



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**ESCUELA DE POSGRADO  
PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN  
ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN**

**El programa “Aprendo jugando en los entornos virtuales” en la  
comprensión lectora en los estudiantes del 2º grado de primaria  
de una institución educativa pública del Rímac, 2021**

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:  
Maestra en Administración de la Educación

**AUTORA:**

Cayetano Enciso, Jackeline Erika ([ORCID:0000-0003-4072-3329](https://orcid.org/0000-0003-4072-3329))

**ASESOR:**

Dr. Pérez Saavedra, Segundo Sigifredo ([ORCID: 0000-0002-2366-6724](https://orcid.org/0000-0002-2366-6724) )

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Evaluación y Aprendizaje

LIMA – PERÚ

2022

## Dedicatoria

A mi hijo Gabriel, por ser el motor de mi vida. A mi madre por el gran amor, dedicación y apoyo constante que me brinda. A mis hermanos por estar siempre a mi lado.

## **Agradecimiento**

Agradezco a Dios y la Virgen de María, por protegernos e iluminarnos cada día. A mi familia por su gran amor. A mis estudiantes y sus padres, por el compromiso asumido durante la aplicación del programa. A mi asesor, Dr. Pérez Saavedra Segundo Sigifredo, por la paciencia, dedicación y apoyo constante.

## ÍNDICE DE CONTENIDOS

Carátula	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenidos	iv
Índice de tablas	v
Índice de gráficos y figuras	vi
Resumen	vii
Abstract	viii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	4
III. METODOLOGÍA	12
3.1 Tipo y diseño de investigación	12
3.2 Variables y operacionalización	13
3.3 Población	13
3.4 Técnica e instrumento de recolección de datos	14
3.5 Procedimientos	15
3.6 Métodos de análisis de datos	16
3.7 Aspectos éticos	16
IV RESULTADOS	16
V DISCUSIÓN	24
VI CONCLUSIONES	28
VII RECOMENDACIONES	29
VIII REFERENCIAS	30
ANEXOS	

## Índice de tablas

		Página
Tabla 1	Confiabilidad de los instrumentos	15
Tabla 2	Nivel de comprensión lectora	17
Tabla 3	Nivel de las dimensiones de comprensión lectora de acuerdo con el pretest y postest	18
Tabla 4	Prueba de normalidad	20
Tabla 5	Rangos con signo de Wilcoxon para probar la hipótesis general	21
Tabla 6	Rangos con signo de Wilcoxon para probar las hipótesis específicas	23

## Índice de figuras

		Página
Figura 1	Nivel de comprensión lectora con el pretest y postest	17
Figura 2	Nivel de las dimensiones de comprensión lectora de acuerdo con el pretest y postest	19

## Resumen

La tesis titulada: Programa “Aprendo jugando en entornos virtuales” en la mejora de la comprensión lectora en estudiantes de 2º de primaria de una institución pública del Rímac -2021, tiene como objetivo determinar la influencia del programa “Aprendo jugando en los entornos virtuales” en la comprensión lectora en los estudiantes mencionados anteriormente. El diseño de la investigación experimental de tipo preexperimental con una muestra por conveniencia de 26 estudiantes de 2º grado de primaria. El instrumento fue una prueba de comprensión lectora, elaborada por el MINEDU y adaptada por la tesista, la cual consta de 26 ítems. Los resultados obtenidos arrojaron que en el pretest el nivel de inicio era 23%, después de suministrar el programa, en el postest el nivel logrado, fue 54%. Finalmente, se concluye la influencia significativa del programa “Aprendo jugando en entornos virtuales” en la comprensión lectora, siendo reafirmada por los estadísticos de prueba indicaron que, la significancia (Sig.) de ambas variables fue 0,009, cumpliendo la condición de ser menor a 0,05 (nivel de significancia); y los valores de Z para las variables resultaron -2,595, lo cual cumple la condición de ser menor a -1,96 (punto crítico). Por lo tanto, se rechazó  $H_0$  y aceptó  $H_1$ .

**Palabras clave:** entornos virtuales, comprensión lectora, literal, inferencial, criterial.

## Abstract

The thesis entitled: Program "I learn by playing in virtual environments" in the improvement of reading comprehension in students of 2nd grade of a public institution in Rímac -2021, aims to determine the influence of the program "I learn by playing in virtual environments" in reading comprehension in the students mentioned above. The design of the experimental research of a pre-experimental type with a convenience sample of 26 students of the 2nd grade of primary school. The instrument was a reading comprehension test, developed by MINEDU and adapted by the thesis student, which consists of 26 items. The results obtained showed that in the pretest the starting level was 23%, after providing the program, in the posttest the level achieved was 54%. Finally, the significant influence of the program "I learn playing in virtual environments" on reading comprehension is concluded, being reaffirmed by the test statistics indicated that the significance (Sig.) Of both variables was 0.009, fulfilling the condition of being less than 0.05 (level of significance); and the Z values for the variables were -2.595, which meets the condition of being less than -1.96 (critical point). Therefore,  $H_0$  was rejected and  $H_1$  was accepted.

**Keywords:** Virtual environments, reading comprehension, literal, inferential, criterial.



## I. INTRODUCCIÓN

A nivel internacional, tenemos que, en Argentina y Latinoamérica, encontramos estudiantes en los primeros grados que son especialmente vulnerables en el desarrollo del aprendizaje y sobre todo en la lectura, es decir, no se encuentran completamente afianzados. Esta problemática se abrevia en que muchos saben leer, pero pocos comprenden el texto, a pesar que resuelven múltiples tareas, demuestran deficiencias en su actuar o en la toma de decisiones de manera correcta, en su quehacer cotidiano, por ello, la comprensión lectora en este contexto, se debe dar paulatinamente, permitiendo el acceso a entender y adquirir nuevos conocimientos, demostrando eficiencia, desarrollando programas de intervención que logre aprendizajes. Fonseca, et al. (2019).

En España, se ha evidenciado que el 25% de estudiantes tienen inconvenientes en la comprensión lectora, según, informe PISA, generando efectos negativos en las actividades pedagógicas como: inconvenientes para suprimir o eliminar la información irrelevante, impidiendo que puedan identificar las ideas principales, también se comprobó que suelen enfocarse en palabras secundarias, la construcción de la interpretación del mensaje escrito. Siegenthaler et al. (2018) En cuanto, al entorno virtual se encontró una educación aferrada al tiempo y al espacio de las aulas, en un paradigma tradicional, donde el uso de las herramientas tecnológicas era escaso o nulo, limitando el desarrollo de las capacidades tecnológicas, aumentando la brecha entre países desarrollados en relación a los subdesarrollados. Briones, (2021)

Hay que mencionar, además Gonzales, et al. (2017), mencionó, en el Reino Unido el 10% de estudiantes comprendidos entre 7 a 11 años son deficientes en la comprensión de textos. Por otra parte, en Estados Unidos el 26% de educandos ubicados entre cuarto a octavo grado, se encuentran por debajo del nivel básico y en Cuba, el 27% del quinto grado presentó dificultades. Algunos autores refieren que las dificultades se manifiestan en la carencia de estrategias y en otros casos debido al coeficiente intelectual, fluidez lectora y vocabulario.

En la evaluación muestral que se realizó a nivel nacional. Aplicada a finales del 2019, tuvo como objetivo, brindar información concerniente al nivel de aprendizaje en lectura del 2° grado de primaria. Se obtuvo los siguientes resultados en el nivel de logro de lectura: en el nivel satisfactorio 37.6%, proceso 58.6% y en inicio 3.8%. estos niveles brindan descripciones específicas relativo al aprendizaje demostrado por los educandos en sus evaluaciones. Como se puede observar el 58.6% se encuentra en proceso, es decir, el alumnado lee, pero no comprende, presentando dificultad en identificar información, inferir e interpretar información del texto. Este estudio lo realizó la oficina de medición de la calidad de los aprendizajes UMC. Las descripciones planteadas en esa evaluación coinciden con los estándares y desempeños se encuentran inmersos en el currículo nacional de educación básica. Como hemos podido observar en los diferentes estudios realizados.

Por tanto, este programa nace como una preocupación que se da en la I.E. ubicado en el distrito del Rímac, donde se observó a los estudiantes, obtener bajos resultados en las evaluaciones certificadores y en las evaluaciones tomadas por el MINEDU, sobre todo en la competencia referida a la lectura, presentando mayor incidencia en preguntas literales, inferenciales y criterioles, otra de las dificultades encontradas, es la falta de empoderamiento en los entornos virtuales. A pesar de ser una competencia transversal desde el 2016. En esta coyuntura se evidenció la falencia en el uso de herramientas digitales por parte de la comunidad educativa. Por consiguiente, surge este programa “Aprendo jugando en los entornos virtuales” para lograr ensamblar el entorno virtual y la comprensión lectora.

Según lo descrito anteriormente en este estudio se propone abordar el **problema de investigación:** ¿Cómo influye la aplicación del programa “Aprendo jugando en los entornos virtuales” en la comprensión lectora en estudiantes del 2° grado de primaria en una institución del Rímac? También se definen los siguientes **problemas específicos**, integrados en el siguiente problema: ¿Cómo influye la aplicación del programa “Aprendo jugando en los entornos virtuales” en las dimensiones literal, inferencial y criterial de la comprensión lectora en los estudiantes mencionados anteriormente?

Esta investigación se justifica teóricamente, porque se sustenta en el que comprender es un proceso continuo que involucra desarrollar habilidades lectoras en diversos tipos de textos, considerando los procesos cognitivos, niveles de lectura y reconstruir el significado según los objetivos y propósitos del texto MINEDU, (2014) Los estudiantes han logrado interpretar y establecer una posición frente a lo que lee, demostrando sus saberes y los recursos obtenidos a lo largo de su experiencia literaria, siendo importante en esta coyuntura el uso de nuevas tecnologías, ya que, han transformado el aprendizaje de la lectura y en este contexto el estudiante debe explicar, cambiar y optimizando los entornos virtuales en el proceso de aprendizaje y en su práctica social (Minedu, 2016), repercusión práctica, los docentes han mejorado en equipar con las habilidades, herramientas y entornos virtuales, necesarios para poder enfrentar a los diferentes niveles de preguntas. Los estudiantes no se limitan a la búsqueda de información explícita en el texto, sino que realizaron procesos cognitivos de alta demanda, es decir, ser un lector competente, anticipando información, verificándola, argumenta su postura y reflexiona. Peregrina, (2017) También, en el aspecto metodológico, esta investigación es pre experimental, donde tendremos un grupo experimental, se aplicará la misma prueba al iniciar y finalizar el programa.

El **objetivo de la investigación** fue: Determinar la influencia del programa “Aprendo jugando en los entornos virtuales” en la comprensión lectora en los estudiantes del 2º grado de educación primaria en una institución educativa pública del Rímac, presenta además los siguientes **objetivos específicos** que se encuentran articulados en: determinar la influencia del programa “Aprendo jugando en los entornos virtuales” en las dimensiones antes descritas.

La **hipótesis general** que se detalla es la siguiente: El programa “Aprendo jugando en los entornos virtuales” influye en la comprensión lectora en los estudiantes del 2º grado de primaria en una institución educativa pública en mención. Las **hipótesis específicas** de esta investigación se resumen en: El programa “Aprendo jugando en los entornos virtuales” influye en las dimensiones de la comprensión lectora en la muestra seleccionada.

## II. MARCO TEÓRICO

En el ámbito internacional, Arteaga (2020) El objetivo fue evaluar la consistencia de un objeto virtual de aprendizaje (OVA) como una estrategia que permitió el incremento de la comprensión lectora en los alumnos de secundaria. Permitiendo diseñar e implementar recursos multimediales enfocados en los procesos y niveles de la comprensión textual. Metodológicamente, es el tipo de estudio multimetódico o mixto, habiéndose iniciado con el suministro de un pretest y postest, el rendimiento obtenido mostró una creciente desigualdad entre el grupo control y experimental, evidenciando la pertinencia de las estrategias OVA Para concluir, los entornos tecnológicos favorecen las estrategias en la mediación y consolidación de los aprendizajes.

Cabe agregar, Regino et al. (2019) Estableció la efectividad al utilizar objetos virtuales de aprendizaje e impulsó la comprensión lectora en primaria. Metodológicamente, se basa en un enfoque cuantitativo de tipo descriptivo-explicativo, con un diseño cuasi experimental. La población estuvo constituida por 52 estudiantes. Finalmente, se concluye que el uso del OVA incide positivamente en el fortalecimiento de la comprensión lectora de los educandos.

Asimismo, Díaz y Becerril (2018) La finalidad consistió en fortalecer la competencia lectora impulsando pedagogías emergentes en entornos virtuales. En el estudio se aplicó una metodología mixta (cuantitativa y cualitativa), enfoque cuasiexperimental, un grupo control y otro experimental (comparativo) con muestras independientes, lo cual permitió identificar el influjo de las herramientas digitales, como el diseño de pedagogías emergentes y nuevos espacios de aprendizaje en el aula, por último, se comprobó que el dominio de herramientas digitales es bastante bueno y fortalece directamente la competencia lectora, si se utiliza de manera continua.

También, Pico y Silva (2017) El propósito es acrecentar la comprensión lectora con la mediación de las TIC, a partir de identificar la función de las palabras, en estudiantes del grado Quinto. Es de tipo cuasiexperimental, durante el proceso se seleccionó una muestra de 40 estudiantes fraccionados en dos grupos: control y experimental a quienes se les aplicó un pretest y un postest, para comparar la

incidencia de la estrategia implementada en el GE. Finalmente, según los resultados la diferencia fue poco significativa entre ambos grupos, sin embargo, se puede evidenciar mayor cantidad de aciertos en las preguntas de comprensión lectora del GE.

Incluso, Calderón y Vargas (2017) Se pretendió, a través de esta investigación indagar en las percepciones de los estudiantes respecto de la lectura en formato digital en el desempeño de la comprensión lectora. Su diseño es convergente de método mixto: cuantitativa seguida de cualitativa. La fase cuantitativa implicó suministrar una tarea de lectura para luego seleccionar los casos para el estudio cualitativo. La muestra fue conformada por 38 estudiantes de básico. Para ultimar, se logró un impacto significativo en el desempeño lector, la experiencia multimodal y visual acrecentó la estimulación por la comprensión de la lectura.

En el ámbito nacional tenemos: Olarte (2020) El objetivo fue demostrar si las estrategias metacognitivas mejoran la comprensión lectora haciendo uso de los entornos virtuales en alumnos de primaria. el enfoque fue cuantitativo, de diseño pre-experimental, la muestra fue no probabilística por conveniencia de 24 estudiantes del Cusco. Para medir los niveles de comprensión lectora, concluyendo, que la aplicación de estrategias metacognitivas y los entornos virtuales influyen significativamente en la comprensión.

Además, Manrique y Pezo, (2020) Demostró cómo afecta en la comprensión de textos informativos, en cuanto a sus niveles literal, inferencial y crítico en el uso del software educativo Cmaptools, en los estudiantes. El tipo de investigación pre experimental de estudio longitudinal. Administrándose a un grupo de 23 estudiantes, para ello se evaluó al inicio y termino de la aplicación del software. Por último, se mejoró en el proceso y niveles de lectura en los que utilizaron la herramienta digital, ya que, permitió la construcción de conocimientos y reflexión.

De igual modo, Tito, (2018) Tuvo como finalidad establecer la efectividad de la aplicación de las aulas virtuales para reforzar la comprensión. El diseño de investigación es cuasi experimental integrado por un grupo experimental y de control, inmersa en la población de estudio, para ello se aplicó un instrumento de

medición: evaluación escrita, considerando un margen de error menor al 5%. Finalmente, se obtuvo como resultado un alcance significativo en la comprensión de los estudiantes donde se aplicaron las sesiones.

De la misma manera, Conde y Huamán (2018) Su finalidad fue, determinar la efectividad del software Xmind para mejorar los niveles comprensión lectora en los estudiantes de primaria. Es de diseño cuasi experimental. Se utilizó la Prueba de evaluación SIREVA administrada a 32 estudiantes. Los resultados pusieron de manifiesto que el nivel de comprensión lectora tanto en el nivel literal, inferencial y crítico en los educandos, después de la aplicación del Software se incrementó en el grupo experimental, es decir, logró un impacto positivo a diferencia del grupo control.

Finalmente, Sandoval, (2018) Se pretendió, determinar el grado de efectividad del software Prezi en el incremento de la comprensión lectora. Se empleó el diseño cuasiexperimental obteniendo como muestra 30 educandos. Al grupo en estudio se le administró un pre-test y post-test. Los estudiantes que conforman el grupo experimental alcanzaron el nivel logrado en un 90%. Por último, el software Prezi incrementa significativamente el nivel de la comprensión.

