interés, manejo metacognitivo sobre aptitud de comprensión y voluntad para buscar la máxima importancia de manera que pueda identificar aspectos acerca de su significado e intereses que se guardan. Además, expresa, las oraciones de un texto pertenecen a su sentido literal; lo que se afirma entre líneas, las conclusiones, la ironía, ambigüedad, y lo que está ‘detrás de las líneas’ lo ideológico, la guía argumentativa, las opiniones.

El lector competente no solo debe ser quien localice, seleccione, interprete, integre y evalúe información, de los diversos textos que lee, sino que debe comprender y asociar el significado a diversas situaciones y, explicar cuál es el interés e ideología que encierra o está detrás de las palabras; evaluando y dando una postura como un lector crítico frente a su realidad y los hechos que se mencionan, valorando cuál es la importancia de lo leído para aplicarlo a su diario vivir.

Para la investigación se ha visto los niveles de lectura, mencionados por algunos investigadores, considerando la propuesta de Isabel Solé y Daniel Cassany. Puesto que hoy en día, se requiere de un lector competente con relación a su entorno y la información virtual que circula. Por eso, la lectura con el uso de las TIC no solo en la educación se ha vuelto indispensables, sino que en todo campo de acción exige y requiere de un ciberlector competente que además de comprender información explícita o implícita, utilizando estrategias, vaya más allá como un lector crítico- reflexivo valorando al autor, el contenido del texto y, el uso del lenguaje, para expresar y argumentar su postura con eficacia en todos los ámbitos de su vida.

1.2.4. Plataforma Educativa Educaplay

A. Definición

En la actualidad existen muchas plataformas educativas online que facilitan al trabajo docente en el método de enseñanza-aprendizaje, puede ser presencial, a distancia y semipresencial, dando la posibilidad de crear actividades, dirigir y manejar información a fin de conseguir buenos resultados.

Los programas educativos en sus diversas modalidades contribuyen significativamente al propósito que busca la incorporación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en la enseñanza, para trabajar en las diversas áreas educativas propuestas por el Curricular Nacional de Educación Básica (CNEB) 2016, y masificación de las TIC; es decir; que las nuevas técnicas también permiten cambiar y poner en actividad nuevas metodologías de innovación en la educación para el logro de aprendizajes en las aulas.

Estos cambios de modalidad de educación actual han modificado el papel del maestro y sus discentes en la enseñanza – aprendizaje, utilizando un sinnúmero de herramientas: Hardware, como ordenadores de aula, smartphones y softwares como apps, portátiles, tabletas, navegadores web, almacenes de datos o diferentes soportes multimedia o móviles. Por eso, surge la necesidad de tener una educación enfocada en el aprendiz, que exige utilizarla para orientar el proceso, creando las condiciones de interacción y tutoría.

Para conocer referente a una plataforma, citamos a algunos autores: Según Sánchez (2009), define a una plataforma educativa como un extenso rango de programas informáticos instalados en una computadora, su objetivo es apoyar a los profesores en la construcción, dirección, administración y difusión de áreas por medio de la red. El mencionado autor también da a estas diversas denominaciones.

De la misma manera Castro et al. (2013), dicen que los sistemas educativos o también llamados plataformas de gestión de aprendizaje es un programa implantado por lo general en servidores web o en línea, que se emplea para elaborar, autorizar, gestionar, mantener, repartir y controlar las operaciones de capacitación virtual, pueden usarse para acompañar a

las clases presenciales o educación a distancia. Del mismo modo, Díaz (2009) destaca que una plataforma virtual educativa, es un ambiente computarizado en el que nos rodeamos con una multitud de instrumentos agrupados y optimizados para fines pedagógicos.

La incorporación del espacio Educaplay al desarrollo escolar, revela innovadores enfoques a los docentes para programar y diseñar sus actividades con estrategias metodológicas renovadas, de acuerdo a la demanda cibernética para poder emplearlas dentro y fuera del salón. Además, están diseñadas a lograr niveles cualitativos y cuantitativos satisfactorios teniendo en cuenta su gran utilidad para la comprensión de textos utilizada como herramienta pedagógica. Como expresa Fernández (2017), esta herramienta multimedia es una colectividad universal para construir, conocer y participar a partir de experiencias generadas por la misma. Según, Correa (2013) es un medio que ofrece al docente planificar y desarrollar diversas labores escolares en línea. y que ofrece ventajas y desventajas.

B. Ventajas

Fernández (2017) señala las siguientes ventajas:

- La plataforma Educaplay genera y permite descargar elementos disponibles de forma rápida. Estos son accesibles para todos. Además, se pueden emitir y repetir en otros buscadores o de manera próxima desde múltiples dispositivos de almacenamiento.
- Creación de actividades multimedia en 11 idiomas a escoger y 17 tipos de actividades, cada una de ellas tiene su video tutorial para su manipulación.
- Tiene tecnología HTML 5 la cual permite mejor la experiencia de navegación en la web, para conseguir multi- soporte e integración y desarrollar actividades.
- Incluye de modo sencillo las acciones al interior de blogs y programas.
- Tiene un LMS como Moodle acorde con Scorm.
- Para su uso, solo es necesario registrarse en forma gratuita y también acceder de manera superficial sin registrarse.
- Contribuye a la propuesta del Currículo Nacional de Educación Básica (CNEB), que tiene por finalidad conseguir que los escolares sean capaces de desenvolverse en entornos virtuales generados por las TIC (MINEDU, 2016), de manera que los estudiantes extiendan su progreso académico en los diferentes grados de instrucción

y en su vida diaria. Esta plataforma presenta un conjunto de vivencias que pueden ser utilizadas en el proceso académico lector, escritura y comprensión de textos de manera dinámica y divertida (Quiroz y Sepa, 2016).

C. Desventajas

Fernández (2017) señala las siguientes:

- Después de descargarse es imposible cambiar los recursos, no se consiente la puntuación en los entornos LMS.
- Ciertas actividades tienen límites en su utilización.

D. Creación de cuenta en Educaplay

Para que un estudiante pueda participar desde su hogar, debe crear individualmente su cuenta, así el docente sabe si ha realizado algún ejercicio y el puntaje que obtuvo. Para poder utilizar esta herramienta solo se necesita inscribirse en modo gratuito y, también podemos acceder de manera superficial sin registro. A continuación, Educaplay (2018) describe los pasos para poder acceder a todos sus beneficios:

Paso 1: Tener un correo electrónico.

Paso 2: Ingresar a la página www.educaplay.com, pulsar en: Crea una cuenta gratuita.

Paso 3: En este punto tenemos diferentes opciones las cuales podemos tomar. En la primera podemos registrarnos con una cuenta de Facebook, Gmail, o Windows con éstas se vincularán automáticamente al hacer clic en cualquiera de ellas; la segunda es llenar paso a paso los respectivos casilleros. Luego aceptamos los términos y condiciones, y por último damos clic en el botón “Registrar”

Paso 4: Educaplay enviará un correo de validación, para lo cual nos dirigimos a nuestro e-mail y hacemos clic en el link que nos han enviado.

Culminados los pasos de registro estamos listos para poder explorar y realizar los diferentes tipos de actividades en esta plataforma.

1.2.5. Actividades multimedia en Educaplay

A. Definición

Son actividades educativas creadas a modo de mapas, adivinanzas, crucigramas, diálogos, dictados, sopa de letras, test, ordenamientos, etc., para enseñar, reforzar, retroalimentar o evaluar un aprendizaje jugando.

B. Dimensiones

- **Diseña**

Según la RAE, la palabra diseño deriva del latín “designare”. Que quiere decir designio; que significa proyecto, plan que configura algo, representar, designar e indicar o determinar las líneas generales de una idea o de un proyecto (en italiano).

Para Ruiz (2011), el diseño es una manera de solucionar problemas y al realizar este bosquejo se tiene en cuenta fines, límites, opciones, representaciones y resoluciones. En cuanto a los objetivos, plantea que se debe tener una vista global de sus principios, conocer los caracteres y estrategias para el modelo del programa a utilizar, de los tipos de notaciones gráficas y textuales, principales estrategias y métodos de diseño en el software. Al referirse al diseño del software dice que es el desarrollo del ciclo de vida del programa donde se evalúan las condiciones para generar un informe interno sobre este, que sirva de base para su construcción.

Según Reigeluth (1998), “un correcto diseño de la enseñanza contribuye a la mejora de las condiciones de aprendizaje” (Citado en López p.14). Manifiesta también que, el docente tiene como nuevo rol diseñar los trabajos o actividades de los estudiantes para interactuar con el uso de la tecnología. Además, debe ser facilitador y asesorar en forma permanente a lo largo del proceso educativo. Para ello, el estudiante debe ser trabajador, autónomo y co- instructor. Es por eso, que integrar un software educativo en el desarrollo de las actividades interactivas permite lograr aprendizajes significativos en los participantes.

La planificación del aprendizaje del estudiante, incluye ayudarlo involucrando también a sus padres y al docente para identificar o decidir los objetivos a lograr actualmente y en un futuro cercano. Asimismo, los otros estudiantes puedan trabajar en el grupo, los roles del docente, de los padres y el plan personal de aprendizaje. Para lograr los aprendizajes de

los discentes incluye darles instrucciones asignándoles una gama de herramientas para el desarrollo de actividades. Por último, para la evaluación del logro de aprendizajes del educando se integra con la instrucción las tareas utilizadas, las ejecuciones y las certificaciones auténticas de logros y la retroalimentación formativa.

Para el diseño se trabaja en un software educativo definido por Ferrer (2005) como el elemento racional que integra las concepciones y métodos al uso del ordenador, buscando transformar este en un componente activo al interior del proceso de enseñanza-aprendizaje. Con actividades multimedia que es un tipo de metodología interactiva de conocimientos, dirigido por un ordenador que construye, retiene, comparte y restablece redes de información literal, gráfica, sonora y visual (Gayesky, 1999). Para esta investigación diseñamos actividades teniendo en cuenta como herramientas educativas al cuento y a la plataforma Educaplay. Cuyas actividades son videoQuiz, crucigrama, completar textos, ruleta de palabras, test y colección.

- **Ejecuta**

Según el diccionario de Informática y Tecnología dice que la palabra ejecutar deriva del inglés RUN que equivale a poner un programa en funcionamiento. Para ejecutar las actividades diseñadas en la plataforma Educaplay se hará mediante un software educativo multimedia que según Gayesky (1992), al referirse a multimedia, dice que es un tipo de programa dinámico de conocimiento, que está orientado por un computador que produce, acumula, envía y restaura redes de informáticas textuales, gráficas, visuales y auditivas.

- **Evalúa**

Para comprobar el logro de los resultados con el grado de aplicación de los mecanismos diseñados en el sistema sobre los alcanzados y llegar a la evaluación, según García (2010) se tiene que realizar un monitoreo permanente en el proceso de desarrollo de lo propuesto. Es decir, evaluar es un estudio más detallado, que se ejecuta en momentos específicos de la operación de los softwares y proyectos o bien partes de ellos; generalmente haciendo hincapié en sus efectos, eficacia, efectividad, conveniencia, sostenibilidad y repetitividad (Dale, 1998; como se citó en García, 2010).

En relación a este tema Scriven (1968) dijo que la meta de evaluación puede ser formativa, para asistir al evaluador en el diseño y conducción de una evaluación sólida; o acumulativa, es una manera que se vean los niveles de logro o resultados. Mientras que, para Guerra (2007; como se citó en Arias y de Arias, 2011), la evaluación es un proceso basado en la premisa del logro de desempeño en la espera de resultados y contribuciones específicas, lo que ayuda a identificar los logros y las consecuencias que se van a evaluar en la formación de los educandos.

C. Actividades

Para este trabajo estamos considerando la plataforma Educaplay, con diversas actividades como crucigrama, videoquiz, ruleta de palabras, completar textos entre otras, (Educaplay, 2018), pues estimulan el aprendizaje propuesto en la lectura y comprensión de cuentos. Este tiene actualmente 17 clases de actividades recreativas y didácticas, las cuales cuentan con un tutorial que muestra gradualmente la forma de llevarlas a acabo. Todos los miembros tienen accesibilidad a ellas, seguidamente, se expone con brevedad cada actividad.

- **Adivinanza:**

Las adivinanzas son acciones donde debes descubrir una palabra partiendo de un conjunto de pistas que se van dando. Cada vez que solicites pistas la calificación que obtengas disminuirá, por eso debe intentarse averiguar el término con la menor cantidad de señales. Pero con precaución, porque toda adivinanza tiene un número limitado de intentos que no debes pasar.

Las señales que se brindan pueden ser textuales o sonidos y posiblemente ir a lado de una figura sin terminar, ésta conforme vamos requiriendo más pistas se va completando y mostrando con más claridad. Podemos darnos cuenta, adivinar en este programa constituye un pequeño juego donde la persona recuerda conceptos a través de ideas, imágenes y audios. En la derecha se visualizan ciertos modelos de acertijos en distintos escenarios (Educaplay, 2018).

- **Completar:**

La acción de completar implica agregar las letras que faltan a una frase o párrafo, que anteriormente hemos borrado. Hay 2 modos de completar los vacíos:

1. Presionando sobre las palabras que se presentan en la parte baja de forma ordenada. Si te fallas debes hacer clic sobre la palabra equivocada en la oración.
2. Con el teclado escribimos en cada espacio la palabra.

Esta habilidad de completar, en algunas ocasiones es muy sencilla porque solo se debe llenar algún vacío. En otros casos, puede volverse muy complicado y entretenido al tener que organizar totalmente una frase en la que solo hay palabras libres y se necesita formarlas por completo. Asimismo, es atractivo para potenciar ideas y significados en ambientes más formales, donde debemos construir toda la oración (Educaplay, 2018).

- **Colección:**

Es una serie de tareas unidas por una misma temática o fines. Dependiendo del modo de colección podrás ordenar como desees todas las actividades, o bien en el orden determinado por la colección. Siempre que termines un ejercicio se habilitará una opción en la parte superior derecha de la actividad desde la que puedes pasar a la próxima tarea. Para saber con precisión el funcionamiento de los ejercicios te sugerimos observar los artículos de ayuda del resto de labores. En la derecha se pueden visualizar algunos modelos de colecciones de actividades empleados en varios contextos (Educaplay, 2018).

- **Crucigrama:**

Estos son autodefinidos multimedia que deberás llenar haciendo coincidir una letra en cada casillero. Para terminar una palabra debes presionar con el mouse sobre cualquiera de los recuadros de dicha palabra, y entonces se evidencia su concepto. La definición de cada término puede proceder por una de estas 3 formas: Mediante escritos, como es usual; através de sonidos y por medio de imágenes.

Hay vocablos en orden horizontal y vertical, que deben anotarse de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo. Si te quedas puedes solicitar apoyo recorriendo a pistas de letras y si te encuentras muy bloqueado una señal de palabra, pero cuando pidas ayuda se te disminuirán puntos del total de manera proporcional. Cuando hayas terminado el crucigrama tienes que pulsar sobre CORREGIR y verificarás tu puntaje o tus errores en caso los tengas (Educaplay, 2018).

- **Diálogo:**

Esta actividad implica la lectura y escucha activa de un diálogo entre dos o más personajes. Además, permite eliminar los audios de los personajes para que le sea posible al estudiante asumir el papel del personaje. Cuentan con dos modalidades de reproducción: continua y de frase a frase, donde el individuo mide la repetición del diálogo y las pausas entre oraciones. Al crear un guion podrás ajustar los personajes, el diálogo, así como también grabar el audio correspondiente a cada parte de la conversación (Educaplay, 2018).

- **Dictado:**

Consiste en escribir con exactitud el texto que nos dicen. Es fundamental dar detalles, al momento de dictar, los signos de puntuación como las comas, signos de interrogación, puntos, entre otros, para que la corrección sea precisa y no haya inconvenientes. Cuando se define el dictado incluimos el título y los criterios que configuran la corrección: Sensible a mayúsculas, acentos, saltos de línea.

Además, como número de intentos, permite las veces que se puede solicitar la corrección del dictado. Cuando se supera límite, la acción se bloquea y se estima como no culminada. Respecto, al número de faltas permitidas, aquí está la cantidad máxima de fallos permitidos. Sobre este valor debemos analizar el contenido y presionar otra vez en corregir. Tiempo entre audios. Este es el periodo de pausa en segundos entre una expresión y la que sigue.

Límite de tiempo. Como todas las actividades se establece un determinado tiempo para su ejecución. Si esta propiedad no está establecida se cree que no hay un límite de tiempo. Después de configurar estos puntos se escriben correctamente las palabras de nuestro dictado. Por último, la redacción de las frases es grabada, una por una para para repetir si se quiere alguna de ellas. (Educaplay, 2018).

- **Mapa interactivo:**

Esta actividad implica definir en base a figuras (imágenes, mapas, esquemas, etc.) un conjunto de aspectos que tendremos que descubrir con su nombre. De este modo, como ejemplo, podemos averiguar los nombres de ríos en base a un mapa o los huesos del ser humano a partir de un esqueleto, etc. Podemos configurar la actividad para que esta pueda ser resuelta de 2 formas diferentes: La alternativa más fácil es mediante clickar. Aquí

debemos presionar con el ratón sobre el área indicada en la parte superior. Y la otra opción es redactar. Necesitamos pulsar sobre cada punto y luego escribir el nombre de la zona sobre la que hemos pulsado.

Adicionalmente, en la versión HTML5 del ejercicio es posible establecer la manera de hacer DEMOSTRACION que acepte el uso del mapa para mostrar información al estudiante. Si en esta posibilidad elegimos AMBOS, se presentará en primer lugar la información y posteriormente se habilitará el juego para constatar lo aprendido (Educaplay, 2018).

- **Ordenar letras:**

Busca ordenar las letras que están en desorden, a fin de construir una palabra o frase. Hay diferentes formas de organizar las letras: Anotando con las teclas la oración completa; pulsar sobre las letras en el orden adecuado (manera más eficaz y cómoda para solucionar esta actividad); dando clic y moviendo cada letra hacia su destino final (técnica visual, pero más pausada que la anterior). Cabe mencionar que, la pregunta y la pista para alcanzar el resultado se enseñan en el lado superior. Asimismo, se puede proporcionar una pista a través de un audio (Educaplay, 2018).

- **Ordenar palabras:**

En la presente actividad se basa en la organización de términos presentados en desorden, para formar una frase o párrafo. Existen varias opciones de cómo ordenar las oraciones:

1. Redactando la frase completa con ayuda del teclado. Pese a que es más incómodo es atractivo cuando se usa para practicar la ortografía de las frases, principalmente en la enseñanza de idiomas.
2. Clicar por encima de las palabras en el orden adecuado. Es la estrategia más pronta y cómoda para su resolución.
3. Oprimir sobre las letras llevándolas a su destino final (Educaplay, 2018).

- **Presentación:**

Las presentaciones de Educaplay contribuyen a la recopilación y visualización de contenido de forma estructurada, educativa e interesante. En la web hay bastante

información, ahora bien, para mejorar su importancia académica esta debe ser seleccionada y debidamente presentada a los escolares. Las animaciones se planifican en una serie de diapositivas que pueden observarse de forma sucesiva usando el menú superior de la tarea, o de manera directa, aplicando el inferior. En base de formatos prediseñados lograrás, de forma muy fácil, diseñar diapositivas empleando letras, audios, fotografías y videos de Youtube, al igual que asociaciones de estos elementos (Educaplay, 2018).

- **Relacionar:**

Este ejercicio trata en ordenar un grupo de letras para organizarlas correctamente. A modo de ejemplo común de la app es ubicar par de palabras, como sinónimos, antónimos etc. Para categorizar las palabras debe pulsarse de manera seguida sobre los términos relacionados. Hay cambios de esta actividad en los que debes hallar todas las letras de un grupo, por ejemplo, a todos los animales mamíferos, todas las aves etc. Puede configurar el total de intentos para cada actividad. Una variante más de esta acción es que tan solo tengamos que averiguar una única familia de palabras en vez de todas ellas (Educaplay, 2018).

- **Relacionar columnas:**

Comprende la unión de piezas de dos columnas. Un modelo clásico de aplicación consta en dos columnas de sinónimos, los cuales tenemos que vincular. Para conectar los elementos, debes presionar consecutivamente una pieza de la primera columna y otra de la segunda. Los elementos de ambas, pueden ser oraciones, figuras o tal vez sonidos. También puede configurarse la cantidad de intentos para enfrentar cada actividad y la duración máxima para llevarla cabo (Educaplay, 2018).

- **Relacionar mosaico:**

Consiste en emparejar piezas. Como ejemplos tenemos a la búsqueda antónimos, sinónimos o parejas de cuadro y su pintor respectivo. Para unir los componentes, debe presionarse sucesivamente sobre estos. Los elementos de las dos columnas, serán enunciados, fotos o hasta audios. Aquí se presentan variaciones, pudiendo configurarse como: Elementos visibles: Son observables desde el inicio; elementos no visibles: Están escondidos, y tenemos que presionar sobre los mismos para que se volteen y podamos ir identificando. Los tamaños se pueden configurar para adaptarlos a nuestras necesidades, ya sean pequeños, medianos o grandes (Educaplay, 2018).

- **Sopa:**

Es una sopa de letras, donde seleccionando y transportando debes ubicar las palabras buscadas. Al definir una sopa de letras incorporamos el título y las palabras por descubrir, también la dirección en las que pueden ser colocadas. Esto es muy atractivo para poder configurar la dificultad del ejercicio al público que nos dirigimos. Las pistas pueden establecerse de 3 formas: Sin pistas sobre las palabras a encontrar; tan solo se revela el número de caracteres de cada palabra que se busca, y por derecha se enseñan las palabras que necesitamos encontrar en la sopa de letras (Educaplay, 2018).

- **Test:**

Consiste en responder a un conjunto de preguntas encadenadas sucesivamente. La cantidad de interrogantes de los test se establecen al crear la actividad. Hay la posibilidad de preparar un cuestionario con un número mayor de preguntas del que se presentan al usuario, las mismas que son seleccionadas al azar sobre entre el total. Este factor permite realizar test de modo que, la persona piense que está haciendo actividades diferentes. Las preguntas pueden venir acompañadas de oraciones, imágenes o sonidos. Las respuestas pueden darse de estos tipos: 1. De manera escrita. 2. Eligiendo una opción de entre distintas alternativas, estas opciones se pueden definir por medio de texto e imágenes.

También es posible señalar en cada interrogante si ha de responderse obligatoriamente, o si existe la posibilidad de dejarla en blanco. Otro aspecto interesante de los test es que podemos establecer el límite de aciertos mínimos para que puedan considerarse como aprobados. La oración interrogativa y las señales o indicios para obtener resultado se señalan arriba, con la posibilidad de añadir (Educaplay, 2018)

- **Videoquiz:**

Los temas académicos que hay actualmente en el internet red son inacabables, en concreto la app YouTube tiene una muy elevada cifra de videos con niveles de enseñanza impresionante. Mediante esta operación, vamos a dar un agregado a dichos contenidos, brindando oportunidad de interpolar preguntas sobre los videos. El esquema de la actividad, estará definido con series creadas por una grabación, o parte de ella, y una pregunta que se hará al final de dicha secuencia. Para definir estas últimas se necesita pasar por tres fases: 1.

Elegimos el video: Podemos usar el navegador, o si conocemos, insertaremos en seguida la URL. 2. Elección del orden sobre el que se llevarán a cabo las preguntas. 3. Definición de interrogante: Cada pregunta estará definida por una oración, y las respuestas pueden definirse de los siguientes tipos: a) De manera textual, o escrita más amplia. b). Escogiendo una opción de entre varias alternativas: Estas respuestas pueden ser definidas a través de letras e imágenes.

En ella, podemos agregar alternativamente un 'feedback'. Este, se mostrará después de corregida la pregunta, a fin de explicar o aclarar. Las secuencias que se irán formando, saldrán de manera sucesiva en la parte baja al momento de editar la actividad, y tendremos posibilidades de reordenarlas (Educaplay, 2018).

- **Ruleta de palabras**

La actividad trata en adivinar palabras por cada letra del abecedario, partiendo de una pista. El vocablo a identificar comenzará por su letra respectiva o bien, si así se menciona, contendrá a esta. Puedes pasarte una letra e ir a la siguiente presionando en el botón "Saltar", sin embargo, la completarás más adelante. El juego no acabará hasta que se hayan respondido todas letras. Las señales que se proporcionan pueden ser textuales, fotos o audios. Puede modificarse el número límite de fallos para pasar cada experiencia y el tiempo máximo para hacerla (Educaplay, 2018).

Los docentes afrontan al desafío de adaptar los medios tecnológicos para enseñar al estudiante del este siglo. Pues, están animados y deben conocer cómo usar materiales electrónicos no solo como medios para comunicarse sino, también para enseñar y aprender. Por su parte Ramírez y Burgos (2011), expresan que uno de los mayores retos en los profesores es elaborar caminos en estos nuevos escenarios educativos, los cuales dirigen a un aprendizaje destacable en los estudiantes. Por eso, los educadores deberán usar correctamente los nuevos programas tecnológicos. Es por ello, que se utilizará Educaplay.

