



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE EDUCACIÓN E IDIOMAS

ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA

“Juegos educativos para mejorar la comprensión de textos, estudiantes de quinto grado de primaria, Institución Educativa “Señor de la Divina Misericordia”, Chiclayo”

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

Licenciado de Educación Primaria

AUTORES:

Br. Díaz Tantarico, Lucy Mabel (ORCID: 0000-0002-9476-7231)

Br. Pérez Torres, Wilson Agustín (ORCID: 0000-0001-8592-4533)

ASESOR:

Mg. Pedro Carlos Pérez Martinto (ORCID: 0000-0001-8554-6034)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Didáctica y evaluación de los aprendizajes

Chiclayo - Perú

2019

Dedicatoria

A mis padres Clemente Díaz de la Cruz y Sabina Tantarico Ventura, por su esfuerzo y apoyo incondicional en todo momento; y a mi hijo Angel Lionel Ordoñez Díaz, quien ha sido mi motor y motivo para concretar esta etapa de mi vida profesional.

Lucy

A mis padres Gerbacio Pérez Mundaca y Carmela Torres Cubas, pilares fundamentales de mi vida, con mucho amor y cariño, les dedico todo mi esfuerzo, en reconocimiento a todo el sacrificio puesto para que yo pueda estudiar y ser un profesional de éxito.

Wilson

Agradecimiento

Agradezco a mi Dios, por haberme dado la vida, fuerza y sabiduría.

A mi esposo por su apoyo y comprensión en este arduo trabajo.

A mis formadores, personas de gran sabiduría; gracias a ellos he llegado a este punto en el que me encuentro.

Lucy

A Dios, por permitirme la existencia y demostrarme que los sueños se pueden lograr con constancia, dedicación y amor. Y este sueño es ser profesional en educación.

A mi hermosa familia, por el apoyo incondicional reflejado en su amor, paciencia, responsabilidad y comprensión. Mis éxitos son sus éxitos y éste Wilson, el de Licenciado en Educación Primaria es uno más. ¡Gracias infinitas!

Wilson

Página del jurado



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ACTA DE SUSTENTACIÓN N°043-2019

En la ciudad de Chiclayo, siendo las 12:30 m. del día 30 de noviembre de 2019, de acuerdo a lo dispuesto por la Resolución de Carrera Profesional N°27-2019/UCV-CH-EP, de fecha 25 de noviembre de 2019, se procedió a dar inicio al acto protocolar de sustentación de la tesis titulada: "**JUEGOS EDUCATIVOS PARA MEJORAR LA COMPRENSIÓN DE TEXTOS, ESTUDIANTES DE QUINTO GRADO DE PRIMARIA, INSTITUCIÓN EDUCATIVA "SEÑOR DE LA DIVINA MISERICORDIA", CHICLAYO**", presentado por los Bachilleres: **DÍAZ TANTARICO LUCY MABEL Y PÉREZ TORRES WILSON AGUSTÍN**, con la finalidad de obtener el Título Profesional de Licenciados en Educación Primaria, ante el jurado evaluador conformado por los profesionales siguientes:

- **Presidente** : **Dra. Lourdes Gisella Palacios Ladines**
- **Secretario** : **Mgtr. Cinthia Tocto Tomapasca**
- **Vocal** : **Mgtr. Pedro Carlos Pérez Martinto**

Concluida la sustentación y absueltas las preguntas efectuadas por los miembros del jurado se resuelve:

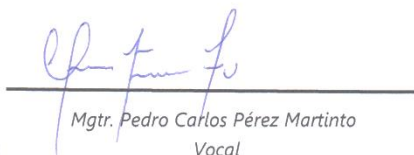
Aprobado por Unanimidad "Bueno"

Siendo las 1:00 p.m. del mismo día, se dio por concluido el acto de sustentación, procediendo a la firma de los miembros del jurado evaluador en señal de conformidad.

Chiclayo, 30 de noviembre de 2019


Dra. Lourdes Gisella Palacios Ladines
Presidente


Mgtr. Cinthia Tocto Tomapasca
Secretaria


Mgtr. Pedro Carlos Pérez Martinto
Vocal

CAMPUS CHICLAYO
Carretera Chiclayo Pimentel Km. 3.5
Telf.: (074) 481616 / Anexo: 6514

fb/ucv.peru
@ucv_peru
#saliradelante
ucv.edu.pe

Declaratoria de Autenticidad

DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD


Yo, Lucy Mabel Díaz Tantarico
estudiante de la Escuela Profesional de Educación Primaria de la
Universidad César Vallejo, identificado con DNI N° 42452573, con el trabajo
de investigación titulada, "Juegos educativos para mejorar la
comprensión de textos, estudiantes de quinto grado de
primaria, Institución Educativa "Señor de la Divina Misericordia"
Chiclayo."

Declaro bajo juramento que:

- 1) El trabajo de investigación es mi autoría propia.
- 2) Se ha respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes utilizadas. Por lo tanto, el trabajo de investigación no ha sido plagiado ni total ni parcialmente.
- 3) El trabajo de investigación no ha sido auto plagiado; es decir, no ha sido publicada ni presentada anteriormente para obtener algún grado académico previo o título profesional.
- 4) Los datos presentados en los resultados son reales, no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados y por lo tanto los resultados que se presentan en la tesis se constituirán en aportes a la realidad investigada.

De identificarse la falta de fraude (datos falsos), plagio (información sin citar autores), autoplagio (presentar como nuevo algún trabajo de investigación propio que ya ha sido publicado), piratería (uso ilegal de información ajena) o falsificación (representar falsamente las ideas de otro), asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a la normalidad vigente de la Universidad César Vallejo.

Chiclayo 30 de noviembre 2019

Nombres y apellidos Lucy Mabel Díaz Tantarico
DNI 42452573
Firma 

Declaratoria de Autenticidad

DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD


Yo, Wilson Agustín Pérez Torres,
estudiante de la Escuela Profesional de Educación Primaria de la
Universidad César Vallejo, identificado con DNI N° 42411322, con el trabajo
de investigación titulada, "Juegos Educativos para mejorar la
Comprensión de texto, estudiantes de quinto grado de
primaria, Institución Educativa "Señor de la Divina
Misericordia", Chiclayo."

Declaro bajo juramento que:

- 1) El trabajo de investigación es mi autoría propia.
- 2) Se ha respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes utilizadas. Por lo tanto, el trabajo de investigación no ha sido plagiado ni total ni parcialmente.
- 3) El trabajo de investigación no ha sido auto plagiado; es decir, no ha sido publicada ni presentada anteriormente para obtener algún grado académico previo o título profesional.
- 4) Los datos presentados en los resultados son reales, no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados y por lo tanto los resultados que se presentan en la tesis se constituirán en aportes a la realidad investigada.

De identificarse la falta de fraude (datos falsos), plagio (información sin citar autores), autoplagio (presentar como nuevo algún trabajo de investigación propio que ya ha sido publicado), piratería (uso ilegal de información ajena) o falsificación (representar falsamente las ideas de oro), asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a la normalidad vigente de la Universidad César Vallejo.

Chiclayo 30 de noviembre, 2019.

Nombres y apellidos Wilson Agustín Pérez Torres
DNI 42411322
Firma 

Índice

Dedicatoria.....	ii
Agradecimiento	iii
Página del jurado	iv
Declaratoria de Autenticidad	v
Índice	vii
Índice de tablas	viii
Índice de figuras	ix
RESUMEN	x
ABSTRACT	xi
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MÉTODO	17
2.1. Tipo y diseño de investigación	17
2.2 Operacionalización de variables	18
2.3 Población, muestra y muestreo	19
2.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad	19
2.5 Procedimiento	19
2.6 Métodos de análisis de datos	20
2.7 Aspectos éticos	20
III. RESULTADOS	21
3.1. Resultados del cuestionario	21
3.2. Resultados consolidados del cuestionario	25
IV. DISCUSIÓN.....	26
V. CONCLUSIONES	29
VI. RECOMENDACIONES	30
VII. PROPUESTA.....	31
REFERENCIAS	77
ANEXOS	82
Acta de Aprobación de Originalidad de Tesis.....	101
Reporte de Turnitin.....	102
Autorización de Publicación de Tesis en Repositorio Institucional UCV	103
Autorización de la Versión Final del Trabajo de Investigación	105

Índice de tablas

Tabla 1 Distribución de estudiantes de quinto grado de primaria, Institución Educativa Señor de la Divina Misericordia.....	19
Tabla 2 Nivel literal de comprensión de textos, estudiantes de quinto grado de primaria, Institución Educativa Señor de la Dvina Misericordia.....	21
Tabla 3 Nivel inferencial de comprensión de textos, estudiantes de quinto grado de primaria, Institución Educativa Señor de la Divina Misericordia.....	22
Tabla 4 Nivel Crítico de comprensión de textos, estudiantes de quinto grado de primaria, Institución Educativa Señor de la Divina Misericordia.....	23
Tabla 5 Nivel de comprensión de textos, estudiantes de quinto grado de primaria, Institución Educativa Señor de la Divina Misericordia.....	25

Índice de figuras

Figura 1: Nivel literal de comprensión de textos.....	21
Figura 2: Nivel inferencial de comprensión de textos.....	23
Figura 3: Nivel crítico de comprensión de textos.....	24
Figura 4: Comprensión de textos, estudiantes de quinto grado de primaria, Institución Educativa Señor de la Divina Misericordia Chiclayo.....	25

RESUMEN

La tesis titulada Juegos educativos para mejorar la comprensión de textos, estudiantes de quinto grado de primaria, Institución Educativa Señor de la Divina Misericordia Chiclayo; fue desarrollada como consecuencia de observar la problemática siguiente: desinterés por la lectura, pobreza de vocabulario; escasez de estrategias lectoras, elementos distractores cuando se lee, por tanto, sólo se encuentran en el nivel literal.

La investigación se sustentó en la Teoría Psicogenética de Jean Piaget porque la aplicación de juegos educativos, acorde con las etapas de desarrollo del estudiante, logrará un aprendizaje activo; también en la teoría Socio Histórica Cultural de Ley Vigotsky, porque el medio social influye en el aprendizaje escolar, ya que habrá una interacción de docente con el alumno.

El tipo de estudio es descriptivo, la investigación es no experimental con un diseño descriptivo propositivo; la población es muestral con 24 niños y niñas. Se aplicó un cuestionario en el diagnóstico del nivel de comprensión de textos, además de un guión de entrevista a la docente de aula, y, la propuesta de las sesiones de aprendizaje con juegos educativos; se aplicó una prueba piloto, obteniendo el coeficiente Alfa de Crombach un valor de 0,73, confirmando la aceptación.

Se determinó que la muestra de estudio presentó en el nivel literal 13 % de regular; nivel inferencial con 75 % de regular; y, el 59 % está en malo en el nivel crítico de comprensión de textos. Con estos resultados se concluye que el nivel de comprensión de textos es regular, siendo una alternativa los juegos educativos para revertir esta situación.

Palabras claves: juegos educativos, comprensión de textos, lectura, aprendizaje.

ABSTRACT

The thesis entitled Educational games to improve the comprehension of texts, fifth grade students, Educational Institution Lord of Divine Mercy Chiclayo; It was developed as a result of observing the following problems: disinterest in reading, vocabulary poverty; shortage of reading strategies, distracting elements when reading, therefore, are only at the literal level.

The research was based on Jean Piaget's Psychogenetic Theory because the application of educational games, in accordance with the stages of student development, will achieve active learning; also in the Socio-Historical Cultural theory of Vigotsky Law, because the social environment influences school learning, since there will be a teacher interaction with the student.

The type of study is descriptive, the research is non-experimental with a descriptive purposeful design; The population is sample with 24 boys and girls. A questionnaire was applied in the diagnosis of the level of comprehension of texts, in addition to an interview script for the classroom teacher, and, the proposal of the learning activity with educational games; A pilot test was applied, obtaining Crombach alpha coefficient a value of 0.73, confirming acceptance.

It was determined that the study sample presented at the literal level 13 % of regular; inferential level with 75 % of regular; and, 59 % are bad at the critical level of text comprehension. With these results it is concluded that the level of text comprehension is regular, educational games being an alternative to reverse this situation.

Keywords: educational games, text comprehension, reading, learning.

I. INTRODUCCIÓN

La preocupación de maestros y maestras de cualquier nivel educativo es el de la comprensión de textos; a menudo surgen en las aulas de enseñanza la problemática del proceso lector en los educandos y, como revestir los porcentajes negativos alcanzados en las pruebas estandarizadas de nivel internacional. Se puede advertir que en esta temática estaríamos preguntando: ¿Cómo se enseña y cómo se aprende a comprender textos?

Por un lado la enseñanza de los docentes se limita a un nivel literal, donde los alumnos se suscriben a realizar preguntas simples del o los textos que leen: ¿Qué?, ¿Cuál?, ¿Dónde?, convirtiéndolo a un análisis superficial de la lectura o también se puede decir a una comprensión parcial.

Entonces, el aprendizaje se delimita al contenido del texto sin avanzar al fondo del mismo y poder seguir con las inferencias de la lectura: relaciones de tiempo, espacio, causalidad; y, por último a ser crítico de lectura: opiniones y puntos de vista.