En cuanto a la comprensión lectora, Gallegos et al. (2019) manifestó que desarrollar la competencia lectora significa entender, aplicar, razonar e involucrarse con textos escritos para lograr con nuestro propósito, alcanzar el conocimiento, potenciarnos y desenvolvemos en la sociedad. Asimismo, Molina (2019) refiere que la comprensión es fruto de una gama de acciones, atender y entender el proceso de enseñanza, identificar y relacionar ideas principales, organizar información notable para transformarse en un nuevo conocimiento. Es en este proceso donde se agiliza y se vuelve habilidosa. También, Durán et al. (2018) menciona que un estudiante competente no solo demuestra que lee, por lo contrario, es indispensable identificar ideas, argumentar, explorar problemas de perspectivas de los autores. En vista de ello el sujeto interpreta el texto de acuerdo a su experiencia, necesidad y conocimiento.

En referencia al tema Pinzas, J. (2012), manifiesta, que es un proceso por el cual el lector estructura mentalmente un texto le da una representación personal,

en efecto el lector no es un ser pasivo, ni receptivo del conocimiento, por lo contrario, construye, organiza, interpreta, analiza y comprende la información del texto y así potenciar la habilidad lectora para adquirir nuevos saberes y comprender el contexto que lo rodea. Además, Valdez (2021) señala que comprender es darle significado holístico al texto, es una habilidad que involucra diversos procesos cognitivos y recursos lingüísticos, que acceden a un núcleo desde donde proponen distintas líneas de conocimientos, es decir, un complejo proceso psicolingüístico.

También, Peña, K. et al. (2021) La comprensión es un reto permanente, debido a que demanda potenciar un nivel de entendimiento, comprensión, reflexión y análisis exhaustivo. Cuando el estudiante comprende lo leído, aprende de acuerdo a la información que se presenta en el texto, se forma una nueva perspectiva u opinión sobre diversos aspectos, por tanto, la comprensión abarca conocimiento, habilidades y estrategias que se van a ir estructurando durante su trayectoria de vida. De tal manera el lector se fortalecerá en su desarrollo personal y en la interacción social siempre que llegue a la reflexión a partir de una lectura.

Torres, P. y Granados, D. (2014) Refiere que el proceso lector es complicado, porque involucra diferentes recursos cognitivos, permitiendo que la comprensión progrese apropiadamente y adquiera nuevos aprendizajes al identificar, información notable. Asimismo, MINEDU (2009) La lectura es un proceso sociocultural y complejo, ya que, se da en un contexto, iniciándose en los primeros años y dando la continuidad en la escuela. También es un proceso psicolingüístico, porque se evidencia procesos cognitivos de los diferentes niveles de dificultad que ejecutan en la comprensión y producción. La comprensión involucra la construcción de una representación mental del texto, para ello los conocimientos previos de lector es primordial, porque le permitirá una aproximación poco o muy significativa al sentido de lo que el autor quiso transmitir. En este sentido el lector genera una actividad estratégica que incluye la elaboración de inferencia, interpretaciones, conjeturas, entre otros. Estos procesos se dan de manera automática y probablemente inconsciente en lectores con experticia, sin embargo, pueden ser enseñados y aprendidos.

Hay que mencionar, además, MINEDU (2016) refiere que el educando demuestra ser competente al movilizar diversos recursos y sus saberes procedentes de su vivencia lectora y de su entorno donde se desenvuelve. Por ello la importancia de considerar las diversas finalidades de la lectura, una de ellas, es el uso que se le da en diferentes escenarios, del rol que cumple los saberes literarios en la preparación de lectores y de las conexiones intertextuales que se instaura entre los textos leídos. Siendo necesario potenciarlo en esta era tecnológica y multimodalidad, ya que, han cambiado las formas de leer.

Molina (2019) considera a los niveles de comprensión lectora métodos de pensamiento que se encuentran dentro del proceso de lector, éstos influyen significativamente en los estudiantes que leen y conectan sus conocimientos previos con la lectura. Mas aún, Jiménez, (2014), alude que la lectura contempla una finalidad, es decir, una interpretación y el autor pretende que el estudiante se sienta motivado para que la lectura sea continua.

Molina (2019) dimensión literal, en este nivel se requiere de respuestas sencillas, se pueden encontrar fácilmente en el texto, pero exige que identifiquen las palabras. Este nivel se divide en dos: nivel primario y nivel de profundidad. En el nivel primario, está centrado en las ideas y datos que se encuentran explícitamente en el texto, se puede reconocer los hechos, nombres, personajes principales secundarios, tiempo y lugar, secuencia de acciones, identificar la idea del párrafo, para ello requiere realizar una lectura básica. La mayor repercusión del fracaso es el desconocimiento del léxico Este nivel, cambia la lectura y producción escrita comprensiva en procesos basados en hechos reales, para llegar a comprender verdaderamente se debe incluir acciones edificantes de hecho, experiencias urdidas en el relato de su propia comprensión y crecimiento personal y social. Lectura literal, se basa en la idea e información que se encuentra explícitamente en el escrito, se puede ubicar a través del recuerdo del texto o del reconocimiento, es decir, identificar o localizar elementos del texto. Gordillo, (2009). Considera a las Ideas principales: Idea más relevante del texto o párrafo; de secuencias: reconoce la secuencia de las acciones; por comparación; identifica caracteres, tiempos y lugares explícitos; de causa o efecto; establece razones explícitas de ciertos sucesos o acciones.



MINEDU (2009) En lo que respecta a la dimensión literal, el lector ubica información explícita, localiza datos específicos que se encuentran dentro del texto. No se pretende que el estudiante utilice la memoria para que recuerde la información, puesto que, puede releer el texto y ubicar la información. Este nivel comprende, identificar datos e información explícita. La dificultad de las preguntas depende de la ubicación y la forma en que es requerida la información, puede ser directa o indirecta (parafraseada). Identifica sucesiones de acciones o hechos que encuentra en el texto. Cabe agregar que MINEDU (2016) manifiesta, que el educando recaba datos del escrito, es decir, la ubica y elige explícitamente en textos escritos con una finalidad concreta.

Molina (2019) nivel inferencial, se determina por la indagación y establecer la relación y asociación de significados, ya que le permitirá al lector comprender o inferir la idea que se encuentra implícita en el texto. El lector es capaz de explicar lo leído conectando sus saberes previos con el conocimiento adquirido, de esta forma se apropia del texto y es significativo. El propósito es que el educando sea competente en la elaboración de conclusiones. Es un nivel complicado para un gran porcentaje de estudiantes, debido a que demanda mayor grado de abstracción, deducciones estrictamente lógicas, suposiciones o conjeturas que se puede evidenciar a partir de la lectura. Las operaciones que se ejecutan son: el lector, según sus conjeturas deduce detalles de lo leído; infiere ideas principales que se encuentran inmersas implícitamente; Cambia el final de la historia, deduciendo secuencia de acciones que puedan haber sucedido; Ante una lectura inconclusa predice los acontecimientos; Interpretar un lenguaje figurativo, para inferir el significado del texto.

Minedu (2009) En el nivel inferencial el lector debe alcanzar la capacidad de deducir o suponer información implícita, esto es organizar y construir ideas que se localizan tácitamente en el texto. Las consideraciones en este nivel, es que el estudiante infiere relaciones de causa efecto. Es decir, establece una relación causal entre dos afirmaciones explícitas, identificando la causa y la consecuencia. Infiere el significado de expresiones y/o palabras a partir del entorno. Infiere del texto el tema central, es decir, sintetiza la información. Jerarquiza la información para inferir la idea. Infiere las fortalezas y debilidades de los personajes de una

lectura. Deduce la enseñanza del texto. Se refiere a inferir el mensaje que se encuentra implícito en el texto. También, supone la finalidad de lo leído. Implica inferir el propósito para el que fue escrito el texto (contar, describir, opinar, informar, etc.). Asimismo, MINEDU (2016) considera que el alumno deduce e interpreta conocimiento del texto: establece el conocimiento del texto. Por ello, determina la correlación de los datos explícitos e implícitos para inferir un nuevo dato o registrar espacios incompletos del texto escrito. A partir de estos argumentos, el alumnado analiza la correspondencia entre el conocimiento implícito y explícito, también, los recursos textuales, para diseñar el ámbito global, lo importante del texto, y comentar su propósito, el uso estético del lenguaje, la intención del autor, del mismo modo, el vínculo con el entorno sociocultural del lector y del texto.

Molina (2019) nivel de comprensión crítico es el nivel más complejo, porque el lector emite juicios de valor, sustentándolo con un análisis realizado. Siendo de categoría evaluativa, donde interfiere la construcción del lector, su criterio e información del texto revisado. Para emitir los juicios consideran cualidades como la veracidad, aceptabilidad, probabilidad y estos pueden tratarse de reales o fantasía: según la destreza del lector, con objetos de su entorno o relatos; De adecuación y validez: contrasta su información con diversas fuentes; De apropiación: requiere de evaluación relativa en las diferentes partes para asimilarlo; de aceptación o rechazo: dependiendo del código moral y del sistema de valores del lector.

MINEDU (2009) en este nivel se da la reflexión y evaluación del contenido y forma del texto. A través de este procedimiento, el lector tiene la capacidad de distanciarse del texto, ya sea para apropiarse sobre las ideas volcadas en él o para juzgar la pertinencia de sus características formales. Asimismo, Rojas y Cruzata (2016) la lectura en el nivel criterial se extiende de forma analítica, es decir, que no basta con comprender el contenido es ir más allá a través del análisis verificar aciertos y errores. Distinguir las ideas principales y secundarias para posteriormente hacer una valoración respecto a la idea del autor. Cabe destacar la importancia de alcanzar este nivel, ya que el estudiante expresa su opinión, argumenta su postura de la información leída.

Por otro lado, Delgado y Solano (2009) considera que es más común el uso de los entornos virtuales, ya que tiene como finalidad proponer flexibilidad, refiriéndose que los entornos virtuales nos permiten acceder al conocimiento e información de diferentes lugares del país y del mundo en horarios accesibles, basta con tener una computadora o un dispositivo tecnológico, generando el progreso de las competencias requeridas para este mundo globalizado. Entonces el espacio virtual otorga diversos servicios, recursos y herramientas tecnológicas que facilitan la construcción de conocimiento y la interacción en tiempo real o de forma asincrónica.

Asimismo, Navarro (2010) refiere, sobre la relevancia en el conocimiento, a través de las TIC, internet y su vínculo con el tema educativo. Se debe entender que los recursos tecnológicos son un medio para lograr aprendizaje, girando alrededor del acto educativo, ya que, contribuye a fomentar la tecnología educativa, a emplearlo en el proceso de enseñanza aprendizaje, la influencia e impacto de las plataformas tecnológicas y la virtualización educativa. De la misma manera, Cedeño y Murillo (2019) manifiestan, las circunstancias han conllevado a correlacionar los recursos pedagógicos con los ambientes virtuales ocasionando la interacción entre ellos. Es decir, se tiene como propósito reestructurar la educación teniendo como soporte la tecnología, sin cambiar la calidez que existe en la interacción social y manteniendo la autonomía en el proceso de aprendizaje y el trabajo colaborativo.

Arreaza, (2017), manifiesta, lo concerniente a la conceptualización de competencia lectora y alfabetización se han renovado, porque actualmente no se basa en una lectura lineal de un texto escrito, sino que se expande a nuevos recursos tecnológicos como un texto digital, generando diversas formas de comprender. Así mismo, Onrubia (2005) Los entornos virtuales, tiene como finalidad, reestructurar el contenido, generando procesos de alta demanda cognitiva en los estudiantes, conjugando estrategias lúdicas, metacognitivas y de autorregulación, donde se configura como medio óptimo para obtener aprendizaje. A demás, Civarolo (2021), en esta coyuntura lo complicado ha sido la adecuación en la currícula y metodología sobre las tecnologías digitales, sin tener en cuenta los obstáculos en el acceso y manejo de la tecnología, por ello la cultura digital planteó el requerimiento de un aprendizaje digital para ofrecer las condiciones necesarias

que generen procesos psicológicos superiores que guíen al estudiante a la comprensión y sobre todo al desarrollo de competencias, autonomía y regulación de sus aprendizajes.

Bravo, (2017) expresó, que las herramientas más fundamentales de la educación es el uso de la tecnología, en las diferentes modalidades presencial, semipresencial, a distancia y virtual, considerándose como necesaria en la labor académica y en la metodología, en cuyo propósito es desarrollar un diseño pedagógico y didáctico de senderos planificados y procedimientos preestablecidos con la finalidad de favorecer de forma segura el aprendizaje de los educandos como engranaje de su formación y de posibilitar el acompañamiento pedagógico mediante el sistema instaurado de interactividades en escenarios y ambientes diferentes.

### **III. METODOLOGÍA**

#### 3.1 Tipo y diseño de investigación:

Considerando a Bernal (2010) la presente investigación es de enfoque cuantitativo, ya que, se basa en la medición y el cálculo de los fenómenos. Es decir, existe una relación entre las variables estudiadas de forma deductiva. Es por ello que tiene como finalidad demostrar la influencia del programa “Aprendo jugando en los entornos virtuales” en la comprensión lectora, del mismo modo, es una investigación de diseño experimental, Niño (2011) refiere al respecto que se instaura la relación de causa-efecto para mostrar, verificar, comparar, afirmar o negar teorías, y por consiguiente formular leyes. es de tipo preexperimental, Bernal (2010) debido a que se caracteriza al carente o poco control de las variables extrañas durante la aplicación del programa. Solo existe un solo grupo con quien se realiza la medición antes y al término del programa.

Es una investigación aplicada Méndez y Sandoval (2011), ya que considera a la investigación como un propósito de cambio en la mejora del ser humano, porque resuelve problemas prácticos y permite tomar decisiones sustentadas en

habla de investigación aplicada. La investigación sirve a otros propósitos y es instrumental cuando sirve para tomar decisiones fundamentadas en sus aciertos.

El método es deductivo, Méndez y Sandoval (2011) porque se parte de una teoría de la cual se desprenden las hipótesis y las variables a estudiar, habiendo iniciado en una explicación teórica, para posteriormente recabar los datos que han sido verificados y así poder contrastarlo con la realidad para corroborar o no la hipótesis planteada.

### 3.2. Variables y operacionalización:

La definición conceptual que se le da a la comprensión lectora, según manifiesta, es un proceso de extracción y construcción de significado que se da mediante la interacción con el lenguaje escrito. En cuanto a la definición operacional la comprensión lectora contempla tres dimensiones: literal, inferencial y criterial. Asimismo, considera ocho indicadores y un total de veintiséis ítems, ocho preguntas corresponden a la primera dimensión, doce preguntas para la segunda dimensión y seis preguntas para la tercera dimensión, las cuales sirvieron para medir la variable.

Al mismo tiempo, Mestre et al. (2007) mencionó que requirió determinar las estrategias que permitan desarrollar sus funciones tanto de los maestros y los estudiantes en un entorno tecnológico, es por ello necesario empoderarse de la tecnología para ser más creativo e innovador y esto repercutió en los educandos ya que tienen un rol más protagónico y se desenvuelve con mayor facilidad. Con respecto a la definición operacional el programa “Aprendo jugando en entornos virtuales” se basa en doce sesiones con una duración de una hora pedagógica, es decir 45 minutos.

### 3.3. Población y muestra

Según Niño, (2011), al especificar el objeto de estudio se parte por determinar la población, es decir, el total de unidades o elementos que integran el ámbito de la investigación. La población está constituida por 26 estudiantes del 2º grado de educación primaria de una institución educativa pública del distrito del Rímac. Se conformó un solo grupo experimental con el total de la población, siendo entonces una muestra por conveniencia no probabilística, ya que, fue más factible por tener acceso a ese grupo, como lo mencionó Niño, (2011), Es una técnica que accede a distinguir muestras que tienen una intención o un criterio predeterminado. La muestra seleccionada es representativa de la población, por tanto, puede poseer falencias, según el contexto.

#### 3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Bernal, (2010) refiere, La investigación se ensambla con la obtención de la información, ya que de ello depende la validez y la confiabilidad del estudio, es decir, en este proceso se da la recolección de la información conocido como el trabajo de campo, para probar las hipótesis, responder a las preguntas y verificar el logro de los objetivos, en efecto es importante definir las fuentes y técnicas para la recolección. La técnica se suministra a través de la entrevista, por lo cual ambas deben corresponderse, por esa razón se administró el instrumento cuestionario, como manifiesta Méndez (2011) a través de las preguntas planteadas se recoge la información. Por lo tanto, éstas deben cumplir ciertas características es parte del método científico, siempre y cuando se elabore anticipadamente este instrumento permitirá la sistematización de la información recabada, por consiguiente, se debe tener claro los objetivos. Esta prueba contempla los ítems de cada indicador de las dimensiones de la variable con base a lo expuesto en el marco teórico, durante este proceso se realizó la validación del instrumento por juicio de expertos, quienes expresaron su conformidad, considerando los criterios de pertinencia, relevancia y claridad de los ítems. (ver anexo). Del mismo modo la validación de mi instrumento estuvo sujeto a tres expertos (ver anexo) en el caso de la estadística de la confiabilidad. Niño, (2011) refiere que la confiabilidad mide la veracidad del instrumento, este es administrado al sujeto participante en diferentes momentos

obteniendo el mismo resultado. En cuanto a la validez, se encarga de medir la variable, por ello el instrumento es adecuado y preciso.