Las experiencias audiovisuales educativas hechas con este programa se basan en tecnología rápida. Cualquier persona registrada en la plataforma puede planificar actividades académicas con un resultado creativo y profesional, en solamente minutos. Un beneficio extra que tiene Educaplay frente a los demás, es que posibilita la descarga de actividades en

formato flash donde no es necesario estar conectado a la red. Por esta razón, se ha diseñado trabajar en esta plataforma con las actividades multimedia y los cuentos.

II. Materiales y métodos

2.1. Tipo y diseño de la investigación

2.1.1. Tipo

Según Hernández et al. (2014), por el fin, la investigación fue aplicada; de enfoque cuantitativo y de modalidad experimental. Así, específicamente: Aplicada, porque resuelve un problema específico, centrándose en la búsqueda y consolidación de información para su posterior aplicación. Cuantitativa, porque se recolectaron datos para comprobar la hipótesis formulada con la finalidad de fijar pautas de conductas y comprobar teorías. Experimental, porque determinó el impacto de las actividades educativas en Educaplay en los niveles de comprensión lectora de los estudiantes.

2.1.2. Diseño

De conformidad con Hernández et al. (2014) y Bernal (2016), el diseño fue cuasiexperimental, con medición previa (pretest) y posterior (postest) a los grupos experimental y control, donde la variable Actividades multimedia en Educaplay fue manejada en el grupo experimental con el propósito de observar si influye en los niveles de comprensión lectora de cuentos, mientras que, en el grupo de control, no hubo este manejo, pues se trabajó con la metodología tradicional. Esto se muestra el siguiente esquema:

G.E.: O₁ _____ x _____ O₃

G.C.: O₂ _____ O₄

Dónde:

GE: Grupo experimental, se utiliza la variable independiente.

GC: Grupo control, no se aplica la variable independiente.

O₁: Representa la primera observación del grupo experimental.

O₂: Representa la primera observación del grupo de control.

X: Supone la variable independiente (actividades multimedia en Educaplay).

O₃: Representa la observación de los resultados después de la aplicación de la variable independiente.

O₄: Representa la revisión de los datos sin haber usado la variable independiente.

2.2. Población, muestra y muestreo de estudio

2.2.1. Población

La población estuvo constituida de 93 estudiantes de quinto año de educación secundaria de la escuela Juan Pablo Vizcardo y Guzmán, ubicada en el distrito La Victoria, procedentes de un nivel socioeconómico bajo o muy bajo, de hogares disfuncionales, viven solo con la mamá quien está cargo del hogar, en casa de familiares o con sus abuelos, a quienes les ayudan en los quehaceres del hogar; otros trabajan en fábricas, obras de construcción, venden en el mercado o son cobradores de combi, para solventar sus gastos escolares. Algunos carecen de práctica de valores, son impuntuales, impulsivos, intolerantes e irresponsables.

Tabla 1

Población de escolares de quinto nivel secundario de la institución educativa Juan Pablo Vizcardo y Guzmán

Secciones	N° de estudiantes
A	32
B	30
C	31
TOTAL	93

Nota. Datos tomados de la Nómina de matrícula del año 2019

2.2.2. Muestra

Siguiendo a Hernández *et al.* (2014), la muestra se seleccionó de a 62 alumnos pertenecientes al quinto A y B de la I.E. Juan Pablo Vizcardo y Guzmán, de los cuales, los estudiantes de la sección A atañen al grupo experimental y los de la sección B, al control.

Tabla 2

Muestra de estudio

Grupos	Número de estudiantes
Experimental	32
Control	30
Total	62

Nota. Datos tomados de la Nómina de matrícula del año 2019

Para la selección de la muestra se tuvo en cuenta los siguientes criterios de inclusión y exclusión: Se incluyeron a todos los estudiantes matriculados en el quinto grado en la institución educativa del distrito La Victoria, los que asisten en forma regular a clases y desarrollan las actividades indicadas. Asimismo, se excluyeron a los estudiantes que están inmersos en otras actividades de su interés, y a aquéllos que no asistían en forma permanente al colegio, por razones particulares, familiares o de trabajo.

2.2.3. Muestreo

Dado a que la cantidad de la muestra de este estudio ya estaba establecida, la estrategia de muestreo que se definió fue no probabilística. Teniendo en cuenta que la población son estudiantes que la investigadora tuvo a cargo durante el año lectivo y fue seleccionado por conveniencia o intencionada.

2.3. Métodos técnicas e instrumentos de recolección de datos

2.3.1. Métodos

Los métodos usados fueron:

A. Método inductivo

Se usó para identificar la problemática de los alumnos en la institución educativa.

B. Método empírico

Se usó para observar espontáneamente las clases en el área académica.

2.3.2. Técnicas

Para el reojo de información se aplicaron las siguientes técnicas:

A. Técnicas de gabinete

- **El fichaje**, permitió seleccionar y extraer información de diversas fuentes bibliográficas y organizarlas para sostener el marco teórico. Para ello, se utilizaron las fichas bibliográficas, textuales y de resumen. Los instrumentos usados fueron fichas resúmenes, textuales y bibliográficas.

B. Técnicas de campo

- **Observación**, se aplicó en la primera aproximación a la realidad al realizar el trabajo con el grupo de estudio en forma espontánea, sencilla y asistemática, para diseñar las actividades a desarrollar. Para desarrollar y ejecutar las actividades en

la plataforma se hizo una observación de manera sistemática, utilizándose como herramienta una lista de cotejo, para evaluar el grado de aprendizaje de los escolares a la hora de comprender cuentos, aplicada en la plataforma Educaplay.

2.3.3. Instrumentos

A. Prueba, se aplicó para identificar el grado de competencia en la comprensión de textos narrativos, en los adolescentes del grupo pertenecientes a la muestra. Este instrumento fue aplicado en dos momentos, antes (pretest) para saber el nivel de comprensión en que se encuentran los discentes antes de usar las TIC; después (postest), con el propósito de conocer los resultados, al ejecutarse las actividades en la plataforma Educaplay. Este instrumento tuvo en cuenta los siguientes pasos:

- Diseño y redacción de las preguntas.
- Validación por juicio de expertos.
- Rediseño del instrumento definitivo.
- Aplicación a los grupos de estudio.
- Análisis e interpretación de los datos.
- Realizar las conclusiones del estudio.

B. Lista de cotejo, sirvió para valorar la significatividad de las actividades multimedia en Educaplay

2.4. Técnicas de procesamiento de datos

Los datos de la prueba fueron obtenidos de la prueba, usándose el software SPSS y Microsoft Excel, los cuales permitieron presentar la información de manera descriptiva y mediante tablas.

2.5. Normas éticas

Se respetaron los siguientes principios éticos:

- **Principio de autonomía**, se aplicó cuando se le proporcionó el consentimiento informado a cada estudiante, antes de iniciar la investigación, todo ello, con autorización de la directora de la institución educativa Juan Pablo Vizcardo y Guzmán, del distrito de La Victoria.

- **Principio de beneficencia**, los participantes fueron informados sobre los beneficios académicos y riesgos que tendrán participando.
- **Principio de no maleficencia**, se evitaron los riesgos emocionales y cognitivos a fin de no dañar a los participantes.
- **Principio de integridad**, se gestionó la información sobre la investigación, se acudió a fuentes de autores que aportan al trabajo realizado.

III. Resultados y discusión

3.1. Resultados

Se recogió información respecto al nivel de comprensión lectora de cuentos de los estudiantes de los grupos experimental y control, aplicándose una prueba en dos momentos (pre y postest), a fin de lograr el objetivo de determinar la influencia de las actividades multimedia en Educaplay en la mejora de los niveles de la comprensión lectora de cuentos, en los estudiantes de quinto grado A de educación secundaria de la institución educativa Juan Pablo Vizcardo y Guzmán - La Victoria, en el año 2019.

3.1.1. Diagnóstico del nivel de comprensión lectora de cuentos en estudiantes de los grupos experimental y control

Tabla 3

Nivel de comprensión lectora de cuentos experimental y control, antes de aplicar la propuesta al grupo experimental, 2019.

Nivel de comprensión lectora	Grupo experimental		Grupo control	
	Cantidad	%	Cantidad	%
INICIO (0 – 12)	31	96,88	24	80,00
PROCESO (13 - 16)	1	3,13	2	6,67
LOGRO ESPERADO (17 – 21)	0	0	4	13,33
LOGRO DESTACADO (22 – 24)	0	0	0	0
Total	32	100	30	100

Nota. Datos tomados del pretest aplicado a la muestra de estudio.

La Tabla 3 muestra los resultados del pretest referente al nivel de comprensión lectora de cuentos de los estudiantes de los grupos experimental y control, los cuales revelan que, el 96, 88% de los estudiantes del grupo experimental se situaron en el nivel Inicio y 3,13% en Proceso; en tanto que, en el grupo control, el 80% de los estudiantes se ubicaron en el nivel Inicio; 13, 33% en Logro Esperado y 6,67% en Proceso. En ambos grupos de estudio se obtuvo un deficiente nivel de comprensión lectora. Estos datos muestran que el bajo nivel de comprensión lectora de los estudiantes en la prueba de entrada, cuyas calificaciones tanto del grupo experimental como control se sitúan en el nivel Inicio. Para una mejor comprensión de lo anteriormente expresado, a continuación, se precisa la comprensión lectora de cuentos, según sus dimensiones:

Tabla 4

Resultados del pretest respecto a los niveles de comprensión lectora de cuentos, en su dimensión propósito de lectura en los estudiantes de los grupos experimental y control

Dimensión: Propósito de lectura	Grupo experimental		Grupo control	
	Cantidad	%	Cantidad	%
INICIO	25	78,13	24	80,00
PROCESO	3	9,38	2	6,67
LOGRO ESPERADO	4	12,50	4	13,33
LOGRO DESTACADO	0	0	0	0
Total	32	100	30	100

Nota. Datos tomados del pretest aplicado a la muestra de estudio.

La Tabla 4 detalla el diagnóstico del nivel de comprensión lectora de cuentos, en su dimensión propósito de lectura, de los estudiantes del grupo experimental y control. En el grupo experimental, se evidencia que, el 78,13% se ubicó en el nivel Inicio, 9,38% en Proceso y 12,50% en Logro Esperado. Por su parte, los estudiantes del grupo control tuvieron un porcentaje parecido en cada uno de los niveles antes mencionados, así, un 80% estuvo ubicado en el nivel Inicio, 6,67% en Proceso, 13,3% en Logro Esperado. Cabe mencionar que, en ambos grupos, ningún estudiante alcanzó el nivel Logro Destacado.

Tabla 5

Estadísticos descriptivos de la dimensión propósito de lectura en los grupos control y experimental

Estadísticos descriptivos	Dimensión: Propósito de lectura	
	Grupo experimental	Grupo control
Varianza	3,06	3,91
Promedio	2,81	3,87
Desviación Estándar	1,75	1,98
Coficiente de variabilidad	0,62	0,51
N	32	30

Nota. Datos tomados del pretest aplicado a la muestra de estudio.

Asimismo, en la Tabla 5, se muestran las correspondientes estadísticas descriptivas de las puntuaciones obtenidas de la dimensión propósito de lectura en los grupos control y

experimental. Se observa que, el promedio de los estudiantes del grupo experimental es de 2,81 puntos, en tanto que, el del grupo control fue de 3,87 puntos, demostrándose que, antes de iniciar el estudio, ambos grupos tuvieron un promedio bajo, es decir, en Inicio, sobre la detección del propósito de la lectura. Además, la desviación estándar es 1,75 para el grupo experimental y 1,98 para el grupo control, representando la variabilidad de las puntuaciones obtenidas. Por su parte, el valor de la varianza es de 3,06 para el grupo experimental y 3,91 para el control, representando la variabilidad de las puntuaciones elevado al cuadrado. Finalmente, el coeficiente de variabilidad fue de 0,62 y 0,51 para el grupo experimental y control respectivamente.

Tabla 6

Resultados del pretest respecto a los niveles de comprensión lectora en dimensión reorganización de la información, en los estudiantes de los grupos experimental y control

Dimensión: Reorganización de la información	Grupo experimental		Grupo control	
	Cantidad	%	Cantidad	%
INICIO	31	96,88	24	80,00
PROCESO	1	3,13	5	16,67
LOGRO ESPERADO	0	0	1	3,33
LOGRO DESTACADO	0	0	0	0
Total	32	100	30	100

Nota. Datos tomados del pretest aplicado a la muestra de estudio.

La Tabla 6 puntualiza los porcentajes obtenidos por los estudiantes de los grupos experimental y control en la dimensión reorganización de la información de la comprensión lectora de cuentos. En este caso, los estudiantes del grupo experimental, se situaron solo en los niveles Inicio y Proceso con 96,88% y 3,13% respectivamente, ningún estudiante alcanzó los niveles Logro Esperado, ni Logro Destacado. Mientras que, los estudiantes del grupo control pudieron alcanzar hasta el nivel Logro Esperado, en ese sentido, el 80% se ubicó en Inicio, 16,67% en Proceso y 3,33% en Logro Esperado. Cabe mencionar que, en ambos grupos se evidencia un bajo nivel de reorganización de la información.

Tabla 7

Estadísticos descriptivos de la dimensión reorganización de la información en los grupos control y experimental

Estadísticos descriptivos	Dimensión: Propósito de lectura	
	Grupo experimental	Grupo control
Varianza	1,49	6,42
Promedio	1,84	3,17
Desviación Estándar	12,2	2,53
Coefficiente de variabilidad	0,66	0,80
N	32	30

Nota. Datos tomados del pretest aplicado a la muestra de estudio.

Además, la Tabla 7, muestran los descriptivos de las puntuaciones de la dimensión reorganización de la información en los grupos control y experimental. Se observa que, el promedio de los estudiantes del grupo experimental es de 1,84 puntos y 3,17 puntos para los del control, indicando que, ambos grupos tuvieron un promedio bajo. Además, la desviación estándar para el grupo experimental y control fue de 12,2 y 2,53 respectivamente. Por su parte, el valor de la varianza fue 1,49 para el grupo experimental y 6,42 para el control. Finalmente, el coeficiente de variabilidad fue de 0,66 y 0,80 para el grupo experimental y control respectivamente.

Tabla 8

Resultados del pretest respecto a los niveles de comprensión lectora en su dimensión juicio valorativo, en los estudiantes de los grupos experimental y control

Dimensión: Juicio valorativo	Grupo experimental		Grupo control	
	Cantidad	%	Cantidad	%
INICIO	31	96,88	21	70,00
PROCESO	1	3,13	8	26,67
LOGRO ESPERADO	0	0	1	3,33
LOGRO DESTACADO	0	0	0	0
Total	32	100	30	100

Nota. Datos tomados del pretest aplicado a la muestra de estudio.

La Tabla 8 especifica los porcentajes obtenidos por los estudiantes de los grupos experimental y control en la dimensión juicio valorativo de la comprensión lectora de cuentos. En este caso, los estudiantes del grupo experimental, se situaron solo en los niveles Inicio y Proceso con 96,88% y 3,13% respectivamente, ningún estudiante alcanzó los niveles Logro Esperado ni Logro Destacado. En tanto que, los estudiantes del grupo control llegaron a situarse hasta el nivel Logro Esperado, en ese sentido, el 70% se ubicó en Inicio, 26,67% en Proceso y 3,33% en Logro Esperado. Cabe mencionar que, en ambos grupos se evidencia un bajo nivel de Juicio valorativo.

Tabla 9

Estadísticos descriptivos de la dimensión juicio valorativo en los grupos control y experimental

Estadísticos descriptivos	Dimensión: Juicio valorativo	
	Grupo experimental	Grupo control
Varianza	0,32	0,88
Promedio	0,50	0,87
Desviación Estándar	0,57	0,94
Coefficiente de variabilidad	1,14	1,08
N	32	30

Nota. Datos tomados del pretest aplicado a la muestra de estudio.

Asimismo, en la Tabla 9, se muestran las correspondientes estadísticas descriptivas de las puntuaciones obtenidas de la dimensión juicio valorativo en los grupos control y experimental. Se observa que, el promedio de los estudiantes del grupo experimental es de 0,50 puntos, en tanto que, el del grupo control fue de 0,87 puntos, demostrándose que, antes de iniciar el estudio, ambos grupos tuvieron un promedio bajo, es decir, en Inicio. Además, la desviación estándar para el grupo experimental y control fue 0,57 y 0,94 respectivamente. Por su parte, el valor de la varianza de 0,32 para el grupo experimental y 0,88 para el control. Finalmente, el coeficiente de variabilidad fue de 1,14 y 1,08 para el grupo experimental y control respectivamente.

3.1.2. Diseñar una propuesta con actividades multimedia en Educaplay

La propuesta de actividades multimedia en Educaplay fueron diseñadas a partir del diagnóstico de la comprensión lectora de los estudiantes del grupo experimental, quienes mostraron un bajo nivel y serias dificultades para comprender un texto. Entonces, teniendo en cuenta las necesidades, características e intereses de los educandos se diseñaron las diferentes actividades (Figura 1).

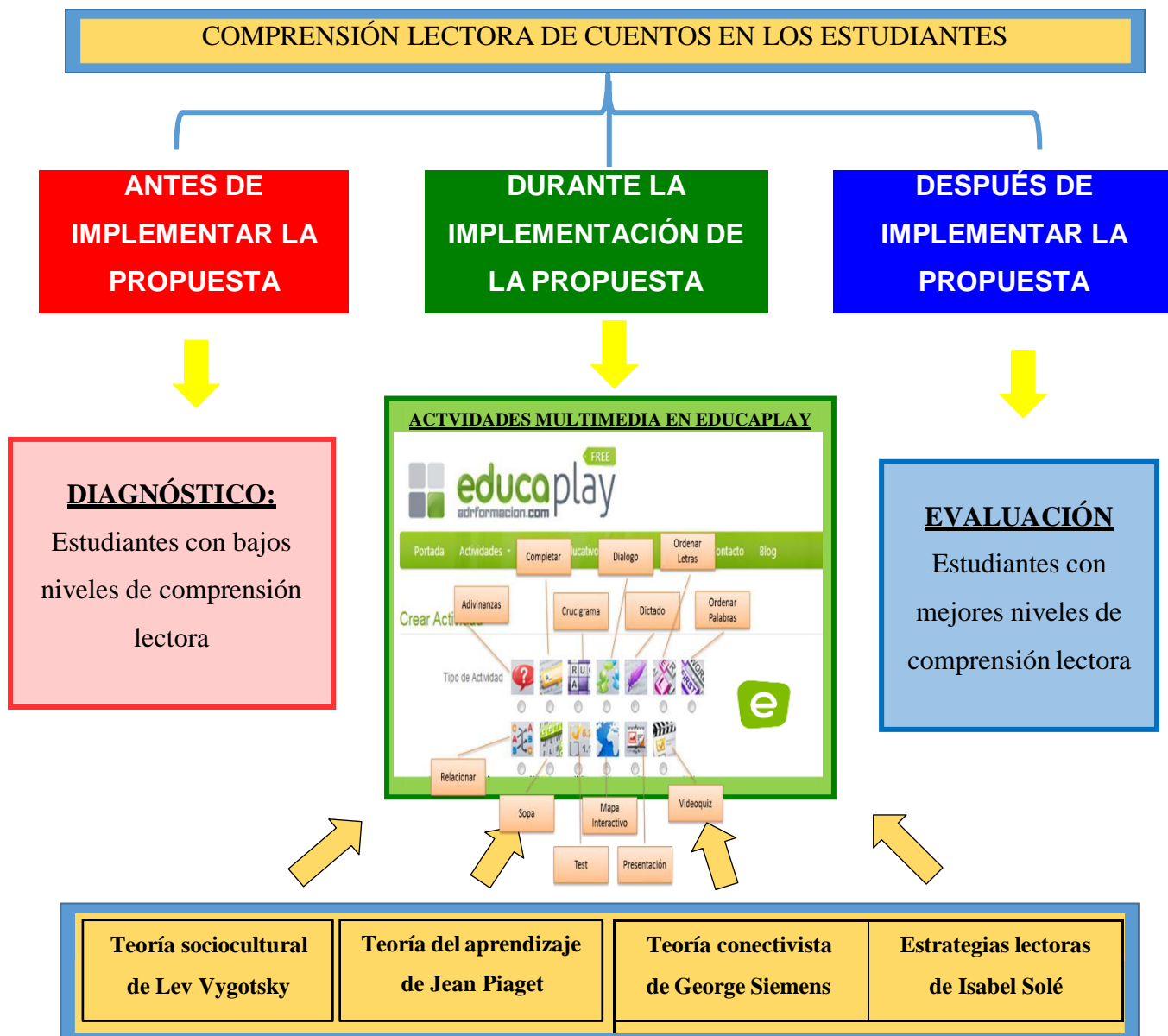


Figura 1. Propuesta de actividades multimedia en Educaplay para mejorar la comprensión lectora

Fuente: Elaboración propia

El diseño de la propuesta se realizó con la finalidad de que los estudiantes de quinto grado A de secundaria puedan adquirir las destrezas necesarias para la comprensión de un texto, en este caso, un cuento. Para cada lectura, se planificaron actividades que permitieran motivar, desarrollar y evaluar los niveles de comprensión lectora, teniendo como bases del estudio los fundamentos teóricos de las estrategias lectoras en sus tres momentos (antes, durante y después de la lectura) y las teorías de Vygotsky, Piaget y Siemens.

Las actividades diseñadas fueron: Adivinanzas, completar textos, colección, crucigrama, diálogo, dictado, mapa interactivo, ordenar letras, ordenar palabras, presentaciones, relacionar columnas, relacionar mosaicos, sopa de letras, test, videoquiz y ruleta de palabras.

3.1.3. Aplicar la propuesta con actividades multimedia en Educaplay a los estudiantes del grupo experimental

La aplicación de la propuesta de actividades multimedia en Educaplay a los estudiantes del grupo experimental supuso tres fases:

Fase 1. Análisis: Hace referencia al qué, entendiendo el problema. Consiste en el análisis del estado en que se encuentran los estudiantes respecto a sus niveles de comprensión lectora, extraído de los resultados de la prueba diagnóstica.

Fase 2. Diseño: Responde al cómo, y se centra en el espacio de la solución. Consiste en la planificación docente de las actividades a trabajarse en clase, en base al análisis realizado en la etapa anterior, donde se consideran las deficiencias, carencias, limitaciones, características y expectativas de los estudiantes para que se sientan motivados y así puedan estar predispuestos a aprender de manera significativa, a fin de mejorar sus niveles de comprensión lectora y su rendimiento.

Fase 3. Implementación: Esta fase busca dar solución del problema detectado y analizado, poniendo en práctica cada una de las actividades multimedia planificadas, en cuya aplicación se tuvieron en cuenta las estrategias lectoras propuestas por Isabel Solé en los tres momentos de la lectura, es decir, antes, durante y después. Además, se puso en práctica los principios pedagógicos de las teorías de aprendizaje de Piaget, sociocultural de Vygotsky y conectivista de Siemens. Asimismo, cabe mencionar que, las actividades multimedia

diseñadas en Educaplay fueron aplicadas en los tres momentos de la sesión (inicio, desarrollo y cierre), las mismas que sirvieron para motivar a los estudiantes, recoger sus saberes previos, despertar el interés, desarrollar el conflicto cognitivo, anticiparse a la lectura, plantearse hipótesis, contrastarlas y evaluar la comprensión, así como el desarrollo metacognitivo.

3.1.4. Valorar el nivel de desempeño académico de los estudiantes del grupo experimental y control

Tabla 10

Nivel de comprensión lectora de cuentos experimental y control, después de aplicar la propuesta al grupo experimental, 2019

Nivel de comprensión lectora	Grupo experimental		Grupo control	
	Cantidad	%	Cantidad	%
INICIO (0 – 12)	3	9,38	15	50,00
PROCESO (13 - 16)	8	25,00	7	23,33
LOGRO ESPERADO (17 – 21)	14	43,75	7	23,33
LOGRO DESTACADO (22 – 24)	7	21,88	1	3,33
Total	32	100	30	100

Nota. Datos tomados del postest aplicado a la muestra de estudio.

La Tabla 10, presenta los resultados del postest referente al nivel de comprensión lectora de cuentos de los estudiantes de los grupos experimental y control. En ese contexto, se observa que los estudiantes del grupo experimental, el 43,75% se situó en el nivel Logro Esperado, 25% en Proceso, seguido del 21,88% en Logro Destacado y solo 9,38% en Inicio; en tanto que, en el grupo control, el 50% de los estudiantes continuaron en el nivel Inicio; 23,33% en los niveles Proceso y Logro Esperado y solamente un 3,33% en Logro Destacado. En ambos grupos hubo mejoras, obteniendo mejores puntuaciones los estudiantes del grupo experimental, quienes tuvieron un reducido porcentaje en el nivel Inicio y un considerable porcentaje en el nivel Logro Destacado. Para una mejor comprensión de lo antes expresado, a continuación, se precisa la comprensión lectora de cuentos, según sus dimensiones:

Tabla 11

Resultados del postest respecto a los niveles de comprensión lectora en su dimensión propósito de lectura en los estudiantes de los grupos experimental y control

Dimensión: Propósito de lectura	Grupo experimental		Grupo control	
	Cantidad	%	Cantidad	%
INICIO	0	0	5	16,67
PROCESO	1	3,13	14	46,67
LOGRO ESPERADO	18	56,25	5	16,67
LOGRO DESTACADO	13	40,63	6	20,00
Total	32	100	30	100

Nota. Datos tomados del postest aplicado a la muestra de estudio.