Para Anderson y Pearson (citado en Cooper, 1999, p. 17) en la comprensión, hay una relación entre texto y lector, en la que él que lee aflora conocimientos previos con la lectura para adquirir mejores y nuevos conocimientos.

Según Bormuth, Manning y Pearson (citados en Flores y Gordillo, 2009, p. 97), define a la comprensión de textos: cuando la persona está en contacto con la lectura inicia el desarrollo cognitivo para comprender lo que lee.

En consecuencia es necesario desarrollar habilidades y estrategias lectoras para el desenvolvimiento escolar, e iniciarlas desde el nivel inicial, es decir desde el ingreso de los alumnos al sistema escolar hasta el egreso del mismo.

Según la evaluación PISA y OCDE (2015), donde participaron más de 70 países, se muestra que, Singapur ocupó el primer lugar con 535 puntos, Japón en el puesto 8 con 516 puntos, EE.UU puesto 24 con 497 puntos, España mejoró ocupando el puesto 25 con 496 puntos superando el promedio de la OCDE, y, entre algunos países latinoamericanos que participaron, Chile nos lleva la delantera ocupando el puesto 41 con 459 puntos, seguido de Uruguay puesto 45 con 437 puntos, Colombia puesto 53 con 425 puntos, e incluso Brasil está antes de nuestro país ocupando el puesto 58 con 407 puntos, y, Perú llegando a la ubicación 63 con 398 puntos. (pp. 94, 177-178)

Si bien es cierto, Perú logró aumentar 14 puntos en comparación a la evaluación del 2012, pero pese a ese aumento, aún se mantiene en los niveles más bajos, y eso se debe a que el 53.9 % de estudiantes no han logrado superar el nivel óptimo de aprobación en comprensión lectora, ubicándose a niveles más bajos en el desempeño 1a, 1b y debajo del 1b. Chile a comparación de Perú, sólo tiene 28.5 % distribuidos en estos niveles (PISA 2015, p. 95).

En el Perú se recurrió a la prueba de Evaluación Censal de Estudiantes (ECE-2018), donde se observó que los estudiantes a nivel nacional muestran resultados bajos; es así que el 37.80 % se sitúan en la escala de satisfactorio; 32. % en proceso; un 22.90 % en inicio; y, 7.30 % en previo al inicio. Esto confirma que nuestro país tiene muy pocos estudiantes que tienen interés en la lectura, en su mayoría los estudiantes leen en forma mecánica, sin lograr comprender en su totalidad lo leído.

A nivel de UGELES, Moquegua es la región que más avanza, obtuvo como resultado que el 50.30 % se sitúan en la escala de satisfactorio, seguido de Ayacucho, Cuzco y Chiclayo que alcanzó 34.80 % en el nivel satisfactorio, comparando con el año 2016 ha disminuido, al igual que en proceso 34. % y en inicio 24.90 % (Ministerio de Educación, 2018).

Lambayeque en la ECE-2018 presentó 15.10 % que es satisfactorio y que, a comparación del año 2016 aumentó un 0.60 %; en proceso llegó a 28.70 % , en inicio a 40.40 %; y, 15.80 % en previo al inicio. Nos podemos dar cuenta que los resultados no son muy favorables.

En la Institución Educativa Señor de la Divina Misericordia de Chiclayo, objeto de la presente investigación, mediante una entrevista y cuestionario a los estudiantes de quinto grado de primaria, aplicados los instrumentos como parte diagnóstica; se obtuvo que la muestra de estudio presentaron bajos porcentajes en comprensión de textos; en cuanto al nivel literal se obtuvo el 8 % se encuentra en la categoría (muy bueno), el 79 % (bueno) y el 13 % (regular); con respecto al nivel inferencial de comprensión de textos, el 04 % está en categoría bueno, la mayoría (75 %) su categoría es regular, y, el 21% es malo; en cuanto al nivel crítico, más de la mitad de alumnos (59 %) están en la categoría mala, el 33 % en regular, y, un escaso 08 % en categoría bueno. Estos resultados conllevan a afirmar que el estudiantado no tiene interés por la lectura, por lo que no logran desarrollar sus habilidades lectoras, se distraen con facilidad, e incluso no terminan de leer los textos

programados del día, por ende la mayoría se encuentra en nivel literal (79 %) se puede sostener que los sujetos de investigación muestran 04 % categoría muy bueno; 29% categoría buena; 43 % categoría regular,y, 24 % malo de comprensión de texto.

Sin embargo, se puede advertir que la competencia del profesor es un aspecto esencial en la metodología de esta disciplina, motivando un análisis inferencial y criterial, lo cual incluye, entre otros aspectos que no sólo es un profundo dominio del contenido comunicacional, sino que también de la didáctica y pedagogía. Esto se evidenció con la entrevista a la docente de aula investigada, donde afirma que las mayores deficiencias de los alumnos en la comprensión de textos son, escasos conocimientos previos, pobreza de vocabulario, falta de dominio de estrategias lectoras. También manifiesta que el 70 % no realiza inferencia, no llegan a una conclusión final de la lectura; además su nivel crítico también es bajo. En relación a la utilización de juegos en el aula son: adivinanzas, trabalenguas y veo veo, sin embargo, no logran resultados alentadores.

La importancia de esta tesis se sustenta porque los juegos educativos busca estimular y afianzar las capacidades comunicativas de manera que sean capaces de expresarse eficientemente y comprender plenamente los mensajes que recibe.

Asimismo, se propone ofrecer metodologías para ser aplicadas en la lectura, basadas en los juegos educativos y puedan desarrollar la capacidad de leer en forma comprensiva, aumentando su concentración, memoria, agilizando su pensamiento, rapidez mental; por tanto, lograrán vivir experiencias concretas de solidaridad, democracia, amor, comprensión, respeto, responsabilidad, autonomía y libertad.

Los antecedentes que contribuyeron a nuestra investigación son:

A nivel internacional

Franco y Simeoli (2019), concluyen que los resultados explican que, al aplicar en las sesiones de aprendizaje un programa de juegos educativos en reemplazo de enseñanza tradicional, permiten la asimilación en los temas de geometría (p. 20).

Los resultados determinan que un enfoque basado en juegos educativos en el aula, puede constituir una estrategia de interés para fomentar el aprendizaje y la motivación, por lo que los docentes deben promover metodologías innovadoras, como los juegos educativos

en el aula que desarrolla competencias, estrategias y habilidades, tal como lo proponemos en la presente investigación.

Vásquez (2016), al término de su investigación concluyó que la aplicación de textos y la creación de círculos de lectura motivaron el desempeño individual y colectivo disminuyendo el desgano y rechazo a la lectura (p. 68).

La investigación desarrolló y fortaleció habilidades en la lectura lo que indica la importancia de la metodología y estrategias de los docentes.

Alcanzar una buena comprensión se reflejará en la calidad de enseñanza, además de un crecimiento exitoso en los alumnos.

Muñoz (2015), en su tesis menciona la siguiente conclusión: La aplicación de herramientas de información y comunicación favorece el aprendizaje escolar, bajo la supervisión directiva (p. 71).

Cuan importantes son las tecnologías actuales para aplicarlas en educación y obtener mejoras comunicativas.

Andino (2015), las conclusiones arribadas fueron: El nivel bajo fue de 27 %; el nivel moderadamente bajo tuvo 23 % fue por debajo de los niveles; además, el 40 % aceptable; y, un 07 % de moderado alto (p.57).

Los alumnos llegan al aula con ciertos conocimientos previos de lecturas, esto les permite desarrollar habilidades lectoras, por ello durante el proceso de comprensión se debe interrelacionar estos conocimientos previos que posee el alumno con el texto que va a leer.

Patiño (2019), al término de su investigación concluye que: Hay profesores que no le toman mucha importancia el hecho de innovar en sus metodologías, siguiendo una rutina del cuaderno y pizarra, omitiendo la inclusión de juegos educativos que le permitan el desarrollo cognitivo del estudiante, y, a la vez un mejor aprendizaje de los contenidos curriculares (p. 78).

El personal docente debería recibir capacitación constante en talleres relacionados con actividades lúdicas lo que lleva a mejorar el rendimiento académico.

Hay docentes que no utilizan estrategias que permiten aprendizajes en el niño, en las diferentes áreas curriculares, porque sabemos que un aprendizaje significativo supone conocimientos previos y actitud por parte de los alumnos, además se realiza en un contexto de interacciones sociales; y por el contrario en las actividades realizadas por los docentes no se utilizan las estrategias adecuadas acorde con las características psicosociales del niño.

A nivel nacional

Arce (2015), arribó a lo siguiente: La comprensión de un texto se logra cuantas más lecturas se realicen, permitiendo desarrollar también resoluciones en matemática (p.62).

Las estrategias lectoras permiten mejorar la interpretación de lo que se lee, realizando un análisis de la lectura con causas y consecuencias, llevando también la estrategia al campo matemático.

Como investigadores proponemos utilizar juegos educativos como estrategia lectora.

Chávez (2019), en su tesis arribó a esta conclusión: Un total de 100 % obtuvo nivel normal en el desarrollo oral; el 16,1 % tiene que superar; y, el 8,6 % está en atraso (p.20).

Se destaca que las estrategias de juegos educativos tienen una significancia positiva para la mejora de la expresión oral, constituyendo una base para la adquisición de conocimiento en cualquiera de las áreas curriculares.

Este estudio se asemeja a la presente investigación por incluir la variable juegos educativos, y consideran que mediante actividades lúdicas se contribuyen a mejorar la comprensión de textos.

Román y Cahuana, (2019), concluyen que: La estrategia de los juegos verbales produce efectos positivos en el desarrollo de la dimensión fonética de la comunicación, tal como muestra el cuadro 09, 89 % de niños que pronuncia palabra en voz alta y con claridad (p. 55).

Los juegos verbales producen logros positivos en la dimensión fonética, la semántica, la sintáctica, en donde los niños expresan ideas teniendo en cuenta reglas gramaticales básicas. Por tanto, resaltamos la importancia de incluir juegos educativos en el aula.

Laura (2018), llegó a esta conclusión: “Es importante que, el directivo cumpliendo su rol de líder pedagógico, fortalezca [...] mediante reuniones de interaprendizaje, en donde se desarrollen talleres de capacitación, y trabajo colegiado, lo cual permitirá elevar los niveles de comprensión y aprendizaje” (p. 29).

El investigador logró aumentar la comprensión de textos , en consecuencia mejoraron los aprendizajes, donde pretende tener la información suficiente a la problemática que se identifica, realizando un análisis sobre la misma que seleccionaron sus causas y consecuencia.

Contreras y Correa (2019), arribaron, entre otras, a las conclusiones siguientes:

Al iniciar la intervención se pudo observar, que el desarrollo del nivel en la expresión oral en niños [...] presenta dificultades en un nivel de aprendizaje de inicio, al tener un vocabulario deficiente y no expresar el significado de las palabras correctamente. [...] logró mejorar la expresión fluidez verbal y la pronunciación (p. 77).

Los juegos verbales permitieron que los estudiantes construyan saberes nuevos, sean creativos y comunicativos, sean capaces de expresarse espontáneamente a través de rimas, trabalenguas y adivinanzas.

Nuestra propuesta de juegos educativos también desarrollará la expresión oral, como parte de la comunicación con los demás.

Sierra (2019), obtuvo las siguientes conclusiones: La mayoría de la muestra alcanzó los niveles bajo y medio, presentando limitaciones en la decodificación de la información, dificultades al expresar sus vivencias y la escasa capacidad de estructurar esquemas para la comprensión lectora.

El mayor porcentaje está bajo en comprensión de textos. En la dimensión inferencial la muestra alcanza el nivel bajo. En la dimensión criterial, se observó nivel bajo (p.85).

La actividad de leer está ausente o leen poco, lo que conlleva a la ausencia de habilidades lectoras. También falta programas de orientación de los maestros.

A nivel local

Chuquicahua y Ugaz, (2016), en su investigación se presenta esta conclusión: “La comprensión de textos se vio mejorada, producto del trabajo sostenido y eficaz [...] en los procesos y subprocesos diseñados a partir del texto ícono verbal que mostraban muchas dificultades, mejoraron notablemente [...]” (p. 86).

La investigación proporcionó un diseño con actividades y ruta metodológica como guía a otros investigadores en otros contextos. Se permitió a los niños a comprender mensajes que se observan en el contexto, permitiendo desarrollar la capacidad de reconocimiento, inferencia y criticidad.

La investigación tiene la siguiente fundamentación científica, técnica e humanística.

La teoría Psicogenética, sustentada por Piaget (1975), se orienta a entender las operaciones cognitivas a través de las cuales se construye el conocimiento. Se considera que la información debe estar centrada en el niño; debe ser individualizada a partir del conocimiento de las etapas del desarrollo infantil. Los alumnos aprenden mejor cuando construyen ellos su propio conocimiento, a partir de la experiencia.

Las derivaciones didácticas son importantes, ya que el docente ha de: Diagnosticar el desarrollo intelectual del estudiante; organizar el ambiente y la interacción social, creando una serie de actividades que le ayuden en su cometido de la manera más completa, y; provocar el conflicto cognitivo del escolar en cuyo proceso de clarificación debe adoptar un papel orientativo y no directivo (p. 62).