Asimismo, la estadística de confiabilidad se desarrolló a través del KR (20) de Richardson para la cantidad de 26 ítems, obteniendo un valor de: 0,96; demostrando que el instrumento es significativamente confiable, en consecuencia, ha sido aplicada a escala de dos valores posibles, cuyos ítems tienen como respuestas dicotómicas dos alternativas, es decir, pueden codificarse como 1 o 0 (SÍ- NO).

**Tabla 1**

*Confiabilidad de los instrumentos*

Estadísticas de fiabilidad	
KR (20) de Richardson basada en elementos estandarizados	Nº de elementos
0,96	26

Se demostró que el instrumento es altamente confiable, ya que obtuvo de resultado del  $KR(20)=0,96$ ; así que, se puede asignar a la muestra. Dicho instrumento consta de 26 ítems, primero, se administró a 5 estudiantes de un total de 26 que son la muestra de la prueba piloto, posteriormente a los 21 restantes. Se eligió esta prueba KR (20) de Richardson, porque es un instrumento con respuestas dicotómicas.

### 3.5. Procedimientos:

Se realizó el procedimiento en una institución educativa pública del Rímac, en primer momento se suministró el pretest a los 26 estudiantes, después se procedió con la aplicación del programa “Aprendo jugando en los entornos virtuales” haciendo uso de la plataforma virtual Zoom, finalmente, se suministró el postest. Se recabó los resultados obtenidos y se procedió a medir la influencia de dicho

programa en el desarrollo de la comprensión lectora en los educandos del segundo grado de primaria. El programa tuvo una frecuencia de tres veces a la semana con una hora pedagógica.

### 3.6. Métodos de análisis de datos:

Los datos recabados a través de la guía de observación, fueron integrados en la base de datos del programa Microsoft Office Excel 2019. Obteniendo los resultados descriptivos, según frecuencias y porcentajes; para evidenciar los resultados inferenciales se aplicó la prueba de hipótesis con la de Wilcoxon, ya que es una prueba no paramétrica que compara el rango medio de dos muestras relacionadas demostrando así la diferencia entre el pretest y postest, y así determinar la influencia del programa “Aprendo jugando en los entornos virtuales” en la evolución favorable de la comprensión lectora. A continuación, se precisa que se empleó una hoja de cálculo de Excel 2019 para elaborar la base de datos en la que se introdujeron las respuestas obtenidas producto de la aplicación del instrumento

### 3.7. Aspectos éticos:

La investigación ejecutada tiene el permiso de la autoridad respectiva de la institución educativa, también los resultados obtenidos al aplicar la guía de observación son confiables. La investigación es original y no hay plagio. Se ha considerado la confidencialidad de los participantes, de manera análoga se conservó los derechos del autor citando adecuadamente, según refiere las normas internacionales de referencia bibliográfica APA, en su séptima edición. También se tuvo en cuenta el reglamento de investigación de la escuela posgrado de la Universidad Cesar Vallejo.

## **IV. RESULTADOS**

### 4.1. Resultados descriptivos



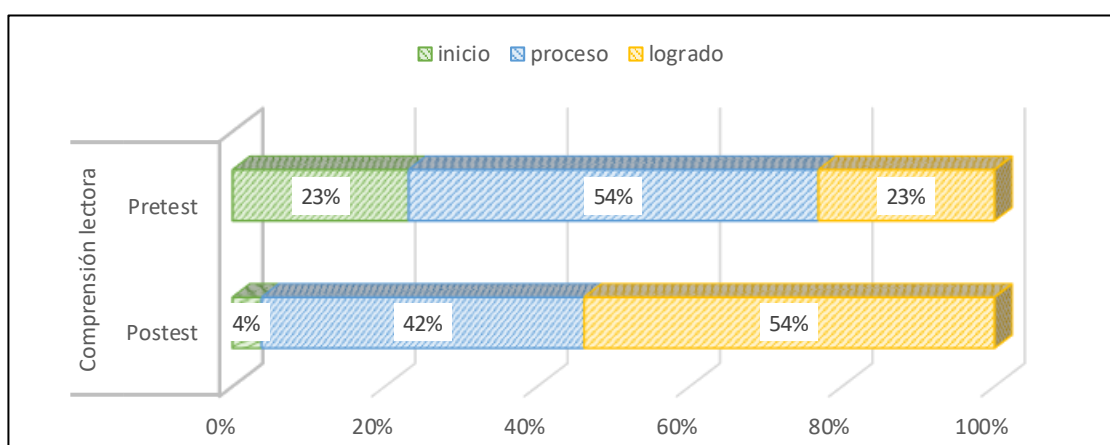
**Tabla 2**

*Nivel de comprensión lectora de acuerdo con el pretest y postest*

Grupo (n=26)				
Nivel	Pretest		Postest	
	F	%	F	%
Inicio	6	23	1	4
Proceso	14	54	11	42
Logrado	6	23	14	54

**Figura 1**

*Nivel de comprensión lectora de acuerdo con el pretest y postest*



El porcentaje mayor de comprensión lectora (54%) en el pretest se registró en el nivel proceso, seguido del nivel logrado e inicio (23%) respectivamente. Mientras que, después de aplicar el programa “Aprendo jugando en los entornos

virtuales” el porcentaje mayor (54%) se acentuó en el nivel logrado, seguido del nivel proceso (42%) y un porcentaje mínimo 4%) aún no han logrado superar el nivel. Por lo tanto, el nivel de comprensión lectora de los estudiantes mejoró después de la aplicación del programa.

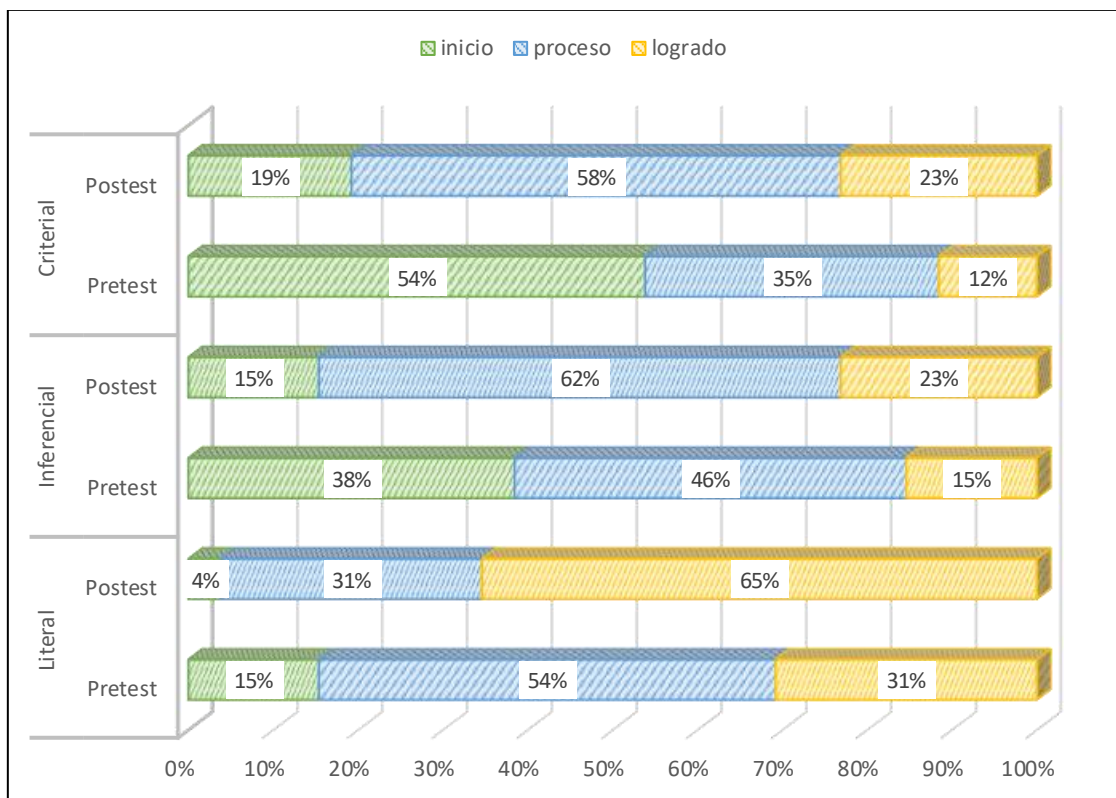
**Tabla 3**

*Nivel de las dimensiones de comprensión lectora de acuerdo con el pretest y posttest*

Grupo (n=26)					
	Nivel	Pretest		Posttest	
		F	%	f	%
	Inicio	4	15	1	4
Literal	Proceso	14	54	8	31
	Logrado	8	31	17	65
	Inicio	10	38	4	15
Inferencial	Proceso	12	46	16	62
	Logrado	4	15	6	23
	Inicio	14	54	5	19
Criterial	Proceso	9	35	15	58
	Logrado	3	12	6	23

**Figura 2**

*Nivel de las dimensiones de comprensión lectora de acuerdo con el pretest y posttest*



Respecto a la dimensión literal, el porcentaje mayor (54%) en el pretest se registró en el nivel proceso, seguido del nivel inicio (38%) e inicio (15%). Mientras que, después de aplicar el programa “Aprendo jugando en los entornos virtuales” el porcentaje mayor (65%) se acentuó en el nivel logrado, seguido del nivel proceso (31%) y un porcentaje mínimo (4%) aún no han logrado superar el nivel inicio (tabla 3 y figura 2).

En cuanto a la dimensión inferencial el porcentaje mayor (46%) en el pretest se registró en el nivel proceso, seguido del nivel inicio (38%) y logrado (15%). Mientras que, después de aplicar el programa “Aprendo jugando en los entornos virtuales” el porcentaje mayor (62%) se acentuó en el nivel proceso, seguido del nivel logrado (31%) y (15%) de estudiantes aún no han logrado superar el nivel inicio.

En la dimensión criterial el porcentaje mayor (54%) en el pretest se registró en el nivel inicio, seguido del nivel proceso (35%) y logrado (12%). Mientras que, después de aplicar el programa “Aprendo jugando en los entornos virtuales” el porcentaje mayor (58%) se acentuó en el nivel proceso, seguido del nivel logrado (23%) y (19%) de estudiantes aún no han logrado superar el nivel inicio. Por lo tanto, el nivel de comprensión literal, inferencial y criterial de los estudiantes se incrementó después de la aplicación del programa.

**Tabla 4**

*Prueba de normalidad*

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	GI	Sig.
Literal_pre	0.932	26	0.004
Inferencial_pre	0.962	26	0.000
Criterial_pre	0.910	26	0.026
Comprensión lectora-pre	0.807	26	0.000
Literal_pos	0.743	26	0.000
Inferencial_pos	0.934	26	0.030
Criterial_pos	0.852	26	0.002
Comprensión lectora-post	0.957	26	0.004

\*. Esto es un límite inferior de la significación verdadera.

Respecto a la prueba de normalidad se tiene una muestra de 26 datos, y de acuerdo con el valor de significancia estadística en donde ( $p\_valor \leq 0.05$ ) en todos los casos, además se trata de muestras relacionadas. En tal sentido, para el tratamiento estadístico se asume la prueba no paramétrica Wilcoxon.

## 4.2. Resultados inferenciales

### Prueba de hipótesis general

**Ho:  $\mu_1 = \mu_2$**

El programa “Aprendo jugando en los entornos virtuales” no influye en la comprensión lectora en los estudiantes del 2º grado de primaria.

**Hi:  $\mu_1 \neq \mu_2$**

El programa “Aprendo jugando en los entornos virtuales” influye en la comprensión lectora en los estudiantes del 2º grado de primaria.

**Tabla 5**

*Rangos con signo de Wilcoxon para probar la hipótesis general*

Variables		Rangos			Estadísticos de prueba <sup>a</sup>	
		N	Rango promedio	Suma de rangos		
comprensión lectora	Rangos negativos	3 <sup>a</sup>	7,00	21,00	Z	-2595 <sup>b</sup>
	Rangos positivos	13 <sup>b</sup>	8,85	115,00	Sig. Asintót. (bilateral)	0,009
	Empates	10 <sup>c</sup>				

*Nota:* a. Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon, b. Basado en los rangos negativos, c. Posttest =Pretest, b. Posttest > Pretest, a. Posttest <Pretest

En la tabla 5, después de aplicar el programa “Aprendo jugando en los entornos virtuales”, en comprensión lectora, 13 estudiantes aumentaron su puntaje (rangos positivos), 3 disminuyeron su puntaje (rangos negativos) y existió 10 empate de puntajes (empates). Asimismo, el rango promedio y suma

de rangos mostraron diferencias numéricas significativas. Finalmente, los estadísticos de prueba indicaron que, la significancia (Sig.) de ambas variables fue 0,009, lo cual cumple la condición de ser menor a 0,05 (nivel de significancia); y los valores de Z para las variables resultaron -2,595, lo cual cumple la condición de ser menor a -1,96 (punto crítico). Por lo tanto, se rechazó  $H_0$  y aceptó  $H_1$ .

### **Prueba de hipótesis específicas.**

**$H_0: \mu_1 = \mu_2$**

El programa “Aprendo jugando en los entornos virtuales” no influye en las dimensiones; literal, inferencial y criterial de la comprensión lectora en los estudiantes del 2º grado de primaria.

**$H_1: \mu_1 \neq \mu_2$**

El programa “Aprendo jugando en los entornos virtuales” influye en las dimensiones; literal, inferencial y criterial de la comprensión lectora en los estudiantes del 2º grado de primaria.

**Tabla 6***Rangos con signo de Wilcoxon para probar las hipótesis específicas*

Dimensiones		Rangos			Estadísticos de prueba <sup>a</sup>	
		N	Rango promedio	Suma de rangos		
Comprensión literal	Rangos negativos	0 <sup>a</sup>	,00	,00	z	-3,276 <sup>b</sup>
	Rangos positivos	12 <sup>b</sup>	6,50	78,00		
	Empates	14 <sup>c</sup>				
	Total	26				
Comprensión inferencial	Rangos negativos	1 <sup>a</sup>	2,50	5,50		-2,673 <sup>b</sup>
	Rangos positivos	10 <sup>b</sup>	6,05	60,50		0,008
	Empates	15 <sup>c</sup>				
	Total	26				
Comprensión criterial	Rangos negativos	3 <sup>a</sup>	3,00	18,00		-2,066 <sup>b</sup>
	Rangos positivos	10 <sup>b</sup>	7,30	73,00		0,039
	Empates	13 <sup>c</sup>				
	Total	26				

*Nota:* a. Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon, b. Basado en los rangos negativos, c. Postest =Pretest, b. Postest > Pretest, a. Postest <Pretest

En la dimensión comprensión literal, después de aplicar el programa “Aprendo jugando en los entornos virtuales”, 12 estudiantes aumentaron su puntaje (rangos positivos), ninguno disminuyó su puntaje (rangos negativos) y existió 14 empate de puntajes (empates). Además, el rango promedio y suma de rangos mostraron diferencias numéricas significativas. Los estadísticos de prueba indicaron que, la significancia (Sig.) fue 0,008, cumple la condición de ser menor a 0,05 y el valor Z resultó -3,276, lo cual cumple la condición de ser menor a -1,96 (punto crítico). Por consiguiente, se rechazó  $H_0$  y aceptó  $H_1$  específica 1.

En la dimensión comprensión inferencial, después de aplicar el programa “Aprendo jugando en los entornos virtuales”, 10 estudiantes aumentaron su puntaje (rangos positivos), uno disminuyó su puntaje (rangos negativos) y existió 15 empate de puntajes (empates). Además, el rango promedio y suma de rangos mostraron diferencias numéricas significativas. Los estadísticos de prueba indicaron que, la significancia (Sig.) fue 0,039, cumple la condición de ser menor a 0,05 y el valor Z resultó -2,673, lo cual cumple la condición de ser menor a -1,96 (punto crítico). Por consiguiente, se rechazó  $H_0$  y aceptó  $H_1$  específica 2.

En la dimensión comprensión criterial, después de aplicar el programa “Aprendo jugando en los entornos virtuales”, 10 estudiantes aumentaron su puntaje (rangos positivos), tres disminuyó su puntaje (rangos negativos) y existió 15 empate de puntajes (empates). Además, el rango promedio y suma de rangos mostraron diferencias numéricas significativas. Los estadísticos de prueba indicaron que, la significancia (Sig.) fue 0,039, cumple la condición de ser menor a 0,05 y el valor Z resultó -2,066, lo cual cumple la condición de ser menor a -1,96 (punto crítico). Por consiguiente, se rechazó  $H_0$  y aceptó  $H_1$  específica 3.

## **V. DISCUSIONES**

Los hallazgos y el análisis de los mismos nos dirigen a ratificar lo reseñado en la realidad problemática. Los entornos virtuales, son un medio eficiente para incrementar los niveles de la comprensión lectora, evidenciándose en los resultados obtenidos. Después, de administrar el programa, se obtuvo un resultado significativo como se puede constatar en la tabla 1, en el pretest el 23% de educandos se ubica en inicio y el posttest, luego de aplicar el programa “Aprendo jugando en los entornos virtuales” destacó el nivel logrado al 54%. Se sugiere oportuno un tratamiento de diseño experimental de tipo cuasi experimental, porque permitiría obtener una visión más general.