La Tabla 11 detalla los resultados del postest del nivel de comprensión lectora de cuentas, en su dimensión propósito de lectura, de los estudiantes del grupo experimental y control. En el grupo experimental, se evidencia que, el 56,25% se ubicó en el nivel Logro Esperado, 40,63% en Logro Destacado y 3,13 en Proceso. Por su parte, los estudiantes del grupo control, un 46,67% se ubicó Proceso, 20% Logro Destacado y 16,67% en Inicio y Logro Esperado. Cabe mencionar que, en el grupo experimental, ningún estudiante tuvo nivel Inicio.

Tabla 12

Estadísticos descriptivos de la dimensión propósito de lectura en los grupos control y experimental

Estadísticos descriptivos	Dimensión: Propósito de lectura	
	Grupo experimental	Grupo control
Varianza	0,72	3,40
Promedio	7,16	5,33
Desviación Estándar	0,85	1,84
Coefficiente de variabilidad	0,12	0,35
N	32	30

Nota. Datos tomados del postest aplicado a la muestra de estudio.

Asimismo, en la Tabla 12, se muestran las correspondientes estadísticas descriptivas de las puntuaciones obtenidas de la dimensión propósito de lectura en el postest de los grupos control y experimental. Se observa que, el promedio de los estudiantes del grupo experimental es de 7,16 puntos y 5,33 puntos para los del grupo control, demostrándose que, los primeros tuvieron mejores resultados que los segundos. Además, la desviación estándar es 0,85 para el grupo experimental y 1,84 para el grupo control. Por su parte, el valor de la varianza es de 0,72 para el grupo experimental y 3,40 para el control. Finalmente, el coeficiente de variabilidad fue de 0,12 y 0,35 para el grupo experimental y control respectivamente.

Tabla 13

Resultados del postest respecto a los niveles de comprensión lectora en dimensión reorganización de la información, en los estudiantes de los grupos experimental y control

Dimensión: Reorganización de la información	Grupo experimental		Grupo control	
	Cantidad	%	Cantidad	%
INICIO	8	32	15	50
PROCESO	7	28	11	36,67
LOGRO ESPERADO	10	40	3	10
LOGRO DESTACADO	0	0	1	3,33
Total	25	100	30	100

Nota. Datos tomados del postest aplicado a la muestra de estudio.

La Tabla 13 especifica la puntuación y porcentaje obtenidos de los estudiantes de los grupos experimental y control en el postest de la comprensión lectora en su dimensión reorganización de la información. En este caso, la mayoría de los estudiantes del grupo experimental, se situó en el nivel Logro Esperado, con un 40% del total; seguido de un 32% en Inicio; un 28% en Proceso y ningún estudiante tuvo Logro Destacado. Mientras que, la mayoría de los estudiantes del grupo control, es decir, el 50% se ubicó en el nivel Inicio, seguido del 36,67% en Proceso; el 10% en nivel Logro Esperado y solo el 3,33% en Logro Destacado. Cabe mencionar que, la mitad de los estudiantes del grupo control continúan en el nivel Inicio.

Tabla 14

Estadísticos descriptivos de la dimensión reorganización de la información en los grupos control y experimental

Estadísticos descriptivos	Dimensión: Propósito de lectura	
	Grupo experimental	Grupo control
Varianza	6,82	6,23
Promedio	8,38	6,20
Desviación Estándar	2,61	2,50
Coefficiente de variabilidad	0,31	0,40
N	32	30

Nota. Datos tomados del postest aplicado a la muestra de estudio.

Por su parte, la Tabla 14 muestra los descriptivos de las puntuaciones de la dimensión reorganización de la información en el postest aplicado a los grupos control y experimental. Se observa que, el promedio de los estudiantes del grupo experimental es de 8,38 puntos y 6,20 puntos para los del control, indicando que, ambos grupos mejoraron, pero sobresaliendo los estudiantes del grupo experimental. Además, la desviación estándar para el grupo experimental y control fue de 2,61 y 2,50 respectivamente. Por su parte, el valor de la varianza fue 6,82 para el grupo experimental y 6,23 para el control. Finalmente, el coeficiente de variabilidad fue de 0,31 y 0,40 para el grupo experimental y control respectivamente.

Tabla 15

Resultados del postest respecto a los niveles de comprensión lectora en su dimensión juicio valorativo, en los estudiantes de los grupos experimental y control

Dimensión: Juicio valorativo	Grupo experimental		Grupo control	
	Cantidad	%	Cantidad	%
INICIO	6	18,74	15	50
PROCESO	11	34,38	9	30
LOGRO ESPERADO	11	34,38	5	16,67
LOGRO DESTACADO	4	12,50	1	3,33
Total	32	100	30	100

Nota. Datos tomados del postest aplicado a la muestra de estudio.

La Tabla 15 especifica los porcentajes obtenidos en el postest de los estudiantes de los grupos experimental y control en la dimensión juicio valorativo de la comprensión lectora de cuentos. En este caso, los estudiantes del grupo experimental, un 34,38% del total se situaron en los niveles Proceso y Logro Esperado, seguido de un 18,74% en Inicio y 12,50% en Logro Destacado; en tanto que, la mitad de los estudiantes del grupo control llegaron a situarse en el nivel Inicio, 30% en Proceso, 16,67% en Logro Esperado y solo 3,33% en Logro Destacado.

Tabla 16

Estadísticos descriptivos de la dimensión juicio valorativo en los grupos control y experimental

Estadísticos descriptivos	Dimensión: Juicio valorativo	
	Grupo experimental	Grupo control
Varianza	1,02	1,49
Promedio	2,38	1,40
Desviación Estándar	1,01	1,22
Coefficiente de variabilidad	0,42	0,87
N	32	30

Nota. Datos tomados del postest aplicado a la muestra de estudio.

Además, en la Tabla 16, se muestran las correspondientes estadísticas descriptivas de las puntuaciones obtenidas de la dimensión juicio valorativo en los grupos control y experimental. Se observa que, el promedio de los estudiantes del grupo experimental es de 2,38 y 1,40 puntos para el grupo control, destacando una superioridad en los promedios del grupo experimental. Asimismo, la desviación estándar para el grupo experimental y control fue 1,01 y 1,22 respectivamente. Por su parte, el valor de la varianza de 1,02 para el grupo experimental y 1,49 para el control. Y el coeficiente de variabilidad fue de 0,42 y 0,87 para el grupo experimental y control respectivamente.

3.1.5. Comparar los resultados del pre y postest de los grupos experimental y control

Tabla 17

Resultados del pre y postest de los grupos experimental y control

Comprensión lectora de cuentos	Grupo experimental				Grupo control			
	Pretest		Postest		Pretest		Postest	
	N	%	N	%	N	%	N	%
INICIO	31	96,88	3	9,37	24	80	15	50
PROCESO	1	3,12	8	25	2	6,67	7	23,33
LOGRO ESPERADO	0	0	14	43,75	4	13,33	7	23,33
LOGRO DESTACADO	0	0	7	21,88	0	0	1	3,33
TOTAL	32	100	32	100	30	100	50	100

Nota. Datos tomados del pre y postest aplicado a la muestra de estudio.

La Tabla 17, exhibe los resultados del pre y postest de los grupos experimental y control, donde se evidencia que, los estudiantes del grupo experimental y control, al iniciar la investigación presentaron deficientes niveles de comprensión lectora de cuentos. Al término del estudio se puede observar que, los estudiantes de ambos grupos mejoraron sus puntajes; sobresaliendo los puntajes de los estudiantes del grupo experimental, pues la mayoría de ellos (43,75%) tuvo un nivel Logro Esperado; en tanto, que en el grupo control. La mayoría de ellos, es decir, 50% se situaron en el nivel Inicio, demostrándose la influencia de las actividades multimedia en la mejora del nivel de comprensión lectora de cuentos de los estudiantes.

3.1.6. Actividades multimedia en Educaplay en la mejora de los niveles de la comprensión lectora de cuentos, en los estudiantes de quinto grado A de educación secundaria de la institución educativa Juan Pablo Vizcardo y Guzmán – La Victoria, en el año 2019.

Tabla 18

Estadísticos descriptivos de los resultados del pre y postest sobre el nivel de comprensión lectora de cuentos de los estudiantes de los grupos experimental y control

Estadísticos descriptivos	Grupo experimental		Grupo control	
	Pretest	Postest	Pretest	Postest
Media	5.16	17.91	7.90	12.93
Varianza	9.10	15.25	22.99	25.24
Desviación estándar	3.02	3.90	4.79	5.02
Mínimo	0	10	4	4
Máximo	16	24	18	21
N	32	32	30	30

Nota. Datos tomados del pre y postest aplicado a los estudiantes de la muestra de estudio.

La Tabla 18 presenta los estadísticos descriptivos del nivel de comprensión lectora de cuentos de los estudiantes de los grupos experimental y control en dos momentos, mostrando que, en el pretest, la media de la comprensión lectora de ambos grupos se sitúa en el nivel Inicio, con 5.16 y 7.90 puntos para el grupo experimental y control respectivamente, siendo los estudiantes del grupo control los que tuvieron una mejor puntuación. Además, se observa que, en el postest, estos puntajes mejoraron en ambos grupos, siendo el grupo experimental quien alcanzó mejores resultados, pues la media de las calificaciones fue de 17.91 puntos, asentándose en el nivel Logro Esperado, en tanto que, el grupo control consiguió una media de 12,93 puntos, ubicándose en el nivel Inicio.

Entonces, de manera global se observó que, después de aplicar la propuesta, los resultados de los estudiantes del grupo experimental mejoraron significativamente, superando notablemente a los del grupo control. Además, que los valores más bajos se presentaron antes de aplicar las actividades multimedia en Educaplay, los cuales mejoraron

después de su aplicación, optimizando los niveles de comprensión lectora de cuentos de los estudiantes.

3.1.7. Prueba de hipótesis

Para determinar la influencia de las actividades multimedia en Educaplay en la mejora de los niveles de la comprensión lectora de cuentos de los estudiantes en cuestión, se tuvo que probar las hipótesis estadísticas tanto la nula como la alterna, con un nivel de significancia del 95%, las cuales estuvieron planteadas de la siguiente manera: Hipótesis nula (H_0): Las actividades multimedia en Educaplay no influyen en la mejora de los niveles de la comprensión lectora de cuentos de los estudiantes de quinto grado A de educación secundaria de la institución educativa Juan Pablo Vizcardo y Guzmán - La Victoria, en el año 2019. Hipótesis alterna (H_1): Las actividades multimedia en Educaplay influyen en la mejora de los niveles de la comprensión lectora de cuentos de los estudiantes de quinto grado A de educación secundaria de la institución educativa Juan Pablo Vizcardo y Guzmán - La Victoria, en el año 2019.

Tabla 19

Resultados de la prueba no paramétrica de Wilcoxon para muestras apareadas

	Post - experimental - Pre - experimental	Post - control - Pre - control	Post - control - Post - experimental
Z	15.631 ^a	4.975 ^a	6.591 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,000	,000	,013

Nota. Datos tomados del pre y postest aplicado a los estudiantes de quinto grado A y B de educación secundaria de la institución educativa Juan Pablo Vizcardo y Guzmán - La Victoria, en el año 2019.

La Tabla 19 presenta los resultados de la prueba de rangos con signo de Wilcoxon para muestras relacionadas, con una probabilidad de error 0.00, demostrando que las calificaciones del pretest difieren del postest, siendo mayores las del postest, por lo que, existe diferencia significativa entre las calificaciones del pretest y postest, es decir, Las actividades multimedia en Educaplay influyen en la mejora de los niveles de la comprensión

lectora de cuentos de los estudiantes de quinto grado A de educación secundaria de la institución educativa Juan Pablo Vizcardo y Guzmán - La Victoria, en el año 2019.

3.2. Discusión

Aquí, se exhibe el estudio de los datos recabados de la prueba aplicada a los estudiantes de quinto grado A de secundaria, considerando los objetivos planteados, realizando comparaciones y discutiendo con investigaciones análogas que permitieron interpretar de manera más clara y precisa los datos que se obtuvieron y presentaron en el capítulo anterior.

Los resultados del pre y postest de los estudiantes del grupo experimental y control demostraron que, respecto al nivel de comprensión lectora de cuentos, existieron diferencias significativas entre ambos grupos, mostrando una similitud con la investigación de Chicaiza (2018), quien después de aplicar las actividades diseñadas en Educaplay y JClic, concluyó que contribuyen a mejorar el aprendizaje de los participantes, ya que, el entorno virtual, facilita a los escolares desenvolverse de forma interactiva, a través de un aprendizaje autónomo, personal y colaborativo con sus compañeros compartiendo lo aprendido y desarrollando de esta manera, las competencias esperadas por el docente. Involucrando, además en el progreso de enseñanza-aprendizaje a los padres de familia y la comunidad.

Asimismo, Oyola (2017), al explicar cómo influye el uso de Educaplay para comprender y producir textos, llegó a demostrar la pertinencia de incorporar la plataforma Educaplay, para el avance de ejercicios destinados a comprender y producir textos de los estudiantes con resultados eficientes. Como se puede evidenciar, la tecnología contribuye en la mejora de los aprendizajes significativos, favorece la comunicación y ayuda a la reflexión de los conocimientos.

No obstante, en el estudio de Orduz (2017), no obtuvieron efectos positivos, pues al determinar si existe un vínculo directo entre la práctica de las TIC y la comprensión lectora de los educandos, concluyó que, el 70,9% de los estudiantes, consideran que el nivel de uso de las TIC en clases es bajo, y el 84,5% que su grado de entendimiento lector, también es bajo. El estudio revela las dificultades de los docentes en el uso de las TIC en las aulas, obstaculizando, a su vez, el aprendizaje de los estudiantes.

Dentro del marco de referentes sobre efectos positivos que se ha logrado Solé (2012) manifestó que, la comprensión del texto se logra cuando la persona activa acciones y sus saberes previos antes y durante la lectura; siendo esenciales las habilidades lectoras ya que son los instrumentos que los estudiantes usan tanto para dar sentido como para interpretar textos (Madero, 2011).

Asimismo, al diagnosticar el nivel de comprensión lectora de cuentos de los estudiantes, resultó bajo, pues la mayoría de ellos, se situaron en el nivel Inicio. Esto significa que, en la dimensión propósito de la lectura, los estudiantes tuvieron dificultad para captar los datos referentes al propósito de esta para relacionarlo con el contenido a transmitir; deducir y hacer conexiones semánticas entre el título, subtítulos, las partes y conceptos que la lectura muestra (Pinzás, 2003). En el nivel reorganización de la información los estudiantes tuvieron dificultad para detectar secuencias racionales entre los elementos textuales, el vocabulario del autor a través de inferencias o interpretaciones que lo conducen a diferentes opiniones sobre el texto (Pozo, 2007). Y en el juicio valorativo, tuvieron dificultades para reflexionar, identificarse con argumentos, ser crítico a la hora de dar una opinión respecto a un texto; emitir un juicio basado en las vivencias y sabiduría del sujeto (Catalá et al., 2007).

Por otro lado, los bajos niveles se pueden deber a varios factores, tal como lo señala Chilca (2017) como memorismo, que se refiere a que el lector no comprende lo que lee porque solo memoriza o se limita a identificar las letras y palabras concentrando su atención en esta tarea debido al desconocimiento del vocabulario utilizado por el autor, en lugar de identificar el significado o las ideas principales. En cambio, si el lector maneja un amplio léxico, lo relaciona con sus experiencias o contexto, tiene la aptitud de separar los enunciados del texto e interpretar lo leído para dar un nuevo significado. Como expresa, Solé (2006) que, quien lee, debe poner en práctica sus conocimientos previos, manejar un vocabulario adecuado y leer textos según su nivel académico para comprenderlo con facilidad.

Otro factor es el motivacional, que consiste en comprender la importancia del estado psicológico o emocional del lector en el hábito de lectura, por eso, en el hogar los padres deben acostumbrar y habituar a sus hijos el amor a la práctica cotidiana de la lectura, desde que son niños.

Y el último factor es el pedagógico, que se refiere a la labor que realiza el docente, quien muchas veces solo expresa o comunica un conocimiento para que los estudiantes lo anoten reafirmando el acto de que no es necesaria la comprensión para lograr “aprender” fomentando la inactividad de los educandos sobre el comportamiento activo de su aprendizaje. En este factor, conviene mencionar que, por parte del docente, existe una carencia de material, técnicas y estrategias adecuadas para llevar a cabo el proceso lector; poniéndose de manifiesto, la necesidad de reforzarlos.

Para mejorar el nivel de comprensión lectora de los estudiantes, Chilca (2017) revela la importancia de enfatizar en las técnicas, herramientas y metodología que se le brinda al estudiante para leer, las cuales deben orientarse a lograr un óptimo resultado académico. Asimismo, Solé (1992) plantea que, comprender textos requiere desarrollar habilidades relacionadas con el contenido, que involucra la reconstrucción del sentido que contiene, para extraer la información basada en ideas más importantes de lo leído. Es por ello, que el docente debe manejar estrategias para guiar y apoyar a los aprendices en la comprensión y avance de su lectura.

Además, para mejorar la comprensión lectora, Solé (1994) añade la aplicación de estrategias, las cuales deben involucrar las metas a lograr, la programación de las actividades para llevarlos a acabo, así como su análisis y posible variación. Estas abarcan lo cognitivo y lo metacognitivo, pues indica que esta capacidad caracteriza al conocimiento para incorporar y analizar las dificultades, enseñando con flexibilidad a solucionar las situaciones para enseñar a los aprendices la interpretación del texto; pero que no se pueden considerar como recetas seguras, habilidades o técnicas precisas. Las estrategias aplicadas se realizaron, teniendo en cuenta los tres momentos de la lectura propuestos por Solé (2006): antes, durante y después, usándose, en este caso, las actividades multimedia respecto a lo leído en textos narrativos para lograr entender, comprender y organizar, la nueva información con ayuda de sus conocimientos previos del lector.

Al mismo tiempo, durante la implantación de la propuesta se tuvo en cuenta las teorías que fundamentaron el estudio, es decir, las teorías de Vygotsky, del aprendizaje de Piaget y el Conectivismo de Siemens.

Como se pudo apreciar, existen diversos factores que imposibilitan tener un nivel óptimo de comprensión lectora, frente a ello, se deben aplicar diversas estrategias lectoras y tecnológicas que permitan adquirir un nivel, por lo que, en esta investigación se propuso aplicar las actividades multimedia en Educaplay junto con un conjunto de estrategias lectoras como una alternativa de solución a la problemática que aqueja a la institución en estudio, resultando idóneo y apto en cualquier contexto, incluso en otros niveles de educación para aplicar los conocimientos en el universitario.

Al aplicarse, una evaluación final, se hallaron mejoras en el nivel de comprensión lectora de ambos grupos, sobresaliendo, los puntajes de los estudiantes del grupo experimental, a quienes se les aplicó la propuesta de actividades multimedia en Educaplay; además de una mayor motivación estudiantil, interacción entre docente y estudiantes, percepción estudiantil de haber adquirido mayores logros académicos y un mayor involucramiento en la planificación de experiencias. Definitivamente, las actividades educativas aplicadas en la plataforma, además de aportar beneficios educacionales, permitió mejorar los niveles de comprensión lectora de los estudiantes, como el aprender de manera colaborativa y autónoma, mediante prácticas recreativas que propician un ambiente oportuno para aprender de manera significativa.

IV. Conclusiones

Las actividades multimedia en Educaplay influyen de manera significativa en la mejora de la comprensión lectora de cuentos de los estudiantes de quinto grado A de educación secundaria de la institución educativa Juan Pablo Vizcardo y Guzmán – La Victoria, en el año 2019, dado que, los puntajes del pretest difieren del postest, siendo las del postest mayores, destacando el incremento en los niveles Logro Esperado y Logro Destacado.

Al diagnosticar los niveles de comprensión lectora de los estudiantes del grupo experimental y control, se halló que, la mayoría de los estudiantes de ambos grupos se situaron en el nivel Inicio, demostrando deficiencias en su comprensión lectora.

Se diseñó una propuesta de actividades multimedia en Educaplay, a partir del diagnóstico de la situación académica de los estudiantes, las cuales estuvieron sustentadas en las teorías del Aprendizaje de Piaget, Sociocultural de Vygotsky y Conectivista de Siemens, juntamente con las estrategias de comprensión lectora de Isabel Solé.

Se aplicó la propuesta de actividades multimedia en Educaplay a los estudiantes del grupo experimental, teniendo en cuenta sus tres fases: Análisis, diseño e implementación.

Al valorar los niveles de comprensión lectora de los estudiantes del grupo experimental y control, se hallaron diferencias significativas a favor del grupo experimental, quienes tuvieron un reducido porcentaje en el nivel Inicio y un considerable porcentaje en el nivel Logro Destacado, a diferencia del grupo control, cuya mitad de estudiantes permanecieron en el nivel Inicio.

Al comparar los resultados del pre y postest de los grupos experimental y control se halló que, el nivel de comprensión lectora de cuentos de los estudiantes del grupo experimental tuvo mayores diferencias que el grupo control, con 12,75 y 5,03 puntos ganados respectivamente.

V. Recomendaciones

A la dirección pedagógica del Ministerio de Educación, concientizar e impulsar la capacitación docente sobre la importancia de la aplicación didáctica de las actividades multimedia en Educaplay en la enseñanza y adquisición de aprendizajes significativos.

Al director de la UGEL Chiclayo de la Región Lambayeque, capacitar a los docentes de Educación Secundaria de las Instituciones Educativas públicas, sobre el uso y beneficios de las actividades educativas en Educaplay como herramienta de mejora de la comprensión lectora de los estudiantes del nivel secundario.

A la directora de la Institución Educativa Juan Pablo Vizcardo y Guzmán – La Victoria, analizar la situación académica de los estudiantes, respecto a la competencia lectora y proponer medidas de solución como la aplicación de actividades multimedia en Educaplay para contrarrestar la problemática de implicancia institucional y mundial.

A los coordinadores académicos de la Institución Educativa Juan Pablo Vizcardo y Guzmán – La Victoria, monitorear las metodologías, recursos, materiales y estrategias de aprendizaje que utilizan los docentes en sus diversas áreas, a fin de mejorar los niveles de comprensión lectora de los estudiantes, así como su desempeño académico.

Referencias

Alida, M. (2015). Estudio de Comprensión lectora y su influencia en el aprendizaje significativo de los alumnos de 6to. año paralelo "A" de educación Básica de la Unidad Educativa Brethren. Facultad de Ciencias de la Educación. Pontificia Universidad Católica del Ecuador.

URI: <http://repositorio.puce.edu.ec/handle/22000/8069>

Aroni, G. A. (2017). Estrategias de cuentos en la comprensión lectora en los estudiantes de Educación Secundaria, Parinacochas. Universidad Cesar Vallejo- Perú.

<http://repositorioslatinoamericanos.uchile.cl/handle/2250/2990501>

Aznar, P. (1992). *Constructivismo y educación*. Tirant lo blanch.

Bartolomé, A. (2011). *Conectivismo: aprender em rede e na rede*. En Marcelo Brito Carneiro Leão: *Tecnologias na Educação: Uma abordagem crítica para uma atuação prática*. Recife.

http://www.lmi.ub.edu/personal/bartolome/articuloshtml/2011_Bartolome_Conectivismo.pdf

Bazán, F. (2005). *Propuesta Didáctica para Trabajar la Producción de Cuentos en la Educación Secundaria* [Tesis de Maestría, Universidad de Piura].

Bazán, M. I. (2017). *Programa educativo "Coma creativa" en la producción de los textos narrativos de las estudiantes de primer grado de secundaria* [Tesis Doctoral, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional UCV. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/13784/Baz%C3%A1n_HMI.pdf?sequence=1

Beloch, C. (2013). *Evaluación de las Aplicaciones Multimedia: Criterios de Calidad*.

<https://www.uv.es/bellohc/pdf/pwtic4.pdf>

Burón, J. (1993). *Enseñar a aprender: Introducción a la metacognición*. Ediciones Mensajeros.

Carrasco, A. (2003). La escuela puede enseñar estrategias de lectura y promover su regular empleo. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, 8(17), pp.129-142.

Cassany, D. y Aliagas, C. (2009). *Miradas y propuestas sobre la lectura*. En *Para ser letrados. Voces y miradas sobre la lectura*. Paidós.