Piaget (1975) identifica cognición con acción. Durante la infancia el niño opera o manipula objetos de su ambiente; esta actividad motora abierta es el método que tiene el niño para adaptarse a su ambiente, y por lo tanto merece el nombre de inteligencia.

El individuo no es un recipiente pasivo en el que se vacían ciertos conocimientos, tampoco es simplemente un sistema de reacciones que responde al ambiente o a estímulos específicos. El aprendizaje también no es simple maduración o desenvolvimiento de capacidades innatas. Más bien es una interacción del individuo con el ambiente (p. 65).

La presente investigación se apoya en la teoría Psicogenética porque la aplicación de juegos educativos de acuerdo a las etapas de desarrollo del estudiante, logrará un aprendizaje activo. El movimiento y la curiosidad están en el niño ya que manifiestan libremente si la instrucción resulta apropiada para el nivel de desarrollo del mismo.

La lúdica en el infante constituye un medio fundamental impulsor del aprendizaje.

Ruiz (2017), define al juego como: “[...] una parte importante en la educación infantil porque promueve el desarrollo integral de los más pequeños, ayudándoles a conocerse a sí mismo y al mundo que lo rodea” (p. 25), y según Claparede (citado en Bojorquez 1996, p.9), afirma que el niño se desenvuelve en su mundo llamado juego, siendo su centro de atención para todo. Las cosas las ve a través del juego.

Según Minerva (como se citó en Montero, 2017, p. 170) establece que “el juego ha sido considerado como una actividad de carácter universal, común a todas las razas, en todas las épocas y para todas las condiciones de vida”, es decir, acompaña al ser humano en cualquier momento. Para Meneses y Monge (2001, p. 116) plantean la importancia del juego en la vida escolar y debe ser el centro para toda actividad de aprendizaje, ya que promueve la convivencia y los sentimientos afectivos. Muñiz y Peláez (2010), atribuyen a la libertad y desapego como características del juego, por lo que a través de él se puede adquirir conocimientos (pp. 28 - 29).

La investigación de Piaget (1992, pp 86 - 121) lo llevó a la conclusión de que hay cuatro etapas en el desarrollo infantil; estas son:

De 0 a 2 años empieza la etapa sensoriomotriz conocida también como la etapa de ejercicios: las ocho semanas del recién nacido se caracterizan por el reconocimiento del mundo que lo rodea al niño. Es en la novena semana que surge el juego, como parte los movimientos continuos que realiza el bebé, es ahí donde surgen las conexiones entre las personas y las cosas. Para Méndez (2008), está la permanencia del niño con el lugar, duración, etapa y cosas, que lo trasmite en el movimiento de su ser, haciendo uso de sus sentidos; siendo importante entretener al niño con juegos de percepción, sensibilidad, motricidad y auditivas, que irán despertando sus habilidades y capacidades en esta etapa (p.46).

Etapa preoperativa o del juego simbólico: Se inicia a la edad de 2 años hasta los 7 años. Se caracteriza por la evocación de imágenes para llegar a seleccionar sus vivencias mediante códigos; esta etapa es propicia para desarrollar el juego simbólico, siendo ideal para el ejercicio del habla, tanto escrita como oral. Se recomienda incentivar sus creatividad e imaginación, contribuyendo al crecimiento personal y social (Linares, 2009, p.27).

En este momento es notoria la investigación, puesto de manifiesto en los juegos.

Etapa de operaciones concretas: comprendida entre los 7 a 12 años, se caracteriza por el grado de complejidad en las acciones o juegos que realiza el niño, lo que contribuye al crecimiento personal y colectivo. Se pone de manifiesto el cumplimiento de reglas para regular de aplicación del juego (Linares, 2009, p.27).

Abarca (1992) manifestaba que una de las características es dejar el egocentrismo para analizar y dar paso a la reflexión de lo que escucha o lo que observa, en especial de las opiniones del docente.

En esta etapa de operaciones formales: comprendida desde los 12 años a más, el intelecto se desarrolla progresivamente, permitiendo incluir juegos más complejos, en los que puedan debatir y/o dar opiniones de circunstancias en el desarrollo del mismo. Es el momento apropiado para resolver situaciones difíciles y llamar la atención de todos (p. 70).

Montañes (2000), opina que el desarrollo cognitivo de cada alumno le favorece a su entorno porque interpreta mejor lo que funciona a su alrededor. Hay una clara percepción de las cosas y el funcionamiento de las mismas (p. 248).

Martín y Martín, (2009) sostienen que los juegos educativos despiertan el interés de los personajes que intervienen para enriquecerlo. Es posible incluirlo en las estrategias de enseñanza para obtener un mejor entendimiento de los estudiantes (p. 16).

En este sentido Caballero (2010), comenta la importancia del juego cuando lo aplican los docentes en las aulas de aprendizaje, porque aporta en el crecimiento de los procesos bio psicológicos desarrollando diferentes destrezas y habilidades en el alumnado (p. 164).

Según los aportes de los diferentes autores se puede afirmar que el juego es la actividad principal en la etapa de los niños, comprende diferentes habilidades, pensamientos y situaciones diversas en las que se puede encontrar un niño o niña. Asimismo favorece mucho su aprendizaje, pues le permite interactuar, vivenciar de forma natural y de esta misma manera entender la realidad según su contexto social en el que se encuentra.

Gracias al juego se despierta el interés, la motivación, la competición, mejora la comunicación, ayuda a comprender, a socializarse y aprender; es un aprendizaje para la vida adulta. Podemos decir entonces, que el juego y el hecho de jugar que están siempre ligadas, incluyen determinadas reglas que serán detallan al utilizarse como estrategia metodológica en la etapa escolar.

Según Cepeda el propósito del docente es ir mejorando los procesos de aprendizaje de los educandos, para ello debe de considerar en su metodología los juegos, lo cual se debe incluir en las sesiones de clase, para esto menciona varias etapas:

Diagnóstico: Es importante determinar los intereses y objetivos a alcanzar y qué es lo que se quiere lograr (preguntando a los estudiantes), creando un rumbo o ruta en conjuntos; para fijar metas en equipo.

Planeación: Hay un consenso de los juegos a realizar, determinando con lo que se pretende obtener en el grupo.

Implementación: Es la parte práctica. Se aplican los juegos seleccionados (jugamos con crucigramas, jugamos con la sopa de letras, jugamos con la tarjeta mágica, jugamos con oraciones desordenadas, jugamos con refranes, jugamos con la bola preguntona, jugamos con el super dado) en una o dos sesiones.

Seguimiento: Se reflexiona considerando el propósito o fin que conlleva cada juego, sobre sus dificultades y aprendizajes, y del grupo en el que participa; es decir los avances, retrocesos, éxitos y contrariedades que se presentan en cada alumno y en la clase, observando las reacciones.

Evaluación: Consiste en la retroalimentación que se da en cada participante y su colaboración al grupo durante el juego, dando críticas constructivas así como también

proponen nuevas actividades para superar las dificultades durante la experiencia del juego (Cepeda, 2017, “¿cómo jugar?”. párr 7-12).

La teoría Socio Histórico Cultural, fundamentada en Vigotsky (1979), considera que las relaciones interpersonales que rodean al niño como primordial para su crecimiento intelectual, psicológico, emocional y social. El niño siempre está rodeado de seres humanos y se desenvuelve mediante interacciones con los demás; el niño actúa con su medio ambiente, por lo que se puede decir que el ámbito socio cultural y el habla permiten el conocimiento del niño, siendo asistido por los adultos para que adquieran aprendizajes nuevos (p.74).

Las conexiones en los que se desenvuelven los niños son de su entorno familiar, comunal y social, las que tienen relevancia en su crecimiento, sea ascendente o descendente, por lo que es fundamental las relaciones socioculturales en este proceso de su desarrollo, así lo manifiesta Vigotsky.

Hay que tomar en cuenta que cada niño es un mundo individual y particular, con sus fortalezas y debilidades. Es preponderante que la familia, la escuela y la comunidad desarrollen los potenciales que lleva cada infante y sepa minimizar las debilidades para luego fortalecerlas en el campo individual y social.

El lenguaje en las personas, es considerada como un instrumento esencial dentro de las culturas en las que se desenvuelve, porque a través de él se intercambia el acervo cultural de las generaciones (p.79).

La teoría Socio Histórico Cultural contribuye a la presente investigación porque el medio social influye en el aprendizaje escolar. El entorno social del estudiante es preponderante en la cognición por medio de su lecto-escritura; por lo que al interactuar con el docente en la lectura de textos desarrollará su comunicación y comprensión (p. 79).

Comprensión de textos

La definición de comprensión lectora por Cairney (1992, p.51) sustenta que hay un desarrollo del conocimiento y a la vez particular del lector y que lo irradia al contexto en que se desenvuelve (1992, p. 51).

Caro, Espinoza, Montané y Tam (2003) precisan el concepto como la comprensión de habilidades, conceptos, que se van dando paso a paso en el transcurso de su desarrollo y en diferentes ambientes y relaciones (pp.7 y 8).

Solé (2000), es la apropiación progresiva de conocimientos de un texto que adquiere un lector, manifestando su interés de forma libre y espontánea (p.20).

Según Sole (2000) existen también procesos que intervienen en la comprensión de textos. Los cuales son detallados:

[...] La percepción, encargada de conseguir la averiguación textual. Los procesos psicológicos básicos, considerándose los procesos cognitivos y su sistematización involucrada en la comprensión de textos; incluyendo afirmación de palabras, con conceptos almacenados en la mente. Los procesos cognitivos-lingüísticos [...] y, procesos afectivos, que toma en cuenta metas, intereses y propósitos del lector (p. 78).

Los niveles de comprensión referidos a la mayor o menor complejidad de extracción y abstracción de conocimiento que tienen lugar en el proceso de la lectura, y estos se van dando de forma gradual a medida que el lector pueda utilizar pertinentemente sus saberes previos.

El nivel literal

Es el primer nivel en la comprensión lectora donde se busca información básica de personajes, lugares, hechos, objetos que están presentes en la lectura. Se señalan e identifican las expresiones, los sinónimos, interpretan las palabras y oraciones para darle sentido al texto (Sierra 2019, p.47).

El nivel inferencial

Catalá, Molina y Monclus (2001) en este nivel se elaboran conclusiones después de acumular todo lo que contiene la lectura, es decir, dando una comprensión global del texto se llegan a las deducciones lógicas, de tal manera que se diferencian lo real de lo imaginario, lo tácito de lo claro. Hay relaciones de causalidad y se continúa secuencias de palabras, oraciones y párrafos. El lector tendrá que reconocer en este nivel las características del contexto que están implícitas en el contenido del mismo, estableciendo

relaciones del contenido (p. 16). Neuman (2012), el lector hace suyo el texto, en el sentido que al comprenderlo se apropia de él relacionándolo con sus experiencias (p. 141).

El nivel crítico

Consiste en que el lector debe diferenciar los hechos que se presentan en la lectura con las opiniones que se vierten en ella.

Para Catalá et al. (2001) es cuando se logra reconocer y dar juicios de valor con respecto al texto, se alcanza la opinión de la coherencia y valoración a que se arriba el contenido del autor (p. 17).

Cuando se lee hay un desarrollo complejo, donde se presenta la relación del que lee y lo que quiere decirnos quien transmite las lecturas; procurando unir sus conocimientos presentes con las líneas del texto, porque experimenta emociones y asume posiciones críticas, es decir que hacen juicios de lo leído formulando sus propias conclusiones.

Smith (1997), expone que en los interaprendizajes que se realizan en las aulas para una buena comprensión lectora, el maestro contribuye a la motivación y a la actitud favorable para la adquisición recreativa del acto de leer, logrando que el educando se interese por adquirir más y mejores conocimientos a través del proceso lector (p. 39).

A esta propuesta de Alexander y Fox (2004) señalan que el acto de leer conlleva múltiples beneficios en el desarrollo intelectual y personal, necesitamos siempre de lecturas continuas (p.33).

Casany, Luna y Sanz (1998) refieren que al interpretar se necesita participación activa del lector, que entienda lo impreso que tiene a la vista y la finalidad del acto de leer, la confianza que tenga el lector en sus habilidades lectoras y la motivación e interés durante todo el proceso (p. 72).

Heimlich y Pittelma (1991), sostienen que la relación texto – lector va a estar implícito, surgiendo en esa dinámica los bagajes culturales que trae el lector para enlazarlos con los nuevos conocimientos que provienen de los anteriores (p.10).

Según Dubois (1995), afirma que la idea del texto no consiste en la redacción del mismo, sino en el pensamiento del lector que rehace la importancia de lo leído con los intereses propios de la persona.

Cuando se lee y hay comprensión se obtiene los datos necesarios que el lector le interesa, precisando que es una actividad personal lo mismo que su aprendizaje.

Es evidente que al leer y comprender influyen los conocimientos previos del lector en el habla porque el lenguaje y realidad se vinculan diariamente (p.11).

El poder leer, comprender e interpretar cualquier tipo de texto con un objetivo y una finalidad planteada conlleva a desarrollar capacidad para el conocimiento e intercambio comunicacional.