Por otra parte, los estadísticos de las pruebas señalan que la significancia de ambas variables, cumplen la condición, aceptándose la hipótesis planteada. En tal sentido, se halló la influencia de los entornos virtuales en la comprensión lectora, demostrándose que al utilizar las herramientas tecnológicas se obtiene resultados favorables en el aprendizaje.

Teniendo en consideración la literatura investigada y los antecedentes, cabe precisar que el diseño experimental de tipo cuasi experimental, nos permiten comparar y determinar la influencia del programa, ya que, se da a través de dos grupos: control y experimental. Al respecto, Arteaga (2020) sostuvo como objetivo demostrar la coherencia de un objeto virtual de aprendizaje (OVA) como una estrategia que permitió diseñar e implementar recursos multimediales incrementando el nivel de la comprensión textual. Concluyendo, los entornos virtuales benefician las estrategias en la mediación y el fortalecimiento de los aprendizajes. Asimismo, Olarte (2020) demostró en su investigación que las estrategias metacognitivas a través de los entornos virtuales mejoraron la comprensión lectora. Finalizando, la utilización de estrategias metacognitivas y los entornos virtuales influyen significativamente en la comprensión. Coincidió con lo manifestado por los tesisistas, reafirmando que hay una influencia significativa entre entornos virtuales y comprensión lectora, quedó demostrado que mejora los niveles de comprensión.

Estos aciertos encontrados han sido ratificados por la literatura revisada Gallegos et al. (2019) refiere que acrecentar la competencia lectora consiste en comprender, aplicar, razonar e involucrarse con textos escritos para lograr el propósito, alcanzar el conocimiento, potenciarnos y desenvolvemos en la sociedad.

Además, Navarro (2010) sostiene, sobre la importancia en la información, a través de las TIC, internet y su vínculo con el tema educativo. Se debe comprender que los recursos tecnológicos es un canal para lograr aprendizaje, y gira en torno al acto educativo, ya que, contribuye en promover la tecnología educativa, y emplearlo en el proceso de enseñanza aprendizaje evidenciándose en la influencia e impacto de las plataformas tecnológicas y la virtualización educativa. Arreaza, (2017), menciona a la conceptualización de competencia lectora y alfabetización, conceptos que se han renovado, porque actualmente la lectura lineal no se basa

solo de un texto escrito, sino que se extiende a nuevos recursos tecnológicos como un texto digital, generando distintas formas de entender.

Al mismo tiempo, Bravo, (2017) mencionó, una de las herramientas más importantes de la educación es el uso de la tecnología, en diferentes modalidades presencial, semipresencial, a distancia y virtual, proyectándose como necesaria en la labor académica y en la metodología, donde la finalidad es desarrollar un diseño pedagógico y didáctico de caminos planificados y procedimientos preestablecidos con el propósito de favorecer de forma segura el aprendizaje del estudiante como base de su formación y de posibilitar el acompañamiento pedagógico mediante el sistema instaurado de interactividades en escenarios y ambientes diferentes. Por otro lado, Delgado y Solano (2009) explica que es común el uso de los entornos virtuales, ya que, ofrece flexibilidad en el medio educativo, refiriéndose que los entornos virtuales acceden al conocimiento e información de diferentes lugares del país y del mundo en horarios accesibles, solo debemos tener una computadora o un dispositivo tecnológico. De esta manera se genera el progreso de las competencias requeridas para estar actualizados. Entonces el espacio virtual otorga diversos servicios, recursos y herramientas tecnológicas que facilitan la construcción de conocimiento y la interacción en tiempo real o de forma asincrónica.

Sobre la primera hipótesis específica, se halló la influencia entre el nivel literal y los entornos virtuales, en el pretest el nivel logrado alcanzó un 31% después de la aplicación del programa se incrementó, obteniendo 65%. Esto puso en evidencia que utilizando recursos tecnológicos como medio de aprendizaje de manera continua se logró mejorar. Así lo mencionó, Díaz y Becerril (2018) los entornos virtuales fortalecen la competencia lectora promoviendo pedagogías emergentes en entornos virtuales, siempre y cuando se use frecuentemente.

Además, Manrique y Pezo, (2020) demostró como afectó en la comprensión de textos en los tres niveles el uso del software educativo Cmaptools, en los estudiantes. Permitió la construcción de conocimientos y reflexión de lo leído. Por otra parte, Molina (2019) hace referencia que en este nivel los estudiantes requieren dar respuestas sencillas, que fácilmente se pueden localizar en el texto, pueden ser centrados en las ideas e información que se encuentran explícitamente en el texto, se puede reconocer los hechos, nombres, personajes principales secundarios,

tiempo y lugar, secuencia de acciones, identificar la idea del párrafo, para ello requiere realizar una lectura básica.

En referencia a la segunda hipótesis específica, se encontró una influencia importante. En cuanto a la dimensión inferencial el porcentaje mayor (46%) en el pretest se registró en el nivel proceso. Mientras que, después de aplicar el programa “Aprendo jugando en los entornos virtuales” el porcentaje mayor (62%) se acentuó en el nivel proceso, reduciendo significativamente el nivel inicio.

De la misma manera, Pico y Silva (2017) La finalidad fue incrementar la comprensión lectora con la mediación de las TIC, a partir de identificar la función de las palabras, según los resultados, la diferencia fue poco significativa entre ambos grupos, sin embargo, se puede evidenciar mayor cantidad de aciertos en las preguntas de comprensión lectora del GE. En cuanto a, Sandoval, (2018) Se determinó el grado de efectividad del software Prezi en el incremento de la comprensión lectora. alcanzando el nivel logrado en un 90%.

Por último, el software Prezi aumentó significativamente el nivel de la comprensión. Por su parte, Minedu (2009) refiere que en el nivel inferencial el lector debe alcanzar la capacidad de deducir o inferir información implícita del texto, construir ideas, hallar relaciones de causa efecto, consecuencia deduce la enseñanza el propósito del texto. El uso adecuado y la frecuencia de las herramientas digitales mejoró esta dimensión.

En mención a la tercera hipótesis, se halló una influencia significativa. En la dimensión criterial el porcentaje logrado (12%). Mientras que, después de aplicar el programa “Aprendo jugando en los entornos virtuales” el porcentaje mayor (58%) se acentuó en el nivel proceso, seguido del nivel logrado (23%). En las investigaciones realizadas como, Calderón y Vargas (2017) pretendió indagar en las percepciones de los estudiantes respecto de la lectura en formato digital en el desempeño de la comprensión lectora. logrando un impacto significativo en el desempeño lector, la experiencia multimodal y visual acrecentó la estimulación por la comprensión de la lectura.

Inclusive, Conde y Huamán (2018) determinó la efectividad del software Xmind para mejorar los niveles comprensión lectora en los estudiantes de primaria.

Los resultados obtenidos pusieron de manifiesto que el nivel de comprensión lectora tanto en el nivel literal, inferencial y crítico en los educandos, después de la aplicación del Software se incrementó en el grupo experimental, es decir, logró un impacto positivo a diferencia del grupo control.

La literatura encontrada pone énfasis en los logros que se debe alcanzar en estas dimensiones. Molina (2019) refiere que en el nivel de comprensión crítico es el nivel más complejo, porque el estudiante debe ser capaz de emitir juicios de valor, argumentando previo análisis, aquí también interviene la formación del lector, su conocimiento y criterio depende del código moral y del sistema de valores del lector.

A su vez, MINEDU (2009) en este nivel se da la reflexión y evaluación del contenido y forma del texto. La lectura en el nivel criterial se extiende de forma analítica, es decir, no basta con comprender el contenido, es ir más allá a través del análisis verificar aciertos y errores. Distinguir las ideas principales y secundarias para posteriormente hacer una valoración respecto a la idea del autor. Asimismo, Rojas y Cruzata (2016) refiere, la extensión de la forma analítica, es decir, que no se requiere comprender el contenido, por lo contrario, es ir más allá a través del análisis y corroborar aciertos y errores. diferenciar las ideas principales y secundarias para posteriormente hacer una valoración respecto a la idea del autor. Cabe destacar la importancia de alcanzar este nivel, ya que el educando será capaz de argumentar y sostener su perspectiva y la del autor. Civarolo (2021), en este contexto lo complejo ha sido el reajuste que se ha realizado en la programación y metodología sobre las tecnologías digitales, sin considerar la dificultad en el acceso y manejo de la tecnología por parte de la comunidad educativa, por ello la cultura digital nos obliga -de un aprendizaje digital para ofrecer las condiciones necesarias que generen procesos psicológicos superiores que guíen al estudiante a la comprensión y sobre todo al desarrollo de competencias, autonomía y regulación de sus aprendizajes.

Cabe destacar la importancia de alcanzar este nivel, ya que el estudiante expresa su opinión, argumenta su postura de la información leída. Para incrementar los niveles de lectura, se debe considerar el uso de diferentes herramientas tecnológicas que promuevan su desarrollo.

## VI. CONCLUSIONES:

**Primera:** Se determinó la influencia del programa “Aprendo jugando en los entornos virtuales” en la comprensión lectora en los estudiantes del 2º grado de educación primaria en una institución educativa del Rímac. Consiguiendo que el 54% de los estudiantes se ubiquen en el nivel logrado.

**Segunda:** Se determinó la influencia del programa “Aprendo jugando en los entornos virtuales” en la dimensión literal en los estudiantes de 2º grado. Consiguiendo que el 65% se ubique en el nivel logrado, lo cual indica que el estudiante reconoce lo implícito en la lectura y tiene una base sólida para una óptima comprensión.

**Tercera:** Se determinó la influencia del programa “Aprendo jugando en los entornos virtuales” en la dimensión inferencial en los estudiantes de 2º grado. Consiguiendo que el 23%, de los estudiantes se ubiquen en el nivel logrado, lo cual indica que los estudiantes reconocen e interpretan la forma de pensar del autor o autora del texto. Sin embargo, el 62% se ubica aun en el nivel proceso, por lo que se debe seguir fortaleciendo esta habilidad.

**Cuarta:** Se determinó la influencia del programa “Aprendo jugando en los entornos virtuales” en la dimensión criterial en los estudiantes de 2º grado. Consiguiendo que el 23%, de los estudiantes se ubiquen en el nivel logrado, lo cual indica que los estudiantes emiten juicio y puntos de vista en base a sus experiencias y lo aprendido para aceptar o rechazar la opinión del autor o autora del texto. Sin embargo, el 58% se ubica aun en el nivel proceso, por lo que se debe seguir fortaleciendo esta habilidad.

## VII. RECOMENDACIONES:

**Primera:** A los directivos y docentes de la institución, fomentar talleres donde se implemente el uso de entornos virtuales para incrementar los niveles de la comprensión lectora en los educandos.

**Segunda:** Considerando los resultados se recomienda a los docentes incluir en sus actividades de aprendizaje el uso de herramientas y recursos tecnológicos para incrementar el nivel literal.

**Tercera:** Considerando los resultados obtenidos en el nivel inferencial se sugiere a los docentes utilizar herramientas tecnológicas como quizizz, formularios, drive, para plasmar preguntas implícitas que se encuentran en el texto, identificar causa y efecto, reconocer el propósito.

**Cuarta:** Considerando los resultados obtenidos en el nivel criterial se sugiere a los docentes manejar diversos recursos tecnológicos que promuevan la reflexión y evaluación del texto leído.

**Quinta:** Se sugiere a los futuros investigadores desarrollar un estudio experimental de tipo cuasi experimental que permita determinar el grado de influencia con mayor precisión.

## VIII REFERENCIAS:

- Arreaza, E. (2018) *Manejo de la comprensión lectora en entornos virtuales de aprendizaje*. Revista ARJÉ, vol. 12, núm. 22.
- Arteaga, N. (2020) *Un OVA como estrategia didáctica para el mejoramiento de la comprensión lectora en estudiantes de 6° grado de la institución educativa Simón Bolívar de Planeta Rica Córdoba, Colombia*. (Tesis). Universidad Metropolitana de Educación Ciencia y Tecnología.
- Bernal, C. (2010) *Metodología de la Investigación*. Editorial Pearson. Tercera Edición. Colombia.
- Bravo, A. (2017) *La educación como eje fundamental para el desarrollo*. Colombia. Recuperado en <https://repositorio.umecit.edu.pa/bitstream/handle/001/2194/LA%20EDUCACION%20COMO%20EJE%20FUNDAMENTAL%20PARA%20EL%20DESARROLLO%20DE%20LA%20EDUCACION%20EN%20ENTORNOS%20VIRTUALES%20DE%20APRENDIZAJE.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Briones, K. (2021) *Métodos lúdicos creativos en el proceso de animación a la lectura en entornos virtuales de los niños y niñas de centros de educación inicial del cantón Portoviejo*. (Tesis). Universidad de San Gregorio de Portoviejo.
- Calderón, M. y Vargas, P. (2017) *La lectura en entornos virtuales: estudio preliminar sobre el impacto del formato en la comprensión lectora*. (Tesis). Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7753233>
- Cedeño, E. y Murillo, J. (2019) *Entornos virtuales de aprendizaje y su rol innovador en el proceso de enseñanza*. ReHuSo Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales, vol. 04, núm. 01. Recuperado de <https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Rehuso/workflow/submission/2156>
- Civarolo, M., Vartalitis, A. y Pérez, M. (2021) *La perspectiva de los estudiantes acerca de sus experiencias de comprensión en entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje a partir del pensamiento metafórico*. (Tesis). Universidad Nacional Villa María.

- Condo, R, y Huamán, E. (2019) *Efectividad del software Xmind para mejorar los niveles de comprensión lectora en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la I.E. 41024 Manuel Gallegos Sanz, Cayma, Arequipa, 2018.* (Tesis). Universidad Católica de Santa María. Disponible en: <http://tesis.ucsm.edu.pe/repositorio/handle/UCSM/9633>
- Del Cid, A., Méndez, R. y Sandoval, F. (2011) *Investigación. Fundamento y metodología.* Editorial Pearson. Segunda Edición. México.
- Delgado, M. y Solano, A. (2009) *Estrategias didácticas creativas en entornos virtuales para el aprendizaje.* Revista electrónica “Actualidades investigativas en educación”, vol. 09, núm. 02. Recuperado en <http://revista.inie.ucr.ac.cr/>
- Díaz, J., Becerril, F. y Guadarrama, A. (2021) *Entornos virtuales para fortalecer la competencia lectora: implementación, experimentación y evaluación de estrategias emergentes.* (Tesis). Universidad Autónoma del estado de México.
- Durán, G., Rozo, Y., Soto, A., Arias, L. y Palencia, E., (2018) *Fortalecimiento de la comprensión lectora a través del uso de las TIC en estudiantes de educación primaria.* Revista Cultura Educación y Sociedad. Recuperado en <http://dx.doi.org/10.17981/cultedusoc.9.3.2018.46>
- Fonseca, L., Migliardo, G., Simian, M., Olmos, R. y León, J. (2019) *Estrategias para mejorar la comprensión lectora: Impacto de un Programa de Intervención en español.* Revista Psicología Educativa Universidad Autónoma de Madrid, España. Disponible en: <https://doi.org/10.5093/psed2019a1>
- Gallego, J., Figueroa, S. y Rodríguez, A. (2021) *La comprensión lectora de escolares de educación básica.* (Tesis). Universidad de Granada.
- González, K., Arango, L., Blasco, N. y Quintana, K. (2017) *Comprensión lectora, variables cognitivas y prácticas de lectura en escolares cubanos.* Revista GIMB LU, Universidad de Costa Rica.