- Cassany, D. (2009). *Miradas y propuestas sobre la lectura. Para ser letrados. Voces y miradas sobre la lectura*. Paidós.
- Cassany, D. (2005). *Los significados de la comprensión crítica*. Nagrama.
http://www.lecturayvida.fahce.unlp.edu.ar/numeros/a26n3/26_03_Cassany.pdf
- Cassany, D. (2006). *Tras las líneas: Sobre la lectura contemporánea*. Anagrama.
<https://media.utp.edu.co/referencias-bibliograficas/uploads/referencias/libro/295-tras-las-lneaspdf-WB5V4-articulo.pdf>
- Catalá, G., Catalá, M., Molina, E. y Monclus, R. (2007). *Evaluación de la Comprensión Lectora*. Grao.
- Cooper, J. D. (1986). *Cómo mejorar la comprensión lectora*. Aprendizaje Visor.
- Chicaiza M. (2018). *Diseño de una Propuesta Didáctica mediante la elaboración de Herramientas Tecnológicas Educaplay y Jclíc para Refuerzo Académico en la asignatura de inglés. Aplicado en los estudiantes de Octavo Grado de Educación Básica*. Pontificia Universidad Católica del Ecuador. Facultad de Ciencias de la Educación. Magíster en Tecnologías para la Gestión y Práctica Docente.
http://repositorio.puce.edu.ec/bitstream/handle/22000/15272/Tesis_M_Chicaiza.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- De la Puente, L. (2015). *Motivación hacia la lectura, hábito de lectura y comprensión de textos en estudiantes de Psicología de dos universidades particulares de Lima*. Universidad Cayetano Heredia.
- Díaz, S. (2009). Plataformas Educativas, un entorno para profesores y alumnos. *Revista digital para profesionales de la enseñanza*, 1(1), 1-7.
<https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd4921.pdf>
- Elosúa, R. y García, J. (1999). *Memoria operativa y Comprensión lectora*. Oveja negra.
- Fraca, L. (2003). *Pedagogía Integradora en el aula*. Editorial CEC.
- Fernández, R. J. (2017). *Aplicación del programa interactivo Edilim para mejorar la comprensión lectora de los estudiantes de tercer grado de primaria de la Institución Educativa “Daniel Becerra Ocampo” de Ilo, Perú: Moquegua [Tesis de Maestría, Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa]*. Repositorio Institucional UNAS.
<http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/3806/Edfegurj.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- García, B. (2010). *Modelos teóricos e indicadores de evaluación educativa*. Sinéctica
http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-109X2010000200005&lng=es&nrm=iso>. ISSN 2007-7033.
- García, T. (2006). *La lectura en la construcción de significados para una mejor comprensión lectora del 4to grado de primaria de la escuela de Boston (EE.UU.)*.
- Gillanders, C. (2004). *Aprendizaje de la lectura y escritura en los años preescolares. Manual del docente*. Trillas.
- Gutiérrez, L. (2012). Conectivismo como teoría de aprendizaje: conceptos, ideas, y posibles limitaciones. *Revista Educación y Tecnología*, 1(1), 111-122.
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4169414.pdf>
- Hernández, A. y Azucena, J. (1998). *Comprensión y composición escrita*. Anunciación.
- Hernández, S. R., Fernández, C. C. y Baptista, L. M. (2014). *Metodología de la Investigación*. Mc Granw-Hill/interamericana.
https://periodicooficial.jalisco.gob.mx/sites/periodicooficial.jalisco.gob.mx/files/metodologia_de_la_investigacion_-_roberto_hernandez_sampieri.pdf
- Jones, D. (2004). *Painless Reading Comprehehsion*. Barron's Educational
- Ministerio de Educación del Perú (2016). *Perfil de egreso y fundamentos. Currículo Nacional de la Educación Básica*. MINEDU.
http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo%20nacional_perfil_fundamentos.pdf
- Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos. (2002). *Conocimientos y aptitudes para la vida. Primeros resultados del programa internacional de evaluación de estudiantes (PISA) 2000 de la OCDE*. Aula XXI. España.
- Ortiz, G. (2006). *Interpretación del dibujo infantil*. Mc. Graw Hill.
- Orduz, M. N. (2017). *Uso de las TIC y Comprensión Lectora de los estudiantes de tercer grado de Primaria I.E. Fabio Riveros –Villanueva*. [Tesis de Maestría, Universidad Privada Norbert Wiener]. Repositorio Institucional UWIENER.
[Repositorio.uwiener.edu.pe/bitstream/handle/123456789/1345/MAESTRO%20-%20Orduz%20Torres%2C%20María%20Nicasia.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.uwiener.edu.pe/bitstream/handle/123456789/1345/MAESTRO%20-%20Orduz%20Torres%2C%20María%20Nicasia.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Oyola, J. R. A. (2015). *Uso de la plataforma Educaplay en las capacidades del área de inglés en los estudiantes del 2do año de secundaria de la I. E. "San Antonio de Jicamarca"*. [Tesis de Maestría, Universidad de César Vallejo]. Repositorio Institucional UCV.

- http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/8420/Oyola_GJ.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Pinzás, J.R. A. (1995). *Leer pensando*. Asociación de Investigación Aplicada y Extensión Pedagógica.
- Pinzás, J. R. A. (2003). *Leer mejor para enseñar mejor*. TAREA Asociaciones de publicaciones educativas.
- Pozo, J. I. (1988). *Aprendizaje de la ciencia y pensamiento causal*. Visor.
- Quimbayo, Y. & Sanabria, O. (2017). *Uso de la plataforma Educaplay en el Fortalecimiento de la comprensión textual de los estudiantes del grado Séptimo de la institución educativa Policarpa Salavarrieta de Girardot* [Tesis de Maestría, Universidad Privada Norbert Wiener]. Repositorio Institucional UWIENER. <http://repositorio.uwiener.edu.pe/handle/123456789/1436>
- Ramírez, M. y Burgos, J. (2011). *Transformando ambientes de aprendizaje en la educación básica con recursos educativos abiertos*. CIITE.
- Reigeluth, C. (2012). Teoría instruccional y tecnología para el nuevo paradigma de la educación. *Revista de Educación a Distancia*. 32, 1-22. https://www.um.es/ead/red/32/reigeluth_es.pdf
- Rivera, S. (2017). *Estrategias lectoras en la comprensión de textos en estudiantes de cuarto grado de primaria*. [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional UCV. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/8305>
- Rodríguez, A. y Molero, D. (2009). *Conectivismo como gestión de conocimiento*. *REDHECS*, 4(6). 73-85. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2937200.pdf>
- Rodríguez, A. (2007). Lectura Crítica Y Escritura Significativa: Acercamiento didáctico desde la lingüística. *Red de Revistas Científicas de América Latina y el Caribe*, 13(25), 241-262 <http://www.redalyc.org/pdf/761/76111479012.pdf>
- Rodríguez, W. C. (1999). El legado de Vygotsky y de Piaget a la educación. *Revista Latinoamericana de Psicología*, 31(3), 477-489. <https://www.redalyc.org/pdf/805/80531304.pdf>
- Rojas M. y Cruzata A. (2016). La comprensión lectora en estudiantes de educación primaria en el Perú. *Revista de Educación*- Año de inicio:2010 https://fh.mdp.edu.ar/revistas/index.php/r_educ/article/view/1916/1854

- Rosas, C. (2018). Uso de las TIC y la Comprensión Lectora en los estudiantes de cuarto grado de primaria de la Institución Educativa N° 20788, Chancay. Universidad César Vallejo. [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional UCV.
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/25713/Rosas_VCE.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Serrano, S. (2014). La lectura, la escritura y el pensamiento. Función epistémica e implicaciones pedagógicas. *Lenguaje*, 42(1), 97-122.
<http://www.scielo.org.co/pdf/leng/v42n1/v42n1a05.pdf>
- Siemens, G. (2004). *Conectivismo: Una teoría de Aprendizaje para la era digital*.
<http://www.fce.ues.edu.sv/uploads/pdf/siemens-2004-conectivismo.pdf>
- Siemens, G. (2005). Connectivism: A learning theory for a digital age. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, 2(1).
http://www.itdl.org/Journal/Jan_05/article01.htm
- Solé I. (1994). *Estrategias de lectura*. Graó. <https://media.utp.edu.co/referencias-bibliograficas/uploads/referencias/libro/1142-estrategias-de-lecturapdf-N0aU6-libro.pdf>
- Solé I. (1987a). *Estrategias de lectura*. 5 Materiales para la innovación educativa. Graó
<https://www.uv.mx/rmipe/files/2016/08/Estrategias-de-lectura.pdf>
- Solé, I. (1992). *Estrategias de Lectura*. Editorial Graó. Barcelona.
<https://media.utp.edu.co/referencias-bibliograficas/uploads/referencias/libro/1142-estrategias-de-lecturapdf-N0aU6-libro.pdf>
- Solé, M. (2007). Consideraciones didácticas para la aplicación de estrategias de lectura. *Revista Electrónica "Actualidades Investigativas en Educación" [en línea]*, 7(3), 1-15. <http://revista.inie.ucr.ac.cr/articulos/3-2007/estrategias.php>
- Solé, I. (1987a). *Estrategias de lectura*. 5 Materiales para la innovación educativa. Graó
<https://www.uv.mx/rmipe/files/2016/08/Estrategias-de-lectura.pdf>
- Solé, I. (1987). Las posibilidades de un modelo teórico para la enseñanza de la comprensión lectora. *Journal for the Study of Education and Development, Infancia y Aprendizaje* Núm. 39 Pág. 1-13.
<https://dialnet.unirioja.es/metricas/documentos/ARTREV/749227>

- Soto, M. (2017). El cuento como mediación pedagógica para el fortalecimiento de la lectoescritura. *Zona próxima*, 27(1), 51-65. <http://dx.doi.org/10.14482/zp.27.10979>
- Tapia, J. (2005). Claves para la enseñanza de la comprensión lectora. *Revista de Educación*, (1), 63-93. Universidad Autónoma de Madrid.
- Organización de las Naciones Unidas para la Cultura, las Ciencias y la Educación. (2013). *Ict in Education*. UNESCO <http://www.unesco.org/new/en/unesco/themes/icts/browse/1/>
- Urbina, S. (1999). *Informática y teorías del aprendizaje*. www.sav.us.es/pixelbit/articulos/n12/n12art/art128.htm
- Vallés, A. y Vallés, C. (2006). *Comprensión lectora y estudio*. Promolibro.
- Vygotsky L. (2001). Teoría Sociocultural. *Educere*, 5(13), 41-44. <https://www.redalyc.org/pdf/356/35601309.pdf>

Anexos

ANEXO 01: INSTRUMENTOS

**CUESTIONARIO: COMPRENSIÓN LECTORA DE CUENTOS
(PRETEST)**

Instrucciones: Estimado (a) estudiante, se te presenta un cuento con un listado de preguntas para que respondas según se indica. Solo debes marcar con un aspa (x) una alternativa.

Cuento: **Nieve Blanca y Rosa Roja**
(Hermanos Grimm)



Había una vez dos jovencitas que vivían con sumamá en el campo. Una de ellas era morena y se llamaba Rosa Roja, por el color rosado que siempre brillaba en sus mejillas. La otra era rubia y de piel blanca, y respondía al nombre de Nieve Blanca. Unanoché, la nieve cubrió todo el campo con un manto blanco. De repente, oyeron que alguien llamaba a la puerta. Cuando abrieron se encontraron (...) a un osopardo enorme, casi muerto de frío. El oso entró y se calentó junto a la chimenea. Pasó el resto del invierno con ellas. Al llegar la primavera abandonó la casita muy apenada. Un día de verano, las dos hermanas se encontraron en el bosque con un duendecillo debarba blanca y espesa.

Parecía estar en apuros: un águila real trataba de llevárselo por los aires. Las jovencitas lograron hacer huir al ave rapaz. Pero el duendecillo trató a las dos niñas de forma muy grosera. Unos días después, se lo encontraron con la barba enganchada a una caña de pescar. Le ayudaron a liberarse de ella, pero el duende no había cambiado de carácter y fue igual de desagradecido. A la mañana siguiente, vieron que tenía la barba enredada en el tronco de un árbol. Las dos hermanas no dudaron en cortársela, a pesar de sus modales.

En ese momento salió de entre los matorrales su amigo el oso, que dio al duendecillo una buena lección. Y nada más hacerlo, el oso se transformó en un joven apuesto, a la vez que el malvado duende se convertía en una piedra. El duende, que era un brujo, había encantado al joven, convirtiéndolo en oso. Pero las tres acciones buenas de las dos jovencitas habían conseguido deshacer el hechizo. El joven apuesto se casó con Rosa Roja y Nieve Blanca se casó con un hermano de éste. Todos fueron muy felices.

Fuente: <https://elnacional.com.do/rosa-roja-y-nieve-blanca/>

Responde:

1. Según el título y las imágenes que observas, ¿de qué tipo de cuento, crees que se trata?
 - a. De fantasía.
 - b. Policíaco.
 - c. Sentimental
 - d. Realista

2. ¿Las imágenes de los personajes que observas te son conocidas, en relación al cuento, por qué?
 - a. Despiertan tu interés y te motivan a leerlo.
 - b. Se relacionan con los roles que cumplen los personajes en el desarrollo de los hechos.
 - c. Te ayudan a predecir las acciones que realizan los personajes.
 - d. Siempre se presentan las imágenes de los protagonistas.

3. ¿Qué pasará con el duende y las jovencitas?
 - a. Son buenos amigos y se apoyan.
 - b. Se pelean y luchan para ser feliz.
 - c. El duende las maltrata por ser jovencitas.
 - d. El duende es malvado y desagradecido con las jovencitas a pesar que le ayudan.

4. ¿Los hechos del cuento, se relacionan con temas de tu edad o interés, por qué?
 - a. Los personajes asumen un rol en el cuento en relación a tu contexto social.
 - b. Hay personas que actúan como las jovencitas del cuento.
 - c. Las personas creen en acciones mágicas o la brujería.
 - d. Es un cuento que te agrada leer y las jovencitas podrían ser de tu edad.

5. ¿Un cuento, lo lees porque quieres?
 - a. Entretenerte.
 - b. Conocer los hechos que suceden.
 - c. Interactuar con él, comprender e interpretarlo.
 - d. Por relax.

6. ¿Para qué lees un cuento?
 - a. Para organizar información nueva que se extrae del cuento.
 - b. Para conocer los hechos en relación a tus vivencias y aprender a solucionar lo que es difícil, según la información que él te brinda.
 - c. Para comprender lo que hacen los personajes del cuento e imitar los valores, si ayudan a mejorar.
 - d. Para conocer a los personajes y respetar sus roles que cumplen en el cuento.

7. ¿Cuándo lees un cuento, primero haces una prelectura y luego una lectura? porque:
 - a. Te facilita una mejor comprensión.

- b. Es la mejor manera de interactuar con el cuento y el autor para comprender los hechos.
 - c. Planteas preguntas, descubres el propósito y das respuestas a tus dudas en base a lo que lees.
 - d. Ayuda a seleccionar ideas y a reflexionar sobre las vivencias tenidas, en relación a éste.
8. Al leer un cuento, ¿lo haces en forma general o segmentada?
- a. General, porque facilita comprender más rápido.
 - b. Segmentada, para ir construyendo la interpretación paso a paso.
 - c. Ambas formas, porque integran información de los hechos.
 - d. Solo general porque es más práctica para comprender.
9. Si tus experiencias o vivencias lo relacionan con expresiones en el cuento como: “dos jovencitas que vivían con su mamá en el campo”, “La otra era rubia y de piel blanca...”, “un oso pardo enorme, casi muerto de frío ...”
¿te facilita la comprensión? por qué:
- a. Las palabras, frases u oraciones las relacionan con hechos de la vida en el campo.
 - b. Puedes inferir que el cuento está escrito en un lenguaje complejo.
 - c. Se trata de hechos relacionados solo en contextos que no conoces.
 - d. Te es posible interactuar con el texto a partir de tu realidad para interpretar su contenido.
10. Al leer un cuento en físico o virtual utilizas el subrayado o el parafraseo porque:
- a. Mientras vas leyendo extraes ideas más importantes sobre lo que has comprendido.
 - b. Te ayuda a lograr el propósito y los objetivos de lectura planteada.
 - c. Te facilita fragmentar el cuento e identificar lo que buscas en él.
 - d. Terminada la lectura, todo lo mencionado antes, te facilita resumir el texto de inicio a fin.
11. ¿Qué tipo de narrador, es del cuento?
- a. Testigo
 - b. Omnisciente
 - c. Protagonista
 - d. Monólogo interior
12. ¿Cuál el ambiente donde se desarrollan los hechos?
- a. En la casa, el bosque y la iglesia
 - b. En el bosque y en verano
 - c. En la casa de invierno.

d. En primavera

13. ¿Cuál es el inicio, nudo y desenlace del cuento?

- a. La llegada del oso a la casa y su transformación para ser normal.
- b. La llegada del oso a la casa, la desesperación del duende al ser llevado por el águila y el deshechizo del primero para ser feliz.
- c. El castigo del duende para llegar a ser feliz,
- d. Transformación del oso a su normalidad.

14. El tema del cuento leído es:

- a. El amor
- b. La solidaridad
- c. La obediencia
- d. La ambición

15. El hecho principal del cuento es:

- a. Practicar los buenos modales y ayudar a los demás.
- b. Buscar el tesoro para vivir mejor.
- c. Ayudar y amar a las personas que nos rodean.
- d. Vencer al mal o a quienes actúan indebidamente

16. ¿Cuáles son los hechos secundarios del cuento?

- a. La solidaridad de las jovencitas.
- b. El mal carácter del duende y la boda de las jovencitas.
- c. El hechizo del oso.
- d. La llegada del príncipe en busca de su hermano.

17. Los personajes principales del cuento son:

- a. Rosa Roja, Nieve Blanca, el príncipe y el duende.
- b. La madre y el duende.
- c. Las jovencitas, el oso y el duende
- d. Las jovencitas, su madre y los príncipes.

18. Los personajes secundarios del cuento son:

- a. La madre, el príncipe y águila.
- b. Los príncipes y el duende.
- c. La madre y un príncipe.
- d. El águila y el caballo del príncipe.

19. El personaje antagonista del cuento leído es:

- a. El príncipe
- b. El oso
- c. El águila
- d. El duende

20. Selecciona y ordena las ideas más precisas del cuento leído según la importancia.

- I. La llegada del oso a la casa.
- II. La lucha del príncipe con el duende.
- III. El reencuentro de los hermanos.
- IV. La boda de los príncipes con Rosa Roja y Nieve Blanca.
- V. El encuentro de Rosa Roja con el príncipe
- VI. La acogida del oso, por parte de la madre y sus hijas.

- a. IV, II y V b. I, V, VI, II y III c. I, V, VI y IV d. I, VI, V, II, III, IV

21. El registro lingüístico utilizado por el autor en el cuento, te permiten comprender los hechos, por qué:

- a. Es un lenguaje cotidiano que relaciona los conocimientos previos del lector para facilitar la comprensión.
- b. Es rebuscado, con términos que desconoce el lector en relación a su contexto.
- c. Porque no le causa dificultad al lector al interactuar con el texto, relacionar sus conocimientos que ya tiene y descifra con facilidad la secuencia de hechos.
- d. No ayuda al lector para relacionar con sus vivencias o experiencias y el vocabulario que le dificulta la interpretación y comprensión.

22. Las expresiones adjetivadas y metafóricas que utiliza el autor en el cuento, como:

“...abrieron se encontraron a la puerta un oso pardo enorme, casi muerto de frío”

“Un día de verano, las dos hermanas se encontraron en el bosque con un duendecillo de barba blanca y espesa”.

“Le ayudaron a liberarse de ella, pero el duende no había cambiado de carácter y fue igual de desagradecido”.

- a. Destaca la solidaridad de las protagonistas.
- b. Permite conocer las características de los personajes.
- c. Describir los espacios donde se desarrollan los hechos.
- d. El vocabulario utilizado por el autor te facilita la comprensión del cuento logrando su propósito comunicativo.

23. El personaje o los personajes del cuento, con quién o quiénes discrepas, de acuerdo a su actitud negativa es:

- a. Nieve Blanca y Rosa Roja
- b. La madre de las jovencitas
- c. El duende
- d. El oso
- e. El príncipe

24. Para ti, las formas de pensar y actuar que se da en el cuento tienen relación con tu contexto social, porque:

- a. Se relaciona con las formas de pensar y actuar de las personas en tu comunidad, hasta el XXI.
- b. El cuento recoge representaciones e ideologías que forman parte de una sociedad, su cultura, formas de actuar y creer desde años ancestros hasta nuestros días.
- c. Relata sucesos breves para recrear al lector en sus momentos libres.
- d. La brujería y los hechizos solo forman parte de la fantasía o la ficción.

¡Gracias por tu colaboración!

INSTRUMENTO 2

CUESTIONARIO: COMPRENSIÓN LECTORA DE CUENTOS

(Postest)

Instrucciones: Estimado (a) estudiante, te presente un cuento con un listado de preguntas para que respondas como se te indica en cada ítem. Solo debes marcar la alternativa que corresponde a la respuesta.

Cuento:

El Sueño del Pongo

José María Arguedas

Un hombrecito se encaminó a la casa-hacienda de su patrón. Como era siervo iba a cumplir el turno de pongo, de sirviente en la gran residencia. Era pequeño, de cuerpo miserable, de ánimo débil, todo lamentable; sus ropas, viejas.

El gran señor, patrón de la hacienda, no pudo contener la risa cuando el hombrecito lo saludó en el corredor de la residencia.

- ¿Eres gente u otra cosa? - le preguntó delante de todos los hombres y mujeres que estaban de servicio.
- Humillándose, el pongo no contestó. Atemorizado, con los ojos helados, se quedó de pie.



- ¡A ver! -dijo el patrón-, por lo menos sabrá lavar ollas, siquiera podrás manejar la escoba, con esas manos que parece que no son nada. ¡Llévate esta inmundicia! - ordenó el mandón de la hacienda.

Arrodillándose, el pongo le besó las manos al patrón y, todo agachado, siguió al mandón hasta la cocina.

Todo cuanto le ordenaban hacer lo hacía bien. Pero había un poco de espanto en su rostro; algunos siervos se reían de verlo así, otros lo compadecían. «Huérfano de huérfanos; hijo del viento de la luna debe ser el frío de sus ojos, el corazón pura tristeza», había dicho la mestiza cocinera, viéndolo.

El hombrecito no hablaba con nadie; trabajaba callado; comía en silencio. Todo cuanto le ordenaban, cumplía. «Sí, papacito; sí, mamacita», era cuanto solía decir.

Quizás a causa de tener una cierta expresión de espanto, por su ropa tan haraposa y acaso, también, porque no quería hablar, el patrón sintió un especial desprecio por el hombrecito. Al anoecer, cuando los siervos se reunían para rezar el ave maría, en el corredor de la casa-hacienda, a esa hora, el patrón martirizaba siempre al pongo delante de toda la servidumbre; lo sacudía como a un trozo de pellejo.

Lo empujaba de la cabeza y lo obligaba a que se arrodillara y, así, cuando ya estaba hincado, le daba golpes suaves en la cara.

- Creo que eres perro. ¡Ladra! - le decía.

El hombrecito no podía ladrar.

- Ponte en cuatro patas- le ordenaba entonces.

El pongo obedecía, y daba unos pasos en cuatro pies.

- Trota de costado, como perro- seguía ordenándole el hacendado.

El hombrecito sabía correr imitando a los perros pequeños de la puna.

El patrón reía de muy buena gana; la risa le sacudía el cuerpo.

— ¡Regresa! - le gritaba cuando el sirviente alcanzaba trotando el extremo del gran corredor.

El pongo volvía, de costadito. Llegaba fatigado.

Algunos de sus semejantes, siervos, rezaban mientras tanto el ave maría, despacio, como viento interior en el corazón.

— ¡Alza las orejas ahora, vizcacha! ¡Vizcacha eres! - mandaba el señor al cansado hombrecito—. Siéntate en dos patas; empalma las manos.

(...)

Golpeándolo con la bota, sin patearlo fuerte, el patrón derribaba al hombrecito sobre el piso de ladrillo del corredor.

—Recemos el padrenuestro —decía luego el patrón a sus indios, que esperaban en fila.

El pongo se levantaba a pocos, y no podía rezar porque no estaba en el lugar que le correspondía ni ese lugar correspondía a nadie.

En el oscurecer, los siervos bajaban del corredor al patio y se dirigían al caserío de la hacienda.

—¡Vete, pancita! —solía ordenar, después, el patrón al pongo.

Y así, todos los días, el patrón hacía revolcarse a su nuevo pongo, delante de la servidumbre. Lo obligaba a reírse, a fingir llanto. Lo entregó a la mofa de sus iguales, los colonos[1].

Pero..., una tarde, a la hora del ave maría, cuando el corredor estaba colmado de toda la gente de la hacienda, cuando el patrón empezó a mirar al pongo con sus densos ojos, ése, ese hombrecito, habló muy claramente. Su rostro seguía como un poco espantado.

—Gran señor, dame tu licencia; padrecito mío, quiero hablarte —dijo.

El patrón no oyó lo que oía.

—¿Qué? ¿Tú eres quien ha hablado u otro? —preguntó.

—Tu licencia, padrecito, para hablarte. Es a ti a quien quiero hablarte —repitió el pongo.

—Habla... si puedes —contestó el hacendado.

—Padre mío, señor mío, corazón mío —empezó a hablar el hombrecito—. Soñé anoche que habíamos muerto los dos juntos; juntos habíamos muerto.