La comprensión de textos es una construcción de saberes que al momento de realizarlo debe ser formal e informal, sistemática y deliberada a través de un proceso continuo.

También, al comprender es indistinto en los lectores por las experiencias, el vocabulario y la motivación.

Según el Currículo Nacional (2019) se define a la comprensión de textos como la relación dual entre el que lee y el material impreso con el medio, tanto social como cultural. Hay evocación con sus experiencias lectoras y su ámbito. El estudiante toma los textos como parte de su sociedad en variadas situaciones para que contribuya así en su desarrollo personal y el de su propio entorno. Esta competencia implica obtener información, inferir concluir y evaluar el contenido de lo leído (p.44).

Condiciones para un buen aprendizaje significativo en la lectura

Coll y Solé (1989) precisan tres requisitos para una captación de lectura y también de escritura. Una de ellos consiste en los componentes y herramientas que hay que comprender, siendo sinónimo de claridad, enlace y secuencia lógica. Después estará presente como segundo requisito lo que ya conocemos, los saberes previos que tenemos para relacionarlos con lo que vamos a adquirir. El tercer requisito que se estima es la predisposición alentadora para asimilar todo lo que se pueda comprender (p. 3).

Es pertinente considerar algunas definiciones de lectura.

Para Catalá (2007, p. 46), el acto de leer está presente en la actividad escolar, no podemos desligarla de todo proceso educativo y del desarrollo estudiantil. Existe la necesidad de mejorar el método en que se usa en el ámbito escolar desde los primeros grados con el propósito de enriquecer en cada individuo su comprensión lectora.

Pinzás (2001) sostiene que cuando se lee y se comprende solamente es posible cuando se involucran los conocimientos que existen en la persona lectora y que un texto sea comprendido con facilidad o dificultad (p. 74).

Vela, Garcia y Peña (2005), afirman cuando se lee hay una convergencia de lo que le interesa al lector, su mundo cultural, social, ideas y perspectivas, así como del material impreso con un significado y que fue elaborado desde la perspectiva cultural, ideológica, política y estética de su autor (p. 32).

Cuando se aprende a leer, existe el sistema de reconocimiento de objetos. la lectura pasa por etapas en el cerebro del niño: formación de imágenes, decodificaciones de las letras en sonidos y el reconocimiento de las palabras en forma rápida y automática. Influyendo este proceso en el aprendizaje del estudiante (Smith,1997, p. 26).

Para el presente trabajo de investigación se formuló el problema ¿Los juegos educativos mejoran la comprensión de textos en los estudiantes de quinto grado de primaria, Institución Educativa Señor de la Divina Misericordia?

El estudio se justifica porque considera que tiene pertinencia educativa, debido a que con los juegos educativos se pretende elevar los niveles de comprensión lectora de los investigados.

Asimismo tendrá una relevancia social porque beneficiará a 24 estudiantes de quinto grado de primaria, quienes mejorarán el nivel de comprensión de textos haciendo uso de juegos educativos, reflejándose en sus calificaciones.

Del mismo modo tendrá una utilidad metodológica y un valor teórico, porque las actividades de aprendizaje en las que se incluyen los juegos educativos serán elaboradas con un sustento teórico, metodológico, científico y curricular con el fin de que pueda ser empleado en estudios similares para confirmar sus efectos.

Además tendrá una implicancia práctica porque se pretenderá ser una guía en la enseñanza.

Se planteó el siguiente objetivo general: Elaborar juegos educativos para mejorar la comprensión de textos en los estudiantes de quinto grado de primaria, Institución Educativa Señor de la Divina Misericordia.

Los objetivos específicos fueron: Analizar epistemológicamente el proceso de aprendizaje de la lectura y su dinámica.

Diagnósticar el nivel de comprensión de textos que presentan los estudiantes de quinto grado de primaria, Institución Educativa Señor de la Divina Misericordia.

Elaborar las sesiones de aprendizaje que incluyen juegos educativos que permitan mejorar la comprensión de textos en la muestra de estudio.

Validar la propuesta y los instrumentos de investigación a través de juicio de expertos.

La hipótesis de la investigación queda plasmada: Si se aplica los juegos educativos entonces se mejorará la comprensión de textos en los estudiantes de quinto grado de primaria.

II. MÉTODO

2.1. Tipo y diseño de investigación

El tipo de estudio de la presente investigación es descriptivo. La investigación es no experimental con un diseño descriptivo propositivo.

Sostienen Hernández, Fernández y Baptista (2014) que al obtener los indicios de todos en particular y en general de lo que se va a investigar, y consignan los resultados de esos indicios, todos esos datos serán descriptivos (p. 289).

En consecuencia, la variable dependiente (comprensión de textos) no será manipulada por los investigadores, considerándola tal como está. Sin embargo la variable independiente (Juegos educativos), se considera como la propuesta de la investigación.

El diseño presenta el siguiente esquema:



Donde:

O : Observación

X : Propuesta

2.2 Operacionalización de variables

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIÓN	INDICADORES	TÉCNICA E INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
VARIABLE INDEPENDIENTE JUEGOS EDUCATIVOS	Son acciones lúdicas que conforman un conjunto de estrategias permitiendo despertar el interés de los personajes que intervienen para enriquecerlo (Martín y Martín, 2009, p. 16).	Son estrategias metodológicas que proporcionan los medios para la enseñanza – aprendizaje.	Palabras	<u>Juego de crucigramas.</u> <u>Juego de sopa de letras.</u> <u>Juego de la tarjeta mágica</u>	Dosificación
			Frases	<u>Juego de refranes</u>	
			Oraciones	<u>Juego de oraciones desordenadas</u>	
			Textos	<u>Juego de a bola preguntona</u> <u>Juego del super dado.</u>	
VARIABLE DEPENDIENTE COMPRESIÓN DE TEXTOS	Es la apropiación progresiva de conocimientos de un texto que adquiere un lector, manifestando su interés de forma libre y espontáneo (Solé, 2000, p. 20).	El estudiante elabora significados de lectura que el docente selecciona adecuadamente, en base a la interpretación de textos escritos, ilustraciones, mensajes ícono-verbales.	Nivel literal	<u>Busca información</u> <u>Señala significados de expresión.</u> <u>Indica sinónimos.</u>	Cuestionario
			Nivel inferencial	<u>Elabora conclusiones.</u> <u>Diferencia lo real de lo imaginario.</u> <u>Establece relaciones de causalidad.</u>	
			Nivel crítico	<u>Distingue hechos de opiniones.</u> <u>Opina sobre el mensaje.</u> <u>Valora la coherencia.</u>	

Fuente: Elaboración propia

2.3 Población, muestra y muestreo

La población presentó 24 estudiantes de quinto grado de Educación Primaria de la Institución Educativa Señor de la Divina Misericordia de Chiclayo; la que se detalla en la tabla siguiente:

Tabla 1 *Distribución de estudiantes de quinto grado de primaria, Institución Educativa Señor de la Divina Misericordia*

Sección	Hombres	Mujeres	Total
Única	12	12	24

Fuente: Nómina de matrícula
Marzo: 2019

Se asumió a la población como muestra.

2.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad

En la variable independiente (Juegos educativos) se tomó en cuenta la dosificación, como técnica, usando como instrumento las sesiones de aprendizaje que incluyen los juegos que se detalla en la propuesta.

En la variable dependiente (Comprensión de textos) se aplicó la técnica de la entrevista utilizando como instrumento el guión de entrevista y el cuestionario para diagnosticar el nivel de comprensión de textos (Anexo 01 y 02).

La validez fue determinada con el juicio de expertos para obtener opiniones y recomendaciones en relación a los instrumentos aplicados (Anexo 05)

Para garantizar la confiabilidad se realizó la prueba piloto, utilizando el coeficiente Alfa de Crombach. (Anexo 03).

2.5 Procedimiento

La investigación sugirió a los Juegos educativos como una propuesta. se elaboró sesiones de aprendizajes incluyendo los juegos, para lo cual observamos la realidad de los investigados en las actividades de lectura.

Se elaboró un guión de entrevista a la docente de aula, para conocer la metodología que selecciona en el área comunicativa. Asimismo se formuló un cuestionario a los

estudiantes, basado en una lectura acorde a su nivel de grado, aplicándose un Baremo (Anexo 05).

2.6 Métodos de análisis de datos

Los datos recolectados fueron tratados según la variable correspondiente, organizándolos en tablas estadísticas. Se aplicó la estadística descriptiva, consistente en frecuencia porcentual. Asimismo esta la interpretación de datos.

2.7 Aspectos éticos

En el transcurso del estudio consideraron los aspectos éticos, como la veracidad y confiabilidad de los datos obtenidos, así como los consecuentes resultados.

III. RESULTADOS

3.1. Resultados del cuestionario

Tabla 2 Nivel literal de comprensión de textos, estudiantes de quinto grado de primaria, Institución Educativa Señor de la Dvina Misericordia

N°	Indicadores	Muy bueno		Bueno		Regular		Malo		Total	
		f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
01	Evoca la información.	02	08	17	71	05	21	-	-	24	100
02	Señala significados de expresiones.	02	08	19	79	03	13	-	-	24	100
03	Indica sinónimos.	02	08	21	88	01	04	-	-	24	100

Fuente: Aplicación de cuestionario (Anexo 03)

Fecha: 23-10-2019

Tabla Resumen 1

Categorías *	f	%
Muy bueno	02	08
Bueno	19	79
Regular	03	13
Malo	-	-
Total	24	100

Fuente: Tabla 2

* Baremo (Anexo 05)

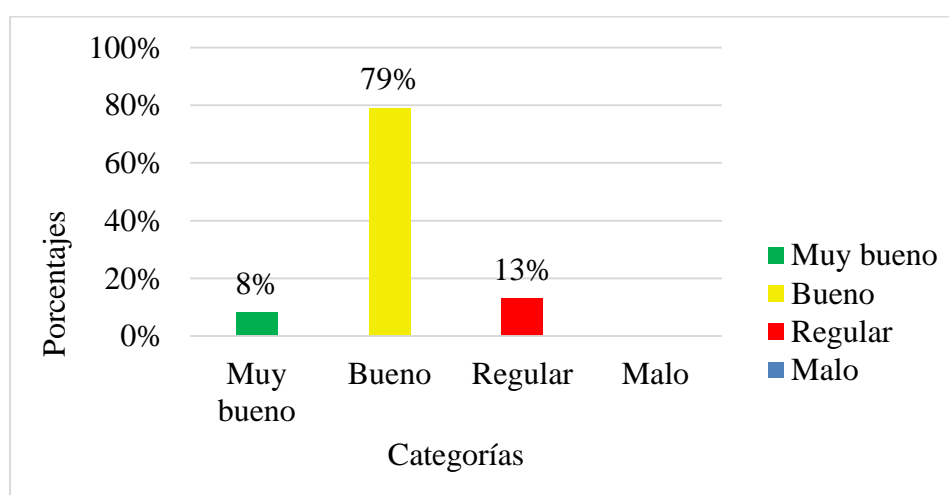


Figura 1: Nivel literal de comprensión de textos

Interpretación

El 8 % del grupo de investigación (02 estudiantes) precisó la categoría muy bueno; el 79 % (19 estudiantes) obtuvo la categoría bueno, y, el 13 % (03 estudiantes) alcanzó la categoría regular. Ningún estudiante presentó categoría malo.

Estos resultados demuestran que los estudiantes recuerdan la información de los textos que leen, indican el significado de expresiones y toman en cuenta sinónimos de las lecturas. En consecuencia la categoría literal es bueno.

Tabla 3 Nivel inferencial de comprensión de textos, estudiantes de quinto grado de primaria, Institución Educativa Señor de la Divina Misericordia

N°	Indicadores	Muy Bueno		Bueno		Regular		Malo		Total	
		f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
01	Elabora conclusión.	-	-	20	83	01	04	03	13	24	100
02	Diferencia lo real de lo imaginario.	-	-	18	75	01	04	05	21	24	100
03	Establece relaciones de causalidad.	-	-	16	67	01	04	07	29	24	100

Fuente: Aplicación de cuestionario (anexo 03)

Fecha: 23-10-2019

Tabla Resumen 2

Categorías *	f	%
Muy bueno	-	-
Bueno	01	04
Regular	18	75
Malo	05	21
TOTAL	24	100

Fuente: Tabla 3

* Baremo (Anexo 05)

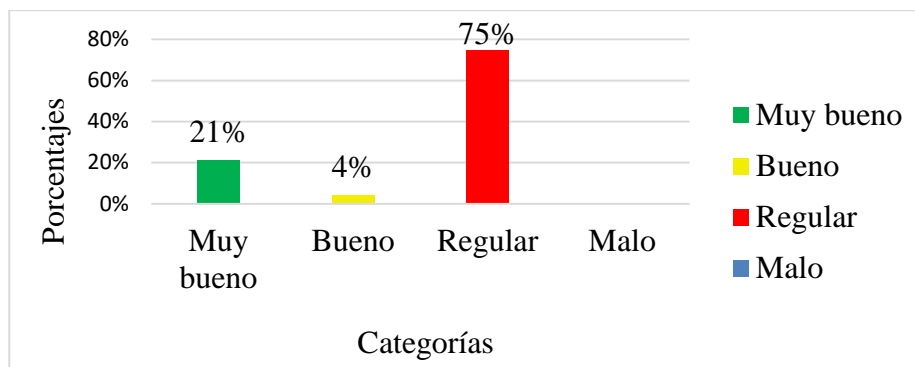


Figura 2: Nivel inferencial de comprensión de textos

Interpretación

De un total de 24 estudiantes, 01 de ellos (04 %) logró la categoría bueno; 18 estudiantes, equivalente al 75 %, estuvieron la categoría regular; y, 05 estudiantes (21 %) se ubicaron en la categoría malo.