- Gordillo, A. (2009) *Los niveles de comprensión lectora: hacia una enunciación investigativa y reflexiva para mejorar la comprensión lectora en estudiantes universitarios*. Revista científica Actualidades Pedagógicas. Núm. 53. Disponible en: <https://ciencia.lasalle.edu.co/ap/vol1/iss53/8/>
- Jiménez, E. (2014) *Comprensión lectora VS competencia lectora: qué son y qué relación existe entre ellas*. Artículo recuperado en
- Manrique, L y Pezo, E., (2020) *Uso del software educativo Cmaptools a través de las aulas de innovación para el mejoramiento de la comprensión de textos informativos en los estudiantes de tercer grado de primaria de la institución educativa N° 40005, Arequipa, 2017*. (Tesis). Universidad Católica de Santa María.
- Mestre, U., Fonseca, J. y Valdés, P. (2007) *Entornos virtuales de enseñanza aprendizaje*. Editorial Universitaria. Cuba. Recuperado en <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.5/ar/legalcode>
- Ministerio de educación. (2009) *Evaluación Censal de Estudiantes (ECE) Segundo grado de primaria y cuarto grado de primaria*. Recuperado de <http://www.2minedu.gob.pe/umc>
- Ministerio de Educación. (2016) *Programa curricular de educación primaria*. Recuperado de <http://www.2minedu.gob.pe/umc>
- Ministerio de Educación. (2016) *Currículo Nacional de la Educación Básica*. Disponible en: <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>
- Molina, C., (2020) *Comprensión lectora y rendimiento escolar*. Recuperado de <http://www.2minedu.gob.pe/umc>
- Navarro, R. (2010) *Entornos virtuales de aprendizaje. La contribución de lo virtual en la educación*. Revista Mexicana de Investigación Educativa electrónica "Actualidades investigativas en educación", vol. 15, núm. 44. <http://www.scielo.org.mx/pdf/rmie/v15n44/v15n44a2.pdf>

- Niño, M. (2011) *Metodología de la Investigación*. Editorial Ediciones de la U. Primera Edición. Colombia.
- Olarte, J. (2020) *Estrategias metacognitivas para mejorar la comprensión lectora mediante entornos virtuales en estudiantes de primaria en una institución educativa Cusco, 2020*. (Tesis). Universidad César Vallejo. Disponible en <http://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.01.02>
- Onrubia, J. (2005) *Aprender y enseñar en entornos virtuales: actividad conjunta, ayuda pedagógica y construcción del conocimiento*. Revista de Educación a Distancia RED. Recuperado en <http://www.um.es/ead/red/M2/>
- Peña, K., Ponce, A., Montecinos, D., Torres, D., Catalán, P. y Villagra C (2021). *Comprensión de textos escritos a través del trabajo colaborativo en la Educación Básica*. Revista de Estudios y Experiencias en Educación REXE, vol. 20, núm. 43. Disponible en: <http://www.rexe.cl/ojournal/index.php/rexe/>
- Peregrina, A. (2017). *Estado actual de la comprensión lectora en educación primaria*. Revista Fuente, 2017, vol. 19, núm. 1. Disponible en: <https://hdl.handle.net/11441/72881>
- Pinzás, J. (2012) *Leer pensando Introducción a la visión contemporánea de la lectura*. Artículo obtenido en [https://books.google.com.pe/books?id=t6HNDwAAQBAJ&printsec=copyri ght&hl=es&source=gbs\\_pub\\_info\\_r#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.pe/books?id=t6HNDwAAQBAJ&printsec=copyri ght&hl=es&source=gbs_pub_info_r#v=onepage&q&f=false)
- Regino, B., Pérez, L., Ortiz, Z. y Herrera, B. (2019) *Objetos virtuales de aprendizaje para el mejoramiento de la comprensión lectora en la educación básica primaria*. (Tesis). Universidad de la Costa CUC.
- Rocio, H. y Silva, J. (2017) *La función de las palabras en el desarrollo de la comprensión lectora, con la mediación de las TIC*. (Tesis). Universidad Autónoma de Bucaramanga.
- Sandoval, J. (2018) *Software Prezi y el incremento de la comprensión lectora en los estudiantes de segundo grado de educación secundaria en la*

- Institución Educativa la Inmaculada, Pucallpa-2017.* (Tesis). Universidad Nacional de Ucayali.
- Serpa, W. (2021) *Uso de Educaplay como entorno virtual para el fortalecimiento de la comprensión lectora en estudiantes de 9º.* (Tesis). Universidad Metropolitana de Educación, Ciencia y Tecnología. Colombia.
- Siegenthaler, R., Rello, J., Mercader, J. y Presentación, J. (2018). *Funcionamiento ejecutivo en estudiantes con diferentes niveles de comprensión lectora.* Revista de psicología, vol. 02, núm. 1. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=349856003037>
- Tito, R., (2018) *Efectividad de la implementación de aulas virtuales en la plataforma Edmodo para el fortalecimiento de la comprensión lectora en los estudiantes de 5º grado de primaria de la institución educativa Santo Domingo Sabio- Santa Anita 2018.* (Tesis). Universidad San Martín de Porres.
- Torres, P. y Granados, D. (2014). *Procesos cognoscitivos implicados en la comprensión lectora en tercer grado de educación primaria.* Revista Psicogente, vol. 17, núm. 32. Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=497551995017>
- Valdez, J. (2021) *Comprensión lectora y rendimiento académico.* Artículo obtenido en <http://dx.doi.org/10.23857/dc.v7i1.1728>
- Rojas, M. y Cruzata, A. (2016) *La comprensión lectora en estudiantes de educación Primaria en Perú.* Recuperado en [https://fh.mdp.edu.ar/revistas/index.php/r\\_educ/article/view/1916/1854](https://fh.mdp.edu.ar/revistas/index.php/r_educ/article/view/1916/1854)

## ANEXOS

### ANEXO N.º 01: MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

**Variable: Comprensión lectora**

Dimensiones	indicadores	ítems	Escalas	Niveles o rangos	
Literal	Localiza información que se puede encontrar en una parte evidente del texto.	1-2-9-13-17-22	Dicotómica Incorrecto: 0 Correcto: 1  Inicio 0-8 Proceso 9-17 Logrado 18-26	Inicio 0-2 Proceso 3-5 Logrado 6-8	
	Localiza información que se puede encontrar en una parte poco evidente del texto como el medio.	10			
	Localiza información que se puede encontrar en una parte evidente del texto, como el inicio.	17			
Inferencial	Explica el tema y el propósito de los textos que lee por sí mismo	3			Inicio 0-4 Proceso 5-9 Logrado 10-12
	Deduce características implícitas de personajes, animales, objetos, lugares determina el significado de palabras, según el contexto, a partir de información explícita del texto.	5-11-18-19-23-24-25			
	Explica el tema y el propósito de los textos que lee por sí mismo.	6-12-20			
	Opina acerca de personas, personajes y hechos expresando sus preferencias.	26			
Criterion	Opina sobre sucesos e ideas importantes del texto a partir de su propia experiencia.	4-7-8-14-15-21		Inicio 0-2 Proceso 3-4 Logrado 5-6	

Fuente: Elaboración propia.



# I.E. N° 2004 LETICIA-RIMAC

**INICIAL - PRIMARIA**

Plaza Sánchez Cerro S/N PP.JJ. Leticia-Rímac UGEL N° 02

“Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia”

Rímac, 5 de noviembre, de 2021

**OFICIO N°066-2021.DIE.N°2004/R.**

Dr.  
Carlos Ventura Orbegoso  
Jefe Escuela de Posgrado UCV filial Lima  
Campus Lima Norte

**Presente.-**

**ASUNTO: Autorización para trabajo de investigación**

Reciba un cordial saludo a nombre de la I.E. N° 2004-Rímac, mediante el presente me dirijo a Usted, con la finalidad de informarle en respuesta al documento de la referencia, AUTORIZO a la LIC. Jackeline Erika Cayetano Enciso, identificada con DNI N.° 10739467 ha realizar la aplicación del programa “Aprendo jugando en los entornos virtuales” en la mejora de la comprensión lectora en estudiantes de 2° grado de primaria. Al culminar el trabajo de investigación emitir un informe a la dirección.

Sin otro particular, aprovecho la oportunidad para renovarle las muestras de mi especial consideración y estima personal.  
Atentamente:

  
Lic. Jackeline Cayetano Enci  
DIRECTORA (e)  
I.E. N° 2004 - RIMAC

**Lic. Jackeline E.Cayetano E.  
DIRECTORA**

### ANEXO N.º 03: Matriz de consistencia

**Título: El programa “Aprendo jugando en los entornos virtuales” en la comprensión lectora en los estudiantes del 2º grado de primaria de una institución educativa pública del Rímac, 2021**

**Autor:** Jackeline Erika Cayetano Enciso

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables e indicadores				
<p><b>Problema general:</b> ¿Cómo influye la aplicación del programa “Aprendo jugando en los entornos virtuales” en la comprensión lectora en estudiantes del 2º grado de primaria en una institución del Rímac?</p> <p><b>Problemas específicos 1:</b> ¿Cómo influye la aplicación del programa “Aprendo jugando en los entornos virtuales” en la dimensión literal de la comprensión lectora?</p>	<p><b>Objetivo general:</b> Determinar la influencia del programa “Aprendo jugando en los entornos virtuales” en la comprensión lectora en los estudiantes del 2º grado de educación primaria en una institución educativa del Rímac.</p> <p><b>Objetivos específicos 1:</b> Determinar la influencia del programa “Aprendo jugando en los entornos virtuales” en la dimensión literal en los estudiantes de 2º grado.</p>	<p><b>Hipótesis general:</b> El programa “Aprendo jugando en los entornos virtuales” influye en la comprensión lectora en los estudiantes del 2º grado de primaria.</p> <p><b>Hipótesis específicas 1:</b> El programa “Aprendo jugando en los entornos virtuales” influye en la dimensión literal de la comprensión lectora en los estudiantes del 2º grado de primaria.</p>	<b>Variable 1: Comprensión lectora</b>				
			<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Ítems</b>	<b>Escala de medición</b>	<b>Niveles y rangos</b>
			Literal	Localiza información que se puede encontrar en una parte evidente del texto.	1-2-9-13-17-22	Dicotómica	Inicio 0-2 Proceso 3-5 Logrado 6-8
				Localiza información que se puede encontrar en una parte poco evidente del texto como el medio.	10		
				Localiza información que se puede encontrar en una parte evidente del texto, como el inicio.	17		
			Inferencial	Explica el tema y el propósito de los textos que lee por sí mismo	3	Inicio 0-8 Proceso 9-17 Logrado 18-26	Inicio 0-4 Proceso 5-9 Logrado 10-12
				Deduce características implícitas de personajes, animales, objetos, lugares determina el significado de palabras, según el contexto, a partir de información explícita del texto.	5-11-18-19-23-24-25		
				Explica el tema y el propósito de los textos que lee por sí mismo.	6-12-20		
				Opina acerca de personas, personajes y hechos expresando sus preferencias.	26		
			Criteria	Opina sobre sucesos e ideas importantes del texto a partir de su propia experiencia.	4-7-8-14-15-21		Inicio 0-2 Proceso 3-4 Logrado 5-6

Problemas específicos 2:	Objetivos específicos 2:	Hipótesis específicas 2:	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición	Niveles y rangos
<p>¿Cómo influye la aplicación del programa “Aprendo jugando en los entornos virtuales” en la dimensión inferencial de la comprensión lectora?</p> <p><b>Problemas específicos 3:</b> ¿Cómo influye la aplicación del programa “Aprendo jugando en los entornos virtuales” en la dimensión criterial de la comprensión lectora?</p>	<p>Determinar la influencia del programa “Aprendo jugando en los entornos virtuales” en la dimensión inferencial en los estudiantes de 2º grado.</p> <p><b>Objetivos específicos 3:</b> Determinar la influencia del programa “Aprendo jugando en los entornos virtuales” en la dimensión criterial en los estudiantes de 2º grado.</p>	<p>El programa “Aprendo jugando en los entornos virtuales” influye en la dimensión inferencial de la comprensión lectora en los estudiantes del 2º grado de primaria.</p> <p><b>Hipótesis específicas 3:</b> El programa “Aprendo jugando en los entornos virtuales” influye en la dimensión criterial de la comprensión lectora en los estudiantes del 2º grado de primaria.</p>					
<b>Nivel - diseño de investigación</b>	<b>Población y muestra</b>	<b>Técnicas e instrumentos</b>		<b>Estadística a utilizar</b>			
<p><b>Nivel:</b> - Descriptiva</p>	<p><b>Población:</b> Se compone por 26 estudiantes que se encuentran en 2º de primaria de una institución educativa pública.</p>	<p><b>Variable 1:</b> Comprensión lectora</p> <p><b>Técnica:</b> Prueba</p> <p><b>Instrumento:</b> Objetiva</p>		<p><b>DESCRIPTIVA:</b> Se observó una problemática en los estudiantes de una institución educativa del Rímac, 2021; lo que implicó ejecutar un programa para desarrollar la comprensión lectora, por ello, se aplicó un programa titulado “<b>Aprendo jugando en los entornos virtuales</b>”, la cual consistió en desarrollar 12 sesiones. Asimismo, se aplicó un instrumento, prueba de comprensión lectora, tomando en cuenta las dimensiones planteadas por el ministerio de educación, autor base de mi investigación, considerando también la matriz de consistencia:</p>			







## ANEXO Nº 05: FICHA TÉCNICA DEL INSTRUMENTO PARA LA VARIABLE COMPRENSIÓN LECTORA

Denominación	Prueba de comprensión lectora.
Autor	Ministerio de Educación
Adaptado	Br Jackeline Erika Cayetano Enciso
Administración	Grupal-Virtual
Tiempo	90 minutos
Nº de ítems	26
Nivel de medición	Dicotómica
Monitoreo	Validez mediante juicio de expertos.
Ámbito de aplicación	Estudiantes de 2º grado de primaria de una institución pública del Rímac.

## ANEXO N.º 06: INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

### Estimado(a) estudiante:

Esta prueba tiene el propósito de reconocer cómo has ido progresando en tus aprendizajes desde el inicio del año. Esto permitirá brindarte las oportunidades y el acompañamiento que necesitas.

Antes de iniciar la prueba, lee las siguientes indicaciones:

- Lee cada situación, los textos y preguntas con mucha atención.
- Responde las preguntas de manera individual, sin hacer consultas a otras personas, ni revisar otra información.
- Debes elegir solamente una respuesta por cada pregunta, si no sabes la respuesta, marca la opción "saltar pregunta".
- Si te equivocas, puedes volver a marcar otra respuesta y la primera se desactivará automáticamente.
- Ten en cuenta que el tiempo para el desarrollo de la prueba es de 90 minutos.



1. ¿En qué lugar será la Gran Campaña contra el bullying?
  - a. En la Municipalidad de Miraflores.
  - b. En el auditorio del colegio Pío XII.
  - c. En la Dirección Regional de Educación.
  
2. ¿Qué día se desarrollará la campaña?
  - a. El 17 de noviembre.
  - b. El 9 de noviembre.
  - c. El 5 de noviembre.
  
3. ¿Para qué se escribió este texto?
  - a. Para opinar sobre la Campaña contra el bullying.
  - b. Para invitar a la Campaña contra el bullying.
  - c. Para describir la Campaña contra el bullying.
  
4. Te parece bien hacer una campaña contra el bullying ¿Por qué?
  - a. No, porque en mi colegio no hay esos casos.
  - b. Sí, porque está mal.

- c. Sí, porque podemos evitar maltratos hacia nuestros compañeros

Lee este texto y responde las preguntas.

La semana pasada fue el cumpleaños de mi hermana Sara. Mi mamá, mi primo Julián y yo preparamos una torta y unos panes con pollo para celebrar.



Cuando estábamos cantando "Feliz cumpleaños", mi perrito Rayo saltó sobre la mesa y, rápidamente, se llevó un pan con pollo. Todos nos reímos mucho. ¡Qué perrito tan travieso!

- 5 ¿Por qué se rieron Sara y su familia?
- Porque Rayo se llevó un pan con pollo.
  - Porque el primo Julián hizo una travesura.
  - Porque el perrito se cayó de la mesa.
- 6 ¿De qué trata esta pequeña historia?
- De una fiesta navideña.
  - De un almuerzo saludable.
  - De un perrito travieso.
- 7 ¿Consideras correcto lo que hizo el perrito Rayo? ¿Por qué?
- Sí, porque es gracioso.
  - No, porque a los perritos también se les educa.
  - No, porque ensució la mesa
- 8 Si tú hicieras lo mismo que el perrito Rayo. ¿Tu familia se reiría? ¿Por qué?
- No, me llamarían la atención, porque no debemos subir a la mesa
  - No, porque está mal.
  - Sí, porque es gracioso.

**Lee este texto y responde las preguntas.**

Marco está haciendo un perrito de papel para decorar su cuaderno. El usa este texto.

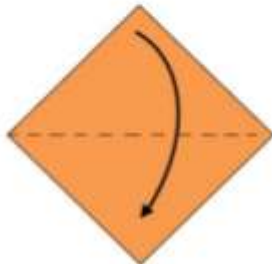
### Perrito de papel

#### Materiales:

Un cuadrado de papel  
Plumones de colores

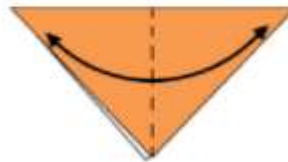
#### Procedimiento:

1



Primero, dobla el papel por la mitad, formando un triángulo.

2



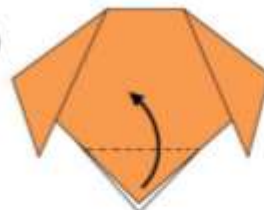
Vuelve a doblar el papel para formar un triángulo más pequeño.

3



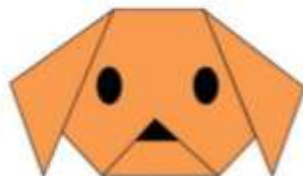
Dobla las esquinas superiores del papel, como se muestra en la imagen. ¡Ya tienes las orejas!

4



Ahora, dobla un poco la punta inferior del papel.

5



Finalmente, usa tus plumones para dibujar la cara del perrito. ¡Listo!

- 9 ¿Qué forma debe tener el papel para elaborar el perrito?
- Triángulo.
  - Cuadrado.
  - Rectángulo.
- 10 ¿Qué se debe hacer después de doblar la punta inferior del papel?
- Dibujar la cara del perrito con plumones.
  - Doblar el papel para hacer un triángulo.
  - Hacer las dos orejas del perrito de papel.
- 11 ¿Para qué se necesita doblar las esquinas superiores del papel?
- Para hacer las orejas del perrito.
  - Para formar un triángulo pequeño.
  - Para que el perrito no salga muy grande.
- 12 ¿Para qué se escribió este texto?
- Para contar una historia.
  - Para convencer a alguien.
  - Para dar indicaciones.