—¿Conmigo? ¿Tú? Cuenta todo, indio —le dijo el gran patrón.

—Como éramos hombres muertos, señor mío, aparecimos desnudos, los dos juntos; desnudos ante nuestro gran Padre San Francisco.

—¿Y después? ¡Habla! —ordenó el patrón, entre enojado e inquieto por la curiosidad.

—Viéndonos muertos, desnudos, juntos, nuestro gran Padre San Francisco nos examinó con sus ojos que alcanzan y miden no sabemos hasta qué distancia. A ti y a mí nos examinaba, pesando, creo, el corazón de cada uno y lo que éramos y lo que somos. Como hombre rico y grande, tú enfrentabas esos ojos, padre mío

—¿Y tú?

—No puedo saber cómo estuve, gran señor. Yo no puedo saber lo que valgo.

—Bueno. Sigue contando.

—Entonces, después, nuestro Padre dijo con su boca: «De todos los ángeles, el más hermoso, que venga. A ese incomparable que lo acompañe otro ángel pequeño, que sea también el más hermoso. Que el ángel pequeño traiga una copa de oro, y la copa de oro llena de miel de chancaca más transparente».

—¿Y entonces? —preguntó el patrón.

Los indios siervos oían, oían al pongo, con atención sin cuenta, pero temerosos.

—Dueño mío: apenas nuestro gran Padre San Francisco dio la orden, apareció un ángel, brillando, alto como el sol; vino hasta llegar delante de nuestro Padre, caminando despacio.

Detrás del ángel mayor marchaba otro pequeño, bello, de luz suave como el resplandor de las flores. Traía en las manos una copa de oro.

—¿Y entonces? —repitió el patrón.

—«Ángel mayor: cubre a este caballero con la miel que está en la copa de oro; que tus manos sean como plumas cuando pasen sobre el cuerpo del hombre», diciendo, ordenó nuestro gran Padre. Y así el ángel excelso, levantando la miel con sus manos, enlució tu cuerpecito, todo, desde la cabeza hasta las uñas de los pies. Y te erguiste, solo; en el resplandor del cielo la luz de tu cuerpo sobresalía, como si estuviera hecho de oro, transparente.

—Así tenía que ser —dijo el patrón, y luego preguntó—: ¿Y a ti?

—Cuando tú brillabas en el cielo, nuestro gran Padre San Francisco volvió a ordenar: «Que de todos los ángeles del cielo venga el de menos valer, el más ordinario. Que ese ángel traiga en un tarro de gasolina excremento humano».

—¿Y entonces?

—Un ángel que ya no valía, viejo, de patas escamosas, al que no le alcanzaban las fuerzas para mantener las alas en su sitio, llegó ante nuestro gran Padre; llegó bien cansado, con las alas chorreadas, trayendo en las manos un tarro grande. «Oye, viejo —ordenó nuestro gran Padre a ese pobre ángel—, embadurna el cuerpo de este hombrecito con el excremento que hay en esa lata que has traído; todo el cuerpo, de cualquier manera; cúbrelo como puedas. ¡Rápido!». Entonces, con sus manos nudosas, el ángel viejo, sacando el excremento de la lata, me cubrió, desigual, el cuerpo, así como se echa barro en la pared de una casa ordinaria, sin cuidado. Y aparecí avergonzado, en la luz del cielo, apestando...

—Así mismo tenía que ser —afirmó el patrón—. ¡Continúa! ¿O todo concluye allí?

—No, padrecito mío, señor mío. Cuando nuevamente, aunque ya de otro modo, nos vimos juntos, los dos, ante nuestro gran Padre San Francisco, él volvió a mirarnos, también nuevamente, ya a ti ya a mí, largo rato. Con sus ojos que colmaban el cielo, no sé hasta qué honduras nos alcanzó, juntando la noche con el día, el olvido con la memoria. Y luego dijo: «Todo cuanto los ángeles debían hacer con ustedes ya está hecho. Ahora ¡lámanse el uno al otro! Despacio, por mucho tiempo». El viejo ángel rejuveneció a esa misma hora; sus alas recuperaron su color negro, su gran fuerza. Nuestro Padre le encomendó vigilar que su voluntad se cumpliera.

Fuente:

http://www.letras.ufmg.br/padrao_cms/documentos/profs/romulo/El%20sue%C3%B1o%20del%20po%20JMA.pdf

Responde:

1. Según el título y las imágenes que observas, ¿de qué tipo de cuento, crees que se trata?
 - a. Policíaco.
 - b. Sentimental
 - c. De fantasía
 - d. Tradición- histórica

2. Según el título y las imágenes que observas, ¿de qué crees que trata el cuento?
 - a. Despiertan tu interés y te motivan a leerlo
 - b. Se relacionan con los roles que cumplen los personajes en el desarrollo de los hechos.
 - c. Te ayudan a predecir las acciones que realizan los personajes.
 - d. Siempre se presentan las imágenes de los protagonistas.

3. ¿Qué pasará con los hombres, el ángel y el religioso?
 - a. Se ayudan mutuamente en para vivir en armonía.
 - b. Se pelean y luchan para ser feliz porque son de diferentes etnias.
 - c. El hombre alto maltrata a los demás por su tamaño y por lo que tiene.
 - d. El hombre es malo, abusivo, aunque le ayuden no valora y debe hacerse justicia.

4. ¿Los hechos del cuento, se relacionan con temas de tu edad o interés, por qué?
 - a. Los personajes asumen un rol en el cuento en relación a tu contexto.
 - b. Hay personas que actúan como los personajes.
 - c. Las personas creen que solo se respetan los derechos de quienes tienen poder político-económico y social en el cuento y en la realidad,
 - d. El patrón abusa y humilla al pongo por ser pequeño, callado y pobre.

5. Un cuento, lo lees porque quieres:
 - a. Entretenerte.
 - b. Tener más conocimientos sobre los hechos.
 - c. Para interactuar con él, comprender e interpretarlo.
 - d. Porque te recomiendan.

6. ¿Para qué lees un cuento?
 - a. Para conocer más sobre un tema.
 - b. Para conocer los hechos en relación a tus vivencias y aprender a solucionar lo que es difícil, según la información que él te brinda
 - c. Para comprender lo que hacen los personajes del cuento e imitar los valores, si ayudan a mejorar.
 - d. Para conocer a los personajes y respetar sus roles que cumplen en el cuento.

7. ¿Cuándo lees un cuento, primero haces una prelectura y luego una lectura por qué?
 - a. Te facilita una mejor comprensión.
 - b. Es la mejor manera de interactuar con el cuento y el autor para comprender los hechos.
 - c. Es la mejor manera de interactuar con el cuento y el autor para comprender los hechos.
 - d. Ayuda a seleccionar ideas y a reflexionar sobre las vivencias tenidas, en relación a éste.

8. Al leer un cuento. ¿lo haces en forma general o segmentad?
 - a. General, porque facilita comprender más rápido.
 - b. Segmentada, para ir construyendo la interpretación, paso a paso.
 - c. Ambas formas, porque integran información de los hechos.
 - d. Solo general, porque es más práctica para comprender.

9. Las expresiones como: “¿Eres gente u otra cosa?”. “¿Al menos sabrás lavar ollas...”, ¿Tú?, cuenta todo indio...”, que lo relacionas con tus vivencias o forman parte de tu realidad, te facilita, la comprensión.
 - a. Porque son frases en relación lo que pasa constantemente en tu entorno.
 - b. Puedes inferir que los hechos son sobre la realidad sociocultural.
 - c. Son frases o recursos que se recogió del contexto del autor para narrar lo que pasa.

10. Al leer un cuento en físico o virtual utilizas el subrayado o el parafraseo, porqué:
- Mientras vas leyendo extraes ideas precisas sobre lo que vas comprendiendo.
 - Te ayuda a lograr el propósito y los objetivos de la lectura planteada.
 - Te ayuda a fragmentar el cuento e identificar lo que buscas en él.
 - Terminada la lectura, todo lo mencionado antes, te facilita resumir el texto de inicio a fin.
11. ¿El tipo de narrador del cuento es?
- Testigo
 - Omnisciente
 - Protagonista
 - Monólogo interior
12. ¿Cuál el ambiente donde se desarrollan los hechos?
- El cielo.
 - En la casa - hacienda del patrón.
 - El caserío.
 - El campo.
13. ¿Cuál es el inicio, nudo y desenlace del cuento?
- La llegada del pongo a la hacienda
 - La petición de permiso del pongo para dirigirse a su patrón.
 - El castigo celestial.
 - Llegada del pongo, solicitud de permiso, castigo y justicia celestial.
14. El tema del cuento leído es:
- La discriminación al hombre pequeño.
 - El maltrato y abuso del patrón.
 - La reivindicación del pongo.
 - La humillación al hombre andino.
15. El hecho principal del cuento es:
- La discriminación e indiferencia del patrón.
 - Los insultos y humillación que recibe el pongo por parte del hacendado.
 - La injusticia por parte del patrón y el sueño que tuvo el pongo para su reivindicación.
 - La justicia divina, aunque tarde llega.
16. ¿Cuáles son los hechos secundarios del cuento?
- El mal trato del pongo como si fuera un animal y la influencia de las creencias religiosas para la salvación.
 - La ascensión de los ángeles con San Francisco.
 - La oración del Avemaría por los sirvientes.
 - La sumisión del pongo por su tamaño.
17. Los personajes principales del cuento son:
- El patrón y el pongo.
 - Los sirvientes.
 - San Francisco y el ángel.
 - El ángel joven y el ángel viejo.

18. Los personajes secundarios del cuento son:
- El hacendado y el ángel.
 - Los sirvientes, el ángel joven, el ángel viejo y San Francisco.
 - El pongo y San Francisco.
 - Los sirvientes y el pongo.
19. El personaje antagonista del cuento es:
- El pongo.
 - El patrón.
 - Los sirvientes
 - ninguno.
20. Selecciona y ordena las ideas del cuento leído, según la importancia.
- El permiso solicitado por el Pongo a su patrón para dirigirla la palabra.
 - La presencia de San Francisco y el ángel joven.
 - La presencia del patrón ante el pongo y los sirvientes para humillarlo y darle órdenes.
 - La reivindicación del hombre pequeño y humillado.
 - La llegada del ángel joven y el ángel viejo para esparcir la miel y el excremento en el cuerpo del pongo y el patrón.
- IV, II, V, III, I.
 - V, IV, II, III.
 - III, I, II, V, IV.
 - I, III, II, V, IV.
21. ¿El registro lingüístico utilizado por el autor del cuento, te permiten comprender los hechos?
- Porque facilita relacionar el vocabulario y las expresiones con las experiencias y vivencias del lector.
 - No fue complejo, está interrelacionado con hechos históricos del lector y le facilita la comprensión de las acciones y los roles que cumplen los personajes.
 - Le ayuda al lector a poner en práctica los conocimientos previos e interrelacionar con las expresiones, ironías, palabras o figuras literarias.
 - Todas se relacionan.
22. Las expresiones figuradas y de ironía o sustantivos que utiliza el autor en el cuento, como:
- “¿Podrás manejar la escoba? “... ¡Eres perro!”. “¡Entonces camina como perro!”
 “... ¡En cuatro patas!” “Ahora pareces una vizcacha”. “¡Párate en dos patas!”
 “El hombrecito tenía el cuerpo pequeño, sus fuerzas eran sin embargo como las de un hombre común”.
 “... Padre mío, Señor mío, corazón mío”. “Anoche soñé habíamos muerto los dos juntos...”. “... ¿Conmigo? ¿Tú?, cuenta todo indio...”.

Las utiliza el autor en su texto recogido de su contexto y porque:

- Expresa humillación, poder y discriminación por parte del patrón.

- b. El autor expresa la sumisión, pasividad y maltrato al hombre andino, en nuestro país, contextualizando las actitudes de poder y representaciones sociales, de quien maneja la economía de pobre y humilde, hasta hoy.
 - c. Describir las acciones, roles, características de los personajes del cuento y los espacios donde se desarrollan los hechos.
 - d. Son las ideologías de quien maneja el poder y la pobreza del hombre.
23. El personaje o los personajes del cuento, con quién o quiénes discrepas, de acuerdo a su actitud es:
- a. Con ambos protagonistas porque representan a diversos estatus sociales.
 - b. Con el patrón, por ser un hombre arrogante, malo y abusivo por su poder.
 - c. Solo con el ángel porque transmite un mensaje de igualdad y sin discriminación.
 - d. El pongo porque representa al hombre sufrido, sumiso y humillado hasta nuestros días.
24. Para ti, las formas de pensar y actuar que se da en el cuento tienen relación con tu contexto social, porque:
- a. Representan a diversos estatus sociales hasta la actualidad.
 - b. El patrón, por ser un hombre arrogante, malo y abusivo por su posición maltrata.
 - c. El cuento relata sucesos como los de la acción de ángel que transmite un mensaje de igualdad y sin discriminación ante el hombre y ante Dios.
 - d. Los hechos y los roles que cumplen los personajes representan al hombre sufrido, sumiso y humillado en el texto y nuestro entorno, hasta nuestros días.

¡Gracias por tu colaboración!

**LISTA DE COTEJO QUE MIDE LA PROPUESTA DE ACTIVIDADES
MULTIMEDIA EN EDUCAPLAY**

Instrucciones: El objetivo es valorar aspectos relacionados con las dimensiones de las actividades multimedia en Educaplay; por ello, se le pide que responda a cada ítem marcando un aspa (x) en la casilla que considere conveniente.

PREGUNTAS	SI	NO	OBSERVACIONES
Diseña			
1. En la colección de actividades en Educaplay, se señala los aprendizajes esperados.			
2. Las instrucciones de cada actividad se presentan con claridad.			
3. El formato y diseño de los contenidos ayuda a mejorar la comprensión y asimilación del conocimiento que contienen.			
4. Los textos, imágenes y los audios son de buena calidad.			
5. Las actividades diseñadas están organizadas de acuerdo a la temática en estudio.			
6 Las actividades propuestas en la colección, se complementan mutuamente.			
7 Existen actividades que permiten reconocer los aspectos del cuento.			
8. Las lecturas presentadas en las actividades están adaptados a tus intereses.			
9. Las actividades diseñadas fortalecen la colaboración entre los estudiantes.			
10.Las colecciones del grupo, permiten dinamizar la actividad entre sus miembros.			
Ejecuta			
11.El grupo creado en Educaplay, permite navegar fácilmente e interactuar con las actividades multimedia sugeridas.			
12.La forma de presentar el contenido (interfaz) es intuitiva.			
13.Todas las actividades funcionan correctamente.			
14.La colección de actividades, fomenta la capacidad de relacionar conceptos ya aprendidos con los nuevos conceptos.			
15.Las actividades multimedia promueven la comprensión de cuentos.			
16.Las actividades multimedia apoyan a la mejora de los aprendizajes esperados por parte de los estudiantes.			
17.Las actividades multimedia facilitan que el estudiante descubra las ideas de aprendizaje de forma autónoma.			
18.Las actividades multimedia estimulan la reflexión de los estudiantes sobre las actividades presentadas.			

19. Se asegura la transferencia del conocimiento de los estudiantes con la colección de actividades.			
Evalúa			
20. Las actividades multimedia en Educaplay fomentan la dinamización de la actividad rutinaria en el aula.			
21. El nivel de participación de los estudiantes en Educaplay, ayuda a mejorar la comprensión de cuentos.			
22. La interacción de los estudiantes en la plataforma Educaplay, mejora su actitud frente a la lectura y comprensión de cuentos.			
23. Las actividades propuestas contribuyen al aumento de la participación del estudiante en sus respectivos procesos de enseñanza-aprendizaje.			
24. Las actividades multimedia fortalecen el rendimiento académico.			

Leyenda:	Si	1	Puntaje obtenido
	No	0	

Valoración de la propuesta	Deficiente	0-12 puntos	
	Regular	13-16 puntos	
	Buena	17 – 20 puntos	
	Muy buena	21-24 puntos	

Observaciones:

ANEXO 02: VALIDACIÓN DE EXPERTOS

EXPERTO 1:

VARIABLE 2: Actividades multimedia en *Educaplay*

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 4: Diseña							
1	En la colección de actividades en Educaplay, se señala los aprendizajes esperados.	X		X		X		
2	Las instrucciones de cada actividad se presentan con claridad.	X		X		X		
3	El formato y diseño de los contenidos ayuda a mejorar la comprensión y asimilación del conocimiento que contienen.	X		X		X		
4	Los textos, imágenes y los audios son de buena calidad	X		X		X		
5	Las actividades diseñadas están organizadas de acuerdo a la temática en estudio.	X		X		X		
6	Las actividades de la colección, se complementan mutuamente.	X		X		X		
7	Existen actividades que le permite reconocer los aspectos del cuento.	X		X		X		
8	Las lecturas presentadas en las actividades están adaptados a tus intereses.	X		X		X		
9	Las actividades diseñadas fortalecen la colaboración entre los estudiantes.	X		X		X		
10	Las colecciones del grupo, permiten dinamizar la actividad entre sus miembros.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 5: Ejecuta							
11	El grupo creado en Educaplay, te permite navegar fácilmente e interactuar con las actividades multimedia sugeridas.	X		X		X		
12	La forma de presentar el contenido (interfaz) es intuitiva.	X		X		X		
13	Todas las actividades funcionan correctamente.	X		X		X		

14	La colección de actividades, fomenta la capacidad de relacionar conceptos ya aprendidos con los nuevos conceptos.	X		X		X		
15	Las actividades multimedia promueven la comprensión de cuentos.	X		X		X		
16	Apoya la mejora de los aprendizajes esperados por parte de los estudiantes.	X		X		X		
17	Facilita que el estudiante descubra las ideas de aprendizaje de forma autónoma.	X		X		X		
18	Estimula la reflexión de los estudiantes sobre las actividades presentadas.	X		X		X		
19	Se asegura la transferencia del conocimiento de los estudiantes con la colección de actividades	X		X		X		
	DIMENSIÓN 6: Evalúa	Si	No	Si	No	Si	No	
20	El uso de la plataforma Educaplay, fomenta la dinamización de la actividad rutinaria en el aula.	X		X		X		
21	El nivel de participación de los estudiantes en Educaplay, ayuda a mejorar la comprensión de cuentos.	X		X		X		
22	La interacción de los estudiantes en la plataforma Educaplay, mejora su actitud frente a la lectura y comprensión de cuentos.	X		X		X		
23	Contribuye al aumento de la participación del estudiante en sus respectivos procesos de enseñanza-aprendizaje.	X		X		X		
24	Las actividades multimedia fortalecen el rendimiento académico.	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): *Los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión*



Opinión de aplicabilidad: Aplicable] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

...4...de Octubre del 2019.

Apellidos y nombres del juez evaluador: *Supo Rojas Leonela Valentina*

DNI: *16.720.134*

Especialidad del evaluador: *Mg. en Informática Educativa y Tecnologías de la Información y Comunicación*

Supo Rojas

Firma

¹ **Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

² **Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.

³ **Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

EXPERTO 2:**ANEXO 5:****CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO: CUESTIONARIO****3****VARIABLE 1:** Comprensión lectora de cuentos

N°	Dimensiones / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: Propósito de lectura							
1	Identificas el tipo de cuento, por lo que observas en la portada, contraportada, imágenes interiores, títulos y subtítulos.	X		X		X		
2	Las imágenes de personajes que ves en el cuento lo relacionas con tus vivencias o experiencias.	X		X		X		
3	Cuando lees por primera vez un cuento, realizas anticipaciones del tipo: hipótesis de la trama.	X		X		X		
4	El cuento a leer es sobre un tema de tu edad o interés.	X		X		X		
5	Sabes para qué lees un cuento.	X		X		X		
6	Cuando lees un cuento, fijas los objetivos a alcanzar	X		X		X		
7	Al leer un cuento, ¿lo haces en forma general o segmentada	X		X		X		
8	Realizas una prelectura y una lectura que te ayudan a comprender mejor los hechos.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 2: Reorganización de la información	Si	No	Si	No	Si	No	
9	Relacionas al momento de leer tus vivencias con las expresiones retóricas, para comprender e interpretar el cuento.	X		X		X		

10	Cuando lees un cuento en físico o virtual, utilizas el subrayado o parafraseo que te ayuden a comprenderlo.	X		X		X	
11	Identificas el tipo de narrador al leer el cuento.	X		X		X	
12	Reconoces el ambiente en el cuento que lees: espacio, tiempo y personajes.	X		X		X	
13	En el cuento que lees, reconoces: el inicio, el nudo y el desenlace.	X		X		X	
14	Inferes el tema principal de un cuento.	X		X		X	
15	Mencionas los hechos importantes de un cuento.	X		X		X	
16	Inferes los hechos secundarios del cuento.	X		X		X	
17	Reconoces los personajes protagonistas del cuento, según las acciones que realizan.	X		X		X	
18	Al leer un cuento, reconoces los personajes secundarios.	X		X		X	
19	A través de los hechos que se dan en un cuento, identificas al personaje antagonista.	X		X		X	
20	Al leer un cuento, ordenas las acciones en forma secuencial	X		X		X	
	DIMENSIÓN 3: Juicio valorativo	Si	No	Si	No	Si	No
21	El registro lingüístico utilizado por el autor en un cuento, te permiten comprender los hechos.	X		X		X	
22	Las expresiones o marcas textuales que utiliza el narrador en el cuento las utiliza para hacer representaciones sociales	X		X		X	
23	Expresa su opinión sobre la actitud de los personajes del cuento leído.	X		X		X	



24	Las formas de pensar que se da en el cuento tienen relación con tu contexto social.	X		X		X				
----	---	---	--	---	--	---	--	--	--	--

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

... 03 de octubre del 2019.

Apellidos y nombres del juez evaluador: ... SANTAMARÍA SAMARÉ MARTHA JULISA
DNI: ... 41326321

Especialidad del evaluador: ... LENGUA Y LITERATURA - M.P. EN DOCENCIA Y GESTIÓN EDUCATIVA

Firma

¹ **Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

² **Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³ **Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

EXPERTO 3:**VARIABLE 2:** Actividades multimedia en *Educaplay*

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 4: Diseña							
1	En la colección de actividades en Educaplay, se señala los aprendizajes esperados.	X		X		X		
2	Las instrucciones de cada actividad se presentan con claridad.	X		X		X		
3	El formato y diseño de los contenidos ayuda a mejorar la comprensión y asimilación del conocimiento que contienen.	X		X		X		
4	Los textos, imágenes y los audios son de buena calidad	X		X		X		
5	Las actividades diseñadas están organizadas de acuerdo a la temática en estudio.	X		X		X		
6	Las actividades de la colección, se complementan mutuamente.	X		X		X		
7	Existen actividades que le permite reconocer los aspectos del cuento.	X		X		X		
8	Las lecturas presentadas en las actividades están adaptados a tus intereses.	X		X		X		
9	Las actividades diseñadas fortalecen la colaboración entre los estudiantes.	X		X		X		
10	Las colecciones del grupo, permiten dinamizar la actividad entre sus miembros.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 5: Ejecuta							
11	El grupo creado en Educaplay, te permite navegar fácilmente e interactuar con las actividades multimedia sugeridas.	X		X		X		
12	La forma de presentar el contenido (interfaz) es intuitiva.	X		X		X		
13	Todas las actividades funcionan correctamente.	X		X		X		

14	La colección de actividades, fomenta la capacidad de relacionar conceptos ya aprendidos con los nuevos conceptos.	X		X		X	
15	Las actividades multimedia promueven la comprensión de cuentos.	X		X		X	
16	Apoya la mejora de los aprendizajes esperados por parte de los estudiantes.	X		X		X	
17	Facilita que el estudiante descubra las ideas de aprendizaje de forma autónoma.	X		X		X	
18	Estimula la reflexión de los estudiantes sobre las actividades presentadas.	X		X		X	
19	Se asegura la transferencia del conocimiento de los estudiantes con la colección de actividades	X		X		X	
DIMENSIÓN 6: Evalúa		Si	No	Si	No	Si	No
20	El uso de la plataforma Educaplay, fomenta la dinamización de la actividad rutinaria en el aula.	X		X		X	
21	El nivel de participación de los estudiantes en Educaplay, ayuda a mejorar la comprensión de cuentos.	X		X		X	
22	La interacción de los estudiantes en la plataforma Educaplay, mejora su actitud frente a la lectura y comprensión de cuentos.	X		X		X	
23	Contribuye al aumento de la participación del estudiante en sus respectivos procesos de enseñanza-aprendizaje.	X		X		X	
24	Las actividades multimedia fortalecen el rendimiento académico.	X		X		X	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____



Opinión de aplicabilidad: Aplicable [] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

.....03.....de octubre del 2019.

Apellidos y nombres del juez evaluador: SANTAMARIA SAMAME MARTHA JULISSA

DNI: 41376371

Especialidad del evaluador: LENGUA Y LITERATURA - Mg. EN DOCENCIA Y GESTIÓN EDUCATIVA

Firma

¹ **Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

² **Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.