Estos datos significaron que la muestra de estudio presenta deficiencias para diferenciar lo real de lo imaginario y casi no establecen relaciones de causalidad.

Tabla 4 Nivel Crítico de comprensión de textos, estudiantes de quinto grado de primaria, Institución Educativa Señor de la Divina Misericordia

N°	Indicadores	Muy Bueno		Bueno		Regular		Malo		Total	
		f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
1	Distingue hechos de opiniones.	-	-	2	8	9	38	13	54	24	100
2	Opina sobre el mensaje.	-	-	2	8	11	46	11	46	24	100
3	Valora la coherencia del texto.	-	-	2	8	4	17	18	75	24	100

Fuente: Aplicación de cuestionario (Anexo 03)

Fecha: 23-10-2019

Tabla Resumen 3

Categorías *	f	%
Muy bueno	-	-
Bueno	02	08
Regular	08	33
Malo	14	59
Total	24	100

Fuente: Tabla 3

* Baremo (Anexo 05)

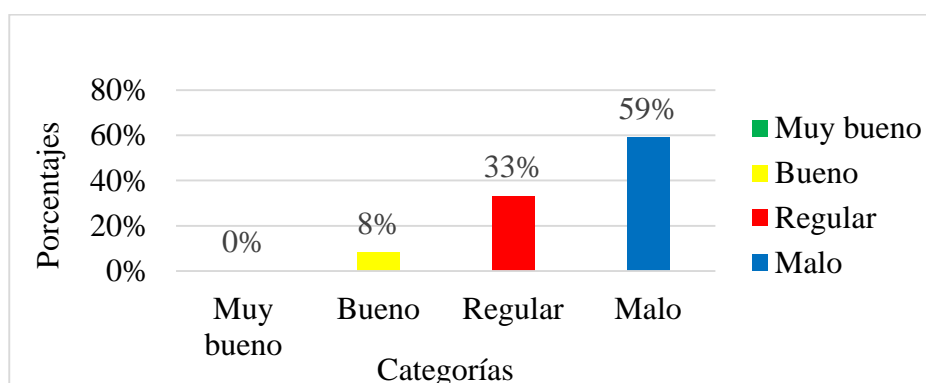


Figura 3: Nivel crítico de comprensión de textos

Interpretación

02 estudiantes, representado por el 08 %, se encontró en la categoría bueno; 08 escolares, equivalente al 33 % se situó en la categoría regular. El mayor porcentaje (59 %) de estudiantes (14) estuvieron en la categoría malo. Por lo tanto los investigados no presentan su opinion cuando leen, sin establecer relaciones implícitas que contiene un texto.

3.2. Resultados consolidados del cuestionario

Tabla 5 Nivel de comprensión de textos, estudiantes de quinto grado de primaria, Institución Educativa Señor de la Divina Misericordia.

Categorías	f	%
Muy bueno	01	04
Bueno	07	29
Regular	10	43
Malo	06	24
Total	24	100

Promedio $\bar{X} = 08,4$

Fuente: Cuadros Resúmenes 1, 2 y 3

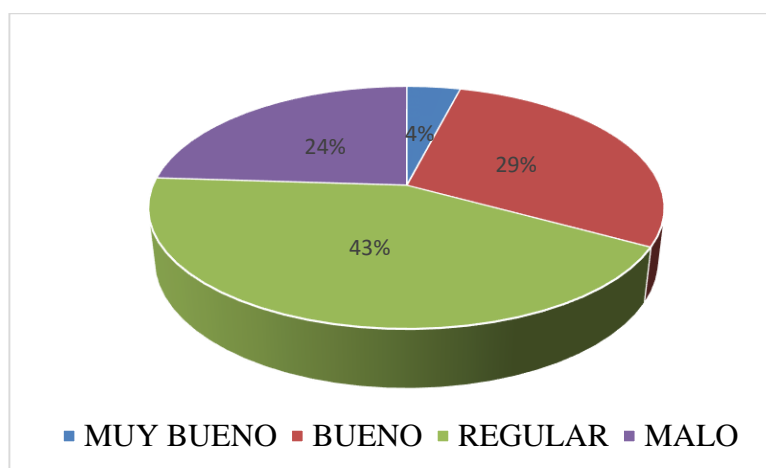


Figura 4: Comprensión de textos, estudiantes de quinto grado de primaria, Institución Educativa Señor de la Divina Misericordia Chiclayo

Interpretación

El 04 % de los alumnos alcanzaron la categoría muy bueno. El 29 % presentó la categoría bueno; el mayor porcentaje de los escolares (43 %), obtuvo la categoría regular; y, por último el 24 % se ubicó en la categoría malo. La media o promedio fue de 08,4 puntos.

Los niveles alcanzados indican que la comprensión de textos es regular, manifestados en una lectura mecánica, sin lograr comprender en su totalidad lo leído, bajo interés por la lectura y falta de estrategias lectoras.

IV. DISCUSIÓN

La discusión de los resultados tuvo como base los antecedentes del estudio, la teoría y los objetivos.

Con respecto a analizar epistemológicamente el proceso de aprendizaje de la lectura y su dinámica, Coll y Solé (1989) precisan tres requisitos para una captación de lectura y también de escritura. Una de ellos consiste en los componentes y herramientas que hay que comprender, siendo sinónimo de claridad, enlace y secuencia lógica. Después estará presente como segundo requisito lo que ya conocemos, los saberes previos que tenemos para relacionarlos con lo que vamos a adquirir. El tercer requisito que se estima es la predisposición alentadora para asimilar todo lo que se pueda comprender (p. 3). Del mismo modo, Pinzás (2001) expone que el lector presenta un nexo entre las lecturas y sus saberes para concebir una interpretación de lo que va leyendo, además de su criticidad (p. 74).

La conceptualización de los autores mencionados inciden en los resultados de la investigación, donde la muestra de estudio no presenta las condiciones para un buen aprendizaje de lectura: escasa metodología innovadora, falta de material didáctico en las lecturas, sólo incluyen el texto único del Ministerio de Educación. Además de la pobreza de vocabulario del estudiantado, no utilización de estrategias lectoras, desapego por leer (entrevista a la docente de aula, anexo 03) estos resultados guardan relación con los obtenidos en el estudio de Laura (2018, p. 29), donde afirma que es importante que, el directivo cumpliendo su rol de líder pedagógico, fortalezca el trabajo metodológico del profesorado, mediante reuniones de interaprendizaje para la adecuada aplicación de estrategias didácticas en las sesiones didácticas.

Los resultados de la investigación referente al diagnóstico del nivel de comprensión de textos que representan los estudiantes de quinto grado de primaria, Institución Educativa Señor de la Divina Misericordia de Chiclayo; determinaron que el nivel literal obtuvo 79% en la categoría bueno; un 13% se ubicó en regular; en tanto que muy bueno alcanzó el 08%. Estos porcentajes guardan cierta relación con la investigación de Andino (2015), donde el 07% logró alcanzar un nivel moderado alto, a comparación de esta investigación que fue de 08%. Resultados que evidencian que la muestra de estudio tiene ciertas

estrategias en el reconocimiento de todo aquello que explícitamente figura en el texto, los estudiantes identifican los contenidos prioritarios de las secundarias que Solé (2000) sostiene en la información teórica.

En el nivel inferencial, un bajo porcentaje 04 % se situó en la categoría bueno; la mayoría de estudiantes estuvo regular; el 21% en la categoría malo. Los resultados se asemejan a la tesis de Sierra (2019); en la que presenta que el grado de dominio que la muestra alcanza es el nivel bajo. Catalá et al. (2001) manifiesta que para garantizar una buena comprensión inferencial es necesario realizar algunas tareas como la deducción nociones primordiales de las complementarias, la comparación de divergencias y analogías, identifican repercusiones entre otras. Se deduce que los sujetos investigados tienen deficiencias para la recuperación de información impresa, no elabora conclusiones para establecer relaciones de causalidad (p. 16). Neuman (2012) el lector se apropia del texto haciendolo suyo, en el sentido que al comprenderlo lo relaciona con su bagaje de experiencias (p. 141).

Los resultados del nivel crítico de comprensión de textos fueron: el 59 % presentó categoría malo; el 33 % estuvo regular; y , el 08% se ubicó en la categoría bueno; se observa que hay cierta similitud porcentual de la investigación de Sierra (2019), que obtuvo más del 50 % en el nivel bajo. Se evidencia que los alumnos no distinguen hechos de opiniones , ni logran dar opiniones del mensaje del texto. Por lo que se fundamenta la parte teórica Catalá et al. (2001) quien afirma que este nivel es ir más allá de una relación lector- texto permitiendo reconocer y emitir juicios de valor con respecto al texto, se alcanza la opinión de la coherencia y valoración a que se arriba el contenido del autor permitiendo emitir sus opiniones aisladas de las que tenga el autor (p. 17).

Estos resultados señalan que el nivel inferencial con 75 % en la categoría regular, y el nivel crítico con 59 % en la categoría malo; determinan que los alumnos entienden regular las lecturas, ello indica que el estudiantado no logra comprender en su totalidad lo leído, hay bajo interés por la lectura y carencia de estrategias lectoras.

En la elaboración de las sesiones de aprendizaje que incluyen juegos educativos que permitan mejorar la comprensión de textos en la muestra de estudio, obtuvo los siguientes resultados.

Se han propuesto siete sesiones de aprendizaje. Utilizando la técnica de la dosificación, considerando el esquema de las sesiones se han distribuido estos juegos teniendo en cuenta la edad y el grado de complejidad del estudiante tal como lo menciona Piaget, estos juegos son: jugamos con crucigramas, jugamos con la sopa de letras, jugamos con la tarjeta mágica, jugamos con refranes, jugamos con oraciones desordenadas, jugamos con la bola preguntona y jugamos con el super dado. Los juegos educativos en mención fueron validados por expertos, lo que nos indica que su utilización correcta favorecerá en la mejora de la comprensión de textos, como sostienen Franco y Simeoli (2019) que al aplicar en las sesiones de aprendizaje un enfoque de juegos educativos puede contribuir de forma favorable en reemplazo de una enseñanza tradicional, permitirá la asimilación de los contenidos (p. 20). Así también lo mencionan en sus investigaciones Vásquez (2016), Chávez (2019), Román y Carhuana (2019) y , Contreras y Correa (2019) que la aplicación de juegos educativos permiten favorecer, mejorar y dar significancia positiva construyendo nuevos saberes en el estudiantado y como resultado se logra un aprendizaje significativo.

Validar la propuesta y los instrumentos de investigación a través de juicio de expertos, se dieron primero con estructuración de los mismos, sesiones de aprendizaje con juegos educativos para la variable independiente, y, entrevista y cuestionario para la variable comprensión de textos. Los instrumentos fueron sometidos a juicio de expertos (anexos 05), de tal forma que se pueda dar la validez mencionada por Hernández, Fernández y Baptista (2014), quienes señalan que la validez se refiere al grado en que un instrumento realmente mide la variable que pretende medir. Estos mismos autores sostienen que se debe aplicar la confiabilidad, que significa que el instrumento debe repetirse a otros sujetos que produzcan resultados iguales, para ello se administró la prueba piloto mediante el Coeficiente Alfa de Crombach (anexo 03), el cual arrojó el valor de 0,73 lo que significa que alcanzó la confiabilidad.

V. CONCLUSIONES

El proceso de aprendizaje de la lectura debe contener tres condiciones básicas para lograr una buena comprensión: el material que debe aprenderse sea claro, coherente y organizado; contar con nociones anteriores referentes, que se puedan unir con los recientes saberes; la mejor predisposición a asimilar cogniciones.

El nivel de comprensión de textos que presentan los estudiantes de quinto grado de primaria de la Institución Educativa Señor de la Divina Misericordia de Chiclayo, fue regular (43 %). El nivel literal alcanzó 13 % en regular; el nivel inferencial 75 % de regular; y, el nivel crítico obtuvo malo con un 59 %.

La elaboración de actividades de aprendizaje que incluyen juegos educativos permitirá mejorar la comprensión de textos en la muestra de estudio, logrando aumentar niveles en la comprensión lectora.

Los instrumentos de investigación fueron validados con juicio de expertos, logrando mejorarlos con sus opiniones y recomendaciones. La confiabilidad arrojó el valor de 0,73, siendo aceptable.

VI. RECOMENDACIONES

Los docentes de aula deben aplicar metodologías innovadoras, como los juegos educativos, que permitan promover el mejoramiento de la comprensión de textos.

Se debe incentivar como mínimo, la lectura de seis obras literarias al año, de acuerdo al nivel y complejidad del grado de estudios.