Cuando Lucía fue a comprar, vio este aviso en la pared de la tienda.



- 13 Según el texto, ¿qué requisito se debe cumplir para participar?
- Que la cometa pueda volar muy alto.
  - Que la cometa la haga el participante.
  - Que la cometa tenga muchos colores.
- 14 ¿Por qué el autor escribió la palabra "COMETAS" con letras más grandes?
- Porque quiere resaltar esa palabra en el texto.
  - Porque desea que el texto se vea más bonito.
  - Porque observa que el texto tiene espacio vacío.
15. ¿Estás de acuerdo con el requisito que solicitan? ¿Por qué?
- Sí, porque cuesta mucho dinero.
  - No, porque no tengo todos los materiales.
  - Sí, porque hacerlo requiere mayor esfuerzo y creatividad.

Julio eligió este cuento para compartirlo con su hermanito.

### Los tres ratones egoístas

Había una vez tres ratones que vivían en un pequeño agujero, dentro de una casa.



Estos tres ratones tenían un gran problema: eran muy egoístas. Cuando alguien iba a visitarlos, ellos escondían todo su queso para no compartirlo.

Un día, un gato muy curioso se metió a la casa y asomó su nariz dentro del agujero donde vivían los ratones. Los tres ratones empezaron a gritar. Estaban muy asustados.

Los gritos eran tan estruendosos, que un ratón vecino los escuchó a lo lejos y salió de su agujero. Quería ayudarlos. Entonces, se acercó al gato con precaución y dejó que lo viera. El gato lo persiguió y se olvidó de los ratones del agujero.

El ratón vecino se metió debajo de un mueble donde el gato no podía atraparlo. De pronto, llegaron los dueños de la casa y sacaron al gato. ¡El ratoncito vecino se había salvado!

Quedó tan cansado el pobre, que los ratones egoístas lo llevaron a su casa y, en agradecimiento, lo invitaron a comer.

Todos felices disfrutaron de un estupendo platillo de queso y, entre risas, recordaron cómo los dueños de la casa sacaron al gato, quien se quedó muy enfadado. Desde entonces, los tres ratoncitos nunca más volvieron a esconder su comida cuando alguien los iba a visitar.

16. ¿Cómo eran los ratones al inicio de la historia?
- Curiosos.
  - Egoístas.
  - Agradecidos.



17. ¿Para qué el ratón vecino salió de su agujero?
- Para buscar un platillo de queso.
  - Para ver quiénes estaban gritando.
  - Para ayudar a sus amigos ratones.
18. En el texto dice que los gritos de los tres ratones eran "estruendosos".
- ¿Qué significa la palabra "estruendoso"?
- Curioso.
  - Ruidoso.
  - Asustado.
19. ¿Cómo era el ratón vecino?
- Valiente.
  - Egoísta.
  - Agradecido.
20. ¿Cuál es la enseñanza principal de este texto?
- Debemos compartir lo que tenemos.
  - Si estamos en peligro, hay que pedir ayuda.
  - Nunca hay que meternos en una casa ajena.
21. Si tú fueras el vecino ¿Qué harías? ¿por qué?
- No los ayudaría.
  - Los ayudaría porque así ellos aprenderían a ayudar a las personas.
  - Los ayudaría.

Natalia sacó una enciclopedia de la biblioteca municipal. Esta lectura le pareció sorprendente.

## ¡Un animal que se puede clonar!

La mayoría de los animales necesitan un padre y una madre para ser concebidos, pero ¿sabías que algunas especies solo necesitan una hembra?

El dragón de Komodo es el lagarto más grande del mundo. Su cuerpo es robusto y está cubierto de ásperas escamas. Tiene una cola casi tan larga como su cuerpo y 60 dientes de gran tamaño.

Este animal se alimenta de carne. Para cazar, detecta el olor de su presa, y, cuando está cerca, la ataca rápidamente mordiéndola en el cuello o en el vientre. Luego, la devora arrancándole grandes pedazos de carne.



El dragón de Komodo es un animal fascinante, pero, sin duda, hay algo que lo hace espectacular. Se ha encontrado que algunas hembras logran tener crías sin necesidad de que haya un padre. Así, logran "clonarse", Estos nuevos seres que crean son semejantes a ellos.

Se piensa que la capacidad de clonarse es una habilidad que los dragones de Komodo desarrollaron para poder sobrevivir como especie, al ser obligados a vivir fuera de su medio natural.

11

22. Según el texto, ¿qué es lo primero que hacen los dragones de Komodo cuando se quieren alimentar?
- Se acercan rápidamente a sus presas.
  - Muerden fuertemente a sus presas.
  - Detectan el olor de sus presas.

23. ¿Por qué el autor del texto piensa que el dragón de Komodo es un animal espectacular?

- a. Porque es el lagarto de mayor tamaño en el mundo.
- b. Porque puede tener crías sin necesidad de un macho.
- c. Porque tiene una cola casi tan larga como su cuerpo.

24. ¿Qué quiere decir que los dragones de Komodo pueden "clonarse"?

- a. Que pueden tener un gran número de crías.
- b. Que pueden crear seres que son iguales a ellos.
- c. Que pueden sobrevivir fuera de su ambiente.

25. Lee el siguiente párrafo del texto:

Se piensa que la capacidad de clonarse es una habilidad que los dragones de Komodo desarrollaron para poder sobrevivir como especie, al ser obligados a vivir fuera de su medio natural.

¿Cuál es la idea más importante de este párrafo?

- a. Los dragones de Komodo se clonan para sobrevivir como especie.
- b. Los dragones de Komodo tienen la habilidad de clonarse.
- c. Los dragones de Komodo son obligados a vivir fuera de su ambiente.

26. ¿Por qué el autor del texto puso la primera parte en un recuadro gris?

- a. Para resumir lo que dice el texto.
- b. Para que el texto se vea ordenado.
- c. Para llamar la atención del lector.

## ANEXO N.º 07: CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA COMPRENSIÓN LECTORA

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>DIMENSIÓN 1</b>							
1	¿En qué lugar será la Gran Campaña contra el bullying?	X		X		X		
2	¿Qué día se desarrollará la campaña?	X		X		X		
3	¿Qué forma debe tener el papel para elaborar el perrito?	X		X		X		
4	¿Qué se debe hacer <u>después</u> de doblar la punta inferior del papel?	X		X		X		
5	Según el texto, ¿qué requisito se debe cumplir para participar?	X		X		X		
6	¿Cómo eran los ratones <u>al inicio</u> de la historia?	X		X		X		
7	¿Para qué el ratón vecino salió de su agujero?	X		X		X		
8	Según el texto, ¿qué es lo <u>primero</u> que hacen los dragones de Komodo cuando se quieren alimentar?	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN 2</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
9	¿Para qué se escribió este texto “Campaña contra el bullying”?	X		X		X		
10	¿Por qué se rieron Sara y su familia?	X		X		X		
11	¿De qué trata esta pequeña historia?	X		X		X		
12	¿Para qué se necesita doblar las esquinas superiores del papel?	X		X		X		
13	¿Para qué se escribió este texto “Perrito de papel”?	X		X		X		
14	En el texto dice que los gritos de los tres ratones eran “estruendosos”. ¿Qué significa la palabra “estruendoso”?	X		X		X		
15	¿Cómo era el ratón vecino?	X		X		X		
16	¿Cuál es la enseñanza <u>principal</u> de este texto?	X		X		X		
17	¿Por qué el autor del texto piensa que el dragón de Komodo es un animal espectacular?	X		X		X		
18	¿Qué quiere decir que los dragones de Komodo pueden “clonarse”?	X		X		X		
19	Lee el siguiente párrafo del texto: Se piensa que la capacidad de clonarse es una habilidad que los dragones de Komodo	X		X		X		

	desarrollaron para poder sobrevivir como especie, al ser obligados a vivir fuera de su medio natural. ¿Cuál es la idea <u>más importante</u> de este párrafo?						
20	¿Por qué el autor del texto puso la primera parte en un recuadro gris?	X		X		X	
	<b>DIMENSIÓN 3</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>
21	¿Por qué es importante hacer una campaña contra el bullying?	X		X		X	
22	¿Consideras correcto lo que hizo el perrito Rayo? ¿Por qué?	X		X		X	
23	Si tú hicieras lo mismo que el perrito Rayo ¿Tu familia se reiría? ¿Por qué?	X		X		X	
24	¿Por qué el autor escribió la palabra “COMETAS” con letras más grandes?	X		X		X	
25	¿Estás de acuerdo con el requisito que solicitan? ¿Por qué?	X		X		X	
26	Si tú fueras el vecino ¿Qué harías? ¿Por qué?	X		X		X	

**Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si hay suficiencia.**

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

**Apellidos y nombres del juez validador.** Mg: Zárate Gutiérrez, Gabriela      **DNI:** 09688202

**Especialidad del validador:** Administración de la Educación

**23 de octubre del 2021**

<sup>1</sup>**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

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

<sup>3</sup>**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



-----  
**Firma del Experto Informante.**

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA COMPRENSIÓN LECTORA**

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>DIMENSIÓN 1</b>							
1	¿En qué lugar será la Gran Campaña contra el bullying?	X		X		X		
2	¿Qué día se desarrollará la campaña?	X		X		X		
3	¿Qué forma debe tener el papel para elaborar el perrito?	X		X		X		
4	¿Qué se debe hacer <u>después</u> de doblar la punta inferior del papel?	X		X		X		
5	Según el texto, ¿qué requisito se debe cumplir para participar?	X		X		X		
6	¿Cómo eran los ratones <u>al inicio</u> de la historia?	X		X		X		
7	¿Para qué el ratón vecino salió de su agujero?	X		X		X		
8	Según el texto, ¿qué es lo <u>primero</u> que hacen los dragones de Komodo cuando se quieren alimentar?	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN 2</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
9	¿Para qué se escribió este texto “Campaña contra el bullying”?	X		X		X		
10	¿Por qué se rieron Sara y su familia?	X		X		X		
11	¿De qué trata esta pequeña historia?	X		X		X		
12	¿Para qué se necesita doblar las esquinas superiores del papel?	X		X		X		
13	¿Para qué se escribió este texto “Perrito de papel”?	X		X		X		
14	En el texto dice que los gritos de los tres ratones eran “estruendosos”. ¿Qué significa la palabra “estruendoso”?	X		X		X		
15	¿Cómo era el ratón vecino?	X		X		X		
16	¿Cuál es la enseñanza <u>principal</u> de este texto?	X		X		X		
17	¿Por qué el autor del texto piensa que el dragón de Komodo es un animal espectacular?	X		X		X		
18	¿Qué quiere decir que los dragones de Komodo pueden “clonarse”?	X		X		X		

19	Lee el siguiente párrafo del texto: Se piensa que la capacidad de clonarse es una habilidad que los dragones de Komodo desarrollaron para poder sobrevivir como especie, al ser obligados a vivir fuera de su medio natural. ¿Cuál es la idea <u>más importante</u> de este párrafo?	X		X		X		
20	¿Por qué el autor del texto puso la primera parte en un recuadro gris?							
	<b>DIMENSIÓN 3</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
21	¿Por qué es importante hacer una campaña contra el bullying?	X		X		X		
22	¿Consideras correcto lo que hizo el perrito Rayo? ¿Por qué?	X		X		X		
23	Si tú hicieras lo mismo que el perrito Rayo. ¿Tu familia se reiría? ¿Por qué?	X		X		X		
24	¿Por qué el autor escribió la palabra "COMETAS" con letras más grandes?	X		X		X		
25	¿Estás de acuerdo con el requisito que solicitan? ¿Por qué?	X		X		X		
26	Si tú fueras el vecino ¿Qué harías? ¿Por qué?	X		X		X		

**Observaciones (precisar si hay suficiencia):** \_\_\_\_\_

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

**Apellidos y nombres del juez validador:** Mg: Lurdes Angelica Beltran Torpoco            **DNI: 10743463**

**Especialidad del validador:** Magister en Educación con Mención en Docencia y Gestión Educativa

**30 de octubre del 2021**

<sup>1</sup>**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

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

<sup>3</sup>**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



-----  
**Firma del Experto Informante.**

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA COMPRENSIÓN LECTORA**

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>DIMENSIÓN 1</b>							
1	¿En qué lugar será la Gran Campaña contra el bullying?	X		X		X		
2	¿Qué día se desarrollará la campaña?	X		X		X		
3	¿Qué forma debe tener el papel para elaborar el perrito?	X		X		X		
4	¿Qué se debe hacer <u>después</u> de doblar la punta inferior del papel?	X		X		X		
5	Según el texto, ¿qué requisito se debe cumplir para participar?	X		X		X		
6	¿Cómo eran los ratones <u>al inicio</u> de la historia?	X		X		X		
7	¿Para qué el ratón vecino salió de su agujero?	X		X		X		
8	Según el texto, ¿qué es lo <u>primero</u> que hacen los dragones de Komodo cuando se quieren alimentar?	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN 2</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
9	¿Para qué se escribió este texto "Campaña contra el bullying"?	X		X		X		
10	¿Por qué se rieron Sara y su familia?	X		X		X		
11	¿De qué trata esta pequeña historia?	X		X		X		
12	¿Para qué se necesita doblar las esquinas superiores del papel?	X		X		X		
13	¿Para qué se escribió este texto "Perrito de papel"?	X		X		X		
14	En el texto dice que los gritos de los tres ratones eran "estruendosos". ¿Qué significa la palabra "estruendoso"?	X		X		X		
15	¿Cómo era el ratón vecino?	X		X		X		



16	¿Cuál es la enseñanza <u>principal</u> de este texto?	X		X		X		
17	¿Por qué el autor del texto piensa que el dragón de Komodo es un animal espectacular?	X		X		X		
18	¿Qué quiere decir que los dragones de Komodo pueden “clonarse”?	X		X		X		
19	Lee el siguiente párrafo del texto: Se piensa que la capacidad de clonarse es una habilidad que los dragones de Komodo desarrollaron para poder sobrevivir como especie, al ser obligados a vivir fuera de su medio natural. ¿Cuál es la idea <u>más importante</u> de este párrafo?	X		X		X		
20	¿Por qué el autor del texto puso la primera parte en un recuadro gris?	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN 3</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
21	¿Por qué es importante hacer una campaña contra el bullying?	X		X		X		
22	¿Consideras correcto lo que hizo el perrito Rayo? ¿Por qué?	X		X		X		
23	Si tú hicieras lo mismo que el perrito Rayo. ¿Tu familia se reiría? ¿Por qué?	X		X		X		
24	¿Por qué el autor escribió la palabra “COMETAS” con letras más grandes?	X		X		X		
25	¿Estás de acuerdo con el requisito que solicitan? ¿Por qué?	X		X		X		
26	Si tú fueras el vecino ¿Qué harías? ¿Por qué?	X		X		X		

**Observaciones (precisar si hay suficiencia):** Los ítems planteados son suficientes para medir las dimensiones de la variable comprensión lectora.

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

**Apellidos y nombres del juez validador.** Dr. Pérez Saavedra, Segundo Sigifredo

**DNI:25601051**

**Especialidad del validador:** Gestión de la Educación

**05 de noviembre del 2021**

<sup>1</sup>**Pertinencia:**El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

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

<sup>3</sup>**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



-----  
**Firma del Experto Informante.**

# SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

## I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 NOMBRE DE LA SESIÓN	: “EL ASNO DESCONTENTO”
AULA Y SECCIÓN	: 2° A
DURACIÓN	: 45 minutos
1.4. FECHA	: 10/11/2021
1.5. RESPONSABLE	: Jackeline Erika Cayetano Enciso

## II. OBJETIVO A LOGRAR:

- Que los estudiantes identifiquen información.

## III. SECUENCIA DE LA SESIÓN

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ ESTRATEGIAS	MEDIOS/ MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>-Se inicia la sesión dando la bienvenida al grupo.</p> <p>- Luego se presenta la imagen de la lectura. Preguntamos a los estudiantes de qué creen que se tratará la historia que vamos a desarrollar. Preguntamos el nombre del animalito, mencionamos sus características y que tipo de trabajo le es designado a este animalito.</p> <p>- propiciamos la participación espontánea de los estudiantes.</p>	Virtual: Facebook whatsApp	10 min.
DESARROLLO	<p>- Luego la facilitadora les muestra la lectura: Solicitamos iniciar con una lectura silenciosa para luego continuar con una lectura en cadena designando la participación de los estudiantes. Al terminar realizamos una lectura acompañando a los estudiantes.</p>		
	<p>Según vayamos leyendo empezaremos con las autopreguntas:</p> <p>-¿Por qué anhelaba el asno la llegada de la primavera?</p> <p>-¿Qué pasó con el asno cuando llegó la primavera?</p> <p>-¿Qué pasó con el asno cuando llegó el verano?</p> <p>-¿Qué sucedió con la llegada del otoño?, ¿Qué era lo que ahora deseaba el asno?</p> <p>- Luego analizamos: ¿Por qué el asno estaba descontento? Sus respuestas se darán a través de un audio que serán compartido por el aula virtual. Los estudiantes dan sus respuestas luego manifiestan sus opiniones respecto a la actitud del asno.</p>		30 min.