³ **Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

EXPERTO 4:**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO: CUESTIONARIO 5****VARIABLE 1:** Comprensión lectora de cuentos

Nº	Dimensiones / Ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: Propósito de lectura							
1	Identificas el tipo de cuento, por lo que observas en la portada, contraportada, imágenes interiores, títulos y subtítulos.	X		X		X		
2	Las imágenes de personajes que ves en el cuento lo relacionas con tus vivencias o experiencias.	X		X		X		
3	Cuando lees por primera vez un cuento, realizas anticipaciones del tipo: hipótesis de la trama.	X		X		X		
4	El cuento a leer es sobre un tema de tu edad o interés.	X		X		X		
5	Sabes para qué lees un cuento.	X		X		X		
6	Cuando lees un cuento, fijas los objetivos a alcanzar	X		X		X		
7	Al leer un cuento, ¿lo haces en forma general o segmentada	X		X		X		
8	Realizas una prelectura y una lectura que te ayudan a comprender mejor los hechos.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 2: Reorganización de la información	Si	No	Si	No	Si	No	
9	Relacionas al momento de leer tus vivencias con las expresiones retóricas, para comprender e interpretar el cuento.	X		X		X		

10	Cuando lees un cuento en físico o virtual, utilizas el subrayado o parafraseo que te ayuden a comprenderlo.	X		X		X	
11	Identificas el tipo de narrador al leer el cuento.	X		X		X	
12	Reconoces el ambiente en el cuento que lees: espacio, tiempo y personajes.	X		X		X	
13	En el cuento que lees, reconoces: el inicio, el nudo y el desenlace.	X		X		X	
14	Inferes el tema principal de un cuento.	X		X		X	
15	Mencionas los hechos importantes de un cuento.	X		X		X	
16	Inferes los hechos secundarios del cuento.	X		X		X	
17	Reconoces los personajes protagonistas del cuento, según las acciones que realizan.	X		X		X	
18	Al leer un cuento, reconoces los personajes secundarios.	X		X		X	
19	A través de los hechos que se dan en un cuento, identificas al personaje antagonista.	X		X		X	
20	Al leer un cuento, ordenas las acciones en forma secuencial	X		X		X	
	DIMENSIÓN 3: Juicio valorativo	Si	No	Si	No	Si	No
21	El registro lingüístico utilizado por el autor en un cuento, te permiten comprender los hechos.	X		X		X	
22	Las expresiones o marcas textuales que utiliza el narrador en el cuento las utiliza para hacer representaciones sociales	X		X		X	
23	Expresa su opinión sobre la actitud de los personajes del cuento leído.	X		X		X	

24	Las formas de pensar que se da en el cuento tienen relación con tu contexto social.	x	x	x			
----	---	---	---	---	--	--	--

Observaciones (precisar si hay suficiencia): *El instrumento es preciso y suficiente en su planteamiento*

Opinión de aplicabilidad: Aplicable] Aplicable después de corregir [No aplicable []

27 de *09* del 2019.

Apellidos y nombres del juez evaluador: *Riscaya Barrera Duarrio Alberto*
 DNI: *17431629*

Especialidad del evaluador: *Lengua y Religión Mg. en Investigación Pedagógica*


 Firma

¹ **Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

² **Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³ **Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

EXPERTO 5:**VARIABLE 2:** Actividades multimedia en *Educaplay*

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 4: Diseña							
1	En la colección de actividades en Educaplay, se señala los aprendizajes esperados.	X		X		X		
2	Las instrucciones de cada actividad se presentan con claridad.	X		X		X		
3	El formato y diseño de los contenidos ayuda a mejorar la comprensión y asimilación del conocimiento que contienen.	X		X		X		
4	Los textos, imágenes y los audios son de buena calidad	X		X		X		
5	Las actividades diseñadas están organizadas de acuerdo a la temática en estudio.	X		X		X		
6	Las actividades de la colección, se complementan mutuamente.	X		X		X		
7	Existen actividades que le permite reconocer los aspectos del cuento.	X		X		X		
8	Las lecturas presentadas en las actividades están adaptados a tus intereses.	X		X		X		
9	Las actividades diseñadas fortalecen la colaboración entre los estudiantes.	X		X		X		
10	Las colecciones del grupo, permiten dinamizar la actividad entre sus miembros.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 5: Ejecuta							
11	El grupo creado en Educaplay, te permite navegar fácilmente e interactuar con las actividades multimedia sugeridas.	X		X		X		
12	La forma de presentar el contenido (interfaz) es intuitiva.	X		X		X		
13	Todas las actividades funcionan correctamente.	X		X		X		

14	La colección de actividades, fomenta la capacidad de relacionar conceptos ya aprendidos con los nuevos conceptos.	X		X		X		
15	Las actividades multimedia promueven la comprensión de cuentos.	X		X		X		
16	Apoya la mejora de los aprendizajes esperados por parte de los estudiantes.	X		X		X		
17	Facilita que el estudiante descubra las ideas de aprendizaje de forma autónoma.	X		X		X		
18	Estimula la reflexión de los estudiantes sobre las actividades presentadas.	X		X		X		
19	Se asegura la transferencia del conocimiento de los estudiantes con la colección de actividades	X		X		X		
	DIMENSIÓN 6: Evalúa	Si	No	Si	No	Si	No	
20	El uso de la plataforma Educaplay, fomenta la dinamización de la actividad rutinaria en el aula.	X		X		X		
21	El nivel de participación de los estudiantes en Educaplay, ayuda a mejorar la comprensión de cuentos.	X		X		X		
22	La interacción de los estudiantes en la plataforma Educaplay, mejora su actitud frente a la lectura y comprensión de cuentos.	X		X		X		
23	Contribuye al aumento de la participación del estudiante en sus respectivos procesos de enseñanza-aprendizaje.	X		X		X		
24	Las actividades multimedia fortalecen el rendimiento académico.	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____



Opinión de aplicabilidad: Aplicable Aplicable después de corregir [] No aplicable []

27 de 09 del 2019.

Apellidos y nombres del juez evaluador: *Piñero Barrera Damián Alberto*

DNI: *17431629*

Especialidad del evaluador: *Lengua y Religión Mg. en Investigación Pedagógica*


Firma

¹ **Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

² **Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.

³ **Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

EXPERTO 6:**ANEXO 5:****CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO: CUESTIONARIO****VARIABLE 1:** Comprensión lectora de cuentos

Nº	Dimensiones / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: Propósito de lectura							
1	Identificas el tipo de cuento, por lo que observas en la portada, contraportada, imágenes interiores, títulos y subtítulos.	X		X		X		
2	Las imágenes de personajes que ves en el cuento lo relacionas con tus vivencias o experiencias.	X		X		X		
3	Cuando lees por primera vez un cuento, realizas anticipaciones del tipo: hipótesis de la trama.	X		X		X		
4	El cuento a leer es sobre un tema de tu edad o interés.	X		X		X		
5	Sabes para qué lees un cuento.	X		X		X		
6	Cuando lees un cuento, fijas los objetivos a alcanzar	X		X		X		
7	Al leer un cuento, ¿lo haces en forma general o segmentada	X		X		X		
8	Realizas una prelectura y una lectura que te ayudan a comprender mejor los hechos.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 2: Reorganización de la información	Si	No	Si	No	Si	No	
9	Relacionas al momento de leer tus vivencias con las expresiones retóricas, para comprender e interpretar el cuento.	X		X		X		

10	Cuando lees un cuento en físico o virtual, utilizas el subrayado o parafraseo que te ayuden a comprenderlo.	X		X		X	
11	Identificas el tipo de narrador al leer el cuento.	X		X		X	
12	Reconoces el ambiente en el cuento que lees: espacio, tiempo y personajes.	X		X		X	
13	En el cuento que lees, reconoces: el inicio, el nudo y el desenlace.	X		X		X	
14	Inferes el tema principal de un cuento.	X		X		X	
15	Mencionas los hechos importantes de un cuento.	X		X		X	
16	Inferes los hechos secundarios del cuento.	X		X		X	
17	Reconoces los personajes protagonistas del cuento, según las acciones que realizan.	X		X		X	
18	Al leer un cuento, reconoces los personajes secundarios.	X		X		X	
19	A través de los hechos que se dan en un cuento, identificas al personaje antagonista.	X		X		X	
20	Al leer un cuento, ordenas las acciones en forma secuencial	X		X		X	
	DIMENSIÓN 3: Juicio valorativo	Si	No	Si	No	Si	No
21	El registro lingüístico utilizado por el autor en un cuento, te permiten comprender los hechos.	X		X		X	
22	Las expresiones o marcas textuales que utiliza el narrador en el cuento las utiliza para hacer representaciones sociales	X		X		X	
23	Expresa su opinión sobre la actitud de los personajes del cuento leído.	X		X		X	

24	Las formas de pensar que se da en el cuento tienen relación con tu contexto social.	X		X		X		
----	---	---	--	---	--	---	--	--

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

...03... de ...10... del 2019.

Apellidos y nombres del juez evaluador: *Samami Cebero Maricela*

DNI: *40441458*

Especialidad del evaluador: *Magister Psicopedagogía Cognitiva*

Samami Cebero Maricela
Firma

¹ **Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

² **Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³ **Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

VARIABLE 2: Actividades multimedia en *Educaplay*

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 4: Diseña							
1	En la colección de actividades en Educaplay, se señala los aprendizajes esperados.	X		X		X		
2	Las instrucciones de cada actividad se presentan con claridad.	X		X		X		
3	El formato y diseño de los contenidos ayuda a mejorar la comprensión y asimilación del conocimiento que contienen.	X		X		X		
4	Los textos, imágenes y los audios son de buena calidad	X		X		X		
5	Las actividades diseñadas están organizadas de acuerdo a la temática en estudio.	X		X		X		
6	Las actividades de la colección, se complementan mutuamente.	X		X		X		
7	Existen actividades que le permite reconocer los aspectos del cuento.	X		X		X		
8	Las lecturas presentadas en las actividades están adaptados a tus intereses.	X		X		X		
9	Las actividades diseñadas fortalecen la colaboración entre los estudiantes.	X		X		X		
10	Las colecciones del grupo, permiten dinamizar la actividad entre sus miembros.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 5: Ejecuta							
11	El grupo creado en Educaplay, te permite navegar fácilmente e interactuar con las actividades multimedia sugeridas.	X		X		X		
12	La forma de presentar el contenido (interfaz) es intuitiva.	X		X		X		
13	Todas las actividades funcionan correctamente.	X		X		X		

14	La colección de actividades, fomenta la capacidad de relacionar conceptos ya aprendidos con los nuevos conceptos.	X		X		X	
15	Las actividades multimedia promueven la comprensión de cuentos.	X		X		X	
16	Apoya la mejora de los aprendizajes esperados por parte de los estudiantes.	X		X		X	
17	Facilita que el estudiante descubra las ideas de aprendizaje de forma autónoma.	X		X		X	
18	Estimula la reflexión de los estudiantes sobre las actividades presentadas.	X		X		X	
19	Se asegura la transferencia del conocimiento de los estudiantes con la colección de actividades	X		X		X	
	DIMENSIÓN 6: Evalúa	Si	No	Si	No	Si	No
20	El uso de la plataforma Educaplay, fomenta la dinamización de la actividad rutinaria en el aula.	X		X		X	
21	El nivel de participación de los estudiantes en Educaplay, ayuda a mejorar la comprensión de cuentos.	X		X		X	
22	La interacción de los estudiantes en la plataforma Educaplay, mejora su actitud frente a la lectura y comprensión de cuentos.	X		X		X	
23	Contribuye al aumento de la participación del estudiante en sus respectivos procesos de enseñanza-aprendizaje.	X		X		X	
24	Las actividades multimedia fortalecen el rendimiento académico.	X		X		X	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

EXPERTO 7:**ANEXO 5:****CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO: CUESTIONARIO****VARIABLE 1: Comprensión lectora de cuentos**

Nº	Dimensiones / Items	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: Propósito de lectura							
1	Identificas el tipo de cuento, por lo que observas en la portada, contraportada, imágenes interiores, títulos y subtítulos.	✓		✓		✓		
2	Las imágenes de personajes que ves en el cuento lo relacionas con tus vivencias o experiencias.	✓		✓		✓		
3	Cuando lees por primera vez un cuento, realizas anticipaciones del tipo: hipótesis de la trama.	✓		✓		✓		
4	El cuento a leer es sobre un tema de tu edad o interés.	✓		✓		✓		
5	Sabes para qué lees un cuento.	✓		✓		✓		
6	Cuando lees un cuento, fijas los objetivos a alcanzar	✓		✓		✓		
7	Al leer un cuento, ¿lo haces en forma general o segmentada	✓		✓		✓		
8	Realizas una prelectura y una lectura que te ayudan a comprender mejor los hechos.	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN 2: Reorganización de la información	Si	No	Si	No	Si	No	
9	Relacionas al momento de leer tus vivencias con las expresiones retóricas, para comprender e interpretar el cuento.	✓		✓		✓		

10	Cuando lees un cuento en físico o virtual, utilizas el subrayado o parafraseo que te ayuden a comprenderlo.	✓		✓		✓	
11	Identificas el tipo de narrador al leer el cuento.	✓		✓		✓	
12	Reconoces el ambiente en el cuento que lees: espacio, tiempo y personajes.	✓		✓		✓	
13	En el cuento que lees, reconoces: el inicio, el nudo y el desenlace.	✓		✓		✓	
14	Inferes el tema principal de un cuento.	✓		✓		✓	
15	Mencionas los hechos importantes de un cuento.	✓		✓		✓	
16	Inferes los hechos secundarios del cuento.	✓		✓		✓	
17	Reconoces los personajes protagonistas del cuento, según las acciones que realizan.	✓		✓		✓	
18	Al leer un cuento, reconoces los personajes secundarios.	✓		✓		✓	
19	A través de los hechos que se dan en un cuento, identificas al personaje antagonista.	✓		✓		✓	
20	Al leer un cuento, ordenas las acciones en forma secuencial	✓		✓		✓	
	DIMENSIÓN 3: Juicio valorativo	Si	No	Si	No	Si	No
21	El registro lingüístico utilizado por el autor en un cuento, te permiten comprender los hechos.	✓		✓		✓	
22	Las expresiones o marcas textuales que utiliza el narrador en el cuento las utiliza para hacer representaciones sociales	✓		✓		✓	
23	Expresa su opinión sobre la actitud de los personajes del cuento leído.	✓		✓		✓	



24	Las formas de pensar que se da en el cuento tienen relación con tu contexto social.	✓		✓		✓		
----	---	---	--	---	--	---	--	--

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

...07... de octubre del 2019.

Apellidos y nombres del juez evaluador: Briceño Guerrero Dora Consuelo
 DNI: 43361

Especialidad del evaluador: Mg. En Informática Educativa y TIC



 Firma

¹ **Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

² **Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³ **Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

ANEXO 3
CARTA DE AUTORIZACIÓN DE LA I.E. JUAN PABLO VIZCARDO Y GUZMÁN
ZEA



AUTORIZACIÓN

Autorizo la aplicación de la investigación **Actividades multimedia en Educaplay para mejorar la comprensión de cuentas en estudiantes de secundaria**, conducida por la Maestrante María Santos Fernández Torres. He sido informada que el objetivo de este estudio es con fines académicos y pedagógicos, respetando la confidencialidad de la información manejada en dichos espacios, así como el anonimato en la información.

Reconozco que la información que se recoja en la implementación de esta investigación es estrictamente confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de este estudio sin mi consentimiento ni de la autora.

Entiendo que una copia de esta ficha de consentimiento me será entregada, y que puedo pedir información sobre los resultados de este estudio cuando este haya concluido.




 Mg. Patricia E. Barrientos López
 DIRECTORA

Autorizo: _____

Nombre y apellidos

La Victoria, 06 de noviembre del 2019.



UNIVERSIDAD CATÓLICA SANTO TORIBIO DE MOGROVEJO
ESCUELA DE POSGRADO

CONSENTIMIENTO INFORMADO – PARA APLICAR PROYECTO

La Victoria, 4 de noviembre del 2019.

Sra. Patricia Barrientos López

Directora de la institución educativa “Juan Pablo Vizcardo y Guzmán Zea”

Apreciada Directora.

Me es muy grato comunicarme con usted para expresarle mi saludo y así mismo, hacer de su conocimiento que, siendo estudiante de la Maestría en Informática Educativa y TIC, en fines académicos y pedagógicos, respetando la confidencialidad de la información manejada en dichos espacios, así como el anonimato en la información la Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo, en la misma que estoy realizando la investigación: **Actividades multimedia en Educaplay para mejorar la comprensión de cuentos en estudiantes de secundaria** y siendo consciente de la importancia que hoy en día tienen las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) en la vida de las personas, estoy interesado en aplicar las actividades en el Aula de Innovaciones Pedagógicas, a los estudiantes del Quinto Grado “A”, de Educación Secundaria.

Por lo anterior, solicito su autorización para poder realizar la aplicación de la investigación a los estudiantes en mención y dar las facilidades respectivas, informando a la docente del Aula referida para tener en cuenta la programación del desarrollo. Esta actividad es con fines académicos y pedagógicos, respetando la confidencialidad de la información manejada en dichos espacios, así como el anonimato en la información.

Agradecemos su colaboración.

Maestrante: María Santos Fernández Torres
D.N.I: 16524309



[Handwritten signature]
06/11/19



[Handwritten name]
D^{ca}. Patricia E. Barrientos López
DIRECTORA

ANEXO 04
MATRIZ DE CONSISTENCIA

Problema	Objetivos	Hipótesis	Metodología	Conclusiones	Recomendaciones
<p>¿De qué manera las actividades multimedia en Educaplay mejoran los niveles de comprensión lectora de cuentos en los estudiantes de quinto grado A de educación secundaria de la institución educativa Juan Pablo Vizcardo y Guzmán - La Victoria, 2019?</p>	<p>Objetivo general: Determinar la influencia de las actividades multimedia en Educaplay en la mejora de los niveles de la comprensión lectora de cuentos, en los estudiantes de quinto grado A de educación secundaria de la institución educativa Juan Pablo Vizcardo y Guzmán - La Victoria, en el año 2019</p> <p>Objetivos específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diagnosticar, a través de un pretest, el nivel de comprensión lectora de cuentos en los estudiantes del grupo control y experimental • Diseñar una propuesta con actividades multimedia en Educaplay para mejorar el nivel de 	<p>Hipótesis nula (H₀): Las actividades multimedia en Educaplay no influyen en la mejora de los niveles de la comprensión lectora de cuentos de los estudiantes de quinto grado A de educación secundaria de la institución educativa Juan Pablo Vizcardo y Guzmán - La Victoria, en el año 2019.</p> <p>Hipótesis alterna (H₁): Las actividades multimedia en Educaplay influyen en la mejora de los niveles de la comprensión lectora de cuentos de los estudiantes de quinto grado A de educación secundaria de la</p>	<p>Enfoque: Cuantitativo</p> <p>Tipo: Aplicado</p> <p>Diseño: Cuasiexperimental</p> <p>Muestra: 62 estudiantes</p> <p>Variables: V.I: Actividades multimedia en Educaplay V.D: Comprensión lectora de cuentos</p> <p>Instrumentos: Lista de cotejo Prueba escrita</p>	<p>Las actividades multimedia en Educaplay influyen de manera significativa en la mejora de la comprensión lectora de cuentos de los estudiantes de quinto grado A de educación secundaria de la institución educativa Juan Pablo Vizcardo y Guzmán – La Victoria, en el año 2019, dado que, los puntajes del pretest difieren del postest, siendo las del postest mayores, destacando el incremento en los niveles Logro Esperado y Logro Destacado.</p> <p>Al diagnosticar los niveles de comprensión lectora de los estudiantes del grupo experimental y control, se halló que, la mayoría de los estudiantes de ambos grupos se situaron en el nivel Inicio, demostrando deficiencias en su comprensión lectora.</p> <p>Se diseñó una propuesta de actividades multimedia en Educaplay, a partir del diagnóstico de la situación académica de los estudiantes, las cuales estuvieron sustentadas en las teorías del Aprendizaje de Piaget, Sociocultural de</p>	<p>A la dirección pedagógica del Ministerio de Educación, concientizar e impulsar la capacitación docente sobre la importancia de la aplicación didáctica de las actividades multimedia en Educaplay en la enseñanza y adquisición de aprendizajes significativos.</p> <p>Al director de la UGEL Chiclayo de la Región Lambayeque, capacitar a los docentes de Educación Secundaria de las Instituciones Educativas públicas, sobre el uso y beneficios de las actividades educativas en Educaplay como herramienta de mejora de la comprensión lectora de los estudiantes del nivel secundario.</p>

	<p>comprensión lectora de cuentos en los estudiantes del grupo experimental.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aplicar la propuesta de actividades diseñadas en la plataforma Educaplay para mejorar el nivel de comprensión lectora de cuentos en los estudiantes del grupo experimental • Valorar, a través de un postest, el nivel de comprensión lectora de cuentos de los estudiantes del grupo experimental y control. • Comparar los resultados del pre y postest de los grupos experimental y control. 	<p>institución educativa Juan Pablo Vizcardo y Guzmán - La Victoria, en el año 2019.</p>		<p>Vygotsky y Conectivista de Siemens, juntamente con las estrategias de comprensión Lectora de Isabel Solé. Se aplicó la propuesta de actividades multimedia en Educaplay a los estudiantes del grupo experimental, teniendo en cuenta sus tres fases: Análisis, diseño e implementación. Al valorar los niveles de comprensión lectora de los estudiantes del grupo experimental y control, se hallaron diferencias significativas a favor del grupo experimental, quienes tuvieron un reducido porcentaje en el nivel Inicio y un considerable porcentaje en el nivel Logro Destacado, a diferencia del grupo control, cuya mitad de estudiantes permanecieron en el nivel Inicio. Al comparar los resultados del pre y postest de los grupos experimental y control se halló que, el nivel de comprensión lectora de cuentos de los estudiantes del grupo experimental tuvo mayores diferencias que el grupo control, con 12,75 y 5,03 puntos ganados respectivamente.</p>	<p>A la directora de la Institución Educativa Juan Pablo Vizcardo y Guzmán – La Victoria, analizar la situación académica de los estudiantes, respecto a la competencia lectora y proponer medidas de solución como la aplicación de actividades multimedia en Educaplay para contrarrestar la problemática de implicancia institucional y mundial.</p> <p>A los coordinadores académicos de la Institución Educativa Juan Pablo Vizcardo y Guzmán – La Victoria, monitorear las metodologías, recursos, materiales y estrategias de aprendizaje que utilizan los docentes en sus diversas asignaturas, a fin de mejorar los niveles de comprensión lectora de los estudiantes, así como su desempeño académico.</p>
--	--	--	--	--	--

ANEXO 05
OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala y valores	Niveles y rangos
Propósito de lectura	Relacionar el cuento con sus conocimientos previos y su contexto.	Según el título y las imágenes que observas, ¿de qué tipo de cuento, crees que se trata. ¿Los hechos del cuento, se relacionan con temas de tu edad o interés, por qué? Un cuento, lo lees porque quieres:		INICIO: 0 – 12
	Formular predicciones sobre el cuento.	¿Qué pasará con los hombres, el ángel y el religioso? Según el título y las imágenes que observas, ¿de qué crees que trata el cuento?		PROCESO: 13 - 16
	Conocer el propósito de los cuentos presentados.	¿Para qué lees un cuento?	De razón Si: 1 No: 0	LOGRO ESPERADO: 17 – 21
	Seguir instrucciones sugeridas para la lectura de los cuentos.	Al leer un cuento, ¿lo haces en forma general o segmentada? ¿Cuándo lees un cuento, primero haces una prelectura y luego una lectura por qué?		LOGRO DESTACADO: 22 – 24
Reorganización de la información	Utilizar estrategias para la lectura de los cuentos.	Las expresiones como: “¿Eres gente u otra cosa?”. “¿Al menos sabrás lavar ollas...”, ¿Tú?, cuenta todo indio...”		

	que lo relacionas con tus vivencias o forman parte de tu realidad, te facilita, la comprensión. Cuando lees un cuento en físico o virtual, utilizas el subrayado o parafraseo que te ayuden a comprenderlo.
Reconocer los elementos relevantes del cuento.	Identifica el tipo de narrador en el cuento que lee ¿Cuál el ambiente donde se desarrollan los hechos?
Identificar las partes o estructura del cuento.	Reconoce en cuento que lee el inicio, el nudo y el desenlace.
Establecer el tema principal del cuento.	El tema del cuento leído es:
Identificar los hechos principales y secundarios del cuento	El hecho principal del cuento es: ¿Cuáles son los hechos secundarios del cuento?
Reconocer los personajes principales y secundarios del cuento.	Los personajes principales del cuento son: Los personajes secundarios del cuento son:
Reconocer el personaje antagonista del cuento.	El personaje antagonista del cuento es:
Elaborar un resumen del cuento leído.	Selecciona y ordena las ideas del cuento leído, según la importancia.