Debe haber un compromiso formal no sólo en el aula sino institucional, de medir constantemente los niveles de comprensión lectora, porque la comunicación oral y escrita es base en las demás áreas curriculares y el crecimiento personal.

VII. PROPUESTA

SESIONES DE APRENDIZAJE QUE INCLUYEN JUEGOS EDUCATIVOS

La propuesta que se utilizará son sesiones de aprendizaje que incluyen juegos educativos que permitan mejorar la comprensión de textos, además de motivar el interés y placer hacia la lectura, lograr convertirlos en buenos lectores.

Esta propuesta está basada en la teoría Psicogenética de Piaget (1999) quién sustenta que todo niño aprende por medio del juego a través de las etapas del desarrollo y la teoría Socio Histórico Cultural de Vigotsky, quién manifiesta en su investigación que el medio social influye en el aprendizaje del niño.

A través del juego el niño y su entorno social que le rodea logrará despertar su creatividad e imaginación, activar el pensamiento crítico a través de una educación basada en el diálogo, la participación y el deseo de conocer algo nuevo por aprender generando nuevos aprendizajes.

Los juegos educativos, serán utilizados dentro de las aulas y acorde a su edad, estos permitirán a los estudiantes, que estén más activos mostrando una actitud favorable a la recepción de los nuevos aprendizajes que logrará a través de la interacción con los textos que leerá a través de los diferentes juegos incluidos en las sesiones de clase.

El docente juega un papel muy importante, mediante los juegos educativos que desarrolle como estrategia metodológica en la mejora de la comprensión de textos, tendrá que lograr en el estudiante despertar el interés hacia la lectura volviéndolo activo en clase. Si se quiere tener buenos lectores críticos, el hábito depende en gran medida de la motivación y trabajo del docente para que el estudiantado se involucre desde las aulas en las sesiones de aprendizaje. “Sólo así lograremos tener buenos discípulos”.

Los juegos que se han considerado son los siguientes:

1. Juego de crucigramas
2. Juego de sopa de letras
3. Juego de la tarjeta mágica
4. Juego de refranes
5. Juego de oraciones desordenadas
6. Juego de la bola preguntona
7. Juego del súper dado

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

TÍTULO: “Jugamos con crucigramas”

PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Competencias y capacidades	Desempeños (criterios de evaluación)	¿Qué nos dará evidencia de aprendizaje?
<p>“Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información del texto escrito. • Infiere e interpreta información del texto. 	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica información explícita, relevante y complementaria que se encuentra en distintas partes del texto. Selecciona datos específicos e integra información explícita cuando se encuentra en distintas partes del texto con varios elementos complejos en su estructura, así como con vocabulario variado, de acuerdo a las temáticas abordadas. • Deduce características implícitas del significado de palabras, según el contexto, y de expresiones con sentido figurado. Establece relaciones lógicas entre las ideas del texto escrito, diferencian términos excluidos como intención-finalidad, tema y subtemas, causa-efecto, semejanza-diferencia y enseñanza y propósito, a partir de información relevante explícita e implícita. 	<p>Crucigrama cuestionario de lectura</p>
Enfoques transversales	Actitudes o acciones observables	

PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
<ul style="list-style-type: none"> • Preparar copias del texto. • Elaborar y sacar copias del crucigrama de los animales y del cuerpo humano. 	<ul style="list-style-type: none"> • Crucigramas • Texto (Los delfines) • Plumones • Fichas

MOMENTOS Y TIEMPOS DE LA SESIÓN

MOMENTOS	ESTRATEGIAS
<p>INICIO</p> <p>15 minutos</p>	<p>La docente les da la bienvenida a los estudiantes y los organiza en grupos. Se pega un papelote con un crucigrama de los (...) (Anexo 1). Se les pregunta: ¿Cómo se llama este juego? ¿Les gustaría ayudarme a completar? Se completa el crucigrama con la participación de todos. Volvemos a preguntar: ¿De qué trató? ¿Qué nombre le pondremos a este crucigrama? ¿Es necesario tener conocimientos previos del tema?</p>

	<p>¿Por qué? Y si nos tocara jugar un crucigrama sobre un texto cualquiera ¿Qué tengo que hacer?</p> <p>Luego del diálogo presenta el propósito de la sesión: Ubicamos información y deducimos significados de palabras jugando con crucigramas.</p> <p>Se acuerda con los estudiantes algunas normas de convivencia que ayuden a trabajar y aprender mejor entre todos.</p>
<p>DESARROLLO</p> <p>60 minutos</p>	<p>Antes de la lectura</p> <p>Se presenta la imagen del delfín (Anexo 2) y se hace preguntas: ¿Qué saben de este animal? ¿Dónde vive? ¿Cuánto mide? ¿vive solo o en grupo? ¿Cómo se comunican? ¿Qué tipo de animales son? ¿Por qué? ¿Cuándo llegan a crecer siguen mamando leche? ¿Qué comen? ¿Cómo se les llama a los animales que comen carne? ¿Los mamíferos serán igual que nosotros, los humanos? ¿Por qué? ¿De qué trata el texto?</p> <p>Durante la lectura</p> <p>La docente explica a los estudiantes el desarrollo del: “Juego del crucigrama” y las reglas que tienen que cumplir para jugar y los organiza en grupos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aquí los estudiantes tendrán que leer minuciosamente para luego desarrollar el crucigrama en el menor tiempo posible y ser el grupo ganador. <p>El estudiante recibe un texto (Anexo 3). Lee en silencio en forma global. Contrasta sus hipótesis. Luego a nivel de grupos dan una segunda lectura, leen un párrafo y formulan una pregunta; responde un representante del grupo que sigue con la lectura y así sucesivamente hasta terminar la lectura y llegar hasta equipo que empezó.</p> <p>Selecciona palabras y frases importantes, las subraya y encierra en círculo las palabras desconocidas. Identifica el tipo de texto.</p> <p>Después de la lectura</p> <p>Una vez que se terminó de leer, Se les entrega un crucigrama (Anexo 4) a cada estudiante por grupo. El grupo que haya terminado antes será el ganador. Sin embargo, los demás pese a que no ganaron de igual manera presentarán su crucigrama.</p> <p>Al final contrastaremos la información haciendo preguntas y aclarando sus dudas.</p> <p>Finalmente desarrollan un cuestionario (Anexo 5)</p>

CIERRE 15 minutos	Luego la docente felicita a todos los estudiantes y promueve la meta cognición de los niños a través de preguntas: ¿Les gustó el juego? ¿Se logró el propósito del juego? ¿Qué actividad me ha permitido lograrlo? ¿Qué me faltaría mejorar? ¿Cuál es mi compromiso para consolidar el propósito del juego? Tarea: Desarrollar un crucigrama del cuerpo humano para que lo desarrollen para la próxima clase. (Anexo 6)
--	--

ANEXOS

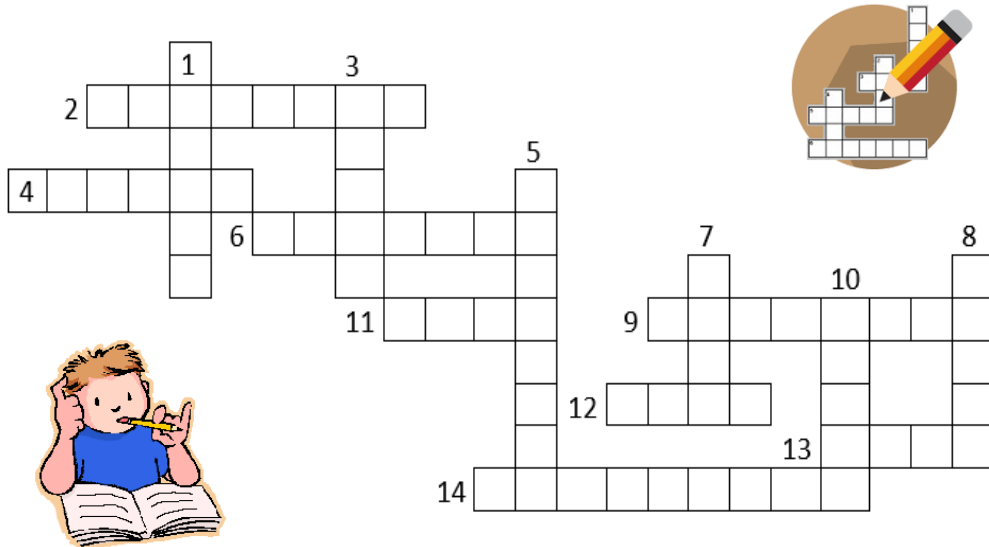
(Anexo 1)



FICHA 1 (Anexo 2)

NOMBRE: _____ QUINTO

CRUCIGRAMA DE.....(COMPLETA)



HORIZONTALES

2. ¡Muy grande, con colmillos, orejas enormes...y trompa!
4. Es el animal con el cuello más largo.
6. Como lleva un caparazón muy pesado siempre va muy despacio.
9. Tiene unas alas grandes, bonitas y coloridas, y sale de un capullo.
11. ¡Tiene cuernos y da leche, muuuu...!
12. El rey de la selva, con largas mechas.
13. ¡Vive en las charcas, primero es renacuajo y después croac croac...!
14. Vive en el agua y tiene una boca larga llena de dientes. Es verde.

VERTICALES

1. Mamífero acuático muy inteligente y simpático.
3. Es un felino pintado de rayas, muy fiero.
5. Al trote o al galope, era el medio de transporte de indios y vaqueros.
7. Tiene bigotes y siete vidas.
8. Es un oso grande, blanco y negro, y se hacen muñecos de peluche.
10. Dicen que es el mejor amigo del hombre.

FICHA 2 (Anexo 3)

TEXTO EXPOSITIVO: LOS DELFINES, UNA DE LAS ESPECIES ANIMALES MÁS INTELIGENTE DEL PLANETA

Los delfines son unos mamíferos acuáticos, del orden de los cetáceos. Tienen un cuerpo adaptado para nadar a gran velocidad que mide entre dos y nueve metros de largo. Es de color gris y está formado por cuatro aletas: dos laterales, una superior llamada dorsal y una situada a la cola llamada caudal.



Son carnívoros; se alimentan de peces y calamares cuando son mayores y de leche materna cuando acaban de nacer. Respiran por el espiráculo, un orificio situado en la parte superior de su cabeza. Tienen que salir a respirar, no pueden estar siempre sumergidos como los peces.

Se encuentran cerca de las costas en mares templados y cálidos o en lagos y ríos y viven en grupos de como máximo mil individuos. Pueden establecer lazos sociales; cuidan a los enfermos o heridos del grupo y muestran un desarrollo de cultura; en una investigación en Australia se descubrió que los delfines enseñaban a sus crías a usar herramientas, cubriendo sus hocicos con esponjas para protegerlos mientras se alimentan.

Existen muchas especies diferentes de delfines, la más común son los delfines molares.

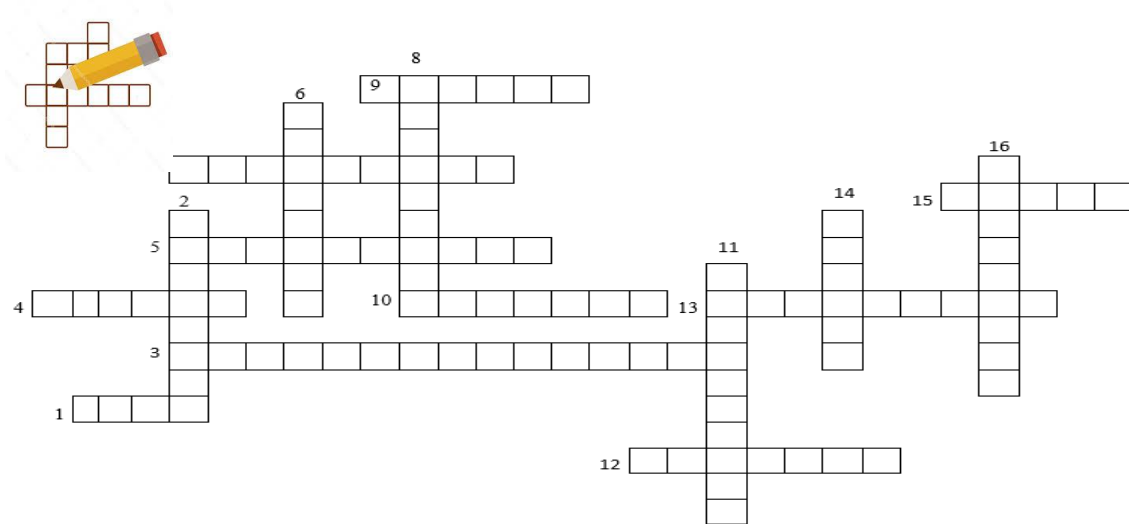
Están entre las especies más inteligentes que habitan el planeta, ya que tienen un cerebro muy desarrollado como el de los humanos. Esto les permite comunicarse con un sistema, llamado ecolocalización, basado en la emisión de sonidos, los “clics”, que no solo es usado para cazar sino también para conocer a sus compañeros, detectar a los depredadores, orientarse, etc.