CIERRE	<p>-La facilitadora conversa con los estudiantes sobre la lectura realizada a través de preguntas: ¿Qué les pareció la lectura?, ¿Cómo se sintieron? ¿Qué dificultad tuvieron? ¿Cómo lo superaron?</p> <p>-Se les felicita por la participación.</p>	5 min.
--------	--	--------

# SESIÓN DE APRENDIZAJE N ° 02

## I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 NOMBRE DE LA SESIÓN : "LA BALLENA FURIOSA"  
 AULA Y SECCIÓN : 2° A  
 DURACIÓN : 45 minutos  
 1.4. FECHA : 12 / 11 / 2021  
 1.5. RESPONSABLE : Jackeline

## II. OBJETIVO A LOGRAR:

- Que los estudiantes lean textos breves que predomine vocabulario conocido.

## III. SECUENCIA DE LA SESIÓN

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ ESTRATEGIAS	MEDIO S/ MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>-Se inicia la sesión mostrando láminas de acciones en las que se aprecie el maltrato animal: niños con hondas, niños atrapando mariposas, etc.</p> <p>- Luego presentamos el título de la lectura Preguntamos a los estudiantes de qué creen que se tratará la historia que vamos a desarrollar, pidiendo que den posibles desenlaces.</p> <p>- Propiciamos la participación espontánea de los estudiantes.</p>	WhatsApp Google meet padlet	10 min.
DESARROLLO	<p>-Luego la facilitadora les muestra la lectura: Solicitamos iniciar con una lectura silenciosa para luego continuar con una lectura en cadena designando la participación de los estudiantes. Al terminar realizamos una lectura acompañando a los estudiantes.</p>		

	<p>Según vayamos leyendo empezaremos con las autopreguntas:</p> <p>a) ¿Quiénes fueron a pescar?</p> <p>b) ¿Qué les dijo la ballena a los niños?</p> <p>c) ¿Qué hacían los niños con los pececillos?</p> <p>d) ¿Qué les propuso la ballena para que se salven?</p> <p>e) ¿Qué furiosa...?</p> <p>- Luego analizamos :</p> <p>a) ¿Qué hubieras hecho si tú te encontrabas con la ballena?</p> <p>b) ¿Qué hubiera pasado si la ballena les tragaba a los niños?</p> <p>c) Imagínate a la ballena por dentro ¿Cómo crees que es?</p> <p>d) Te gustaría criar una ballenita, ¿Por qué?</p> <p>Los estudiantes dan sus respuestas a través de un video que será publicado en el padlet luego manifiestan sus opiniones respecto a la actitud de los niños y de la ballena. Concluyendo que es importante valorar la vida de todos los seres con los cuales compartimos el planeta Tierra. Todos somos valiosos.</p>		30 min.
CIERRE	<p>-La facilitadora conversa con los estudiantes sobre la lectura realizada a través de preguntas: ¿Qué les pareció la lectura?, ¿Cómo se sintieron? ¿Qué dificultad tuvieron? ¿Cómo lo superaron?</p> <p>-Se les felicita por la participación.</p>		5 min.

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N ° 03

### I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 NOMBRE DE LA SESIÓN : "LAS MIL Y UNA NOCHES"  
 • DURACIÓN : 45 minutos  
 1.4. FECHA : 15 / 11  
 1.5. RESPONSABLE : Jackeline

### II. OBJETIVO A LOGRAR:

- Que los estudiantes expresen sus predicciones..
- Que los estudiantes a través del mensaje de esta manifiesten sus experiencias.

### III. SECUENCIA DE LA SESIÓN

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ ESTRATEGIAS	MEDIOS/ MATERIALES	TIEMPO
INICIO	-Se inicia la sesión mostrando una lámina de la lectura. - Luego presentamos el título de la lectura Preguntamos a los estudiantes de qué creen que se tratará la historia que vamos a desarrollar, especulando quiénes serían sus personajes , qué problemas podrían suceder durante la historia luego pediremos que den posibles desenlaces. - Propiciamos la participación espontánea de los estudiantes.	Facebook Libros Carteles	10 min.
DESARROLLO	- Luego la facilitadora les muestra la lectura: Empiezo a narrar la historia, deteniéndome al culminar la hoja para realizar preguntas. Comparto las respuestas y planteamos repreguntas.		

	<p>Luego analizamos :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ¿consideras que fue buena idea contarle historias al sultán? ¿Por qué?</li> <li>2. ¿Es correcto lo que hacía el sultán cada noche? ¿Por qué?</li> <li>3. ¿Qué nos quiere decir: "Las Mil y una noches"?</li> <li>4. ¿Cuál es el mensaje que nos quiere transmitir la historia?</li> </ol> <p>Los estudiantes dan sus respuestas luego manifiestan sus opiniones, escribiendo en el facebook</p>		30 min.
CIERRE	<p>-La facilitadora conversa con los estudiantes sobre la lectura realizada a través de preguntas: ¿Qué les pareció la lectura?, ¿Cómo se sintieron? ¿Qué dificultad tuvieron? ¿Cómo lo superaron?</p> <p>-Se les felicita por la participación.</p>		5 min.

# SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04

## I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 NOMBRE DE LA SESIÓN : “Carlitos y su Flauta Maravillosa”  
 AULA Y SECCIÓN : 2  
 DURACIÓN : 45 minutos  
 1.4. FECHA : 17/11/2021  
 1.5. RESPONSABLE :

## II. OBJETIVO A LOGRAR:

- Que los estudiantes valoren sus talentos y sepan compartir con los demás..
- Que los estudiantes a través del mensaje de esta lectura reconozcan que es importante compartir con los demás los talentos que tienen y a no ser egoístas y compartirlos.

## III. SECUENCIA DE LA SESIÓN

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ ESTRATEGIAS	MEDIOS/ MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>-Se inicia diálogo con los estudiantes respecto a las actividades que les gusta realizar a parte de los estudios, de pronto un deporte , el saber tocar un instrumento musical u otro semejante. Reconociendo que todos tenemos diferentes habilidades en las cuales destacamos y lo importante que es el compartirlo con los demás.</p> <p>- Luego presentamos el título de la lectura Preguntamos a los estudiantes de qué creen que se tratará la historia que vamos a desarrollar, especulando quiénes serían sus personajes, qué problemas podrían suceder durante la historia luego pediremos que den posibles desenlaces.</p> <p>- Propiciamos la participación espontánea de los estudiantes.</p>	Virtual: Facebook WhatsApp Ppt	10 min.
DESARROLLO	<p>- Luego la facilitadora les muestra la lectura: Solicitamos iniciar con una lectura silenciosa para luego continuar con una lectura en cadena designando la participación de los estudiantes. Al terminar realizamos una lectura acompañando a los estudiantes.</p>		



	<p>Según vayamos leyendo empezaremos con las autopreguntas:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a) ¿Cómo se titula el cuento?</li> <li>b) ¿Quiénes son los personajes del cuento?</li> <li>c) ¿Cuál es el instrumento favorito de Carlitos?</li> <li>d) ¿Qué hizo Maribel cuando cayó desmayada la oveja?</li> <li>e) Cuando se levanto la oveja. ¿Qué hizo Carlitos?</li> <li>f) ¿Para qué llegaron al pueblo de Carlitos, pastores de otras partes?</li> </ol> <p>- Luego analizamos :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ¿Te parece bien que Carlitos haya fundado la escuela de música? ¿Por qué?</li> <li>2. ¿Crees que todos debemos compartir nuestros talentos?</li> <li>3. ¿Qué le dirías a un compañero que nos habla de sus talentos?</li> </ol> <p>Los estudiantes dan sus respuestas luego manifiestan sus opiniones respecto a la actitud Carlitos. Concluyendo que es importante valorar los talentos de nuestros semejantes y la importancia de compartirlos.</p>		30 min.
CIERRE	<p>-La facilitadora conversa con los estudiantes sobre la lectura realizada a través de preguntas: ¿Qué les pareció la lectura?, ¿Cómo se sintieron? ¿Qué dificultad tuvieron? ¿Cómo lo superaron?</p> <p>-Se les felicita por la participación.</p>		5 min.

# SESIÓN DE APRENDIZAJE N ° 05

## I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 NOMBRE DE LA SESIÓN : "EL ZORRO Y EL LEÑADOR"  
 AULA Y SECCIÓN :  
 DURACIÓN : 45 minutos  
 1.4. FECHA : 19 / 11 / 2021  
 1.5. RESPONSABLE : Jackeline

## II. OBJETIVO A LOGRAR:

- Que los estudiantes localicen y seleccionen información explícita..

## III. SECUENCIA DE LA SESIÓN

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ ESTRATEGIAS	MEDIOS/ MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>-Se inicia diálogo mostrando una lámina de la lectura, pedimos intervenciones acerca de lo que observan en la lámina, quiénes están, dónde están .</p> <p>- Luego presentamos el título de la lectura Preguntamos a los estudiantes de qué creen que se tratará la historia que vamos a desarrollar, especulando quiénes serían sus personajes , qué problemas podrían suceder durante la historia luego pediremos que den posibles desenlaces.</p> <p>- Propiciamos la participación espontánea de los estudiantes.</p>	Virtual: Facebook WhatsApp audios	10 min.
DESARROLLO	<p>- Luego la facilitadora les muestra la lectura: Solicitamos iniciar con una lectura silenciosa para luego continuar con una lectura en cadena designando la participación de los estudiantes. Al terminar realizamos una lectura acompañando a los estudiantes. Según vayamos leyendo empezaremos con las auto preguntas: A) ¿Quiénes perseguían al zorro? B) ¿Por qué el zorro estaba desesperado? C) ¿Me parece bien que el zorro pidiera ayuda al leñador? ¿Por qué? D) ¿Qué hizo el leñador?</p> <p>- Luego analizamos : a) ¿Estuvo bien lo que hizo el leñador? b) ¿Qué hubiera hecho yo en lugar del leñador? ¿Por qué?</p> <p>Los estudiantes dan sus respuestas luego manifiestan sus opiniones respecto a la actitud del leñador. Concluyendo que es importante que nuestros actos deben ir a la par con lo que decimos.</p>		30 min.

CIERRE	<p>-La facilitadora conversa con los estudiantes sobre la lectura realizada a través de preguntas: ¿Qué les pareció la lectura?, ¿Cómo se sintieron? ¿Qué dificultad tuvieron? ¿Cómo lo superaron?</p> <p>-Se les felicita por la participación.</p>	5 min
--------	--	-------

# SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06

## I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 NOMBRE DE LA SESIÓN : "Las vacunas"  
 AULA Y SECCIÓN :  
 DURACIÓN : 45 minutos  
 1.4. FECHA : 22 / 11  
 1.5. RESPONSABLE : Jackeline

## II. OBJETIVO A LOGRAR:

- Que los estudiantes establezcan relaciones entre la información explícita e implícita para deducir una nueva información.

## III. SECUENCIA DE LA SESIÓN

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ ESTRATEGIAS	MEDIOS/ MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>- Presentamos el título de la lectura acompañada de su imagen. Preguntamos a los estudiantes de qué creen que se tratará la historia que vamos a desarrollar, especulando quiénes serían sus personajes, qué problemas podrían suceder durante la historia luego solicito</p> <p>- Propiciamos la participación espontánea de los estudiantes.</p>	Virtual: whatsapp Facebook padlet	10 min.
DESARROLLO	<p>- Luego la facilitadora les muestra la lectura: Solicitamos que elijan un afiche de su compañero, que previamente lo publicó en el padlet... Le damos un tiempo para que lo lean con detenimiento y realizamos algunas preguntas.</p> <p>a) ¿De qué nos habla el afiche?</p> <p>b) ¿Cómo sabes que se trata de la vacunación?</p> <p>c) ¿Qué información importante has encontrado?</p> <p>- Luego analizamos:</p> <p>a) Explica de qué se trata.</p> <p>b) Observa tu afiche y piensa en una pregunta que le realizarías a tu compañero.</p> <p>Los estudiantes dan sus respuestas luego manifiestan sus opiniones</p>		30 min.

CIERRE	<p>-La facilitadora conversa con los estudiantes sobre la lectura realizada a través de preguntas: ¿Qué les pareció la lectura?, ¿Cómo se sintieron? ¿Qué dificultad tuvieron? ¿Cómo lo superaron?</p> <p>-Se les felicita por la participación.</p>	5 min
--------	--	-------

# SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07

## I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 NOMBRE DE LA SESIÓN : ¿Me vacuno o no me vacuno?  
 AULA Y SECCIÓN :  
 DURACIÓN : 45 minutos  
 1.4. FECHA : 24 / 11  
 1.5. RESPONSABLE : Jackeline

## II. OBJETIVO A LOGRAR:

- Que los estudiantes comenten y compartan sus recomendaciones

## III. SECUENCIA DE LA SESIÓN

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ ESTRATEGIAS	MEDIOS/ MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>- Se inicia diálogo con los estudiantes respecto al tema de ¿Me vacuno o no me vacuno? si tienen amigos, qué actividades realizan con sus amigos. Presentamos el título de la lectura y preguntamos a los estudiantes de qué creen que se tratará la historia que vamos a desarrollar, especulando quiénes serían sus personajes , qué problemas podrían suceder durante la historia luego pediremos que den posibles desenlaces.</p> <p>- Propiciamos la participación espontánea de los estudiantes.</p>	Virtual: whatsapp Facebook padlet	10 min.
DESARROLLO	<p>- Luego la facilitadora les muestra la lectura: Solicito que me acompañen con la lectura en forma silenciosa, mientras yo lo leeré en voz alta. Según vayamos leyendo empezaremos con las auto preguntas:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a) ¿Cómo era Gianlucas?</li> <li>b) ¿Cómo era Teresita?</li> <li>c) ¿A qué se dedica Gianlucas cuando se juntan por las tardes?</li> <li>d) ¿Qué le preocupaba a GianLucas?</li> </ol> <p>- Luego analizamos:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a) ¿crees que hay personas que tienen la misma preocupación que GianLucas?</li> <li>b) ¿Qué lección aprendió al final Gianlucas?</li> <li>c) Y yo, ¿Qué le dirías a GianLucas?</li> </ol> <p>Los estudiantes dan sus respuestas y a través de un audio recomiendan a las familias a vacunarse.</p>		30 min.

CIERRE	<p>-La facilitadora conversa con los estudiantes sobre la lectura realizada a través de preguntas: ¿Qué les pareció la lectura?, ¿Cómo se sintieron? ¿Qué dificultad tuvieron? ¿Cómo lo superaron? -Se les felicita por la participación.</p>	5 min
--------	---	-------

# SESIÓN DE APRENDIZAJE N ° 08

## I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 NOMBRE DE LA SESIÓN : “La Mona Traviesa”  
 AULA Y SECCIÓN :  
 DURACIÓN : 45 minutos  
 1.4. FECHA : 26 / 11  
 1.5. RESPONSABLE : Jackeline

## II. OBJETIVO A LOGRAR:

- Que los estudiantes obtengan información del texto escrito.

## III. SECUENCIA DE LA SESIÓN

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ ESTRATEGIAS	MEDIOS/ MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>- Mostramos la imagen de la lectura, luego presentamos el título de la lectura y preguntamos a los estudiantes de qué creen que se tratará la historia que vamos a desarrollar, especulando quiénes serían sus personajes, qué problemas podrían suceder durante la historia luego pediremos que den posibles desenlaces.</p> <p>- Propiciamos la participación espontánea de los estudiantes.</p>	Virtual: WhatsApp facebook quizziz	10 min.
DESARROLLO	<p>- Luego la facilitadora les muestra la lectura: Solicitamos iniciar con una lectura silenciosa para luego continuar con una lectura en cadena designando la participación de los estudiantes.          Al terminar realizamos una lectura acompañando a los estudiantes.          Según vayamos leyendo empezaremos con las auto preguntas:          a) ¿Qué hizo la mona?          b) ¿Qué hacían los cazadores?          c) ¿Qué objetos llevaban los cazadores?          d) ¿A quién hirió la mona?</p> <p>- Luego analizamos :          a) ¿Cómo crees que sería la mona?          b) ¿Qué crees que cazaban los cazadores?          c) ¿Estará bien matar a los animales?</p> <p>Los estudiantes dan sus respuestas luego manifiestan sus opiniones respecto a la actitud de los cazadores y de la monita. Concluyendo que debemos de ser cautelosos con las cosas que nos rodean y que por nuestra seguridad debemos alejarnos de objetos desconocidos que podrían ser peligrosos.</p> <p>Se compartirá el enlace del Quizizz para que los niños y</p>		30 min.



	niñas respondan en un tiempo determinado.		
CIERRE	<p>-La facilitadora conversa con los estudiantes sobre la lectura realizada a través de preguntas: ¿Qué les pareció la lectura?,  ¿Cómo se sintieron? ¿Qué dificultad tuvieron?  ¿Cómo lo superaron?</p> <p>-Se les felicita por la participación.</p>		5 min

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N ° 09

### I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 NOMBRE DE LA SESIÓN : "EL ÁGUILA Y LAS AVES"  
 AULA Y SECCIÓN :  
 DURACIÓN : 45 minutos  
 1.4. FECHA : 29 / 11  
 1.5. RESPONSABLE : Jackeline

### II. OBJETIVO A LOGRAR:

- Que los estudiantes expresen sus gustos y preferencias sobre el contenido de un texto.