Juicio valorativo	Evaluar el lenguaje utilizado por el autor al narrar el cuento.	¿El registro lingüístico utilizado por el autor del cuento, te permiten comprender los hechos? ¿Las expresiones o marcas textuales que utiliza el narrador en el cuento las utiliza para hacer representaciones sociales?
	Opinar sobre las actitudes de los personajes en el cuento.	El personaje o los personajes del cuento, con quién o quiénes discrepas, de acuerdo a su actitud es:
	Emitir una opinión sobre las ideologías en relación a sus	Para ti, las formas de pensar y actuar que se da en el cuento tienen relación con tu contexto social, porque:

Variable independiente: Actividades multimedia en Educaplay

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala y valores	Niveles y rangos
Diseña	Señala los aprendizajes esperados mostrando coherencia didáctica	1. En la colección de actividades en Educaplay, se señala los aprendizajes esperados. 2. Las instrucciones de cada actividad se presentan con claridad.	De razón Si: 1 No: 0	Deficiente : 0-12 puntos
	Usa formatos adecuados en el diseño de los contenidos	3. El formato y diseño de los contenidos ayuda a mejorar la comprensión y asimilación del conocimiento que contienen. 4. Los textos, imágenes y los audios son de buena calidad.		Regular: 13-16 puntos
	Muestra calidad en los contenidos	5. Las actividades diseñadas están organizadas de acuerdo a la temática en estudio. 6. Las actividades propuestas en la colección, se complementan mutuamente. 7. Existen actividades que permiten reconocer los aspectos del cuento. 8. Las lecturas presentadas en las actividades están adaptados a tus intereses. 9. Las actividades diseñadas fortalecen la colaboración entre los estudiantes.		Buena: 17- 20 puntos
				Muy buena: 21-24 puntos

Ejecuta	Permite navegar con facilidad en todo el entorno de la plataforma	<p>10. Las colecciones del grupo, permiten dinamizar la actividad entre sus miembros.</p> <p>11. El grupo creado en Educaplay, permite navegar fácilmente e interactuar con las actividades multimedia sugeridas.</p> <p>12. La forma de presentar el contenido (interfaz) es intuitiva</p> <p>13. Todas las actividades funcionan correctamente.</p> <p>14. La colección de actividades, fomenta la capacidad de relacionar conceptos ya aprendidos con los nuevos conceptos.</p>
	Facilita la usabilidad en cada actividad	<p>15. Las actividades multimedia promueven la comprensión de cuentos.</p> <p>16. Las actividades multimedia apoyan a la mejora de los aprendizajes esperados por parte de los estudiantes.</p>
Ejecuta	Genera reflexión propiciando la crítica e innovación	<p>17. Las actividades multimedia facilitan que el estudiante descubra las ideas de aprendizaje de forma autónoma.</p> <p>18. Las actividades multimedia estimulan la reflexión de los estudiantes sobre las actividades presentadas.</p>
	Promueve la transferencia del conocimiento	<p>19. Se asegura la transferencia del conocimiento de los estudiantes con la colección de actividades.</p>
Evalúa	Fomenta los niveles de mejora en los estudiantes	<p>20. Las actividades multimedia en Educaplay fomentan la dinamización de la actividad rutinaria en el aula.</p>

	21.El nivel de participación de los estudiantes en Educaplay, ayuda a mejorar la comprensión de cuentos.
Genera impacto positivo al trabajar en Educaplay	22.La interacción de los estudiantes en la plataforma Educaplay. mejora su actitud frente a la lectura y comprensión de cuentos. 23. Las actividades multimedia fortalecen el rendimiento académico.
Favorece la participación en los estudiantes	24.Contribuye al aumento de la participación del estudiante en sus respectivos procesos de enseñanza-aprendizaje.

ANEXO 06: PROGRAMA

ACTIVIDADES MULTIMEDIA EN EDUCAPLAY PARA LA COMPRENSIÓN DE CUENTOS

- I. Datos informativos:
 - 1.1. Unidad de Aprendizaje N° 4
 - 1.2. Bimestre: IV
 - 1.3. Grado 5to - VII Ciclo
 - 1.4. Sección: A
 - 1.5. Área: Comunicación
 - 1.6. Docente: María Santos Fernández Torres

II. Problema:

La investigación surge ante la preocupación sobre el bajo nivel de Comprensión lectora que logran los estudiantes de segundo grado de la institución educativa Juan Pablo Vizcardo y Guzmán- La Victoria. Las referencias se han obtenido de los resultados de las Actas de Evaluaciones finales y registros de los docentes año 2016 -2018. Además, las estadísticas de la Evaluación Censal de los Estudiantes, (ECE 2016- 2018). Como se muestran los niveles en la data siguiente:

Resultados estadísticos de la ECE- I. E. Juan Pablo Vizcardo y Guzmán –La Victoria

AÑO	PARTICIPANTES	NIVEL Y PORCENTAJE			
2016	133	Previo al inicio: 12 (9.0 %)	Inicio: 53 (39.8 %)	Proceso: 42 (31.6 %)	Satisfactorio: 26 (19.5 %)
2018		10.2 %	41.5 %;	33.9 %	14.4 %

Datos tomados de los resultados de las Evaluaciones Censales de Estudiantes de segundo grado en Comprensión Lectora.

Los datos obtenidos como resultados en Comprensión Lectora en los años 2016- 2018- ECE, muestran que, en segundo grado de secundaria, los estudiantes no alcanzan los niveles esperados, pues se encuentran en el previo al inicio, es decir ni siquiera entienden lo que

leen, gran porcentaje están en inicio, en proceso, regular participantes; logrando en minoría el nivel satisfactorio.

De la misma manera, los niveles que se observan en los resultados se deben a la manera tradicional de enseñar la lectura de textos en el aula, sin tener en cuenta algunas estrategias de parte del docente para que motive a realizar esta actividad, por los estudiantes. Así como también, la práctica de lectura no se realiza en otras áreas académicas que refuercen, y la inclusión de las TIC en el desarrollo de las actividades o experiencias y el acompañamiento respectivo para que el participante mantenga el interés para lograr aprendizajes significativos y de acuerdo a sus intereses.

III. Fundamentación

La aplicación de la lectura de cuentos en la plataforma Educaplay como herramienta educativa en la Comprensión de lectura, busca que el estudiante sea agente de su propio aprendizaje mediante los juegos dinámicos y entretenidos, que se mantenga activo y se recree mientras lee para comprender, con la ayuda de imágenes, videos, audios que le conlleva a mantenerse interesado en los contenidos y sucesos de los cuentos despertando su imaginación, con nuevas estrategias, habilidades y tiempo de estudio recreativo.

Además, la plataforma como una herramienta educativa, facilita el trabajo del docentes y estudiantes, ya que le permite al primero, diseñar sus propias actividades mediante crucigramas, preguntas con varias opciones, completar textos, sopa de letras, videoquiz, juego de ruleta, mosaico, etc., llevando así a la dinamización en el aprendizaje del discente. Del mismo modo, contribuye a despertar el interés del participante en las clases impartidas, motiva a leer un texto e interactuar en el proceso de enseñanza - aprendizaje, atendiendo de la misma manera el factor pedagógico que atravesamos en la institución educativa.

De la misma manera, ayuda a contextualizar una necesidad educativa que se hace imprescindible vincularla con el aprendizaje móvil para incrementar la lectura porque forman parte de la cotidianidad, UNESCO (2021). Sustentado también por las teorías de Vygotsky, Piaget, Siemens, Solé y Cassany, que contextualizan la lectura como parte de la

comunidad, en espacios escolares, y aprendiendo de manera interactiva, según el interés y propósito. Por eso, Educaplay permite realizar mejoras la labor del docente, para el diseño de actividades educativas, formar grupos de estudiantes y colecciones para jugar y aprender. Por eso, debemos tener en cuenta una aplicación multimedia al diseñar, su calidad del entorno visual que son de gran importancia en el aprendizaje (Beloch, 2013).

IV. Objetivos

4.1 Objetivo general

Determinar la influencia de las actividades multimedia en Educaplay para mejorar la comprensión lectora de cuentos, en los estudiantes de quinto grado A de educación secundaria de la institución educativa Juan Pablo Vizcardo y Guzmán - La Victoria, en el año 2019.

4.2. Objetivos específicos

- Diagnosticar a través del pretest, el nivel de comprensión lectora de cuentos en los estudiantes de quinto grado A de educación secundaria de la institución educativa.
- Diseñar un conjunto de actividades multimedia con el uso de la plataforma Educaplay, para mejorar el nivel de comprensión lectora de cuentos en los estudiantes de quinto grado A de educación secundaria de la institución educativa.
- Aplicar las actividades diseñadas en la plataforma Educaplay, para mejorar el nivel de comprensión lectora de cuentos en los estudiantes de quinto grado A de educación secundaria de la institución educativa.
- Evaluar mediante el postest el nivel de comprensión lectora de cuentos en los estudiantes de quinto grado A de educación secundaria de la institución educativa Juan Pablo Vizcardo y Guzmán – La Victoria, en el año 2019.

V. EVALUACIÓN

La evaluación se realizó culminado el desarrollo de las actividades en la plataforma para conocer el nivel de comprensión con los cuentos seleccionados y las estrategias utilizadas. La evaluación realizada fue formativa y sumativa, que se aplicó al inicio (diagnóstica) y de salida teniendo en cuenta las evidencias durante el proceso. Para ello, se utilizó instrumentos como el cuestionario, la lista de cotejo.

VI. DESARROLLO DE SESIONES

Para ejecutar las actividades en la plataforma se planificó 5 sesiones con los cuentos: De introducción a Educaplay, La abeja haragana, Interior L, La gallina degollada y Una estación de amor. Para ello, se diseñó las actividades teniendo en cuenta la creación de colecciones, el grupo de estudiantes y las diversas actividades multimedia que ofrece la herramienta: presentación de textos, videoquiz, mosaico, ruleta de palabras, relacionar palabras, completar textos, test, en relación a los cuentos a leer con los estudiantes; interactuando con la docente en clase, desde sus hogares con la intervención de sus padres o en el Aula de Innovaciones Pedagógicas, (AIP) y así fortalecer sus competencias individuales en el manejo del aula virtual para mejorar sus aprendizajes en la comprensión lectora.

Sesión 1:

Cuento La abeja haragana (Horacio Quiroga)

https://www.ingenieria.unam.mx/dcsyhfi/material_didactico/Literatura_Hispanoamericana_Contemporanea/Autores_Q/QUIROGA/abeja.pdf

INSTITUCIÓN EDUCATIVA

“JUAN PABLO VIZCARDO Y GUZMÁN”

NIVEL SECUNDARIA

ÁREA: Comunicación

FECHA

5/11/2019

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 1

NOMBRE DE LA SESIÓN: Interactuamos con cuentos del Proyecto para mejorar la comprensión lectora.

I. DATOS GENERALES:

PROFESORA	GRADO	SECCIÓN	DURACIÓN
María Santos Fernández Torres	Quinto	“A”	90 minutos

II. APRENDIZAJE ESPERADO:

COMPETENCIA DE ÁREA	
Lee diversos tipos de textos en su lengua materna.	
CAPACIDAD	DESEMPEÑOS
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Obtiene información del texto escrito. ▪ Infiere e interpreta información del texto. ▪ Reflexiona sobre formas y contenidos del texto a partir de su conocimiento y experiencia. ▪ Evalúa el uso del lenguaje, la intención de los recursos textuales y el efecto del texto en el lector a partir de su conocimiento y del contexto sociocultural. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Lee diversos tipos de texto con estructuras complejas y vocabulario variado. ▪ Integra información contrapuesta que está en distintas partes del texto. ▪ Interpreta el texto considerando información relevante y complementaria para construir su sentido global.
COMPETENCIA DIGITAL	
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC.	
CAPACIDAD	DESEMPEÑOS
Interactúa en entornos virtuales.	Utiliza herramientas virtuales en desarrollo de sus aprendizajes.
ENFOQUE TRANSVERSAL	ACCIONES OBSERVABLES
Cuidado del ambiente.	Trabajo individual y participación activa en la lectura y desarrollo de actividades.
CONTENIDOS TEMÁTICOS	
Interpretamos cuentos a través de actividades multimedia en la plataforma Educaplay para mejorar la comprensión lectora.	

III. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

¿QUÉ NECESITAMOS HACER ANTES DE LA SESIÓN?	¿QUÉ RECURSOS O MATERIALES SE UTILIZARÁN EN ESTA SESIÓN?
Hacer mención sobre los acuerdos para el desarrollo de la actividad. Fijar aprendizajes significativos de acuerdo al enfoque y contexto.	Multimedia, internet, videos, audios, imágenes, laptops, OLO internet, tableta, computadoras, texto virtual.
DURACIÓN	2 horas (90 minutos)

IV. MOMENTOS DIDÁCTICOS:

MOMENTO	MOMENTOS	ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO	EVALUACIÓN
INTRODUCCIÓN	INICIO	<p>La docente saluda a los estudiantes y entabla diálogo con ellos/as para hacerles recordar las actitudes a tener en cuenta para el buen desarrollo de la actividad. Luego plantea las siguientes preguntas para relacionarlas con sus conocimientos previos: ¿Qué texto leímos en la sesión anterior?, ¿leíste de manera virtual o un texto impreso?, ¿cómo prefieres leer y que te ayude a comprender?, ¿qué recuerdas de los personajes?, ¿se relacionan con tu edad, interés o contexto?, ¿qué elementos o aspectos encontramos en los cuentos?, ¿cómo los identificamos?, ¿te facilita comprender cuando lees un texto de manera virtual o trabajas a través de una plataforma?, ¿qué otros aspectos identificas en un cuento? ¿conoces alguna plataforma virtual que utilizas para desarrollar tus actividades de aprendizaje con tus docentes?</p> <p>Los estudiantes aportan sus ideas y respuestas ante lo planteado por la docente.</p> <p>La docente les informa que vamos a utilizar la plataforma Educaplay, en qué consiste y les explica cada actividad que ahí se encuentran y están listas para leer, observar y desarrollarlas en las colecciones y que, además, se ha creado un grupo para interactuar de manera virtual, desde su casa, a distancia o en AIP, de manera presencial para participar y comprender mejor las actividades propuestas e interactuar con cuatro cuentos, detallando en qué consiste cada actividad y les entrega a cada uno un código. Luego les pregunta: ¿Qué te parece las actividades indicadas en Educaplay?, ¿cómo ingresarás a la plataforma para desarrollar tus actividades compartidas en el grupo y participar?, ¿cuáles te parecen interesantes?, ¿qué te parece el grupo y la colección para el desarrollo de la comprensión lectora de la plataforma indicada?</p> <p>Los estudiantes aportan sus ideas y partiendo de estas, se presenta el propósito de la sesión: Mejorar la comprensión de textos con la interacción de cuentos y los autores para valorar, reflexionar, y expresar nuestro punto de vista sobre los hechos que en cada uno</p>	<p>Diálogo</p> <p>Interrogantes</p> <p>Diálogo</p> <p>Exposición</p> <p>Diálogo</p> <p>Interrogantes</p>	10'	<p>A</p> <p>L</p> <p>U</p> <p>A</p> <p>C</p> <p>I</p> <p>Ó</p> <p>N</p>

N		se narra, utilizando Educaplay, y las actividades compartidas en el grupo, para reflexionar y contrastar con relación a su contexto para aplicarlo en su vida y al tomar una decisión ante las adversidades que se pueden presentar.			F O R M A T I V A Y S U M A T I V A
	D E S A R R O L L O	<p>La docente invita a los estudiantes a entregar sus códigos para ingresar a la Plataforma que se está utilizando en el desarrollo del Proyecto sobre Comprensión lectora de cuentos; así como las diversas actividades que se desarrollarán en dicha plataforma.</p> <p>Los estudiantes escuchan y dialogan con la docente, sobre lo escuchado, anotan información necesaria; según su propósito de cada uno/a que contribuya a sus conocimientos indicados.</p> <p>La docente procede a revisar su código con cada estudiante, para ingresar al grupo y participar en el desarrollo de actividades que se encuentran en la Plataforma, indicándoles que la evaluación, es virtual – sumativa y formativa con cada actividad que ellos deben desarrollar en su grupo. Luego les da las indicaciones de cómo ingresar a cada uno/a para iniciar la lectura y el desarrollo de acuerdo a lo diseñado y, ahí propuesto.</p> <p>La docente hace recordar a cada estudiante, que una vez ingresado al grupo deben participar en el desarrollo de actividades que se encuentran en la Plataforma, iniciando primero, por la presentación, de cuentos; luego cada una de ellas: Sopa de letras, relacionar columnas, completar textos, videoquiz, test, ruleta de palabras; con su acompañamiento, para dar alguna orientación y aclarar dudas. Reiterándoles que la evaluación, es virtual con cada actividad que ellos/as desarrollen en su grupo. Luego les indica verificar cada una de las actividades multimedia, ahí propuestas y desarrollarlas sobre el cuento La abeja haragana para continuar en la siguiente sesión.</p> <p>La docente orienta y acompaña a los estudiantes sobre el trabajo de los cuentos y las actividades propuestas en el grupo y el tiempo que se les asignará en cada actividad.</p> <p>La docente acompaña a los estudiantes en el proceso de desarrollo de las actividades orientando su participación.</p> <p>Los estudiantes identificarán los aspectos indicados en los juegos, con la orientación de la docente y desarrollan cada actividad sobre cuentos, identificando: tipo de texto, tipo de cuento, de narrador, personajes, ambiente, estructura, sucesos, recursos, ideologías,</p>	<p>Exposición Códigos</p> <p>Diálogo multimedia Internet OLO -móvil Computador</p> <p>laptops Plataforma Educaplay multimedia Tableta Lectura</p> <p>Actividades multimedia</p> <p>Tableta</p> <p>Internet</p> <p>Plataforma multimedia</p> <p>Laptops</p> <p>Computador as</p>	5'	

	<p>representaciones y otros de acuerdo a lo planteado en cada actividad multimedia: presentación, sopa de letras, test, relacionar, videoquiz, completar texto, ruleta de palabras y otros. La docente, reitera que es muy importante tener en cuenta, primero la presentación para comprender el contenido y desarrollar las diversas actividades propuestas, pero no deben descuidar su código, incluso pueden ingresar desde su móvil, en forma personal y tener en cuenta el tiempo indicado en cada actividad para lograr la meta y el uso de las herramientas tecnológicas en el proceso.</p> <p>Los estudiantes desarrollarán cada actividad indicada para consolidar los resultados que obtendrán con sus participaciones posteriores.</p> <p>La docente agradece a los estudiantes por su participación en el desarrollo de la nueva modalidad de inter aprendizaje, en la comprensión lectora de cuentos, y los anima a continuar; incide en las ideas fuerza, para mejorar sus estándares de aprendizaje.</p>	Diálogo	
C I E R R E	<p>La docente felicita y agradece a los estudiantes por su participación, en el trabajo realizado. Luego los invita a responder las preguntas metacognitivas en forma oral: ¿Logramos el propósito de la sesión?, ¿qué aprendí?, ¿cómo aprendí?, ¿cómo me sentí?, ¿qué me parece la plataforma mencionada y utilizada por el grupo en el desarrollo de las actividades de comprensión?, ¿para qué me servirá en la vida lo que hoy aprendí?</p>	Interrogantes Diálogo	5'

LINKOGRAFIA:

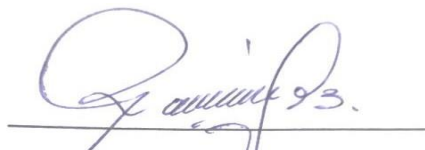
<https://www.biblioteca.org.ar/libros/1751.pdf>

www.educaplay.com

<https://es.educaplay.com/tipos-de-actividades>



MARÍA S. FERNÁNDEZ TORRES
DOCENTE DE ÁREA



BETTY R. RAMÍREZ HEREDIA
DOCENTE DE DAIP NIVEL SECUNDARIA

INSTITUCIÓN EDUCATIVA "JUAN PABLO VIZCARDO Y GUZMÁN"	NIVEL SECUNDARIA	ÁREA:
		FECHA

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 2

11/ 11/2019

NOMBRE DE LA SESIÓN: Interactuamos con el cuento La abeja haragana para comprender textos escritos.

I. DATOS GENERALES:

PROFESORA	GRADO	SECCIÓN	DURACIÓN
María Santos Fernández Torres	Quinto	"A"	135 minutos

II. APRENDIZAJE ESPERADO:

COMPETENCIA DE ÁREA	
Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna.	
CAPACIDAD	DESEMPEÑOS
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Obtiene información del texto escrito. ▪ Infiere e interpreta información del texto. ▪ Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Lee diversos tipos de texto con estructuras complejas y vocabulario variado. ▪ Integra información contrapuesta que está en distintas partes del texto. ▪ Interpreta el texto considerando información relevante y complementaria para construir su sentido global.
COMPETENCIA DIGITAL	
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC.	
CAPACIDAD	DESEMPEÑOS
Interactúa en entornos virtuales.	Utiliza herramientas virtuales en desarrollo de sus aprendizajes.
ENFOQUE TRANSVERSAL	ACCIONES OBSERVABLES
Cuidado del ambiente.	Trabajo individual y participación activa en la lectura y desarrollo de actividades.
CONTENIDOS TEMÁTICOS	
Lectura y análisis del cuento La abeja haragana a través de Educaplay.	

III. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

¿QUÉ NECESITAMOS HACER ANTES DE LA SESIÓN?	¿QUÉ RECURSOS O MATERIALES SE UTILIZARÁN ESTA SESIÓN?
Hacer mención sobre los acuerdos para el desarrollo de la actividad. Fijar aprendizajes significativos de acuerdo al enfoque y contexto.	Multimedia, internet, videos, laptops, computadoras, texto virtual.
DURACIÓN	3 horas (135 minutos)

IV. MOMENTOS DIDÁCTICOS:

M O M E N T O S	MOMENTOS	ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	MEDIOS Y MATERIALES	T I E M P O	E V A L U A C I O N
I N I C I O		La docente saluda a los estudiantes y entabla diálogo con ellos para hacerles recordar las actitudes a tener en cuenta para el buen desarrollo de la actividad. Luego plantea las siguientes preguntas para relacionarlas con sus conocimientos previos: ¿Qué texto estábamos leyendo en la sesión anterior?, ¿quiénes son los personajes?, ¿qué elementos y aspectos encontramos en este?, ¿cómo los identificamos?, ¿crees que es fácil o complejo de acuerdo a lo que observamos anteriormente, comprenderlo de manera virtual?, ¿quién es la protagonista?, ¿qué le sucederá?, ¿cómo lo solucionará? Los estudiantes aportan sus ideas y partiendo de estas, se presenta el propósito de la sesión: Mejorar la comprensión de textos con el cuento La abeja haragana, utilizando como herramienta Educaplay para leer y comprender.	Diálogo Interrogantes Diálogo Exposición Diálogo	15'	A L U M N O
	D E S A R R O L L O	La docente invita a los estudiantes a escuchar y recordar lo referente a la Plataforma a utilizar para el desarrollo del Proyecto sobre Comprensión lectora, así como las diversas actividades que se pueden desarrollar con dicha herramienta. Los estudiantes escuchan y dialogan con la docente, sobre lo escuchado, anotan información más relevante, si es necesario, según su propósito de cada uno/a. La docente orienta y acompaña a los estudiantes para hacer su ingreso a la Plataforma. Indica que una vez seleccionada la información, primero deben iniciar por la presentación, luego procedan a desarrollar cada una, sobre el primer cuento. Para ello, se debe leer las indicaciones respectivas. La docente acompaña a los estudiantes en el proceso para el desarrollo de las actividades, guía su trabajo. Los estudiantes identifican los aspectos del cuento, con la orientación de la docente y desarrollan cada actividad indicando: tipo de cuento, personajes, ambiente, estructura,	Exposición Diálogo Códigos Internet OLO –móvil Computadoras laptops Plataforma Educaplay Lectura	60' 50'	A C T I V I D A D E S

Ó N	O	<p>sucesos, recursos, ideologías, representaciones y otros, de acuerdo a lo planteado en cada actividad multimedia.</p> <p>La docente les indica que en este tipo de trabajo es muy importante tener en cuenta, primero la presentación para comprender el contenido del cuento y desarrollar las diversas actividades diseñadas ahí, pero que es importante cuidar su código, incluso pueden ingresar desde su móvil, en forma personal y tener en cuenta el tiempo en cada actividad para lograr la meta.</p> <p>Los estudiantes interactúan en la plataforma y los juegos para concluir con lo planteado y obtener sus puntajes respectivos. La docente agradece a los estudiantes por su participación en el desarrollo de la nueva modalidad de enseñanza - aprendizaje en la comprensión lectora de cuentos, los anima a continuar, e incide en las ideas fuerza.</p>	<p>Actividades multimedia</p> <p>Internet</p> <p>Computadoras</p> <p>Diálogo</p>	5'	N S U M A T I V A
	C I E R R E	<p>La docente felicita y agradece a los estudiantes por su participación y por el trabajo realizado. Luego los invita a responder las preguntas metacognitivas en forma oral y escrita: ¿Logramos el propósito de la sesión?, ¿qué aprendí?, ¿cómo aprendí?, ¿cómo me sentí?, ¿para qué aprendí?, ¿de lo aprendido, qué me servirá para practicarlo en la vida?</p>	<p>Preguntas</p>	5'	

LINKOGRAFIA:

<https://www.biblioteca.org.ar/libros/1751.pdf>

www.educaplay.com

<https://es.educaplay.com/tipos-de-actividades/>

www.educaplay.com

MARÍA S. FERNÁNDEZ TORRES
DOCENTE DE ÁREA

BETTY R. RAMÍREZ HEREDIA
DOCENTE DE DAIP NIVEL SECUNDARIA

Sesión 3:

Cuento Interior “L” (Julio Ramón Ribeyro).