Los delfines saltan de vez en cuando por encima de la superficie del agua y en ocasiones realizan figuras acrobáticas. Aunque no se sabe a ciencia cierta la finalidad de estas acrobacias se cree que sirven para una mejor localización de los bancos de peces.

FICHA 3 (Anexo 4)

NOMBRE: _____ QUINTO

CRUCIGRAMA DE(completa)



HORIZONTALES

1. Es de color.....
3. Sistema que les permite comunicarse.
4. Aleta situada en la cola.
5. Respiran por un orificio.
7. Sinónimo de adaptado.
9. El espiráculo se encuentra ubicado en la parte superior.
10. Lo usan para comunicarse
12. No solo cuidan a los enfermos.
13. Es un mamífero...
15. Cuando son pequeños reciben ese alimento.

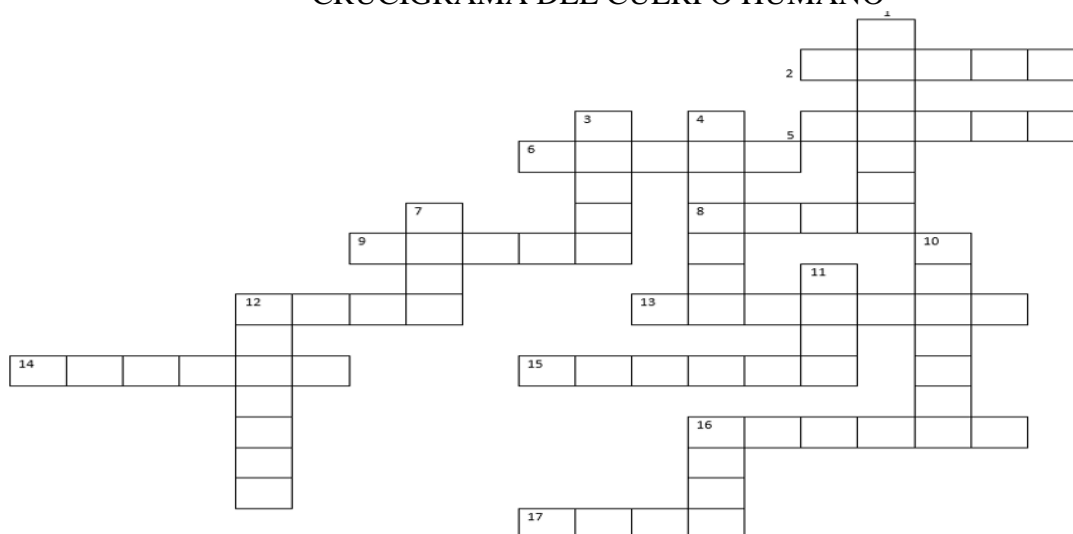


VERTICALES

2. Pertenecen al orden de los
6. Existen muchos delfines diferentes.
8. Es el lugar donde se descubrió que los delfines enseñaban a sus crías a usar herramientas.
11. También se alimentan de peces y calamares cuando son adultos.
16. Tienen aletas.
17. Son muy rápidos nadando.

FICHA 5 (Anexo 6)

CRUCIGRAMA DEL CUERPO HUMANO



HORIZONTALES

2. Está en la cara y sirve para respirar.
5. Tenemos dos que van de los hombros a las manos.
6. Tenemos diez en las manos y diez en los pies.
8. Con ella hablamos y comemos.
9. Están en la cara, son rojos y sirven para besar.
12. Son peludas y están encima de los ojos.
13. Las tenemos detrás.
14. Tenemos dos que llegan hasta los pies.
15. Nos aguanta la cabeza.
16. Las necesitamos para oír y escuchar.
17. Con ellos podemos caminar y correr.



VERTICAL

1. Tiene un ombligo en el medio y si comes se pone muy gorda.
3. Debajo está el corazón y los pulmones.
4. De ellos puedes colgar un bolso o una bolsa y entre ellos está el cuello.
7. Es la parte de delante de la cabeza, con los ojos, la nariz y la boca.
10. Están en la mitad de las piernas, así las podemos doblar.
11. Tienen diez dedos cada una y tenemos dos, al final de cada brazo.
12. Sirve para ponerse el cinturón alrededor de la barriga.
16. Con ellos lo puedes ver todo. Algunas personas lo tienen marrones y otras negras.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

TITULO: “Jugamos con la sopa de letras”

PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Competencias y capacidades	Desempeños (criterios de evaluación)	¿Qué nos dará evidencia de aprendizaje?
<p>“Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información del texto escrito. • Infiere e interpreta información del texto. 	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica información explícita, relevante y complementaria que se encuentra en distintas partes del texto. Selecciona datos específicos e integra información explícita cuando se encuentra en distintas partes del texto con varios elementos complejos en su estructura, así como con vocabulario variado, de acuerdo a las temáticas abordadas. • Dice de qué tratará el texto, a partir de algunos indicios como títulos, colores y dimensiones de las imágenes; asimismo, contrasta la información del texto que lee. 	<p>Cuestionario Lista de cotejo</p>
Enfoques transversales	Actitudes o acciones observables	

PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
<ul style="list-style-type: none"> • Preparar las imágenes y texto acorde con el tema a desarrollar. • Elaborar el crucigrama y las fichas que se va a trabajar. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sopa de letras • Figuras (en un lado imagen y al reverso texto) • Plumones • Fichas

MOMENTOS Y TIEMPOS DE LA SESIÓN

MOMENTOS	ESTRATEGIAS
INICIO 10 minutos	<p>La docente les da la bienvenida a los estudiantes y se les ordena en forma de U. Se les hace las siguientes preguntas: ¿Les gusta Jugar? ¿Qué juegos han realizado aquí en su aula? ¿Les gustaría jugar durante la clase? ¿Por qué? ¿Creen que aprenderemos jugando? ¿Por qué?</p> <p>Luego del diálogo presenta el propósito de la sesión: Localizo información importante jugando con la sopa de letras.</p> <p>Se acuerda con los estudiantes algunas normas de convivencia que ayuden a trabajar y aprender mejor entre todos.</p>

<p>DESARROLLO</p> <p>30 minutos</p>	<p>Antes de la lectura</p> <p>La docente explica a los estudiantes el desarrollo del juego: La sopa de letras, e indica cómo se jugará.</p> <p>La docente empieza preguntando ¿Todos conocen a los animales? Ellos responden. Luego se entrega a cada estudiante una figura (Anexo 1) donde se encuentra una imagen de (un animal/insecto/pez), según sea el caso, y al reverso un texto.</p> <p>Se les pide que observen por unos minutos la imagen sin dar vuelta la figura (al reverso tiene un texto), aquel que voltee pierde y no continuará con el juego. (Adicionalmente se les entrega una Ficha 1 (Anexo 2) con preguntas).</p> <p>Durante la lectura</p> <p>Se les pide que den vuelta a la figura y empiecen a leer en un tiempo determinado.</p> <p>(Utilizan las estrategias de lectura: realizan una primera lectura silenciosa, contrastan sus hipótesis, de ser necesario dan una segunda lectura para saber qué tipo de texto es, subrayan palabras).</p> <p>Después de la lectura</p> <p>Se pega en la pizarra el papelote con la sopa de letras.</p> <p>Una vez terminado el tiempo de leer (Contrastan sus hipótesis - revisan la Ficha 1 y colocan un check por cada pregunta acertada). Luego les pide que observen la sopa de letras (Anexo 3) y ubiquen el nombre de su imagen lo más pronto posible. Una vez que hayan localizado el nombre de su imagen, levantará la mano y lo encerrará con un plumón de color y así sucesivamente todos harán lo mismo.</p> <p>A final se considerará como ganadores a los 3 primeros estudiantes que hayan logrado ubicarlo en el menor tiempo posible.</p> <p>Desarrollan un cuestionario (Anexo 4) con respecto al texto que han leído en el juego.</p>
<p>CIERRE</p> <p>5 minutos</p>	<p>Luego la docente felicita a todos los estudiantes y promueve la meta cognición de los niños a través de preguntas: ¿Les gustó el juego? ¿Se logró el propósito del juego? ¿Qué actividad me ha permitido lograrlo? ¿Qué me faltaría mejorar? ¿Cuál es mi compromiso para consolidar el propósito del juego? Tarea: Leen un texto y buscan las palabras más importantes del texto (Anexo 5) (Anexo 6)</p>

ANEXO

Anexo 1



Salta	palo,
escarabajo,	oruga,
polilla,	suri, mil pies,
oso	hormiguero,
llama,	armadillo o
carachupas,	nutria,
vizcacha,	pelibuey,
mono	ardilla,
siquisapa (hormiga),	colibrí maravilloso,
halcón,	gaviota,
gallareta,	tapir,
ronsoco,	alpaca,

Anexo 2

FICHA N° 1

Nombre: _____
 Grado: _____ Sección: _____

1.¿Conocen a ese animal / insecto / pez que está en su figura?	<input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> NO	
2.¿Cómo se llama?		
3.¿Qué saben de ese animal/insecto/pez?		
4.¿Lo han visto alguna vez? ¿Dónde?	<input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> NO	
5.¿Dónde crees que vive?		
6.¿Qué come?		
7.¿Será peligroso? ¿Por qué?	<input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> NO	
8.¿Qué tipo de textos?	<input type="checkbox"/> Narrativo <input type="checkbox"/> Expositivo <input type="checkbox"/> Argumentativo <input type="checkbox"/> Descriptivo	

Anexo 3

SOPA DE LETRAS

V	I	Z	C	A	B	Q	S	A	X	V	H	O	R	M	I	R	A	T	A
H	R	O	N	S	W	P	E	L	L	I	B	A	H	C	U	R	T	T	U
H	B	U	C	O	N	G	R	I	O	Z	S	A	L	T	U	P	R	M	R
O	R	D	E	Z	R	M	M	G	R	C	N	U	T	O	X	X	U	O	S
R	O	N	O	I	A	P	A	U	C	A	H	F	L	O	R	Z	C	N	I
M	C	C	P	Z	A	L	H	F	Y	C	W	A	I	R	T	U	N	O	Q
I	A	A	P	Ñ	L	C	U	B	Y	H	P	K	C	O	N	G	G	A	U
G	T	C	U	A	P	F	E	S	C	A	R	A	B	A	J	O	N	A	I
A	V	H	R	J	A	R	H	Ñ	T	C	O	N	P	O	L	I	O	K	S
Q	V	E	I	O	C	A	L	L	I	D	R	A	O	N	O	M	T	S	A
U	T	M	J	F	A	R	A	D	I	W	Y	X	L	A	R	M	A	D	P
A	Q	A	P	I	E	S	S	A	L	P	E	L	I	B	U	E	Y	L	A
P	U	A	G	A	L	J	O	I	N	P	U	L	L	W	P	U	Z	A	J
A	I	M	O	V	H	X	E	R	U	S	S	A	L	M	M	Ñ	A	N	U
E	E	A	R	M	A	D	I	L	L	O	R	S	A	L	O	T	A	Y	R
S	X	L	P	C	U	R	T	Q	U	I	E	G	A	V	I	O	T	A	O
C	Z	L	F	I	U	K	S	Q	U	I	X	Y	T	H	A	R	J	M	N
A	Z	N	Y	S	Q	W	S	E	P	P	H	A	C	O	N	T	R	U	S
R	O	R	U	X	A	Y	R	L	H	Ñ	E	T	A	L	U	A	B	O	O
A	C	O	S	O	L	L	I	V	A	R	A	M	I	R	B	I	L	U	C
O	S	O	H	O	R	M	I	G	U	E	R	O	M	A	R	A	B	J	O

Anexo 4

Cuestionario

Nombre: _____ GRADO: _____ SEC: _____

Nombre de tu imagen (animal/ insecto / pez): _____

1. ¿De quién se habla en el texto? (2 puntos)
2. ¿Qué tipo de texto es? (3 puntos)
3. ¿De qué se alimenta? (3 puntos)
4. ¿De qué tipo de animal/ insecto/ pez se trata? (4 puntos)
5. ¿Qué intenta dar a conocer el autor con este texto? (4 puntos)
6. ¿Qué opinas del texto que has leído? ¿Por qué? (4 puntos)

Lista de Cotejo

N°	Apellidos y Nombres	Identifica información explícita, relevante y complementaria que se encuentra en distintas partes del texto.	Dice de qué tratará el texto, a partir de algunos indicios como colores y dimensiones de las imágenes; asimismo, contrasta la información del texto que lee.
1			
2			
3			
4			
5			
...			

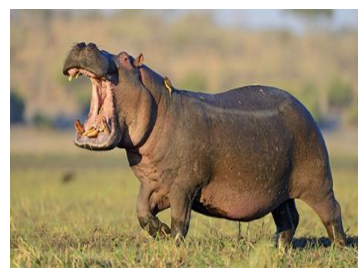
✓Logrado

•En proceso

✗No logrado

El hipopótamo

Este animal es un gran mamífero artiodáctilo herbívoro que habita en África, es uno de los dos miembros actuales de la familia Hipopótamo mide. Los griegos de la época clásica designaban a este animal como "caballo de río", los árabes lo llamaban "búfalo de agua" y los antiguos egipcios "cerdo de río".