### III. SECUENCIA DE LA SESIÓN

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ ESTRATEGIAS	MEDIOS/ MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Iniciamos diálogo respecto a las cualidades que han sido designadas a algunos animales como la lealtad en el perro, la astucia del zorro, la pereza en la tortuga entre otros, luego presentamos el título de la lectura y preguntamos a los estudiantes de qué creen que se tratará la historia que vamos a desarrollar, especulando quiénes serían sus personajes, qué problemas podrían suceder durante la historia luego pediremos que den posibles desenlaces.</li> <li>- Propiciamos la participación espontánea de los estudiantes.</li> </ul>	Virtual: WhatsApp Facebook flipgrig	10 min.
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Luego la facilitadora les muestra la lectura: Solicitamos iniciar con una lectura silenciosa para luego continuar con una lectura en cadena designando la participación de los estudiantes. Al terminar realizamos una lectura acompañando a los estudiantes. Según vayamos leyendo empezaremos con las auto preguntas:               <ol style="list-style-type: none"> <li>¿Qué ofreció un día la reina de las aves?</li> <li>¿A quién sentó a su diestra?</li> </ol> </li> <li>- Luego analizamos :               <ol style="list-style-type: none"> <li>¿Por qué crees que el águila cambio al papagayo y el pavorreal?</li> <li>¿Cómo crees que se sintieron el papagayo y el pavorreal?</li> <li>¿Qué significa: "El que se humilla será ensalzado y el que se ensalza será humillado?"</li> </ol> </li> </ul> <p>Los estudiantes dan sus respuestas luego manifiestan sus</p>		30 min.

	<p>opiniones.</p> <p>Ahora cada estudiante elegirá un libro de su agrado para recomendar a sus compañeros que lean ese libro, a través de un video que será compartido en el flipgrip</p>		
<p>CIERRE</p>	<p>-La facilitadora conversa con los estudiantes sobre la lectura realizada a través de preguntas: ¿Qué les pareció la lectura?, ¿Cómo se sintieron? ¿Qué dificultad tuvieron? ¿Cómo lo superaron? -Se les felicita por la participación.</p>		<p>5 min</p>

# SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 11

## I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 NOMBRE DE LA SESIÓN	: “La Liebre y la Tortuga”
1.2 AULA Y SECCIÓN	:
1.3 DURACIÓN	: 45 minutos
1.4 FECHA	: 02 / 12
1.5 RESPONSABLE	: Jackeline

## II. OBJETIVO A LOGRAR:

- Que los estudiantes ubican y relaciona información en distintas partes del texto

## III. SECUENCIA DE LA SESIÓN

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ ESTRATEGIAS	MEDIOS/ MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>Presentamos a nuestros amigos títeres quienes comparten una pequeña historia.</p> <p>- Se les indica a nuestros niños que pueden hacerles preguntas a nuestros amiguitos.</p>	Virtual: WhatsApp Facebook Quizziz	10 min.
DESARROLLO	<p>- Luego la facilitadora les muestra la lectura: Solicito que se ubiquen en un lugar cómodo y que cierren los ojos. Narraré toda la historia y al finalizar preguntaré</p> <p>a) ¿Cómo era la liebre? b) ¿Cómo era la tortuga? c) ¿Cuál fue la actitud de la liebre? d) ¿Cuál fue la actitud de la tortuga?</p> <p>- Luego analizamos :</p> <p>¿Qué información s importante en el primer... párrafo? ¿Qué opinas de las personas que se burlan de otras por su aspecto físico? ¿Te parece bien que alguien se burle de un compañero? c) ¿Qué quiere decir: “La constancia lo puede todo”</p> <p>Ahora compartiremos un Quizziz para demostrar lo aprendido</p>		30 min.

CIERRE	<p>-La facilitadora conversa con los estudiantes sobre la lectura realizada a través de preguntas: ¿Qué les pareció la lectura?, ¿Cómo se sintieron? ¿Qué dificultad tuvieron? ¿Cómo lo superaron? -Se les felicita por la participación.</p>	5 min
--------	---	-------

# SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 12

## I. DATOS INFORMATIVOS:

1.2 NOMBRE DE LA SESIÓN : "La ratona bibliotecaria"  
1.2 AULA Y SECCIÓN :  
1.3 DURACIÓN : 45 minutos  
1.4 FECHA : 03 / 12  
1.5 RESPONSABLE : Jackeline

## II. OBJETIVO A LOGRAR:

- Que los estudiantes obtengan información, infieran y reflexionen sobre el contenido del texto

## III. SECUENCIA DE LA SESIÓN

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ ESTRATEGIAS	MEDIOS/ MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>Presentaré imágenes de una biblioteca, los estudiantes deberán indicar qué lugar es.</p> <p>Se preguntará:</p> <p>¿Alguna vez han visitado una biblioteca? Comparten su experiencia</p> <p>¿Qué tipo de libros encuentras en una biblioteca?</p>	Virtual: Whatsapp Facebook Biblioteca virtual	10 min.

DESARROLLO	<p>- Luego la facilitadora les muestra la lectura:  Narro la historia de “La Ratona bibliotecaria”  ¿Dónde vivía la ratona?  ¿Por qué la ratona conocía tantas historias?  ¿Por qué consideras que la ratona no podía adaptarse a su nuevo hogar?  ¿Qué harías tú para ayudarla?  ¿Si tú fueras la ratona que le dirías a los pobladores?</p> <p>Comparto la biblioteca virtual donde encontrarás diversos libros, videos, canciones, adivinanzas, poemas...</p> <p>Ahora cada uno de ustedes buscará un libro digital de su agrado y se lo regalará a su compañero, coméntale una parte de la historia y pídele que te cuente el final antes de dárselo.</p>		30 min.
CIERRE	<p>-La facilitadora conversa con los estudiantes sobre la lectura realizada a través de preguntas: ¿Qué les pareció la lectura?,  ¿Cómo se sintieron? ¿Qué dificultad tuvieron?  ¿Cómo lo superaron?  -Se les felicita por la participación.</p>		5 min

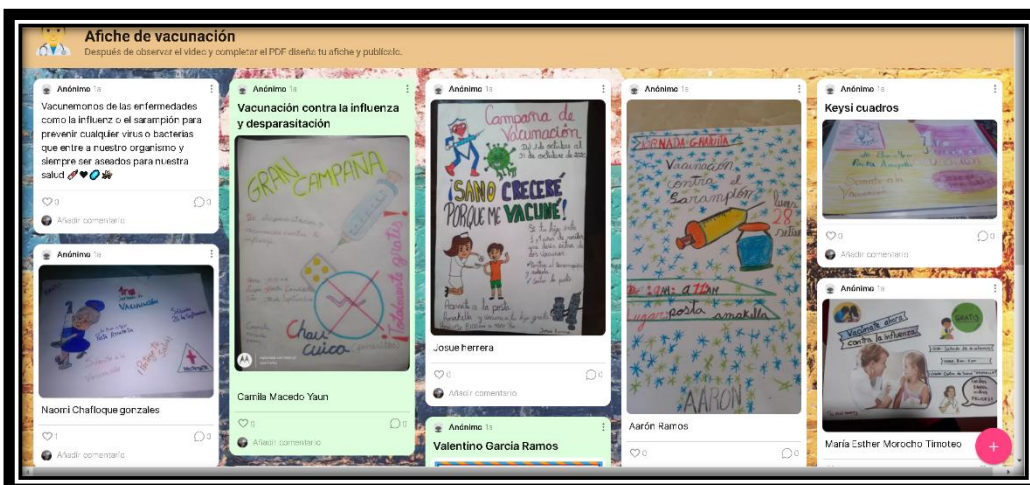
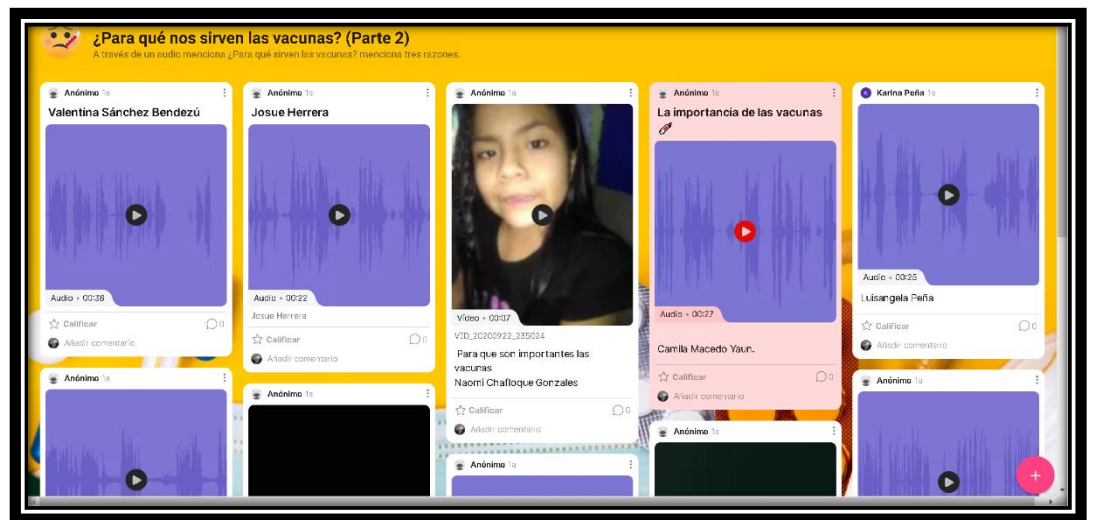
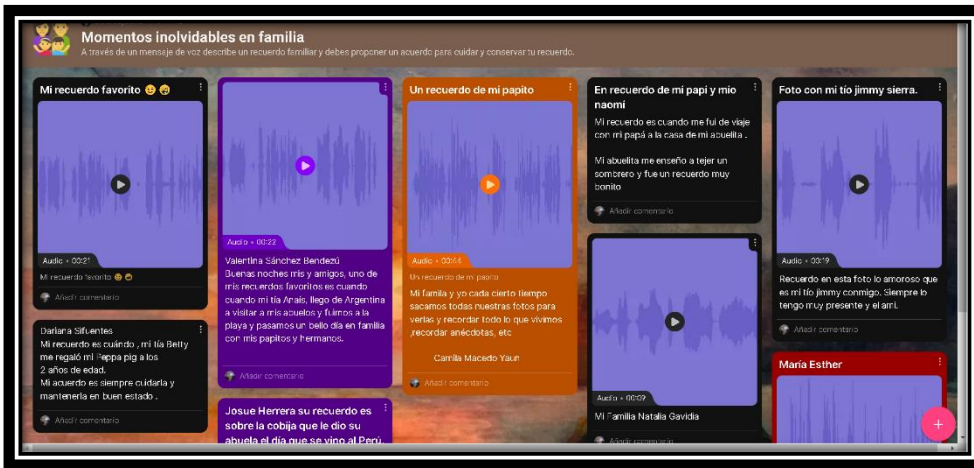
Se han aplicado Quizizz para que demuestren lo aprendido, lo cual nos permitió sistematizar y retroalimentar a nuestros estudiantes.

Nombre del estudiante	Intentos	Puntuación	Precisión	Puntuación Total	Acción
Maria Esther M	1	10	100%	7700	Correo electrónico a <a href="#">revisar</a>
Camila M**	1	10	100%	7700	Correo electrónico a <a href="#">revisar</a>
Greiber*	2	10	100%	6900	Correo electrónico a <a href="#">revisar</a>
Valentino*	2	10	100%	6900	Correo electrónico a <a href="#">revisar</a>
Natalia Gavidia****	4	10	100%	6700	Correo electrónico a <a href="#">revisar</a>
Cristian Alvarado Rima...	1	10	100%	6700	Correo electrónico a <a href="#">revisar</a>
Dariana sayaka	1	10	100%	6500	Correo electrónico a <a href="#">revisar</a>
sebastian flores calderon	1	10	100%	6300	Correo electrónico a <a href="#">revisar</a>
Valentina Sanchez Ben...	1	9	90%	6200	Correo electrónico a <a href="#">revisar</a>
José david	1	10	100%	6200	Correo electrónico a <a href="#">revisar</a>

Nombre del estudiante	Intentos	Puntuación	Precisión	Puntuación Total	Acción
José david	1	10	100%	6200	Correo electrónico a <a href="#">revisar</a>
Dominic*	2	10	100%	6200	Correo electrónico a <a href="#">revisar</a>
Romel assad	1	10	100%	6200	Correo electrónico a <a href="#">revisar</a>
Keysi cuadros*	2	9	90%	6100	Correo electrónico a <a href="#">revisar</a>
Luskami	2	9	90%	5700	Correo electrónico a <a href="#">revisar</a>
Jesús P	1	9	90%	5500	Correo electrónico a <a href="#">revisar</a>
Aarón	1	9	90%	5500	Correo electrónico a <a href="#">revisar</a>
Naomi*	2	8	80%	5000	Correo electrónico a <a href="#">revisar</a>
Margareth E	2	7	70%	4300	Correo electrónico a <a href="#">revisar</a>
Mateo Rivas	3	6	60%	3600	Correo electrónico a <a href="#">revisar</a>



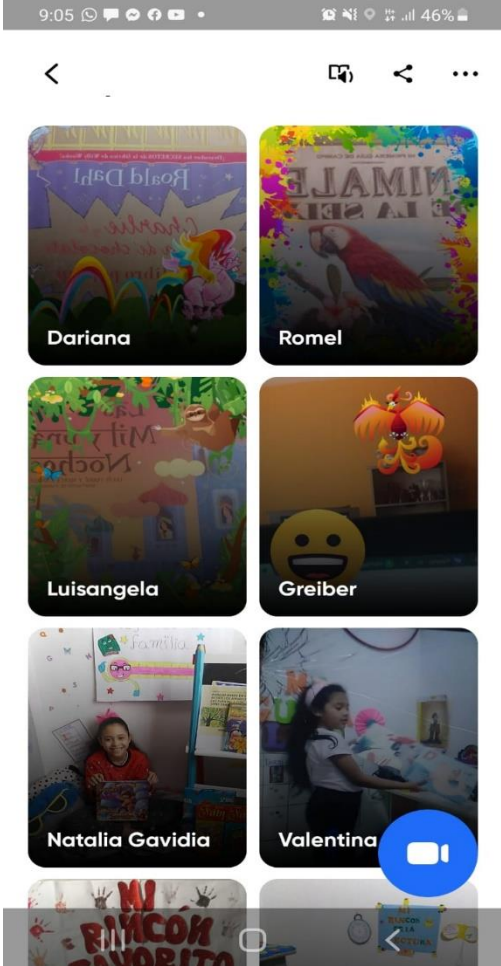
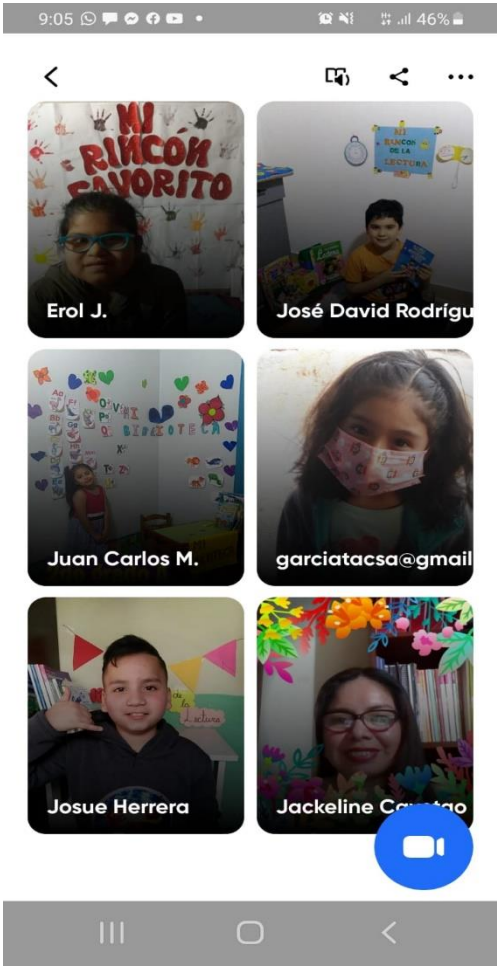
Hemos utilizado el padlet como una herramienta para compartir audios, videos y otros temas donde pueden comentar y expresarse.



Se han aplicado Quizizz para que demuestren lo aprendido, lo cual nos permitió sistematizar y retroalimentar a nuestros estudiantes.



El Flipgrid nos permite compartir videos de mayor duración , también se puede comentar y realizar la retroalimentación.







Hemos acondicionados lugares de lectura dentro nuestros hogares.

También, hemos usado el Facebook como medio de aprendizaje.



El WhatsApp hemos compartido videos, audios que han contribuido en el logro de aprendizaje.