<https://lecturia.org/cuentos-y-relatos/julio-ramon-ribeyro-interior-l/825/>

INSTITUCIÓN EDUCATIVA “JUAN PABLO VIZCARDO Y GUZMÁN ZEA”	NIVEL SECUNDARIA	ÁREA: Comunicación
		FECHA 15/11/2019

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 3**NOMBRE DE LA SESIÓN:** Interactuamos con el cuento Interior “L”, para mejorar la comprensión.**I. DATOS GENERALES:**

PROFESORA	GRADO	SECCIÓN	DURACIÓN
María Santos Fernández Torres	Quinto	“A”	135minutos

II. APRENDIZAJE ESPERADO:

COMPETENCIA DE ÁREA	
Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna.	
CAPACIDAD	DESEMPEÑOS
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Obtiene información del texto escrito. ▪ Infiere e interpreta información del texto. ▪ Reflexiona sobre formas y contenidos del texto a partir de su conocimiento y experiencia. ▪ Evalúa el uso del lenguaje, la intención de los recursos textuales y el efecto del texto en el lector a partir de su conocimiento y del contexto sociocultural. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Lee diversos tipos de texto con estructuras complejas y vocabulario variado. ▪ Integra información contrapuesta que está en distintas partes del texto. ▪ Interpreta el texto considerando información relevante y complementaria para construir su sentido global.
COMPETENCIA DIGITAL	
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC.	
CAPACIDAD	DESEMPEÑOS
Interactúa en entornos virtuales.	Utiliza herramientas virtuales en desarrollo de sus aprendizajes
ENFOQUE TRANSVERSAL	ACCIONES OBSERVABLES
Cuidado del ambiente.	Trabajo individual y participación activa en la lectura y desarrollo de actividades.
CONTENIDOS TEMÁTICOS	
Análisis e interpretación del cuento Interior “L”, a través de actividades multimedia en Educaplay.	

III. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

¿QUÉ NECESITAMOS HACER ANTES DE LA SESIÓN?	¿QUÉ RECURSOS O MATERIALES SE UTILIZARÁN EN ESTA SESIÓN?
Hacer mención sobre los acuerdos para el desarrollo de la actividad. Fijar aprendizajes significativos de acuerdo al enfoque y contexto.	Multimedia, internet, videos, audios, imágenes, laptops, OLO internet, tableta, computadoras, texto virtual.
DURACIÓN	3 horas (135 minutos)

IV. MOMENTOS DIDÁCTICOS:

M O M E N T O S	MOMENTOS	ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	MEDIOS Y MATERIALES	T I E M P O	E V A L U A C I Ó N
I N I C I O	I N I C I O	La docente saluda a los estudiantes y dialoga con ellos/as para hacerles recordar las normas de convivencia establecidas a tener en cuenta para el buen desarrollo de la actividad. Luego plantea las siguientes preguntas para relacionarlas con sus conocimientos previos: ¿Qué texto leímos y analizamos en la sesión anterior?, ¿qué roles asumieron los personajes en relación a la realidad?, ¿qué elementos y partes encontramos?, ¿cómo los identificamos? ¿te fue fácil comprender un cuento a través de la plataforma que estamos trabajando?, ¿qué otros aspectos identificas en un cuento al desarrollar las actividades del grupo en las colecciones?, ¿de ser así, cómo lograrías comprenderlo?, ¿te parece fácil el desarrollo de las actividades que estas realizando en Educaplay?, ¿te es fácil o difícil ingresar a la plataforma para desarrollar tus actividades?, ¿cómo vas en el desarrollo de las colecciones, ya las terminaste?, ¿has tenido alguna dificultad, hasta hoy en la participación de las actividades compartidas en el grupo?, ¿cuáles te parecen interesantes?, ¿por qué?, ¿comprendes lo que estás leyendo?, ¿te es práctico leer así? Los estudiantes expresan sus ideas y, a partir de estas, se presenta el propósito de la sesión: Mejorar la comprensión de textos con el cuento Interior “L” de Julio Ramón Ribeyro interactuando en la plataforma Educaplay, y las actividades compartidas en el grupo.	Diálogo Interrogantes Diálogo Exposición Preguntas Diálogo	10´	A L U A C I Ó N
		La docente invita a los estudiantes a revisar sus códigos para ingresar a la Plataforma que se está utilizando en el desarrollo del Proyecto sobre Comprensión lectora de cuentos, así como; las diversas actividades que se están desarrollando en dicha plataforma multimedia. Los estudiantes escuchan y dialogan con la docente sobre lo mencionado, anotan información necesaria según su propósito, para mejorar a sus conocimientos TIC y comprender el texto. La docente hace recordar a cada estudiante, que una vez que ingresen deben participar en el desarrollo de actividades que	Exposición Códigos Diálogo multimedia Internet OLO móvil Computadoras laptops Plataforma	15´	I Ó N

N	S A R R O L L O	<p>se encuentran en la Plataforma, iniciando primero, por la presentación, luego cada una de ellas. Sopa de letras, relacionar columnas, completar textos, videoquiz, mosaico, relacionar ideas, test; con su acompañamiento para darles orientación y aclarar dudas, si los tuvieran. Reitera que la evaluación es virtual e individual con cada actividad que desarrollen en su grupo. Luego, les indica verificar cada una de las actividades multimedia ahí propuestas y desarrollarlas, si les faltara continuar para terminarlas todas.</p> <p>La docente orienta y acompaña a los estudiantes sobre el trabajo del cuento.</p> <p>Las y los estudiantes participan de manera activa y dinámica. La docente acompaña a los estudiantes en el desarrollo de las actividades y monitorea su trabajo de cada uno/a.</p> <p>Los estudiantes identifican los aspectos del cuento, con la orientación de la docente y desarrollan cada actividad identificando: tipo de cuento, de narrador, personajes, ambiente, estructura, sucesos o hechos, recursos literarios, ideologías, representaciones y otros, de acuerdo a lo planteado en cada actividad multimedia: presentación, sopa de letras, test, relacionar, videoquiz, completar texto y otros.</p> <p>La docente les menciona que inicien por la presentación para comprender el contenido y desarrollar las diversas actividades propuestas en Educaplay, pero es importante también cuidar su código, incluso pueden ingresar desde su móvil en casa de manera personal y tener en cuenta el tiempo indicado en cada actividad para lograr que no esté pendiente alguna de las que se ha considerado.</p> <p>Los estudiantes participan en cada actividad, indicada para lograr los resultados de acuerdo a sus participaciones.</p> <p>La docente agradece a los estudiantes por su participación e interés en la lectura mejorar su comprensión lectora con los cuentos, y los anima a continuar, incidiendo en las ideas fuerza para que quede claro y continuar en la siguiente clase.</p>	<p>Educaplay multimedia tableta Lectura</p> <p>Actividades multimedia</p> <p>tablea Internet plataforma multimedia laptops Computadoras</p> <p>Diálogo</p>	<p>95'</p> <p>10'</p>	S U M A T I V A
	C I E R R E	<p>La docente felicita y agradece a los estudiantes por su participación y por el trabajo realizado. Luego los invita a responder las preguntas metacognitivas en forma oral: ¿Logramos el propósito de la sesión?, ¿qué aprendí?, ¿cómo aprendí?, ¿cómo me sentí?, ¿qué me pareció la plataforma utilizada por el grupo en el desarrollo de las actividades de comprensión de textos?, ¿para qué aprendí? ¿para qué me servirá en la vida lo que, lo aprendido?</p>	<p>Diálogo</p> <p>Interrogantes</p> <p>Diálogo</p>	5'	

LINKOGRAFIA:

<https://www.biblioteca.org.ar/libros/1751.pdf>

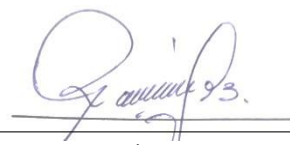
www.educaplay.com

<https://es.educaplay.com/tipos-de-actividades/>



MARÍA S. FERNÁNDEZ TORRES

DOCENTE DE ÁREA



BETTY R. RAMÍREZ HEREDIA

DOCENTE DE DAIP NIVEL SECUNDARIA

Sesión 4: Cuento Una gallina degollada (Horacio Quiroga)

https://www.ingenieria.unam.mx/dcsyhfi/material_didactico/Literatura_Hispanoamericana_Contemporanea/Autores_Q/QUIROGA/gallina.pdf

INSTITUCIÓN EDUCATIVA
"JUAN PABLO VIZCARDO Y GUZMÁN"

NIVEL SECUNDARIA

ÁREA: Comunicación

FECHA

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 4

25/ 11/2019

NOMBRE DE LA SESIÓN: Interactuamos con el cuento La gallina degollada, para mejorar la comprensión lectora.

I. DATOS GENERALES:

PROFESORA	GRADO	SECCIÓN	DURACIÓN
María Santos Fernández Torres	Quinto	"A"	90 minutos

II. APRENDIZAJE ESPERADO:

COMPETENCIA DE ÁREA	
Lee diversos tipos de textos en su lengua materna.	
CAPACIDAD	DESEMPEÑOS
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Obtiene información del texto escrito. ▪ Infiere e interpreta información del texto. ▪ Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Lee diversos tipos de texto con estructuras complejas y vocabulario variado. ▪ Integra información contrapuesta que está en distintas partes del texto. ▪ Interpreta el texto considerando información relevante y complementaria para construir su sentido global.
COMPETENCIA DIGITAL	
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC.	
CAPACIDAD	DESEMPEÑOS
Interactúa en entornos virtuales.	Utiliza herramientas virtuales en desarrollo de sus aprendizajes.
ENFOQUE TRANSVERSAL	ACCIONES OBSERVABLES
Cuidado del ambiente.	Trabajo individual y participación activa en la lectura y desarrollo de actividades en la plataforma .
CONTENIDOS TEMÁTICOS	
Análisis e interpretación del cuento La gallina degollada, de Horacio Quiroga, a través de Educaplay.	

III. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

¿QUÉ NECESITAMOS HACER ANTES DE LA SESIÓN?	¿QUÉ RECURSOS O MATERIALES UTILIZARÁN EN ESTA SESIÓN?
Hacer mención sobre los acuerdos para el desarrollo de la actividad. Fijar aprendizajes significativos de acuerdo al enfoque y contexto.	Multimedia, internet, videos, audios, imágenes, laptops, OLO internet, tableta, computadoras, texto virtual, móvil.
DURACIÓN	2 horas (90 minutos)

IV. MOMENTOS DIDÁCTICOS:

M	MOMENTOS	ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	MEDIOS Y MATERIALES	T I E M P O	E V A L U A C I Ó N
T I C I V A C I O	I N I C I O	<p>La docente saluda a los estudiantes, dialoga con ellos/as para hacerles recordar las actitudes a tener en cuenta para el buen desarrollo de la actividad. Luego, les plantea preguntas para relacionarlas con sus conocimientos previos: ¿Cuál fue el cuento que leímos en la sesión anterior?, ¿qué procesos seguimos para leer y comprender un cuento?, ¿cuáles son los personajes que reconocieron?, ¿qué elementos encontraron en el texto leído?, ¿cómo identificamos la estructura y los hechos en un cuento?, ¿te fue fácil o difícil comprender el cuento que leíste?, ¿crees que es difícil por ser de vocabulario complejo?, ¿de ser así, cómo lograrías comprenderlo?, ¿identificaste las actitudes y valores de los personajes, al leerlo?, ¿qué te parece, leer y desarrollar las actividades sobre los cuentos en Educaplay?, ¿has tenido alguna dificultad para ingresar a la plataforma y desarrollar tus actividades, hasta hoy?, de ser así, ¿cómo lo solucionaste?, ¿ya las terminaste con tu participación en las actividades compartidas en el grupo?, ¿recuerdas qué paso continúa después que terminas de leer y comprender un texto?</p> <p>Los estudiantes aportan sus ideas y en función de ello, se presenta el propósito de la sesión: Mejorar la comprensión de textos con el cuento La gallina degollada, de Horacio Quiroga, utilizando la plataforma Educaplay para analizar y desarrollar las actividades compartidas en el grupo.</p>	<p>Diálogo</p> <p>Interrogantes</p> <p>Diálogo</p> <p>Exposición</p> <p>Interrogantes</p> <p>Diálogo</p>	10'	A L U A C I Ó
		D E S	<p>La docente invita a los estudiantes que revisen sus códigos para ingresar a la Plataforma que se está utilizando y aplicando en el desarrollo de la lectura y la Comprensión lectora de cuentos, así como las diversas actividades que se están desarrollando en dicha plataforma educativa, puesto que, a veces olvidan o los pierden. Los estudiantes participan y dialogan con la docente, aportando sus ideas según su propósito y sus conocimientos en función a lo leído. La docente hace recordar a cada estudiante que una vez ingresado al grupo deben continuar en el desarrollo de actividades que se</p>	<p>Exposición</p> <p>Códigos</p> <p>Diálogo multimedia</p> <p>Internet</p> <p>OLO -móvil</p>	5'

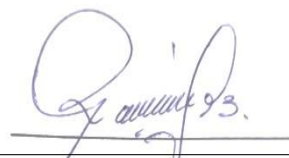
Ó N	A R R O L L O	<p>encuentran en la Plataforma, iniciando siempre por la presentación del texto, luego desarrollar cada una, según a lo indicado: Sopa de letras, relacionar columnas, completar texto, videoquiz, test, mosaico y la ruleta, siempre con el acompañamiento de la docente para orientar y aclarar alguna duda, si la tuvieran en el proceso. Les reiteras que la evaluación es virtual con cada actividad que desarrollan en su grupo, en cada cuento. Luego les indica verificar cada una de las actividades ahí propuestas para que mientras se recrean, interactúen con sus compañeros y mientras juegan completen si les faltara alguna pendiente, para nivelarse en ese momento.</p> <p>La docente orienta y acompaña a los estudiantes sobre el trabajo del cuento La gallina degollada, de Horacio Quiroga.</p> <p>La docente acompaña a los estudiantes en el proceso del desarrollo de las actividades y guía a cada uno de los o los estudiantes.</p> <p>Los discentes identifican los aspectos del cuento, con la orientación de la docente y desarrollan cada actividad identificando: el tipo de cuento, de narrador, personajes principales, secundarios, sus roles y actitudes, ambiente, estructura, sucesos, recursos, ideologías, representaciones y otros; de acuerdo a lo planteado en cada actividad multimedia: presentación, sopa de letras, test, relacionar palabras, videoquiz, completar texto y otros.</p> <p>La docente les indica no olvidar la secuencia en el desarrollo de sus actividades diseñadas en la plataforma ya indicadas anteriormente, también: la presentación para comprender el contenido y desarrollar las diversas actividades propuestas, pero es importante cuidar su código, incluso pueden ingresar desde su móvil, en forma personal y tener en cuenta el tiempo indicado en cada actividad para lograr con lo propuesto en la mejora de sus aprendizajes en la competencia lectora.</p> <p>Los estudiantes participan en cada actividad indicada, y así, obtener los resultados esperados por la docente y los participantes en el tiempo previsto.</p> <p>La docente agradece a los estudiantes por su participación en el desarrollo de la nueva modalidad de aprendizaje y la comprensión lectora de cuentos, en Educaplay, y los anima a continuar, incidiendo en las ideas fuerza.</p>	<p>Computadoras laptops Plataforma Educaplay multimedia tableta Lectura</p> <p>Actividades multimedia</p> <p>tableta</p> <p>Internet</p> <p>plataforma multimedia</p> <p>laptops</p> <p>Computadoras</p> <p>Diálogo</p>	70´	N S U M A T I V A
	C I E R R E	<p>La docente felicita y agradece a los estudiantes por su participación y por el trabajo realizado para el logro de mejores aprendizajes significativos. Luego los invita a responder las preguntas metacognitivas en forma oral: ¿Logramos el propósito de la sesión? ¿qué aprendí?, ¿cómo aprendí?, ¿cómo me sentí?, ¿qué me parece la plataforma utilizada por el grupo y el desarrollo de las actividades de comprensión?, ¿para qué aprendí?, ¿y para qué me servirá en la vida lo que estoy aprendiendo?</p>	<p>Diálogo</p> <p>Interrogantes</p>	5´	

LINKOGRAFIA:

<https://www.biblioteca.org.ar/libros/1751.pdf>www.educaplay.com<https://es.educaplay.com/tipos-de-actividades/>


MARÍA S. FERNÁNDEZ TORRES

DOCENTE DE ÁREA



BETTY R. RAMÍREZ HEREDIA

DOCENTE DE DAIP NIVEL SECUNDARIA

Sesión 5:

Cuento Una estación de amor (Horacio Quiroga).

<https://www.folkloretradiciones.com.ar/literatura/Quiroga%20Horacio%20-%20Cuentos%20de%20amor%20de%20locura%20y%20de%20muerte.pdf>

INSTITUCIÓN EDUCATIVA "JUAN PABLO VIZCARDO Y GUZMN"	NIVEL SECUNDARIA	ÁREA: Comunicación
		FECHA 5/12/2019

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 5

NOMBRE DE LA SESIÓN: Interactuamos con el cuento Una estación de amor para mejorar la comprensión lectora.

I. DATOS GENERALES:

PROFESORA	GRADO	SECCIÓN	DURACIÓN
María Santos Fernández Torres	Quinto	"A"	90 minutos

II. APRENDIZAJE ESPERADO:

COMPETENCIA DE ÁREA	
Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna.	
CAPACIDAD	DESEMPEÑOS
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Obtiene información del texto escrito. ▪ Infiere e interpreta información del texto. ▪ Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Lee diversos tipos de texto con estructuras complejas y vocabulario variado. ▪ Integra información contrapuesta que está en distintas partes del texto. ▪ Interpreta el texto considerando información relevante y complementaria para construir su sentido global.
COMPETENCIA DIGITAL	
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC.	
CAPACIDAD	DESEMPEÑOS
Interactúa en entornos virtuales.	Utiliza herramientas virtuales en desarrollo de sus aprendizajes.
ENFOQUE TRANSVERSAL	ACCIONES OBSERVABLES
Cuidado del ambiente.	Trabajo individual, colaborativo y participación activa en la lectura y desarrollo de actividades diseñadas en la plataforma.
CONTENIDOS TEMÁTICOS	
Análisis e interpretación del cuento Una estación de amor de Horacio Quiroga, a través de Educaplay.	

III. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

¿QUÉ NECESITAMOS HACER ANTES DE LA SESIÓN?	¿QUÉ RECURSOS O MATERIALES SE UTILIZARÁN EN ESTA SESIÓN?
Hacer mención sobre los acuerdos para el desarrollo de la actividad. Fijar aprendizajes significativos de acuerdo al enfoque y contexto.	Multimedia, internet, videos, laptops, tableta, computadoras, texto virtual, OLO.
DURACIÓN	2 horas (90 minutos)

IV. MOMENTOS DIDÁCTICOS:

MOMENTO	MOMENTOS	ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO	EVALUACIÓN
INICIO		La docente saluda cortésmente a los estudiantes. Luego dialoga con ellos para hacerles recordar las actitudes a tener en cuenta para el buen desarrollo de la actividad. Después, plantea las siguientes preguntas para recoger sus conocimientos previos. ¿Recuerdan cuáles son los cuentos que leímos en las sesiones anteriores?, ¿qué roles tuvieron los personajes y cómo se pueden relacionar en la realidad o en nuestro contexto, sobre todo las actitudes?, ¿cuál es el cuento que más lo comprendieron según el tema y las actividades desarrolladas en la plataforma?, ¿se identifican con algunos de ellos?, ¿cuáles son los temas y tipos de cuentos leídos?, ¿han comprendido más un cuento que otro o ha sido difícil por ser de lenguaje complejo?, ¿qué aspectos identificas en un cuento al desarrollar las actividades en Educaplay?, ¿crees que así cómo estamos desarrollando las actividades multimedia, logras comprenderlo con más facilidad, o no?, ¿es fácil o difícil ingresar a la plataforma para desarrollar tus actividades al leer de manera virtual y en las colecciones?, ¿has tenido alguna dificultad?, ¿qué actividades te parecen más prácticas desarrollar para comprender un texto?, ¿qué opinas sobre los cuentos y Educaplay?, ¿has leído algún cuento sobre el amor?	Diálogo	5'	A L U A C I Ó
		Los estudiantes expresan sus respuestas ante las interrogantes hechas por la docente. Con los aportes de los participantes, la docente presenta el propósito de la sesión: Leer y analizar el cuento Una estación de amor, de Horacio Quiroga, para mejorar la comprensión de textos narrativos, utilizando la plataforma Educaplay, desarrollando las actividades diseñadas y compartidas en el grupo.	Exposición		
		La docente reitera a los estudiantes sobre la Plataforma que se está utilizando en el desarrollo del Proyecto sobre	Exposición		

Ó N	D E S A R R O L L O	<p>Comprensión lectora de cuentos, así como las diversas actividades que se están desarrollando con las TIC y concluir con el último cuento.</p> <p>Los estudiantes escuchan y dialogan con la docente, si creen conveniente anotan información más relevante, de su interés. La docente revisa su código a cada estudiante para ingresar al grupo y participar en el desarrollo de actividades que se encuentran en la Plataforma, les hace recordar que la evaluación es virtual con cada actividad que ya deben haber terminado, salvo del cuento a trabajar en esta sesión de clase. Luego les indica ingresar con su código, de manera individual o por grupos para iniciar la lectura y el desarrollo de las actividades multimedia, ahí propuestas.</p> <p>La docente orienta y acompaña a los estudiantes para hacer su ingreso a la Plataforma. Indica que una vez seleccionada la información sobre el texto, deben iniciar por la presentación, luego procedan a desarrollar cada una. Primero observar y leer las indicaciones respectivas de cada actividad para proceder. La docente acompaña a los estudiantes en el proceso para el desarrollo de las actividades con su dispositivo: laptop, móvil o tableta, computadora, con las estrategias y habilidades respectivas que guíen su aprendizaje significativo.</p> <p>Los estudiantes identifican la información según el propósito de la lectura del cuento, con la orientación de la docente y desarrollan cada actividad como: tipo de cuento, personajes, ambiente, estructura, sucesos, recursos, ideologías, representaciones y la información complementaria del texto para luego, organizar la información propuesta y planteado en cada actividad multimedia: presentación, sopa de letras, test, relacionar ideas, personajes, videoquiz, completar texto, ruleta y demás asignados.</p> <p>Los estudiantes desarrollan sus actividades propuestas con mucha alegría, dinamismo, de manera activa, en forma personal o a veces colaboran con los dispositivos para avanzar, puesto que se observa que es un tópico del texto que más les impactó por relacionarse con su edad y las estaciones del año en nuestro contexto; teniendo en cuenta también el tiempo indicado y logrando la meta señalada para interactuar.</p> <p>La docente agradece a los estudiantes por su participación en el desarrollo de la nueva modalidad en la comprensión lectora de cuentos, y los anima a continuar con el uso de esta plataforma y otras en la mejora de su desenvolvimiento académico y social. Incide también, en las ideas fuerza y responder preguntas crítico – reflexivo, después de haber culminado el desarrollo del cuento y los anteriores del Proyecto trabajado.</p>	<p>Diálogo</p> <p>Códigos multimedia Internet OLO -móvil Computadoras laptops Plataforma Educaplay multimedia tablet Lectura</p> <p>Actividades multimedia laptop</p> <p>tablet Internet plataforma multimedia laptop Computadoras</p> <p>Diálogo</p>	65'	10'	5'	N S U M A T I V A
	C I E R R	<p>La docente felicita y agradece a los estudiantes por su participación activa y dinámica realizado con el Proyecto para mejorar la comprensión lectora. Luego los invita a responder las preguntas metacognitivas en forma oral: ¿Logramos el propósito de la sesión para mejorar nuestra comprensión de textos en Educaplay?, ¿qué aprendimos hoy y en las sesiones anteriores?, ¿cómo aprendimos?, ¿cómo nos sentimos?, ¿para qué aprendimos?, ¿para qué nos servirá en la vida lo que hemos</p>	<p>Interrogantes</p> <p>Diálogo</p>	5'			

	E	aprendido con la lectura de cuentos y usando la plataforma Educaplay?			
--	----------	---	--	--	--

LINKOGRAFIA:

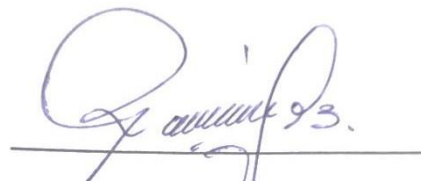
<https://www.biblioteca.org.ar/libros/1751.pdf>

www.educaplay.com

<https://es.educaplay.com/tipos-de-actividades/>



MARÍA S. FERNÁNDEZ TORRES
DOCENTE DE ÁREA



BETTY R. RAMÍREZ HEREDIA
DOCENTE DE DAIP NIVEL SECUNDARIA