Los hipopótamos tienen la apariencia de cerdos domésticos de proporciones exageradas. Un hipopótamo común macho puede llegar a pesar 4500 kg. Los hipopótamos enanos son mucho menores, sólo alcanzan los 270 kg. Estos animales son naturales del África.

Pasan la mayor parte del tiempo dentro del agua y son excelentes nadadores. Se alimentan de vegetación acuática que obtienen del fondo de los ríos y lagos. Por lo general son de carácter pacífico, pero en la naturaleza sumamente peligrosos. Habitan en aguas infestadas de cocodrilos, los hipopótamos machos tienen que ser sumamente agresivos hacia cualquier animal que se acerque a su familia. De una mordida parten una canoa, cayendo al agua los tripulantes y los cocodrilos adquiriendo su cena.

Existen dos tipos de hipopótamos el hipopótamo común es el tercer animal más grande del mundo, después del elefante y el rinoceronte blanco. Pueden vivir en el agua y andar en las profundidades del río o lagos debido a su gran peso también se puede desplazar por tierra, Su aspecto rechonchito, con gran torso en forma de barril, La boca es enorme y puede abrir en 150 grados, en la boca cuentan con 2-3 pares de incisivos y los caninos de la mandíbula inferior El cuello es corto y robusto y el cuerpo alargado y enormemente grueso.

El otro tipo de hipopótamo es hipopótamo enano, tiene un peso relativo al hipopótamo común del 8% y pesa unos 240 kilogramos, aproximadamente la talla es lógicamente aludiendo a su nombre. esta especie mide 1'5 m de longitud del hipopótamo. en la cultura el hipopótamo es visto como una bestia en los griegos y romanos antiguos.

NOMBRE: _____ 5TO

SOPA DE LETRAS

¡Ahora debo buscar palabras del texto que he leído! ¿Cuántas encontraré?



W	R	O	B	U	S	T	O	X	M	O	R	D	I	D	A	T	A	H
A	D	C	H	V	E	G	E	T	A	C	I	O	N	H	N	E	C	A
P	A	Y	I	Q	T	B	N	E	Ñ	P	Z	C	E	R	A	R	T	C
A	X	I	P	E	L	I	G	R	O	S	O	S	U	H	D	C	I	U
S	G	S	O	X	F	E	E	M	G	A	M	O	S	K	A	E	V	A
I	L	O	P	F	L	O	R	H	Q	X	C	N	K	S	D	R	F	T
V	O	W	O	V	F	T	M	A	M	I	F	E	R	O	O	A	E	I
O	D	Z	T	A	T	S	U	B	A	R	R	I	L	Ñ	R	N	L	C
S	N	V	A	G	R	E	S	I	V	O	S	W	X	X	E	I	I	A
Y	U	B	M	U	O	Q	F	T	C	H	Ñ	Y	U	C	S	M	N	P
Ñ	M	K	O	W	P	W	M	A	F	R	I	C	A	X	R	A	Z	L
N	F	A	M	I	L	I	A	D	V	L	T	V	I	Z	N	L	O	N
A	W	R	Q	U	I	T	E	K	O	Y	R	A	P	I	D	G	H	R
E	J	C	C	E	R	D	O	S	D	O	M	E	S	T	I	C	O	S
M	A	R	Q	U	E	L	I	M	A	L	A	G	U	N	A	P	E	F
Z	B	T	G	K	A	R	T	I	O	D	A	C	T	I	L	O	N	
Q	W	V	V	H	U	K	L	T	Q	E	T	D	J	U	A	B	H	T
E	A	L	A	R	G	A	D	Y	E	N	O	R	M	E	X	C	J	B

Escribir las palabras encontradas:

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

TITULO: Jugamos con la tarjeta mágica

PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Competencias y capacidades	Desempeños (criterios de evaluación)	¿Qué nos dará evidencia de aprendizaje?
<p>“Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Infiere e interpreta información del texto. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto 	<ul style="list-style-type: none"> • Deduce características implícitas del significado de palabras, según el contexto, y de expresiones con sentido figurado. Establece relaciones lógicas entre las ideas del texto escrito, diferencian términos excluidos como intención-finalidad, tema y subtemas, causa-efecto, semejanza-diferencia y enseñanza y propósito, a partir de información relevante explícita e implícita. • Opina sobre el contenido (palabras), la organización textual, la intención de algunos recursos textuales (negritas, esquemas) y el efecto del texto en los lectores, a partir de su experiencia y del contexto sociocultural en que se desenvuelve. 	<p>Cuestionario Lista de cotejo</p>
Enfoques transversales	Actitudes o acciones observables	

PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

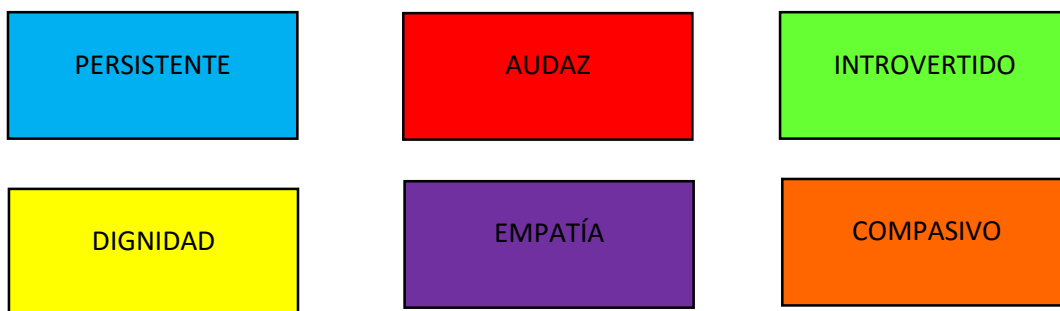
¿Qué se debe hacer antes de iniciar la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
<ul style="list-style-type: none"> • Elaborar las tarjetas con palabras y un papelote donde irán las tarjetas, pero pegadas al revés. • Elaborar un papelote con tabla de puntaje 	<ul style="list-style-type: none"> • Tarjetas • Papelote tarjetero • Tabla de puntaje. • Hoja en blanco “YO OPINO” • Plumones

MOMENTOS Y TIEMPOS DE LA SESIÓN

MOMENTOS	ESTRATEGIAS
<p>INICIO</p> <p>15 minutos</p>	<p>La docente les da la bienvenida a los estudiantes, los organiza en grupos. Un representante por grupo se acerca al centro y sacará una tarjeta (Anexo 1), esta tendrá una palabra. Los estudiantes tendrán que leer y cualquiera del grupo que lo sepa contestará que significa sin demorar mucho. El grupo que no responde o responde mal, tendrá que modelar o bailar. Luego de terminar con el juego se pregunta: ¿Les gustó? ¿Quieren seguir jugando? ¿Por qué? ¿Podemos jugar y aprender al mismo tiempo? ¿Por qué?</p>

	<p>Luego del diálogo se presenta el propósito de la sesión: Opinamos jugando con la tarjeta mágica.</p> <p>Se acuerda con los estudiantes algunas normas de convivencia que ayuden a trabajar y aprender mejor entre todos.</p>
<p>DESARROLLO</p> <p>50 minutos</p>	<p>Antes de la lectura</p> <p>La docente los ordena a nivel de grupos y en forma de U.</p> <p>La docente muestra a los estudiantes los materiales para el desarrollo del: Juego de la tarjeta mágica.</p> <p>Pregunta: ¿Cómo se juega? ¿Para qué servirá todo esto? ¿Ganaremos puntos en este juego? ¿Cómo ganaremos los puntos?</p> <p>Al frente se pega un papelote que tiene como título ¿Qué significa? ¿Qué opinas? con tarjetas que están pegados al reverso (Anexo 2) Los representantes de cada grupo se acercarán y elegirán una tarjeta al azar.</p> <p>Durante la lectura</p> <p>Cada tarjeta tiene una palabra; los estudiantes leen, analizan, obtienen el significado y coordinan entre compañeros para fundamentar la respuesta. Sólo un representante tomará la palabra.</p> <p>Así sucesivamente se repetirán varias rondas hasta que todos tomen una tarjeta.</p> <p>Después de la lectura</p> <p>Si su respuesta es válida (gana un punto en la tabla de puntaje) (Anexo 3). El estudiante que no responda no ganará punto.</p> <p>Finalmente gana el equipo que respondió todas las preguntas y fueron válidas.</p> <p>Hacemos un recuento de algunas palabras que no fueron respondidas y debatimos.</p> <p>Luego se elige 5 tarjetas del papelote al azar y cada estudiante escribirá en una hoja su opinión de forma individual (Yo opino). (Anexo 4).</p>
<p>CIERRE</p> <p>10 minutos</p>	<p>Luego la docente felicita a todos los estudiantes y promueve la meta cognición de los niños a través de preguntas: ¿Les gustó el juego? ¿Se logró el propósito del juego?</p> <p>¿Qué actividad me ha permitido lograrlo?</p> <p>¿Qué me faltaría mejorar?</p> <p>¿Cuál es mi compromiso para consolidar el propósito del juego?</p> <p>Tarea: Da una opinión sobre las siguientes palabras: la guerra, la familia, la delincuencia y la corrupción.</p>

ANEXOS
Tarjetas (Anexo 1)



Papelote con tarjetas (Anexo 2)

¿QUÉ SIGNIFICA? ¿QUÉ OPINAS?				
	MATRIMONIO	ADOPCIÓN	ARQUEÓLOGO	RELIGIÓN
EJÉRCITO	CIENCIA	CÁRCEL	PATRICIDIO	VIOLENCIA
MATERNIDAD	AMOR	ABUSO	BIODIVERSIDAD	COMPETENCIA
LIDERAZGO	DEBATE	MALTRATO	EXTINCIÓN	HUMILDAD
AVARICIA	INFIDELIDAD	CÁNCER	TRASPLANTE	CETÁCEOS
ECOLOCALIZACIÓN	DROGAS	SIDA	LIBERTINAJE	FE

*Todas las tarjetas estarán pegadas al reverso como el primer recuadro.

(Anexo 3)

TABLA DE PUNTAJE		
GRUPOS	PUNTOS	TOTAL
GRUPO 1		
GRUPO 2		
GRUPO 3		
GRUPO 4		
GRUPO 5		

(Anexo 4)

“YO OPINO “

NOMBRE: _____ 5TO

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.

Lista de Cotejo

Nº	Apellidos y Nombres	Deduce características implícitas del significado de palabras , según el contexto.	Opina sobre el contenido de palabras y el efecto del texto en los lectores, a partir de su experiencia y del contexto sociocultural en que se desenvuelve.
1			
2			
3			
4			
5			
...			

✓Logrado •En proceso ✗No logrado

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04

TITULO: Jugamos con refranes

PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Competencias y capacidades	Desempeños (criterios de evaluación)	¿Qué nos dará evidencia de aprendizaje?
<p>“Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información del texto escrito • Infiere e interpreta información del texto. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito. • 	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica información explícita, relevante y complementaria que se encuentra en distintas partes del texto (refranes). Selecciona datos específicos e integra información explícita cuando se encuentra en distintas partes del texto con varios elementos complejos en su estructura, así como con vocabulario variado, de acuerdo a las temáticas abordadas. • Deduce características implícitas de del significado de palabras, según el contexto, y de expresiones con sentido figurado (refranes). Establece relaciones lógicas entre las ideas del texto escrito (refranes), diferencian términos excluidos como intención-finalidad, tema y subtemas, causa-efecto, semejanza-diferencia y enseñanza y propósito, a partir de información relevante explícita e implícita. • Opina sobre el contenido (refranes), la organización textual, la intención de algunos recursos textuales (negritas, esquemas) y el efecto del texto en los lectores, a partir de su experiencia y del contexto sociocultural en que se desenvuelve. 	<p>Ficha de ejercicios. Lista de cotejo</p>
Enfoques transversales	Actitudes o acciones observables	

PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
<ul style="list-style-type: none"> • Preparar las imágenes y elaborar tarjetas con refranes incompletos. • Papelote con tabla de puntaje • Elaborar las fichas 	<ul style="list-style-type: none"> • Tarjetas • Tabla de puntaje. • Ficha 1 y Ficha 2 • Plumones

MOMENTOS Y TIEMPOS DE LA SESIÓN

MOMENTOS	ESTRATEGIAS

<p style="text-align: center;">INICIO</p> <p style="text-align: center;">10 minutos</p>	<p>La docente les da la bienvenida a los estudiantes y se les ordena en forma de U. Se les muestra 4 imágenes sin mostrar la frase que tiene (Anexo 1). Observan y piensan, luego se les pregunta: ¿Qué observan en cada imagen? ¿Les recuerda a algún texto o frase que hayan leído y que tenga relación con estas imágenes? ¿Cómo se llaman esas frases? ¿Qué son los refranes? ¿Cuáles son los refranes que guardan relación con las imágenes? Muestra la frase de cada imagen ¿Cuál es su mensaje o significado?</p> <p>Luego del diálogo se presenta el propósito de la sesión: Jugamos con refranes e identificamos su significado explícito e implícito.</p> <p>Se acuerda con los estudiantes algunas normas de convivencia que ayuden a trabajar y aprender mejor entre todos.</p>
<p style="text-align: center;">DESARROLLO</p> <p style="text-align: center;">60 minutos</p>	<p>Antes de la lectura</p> <p>La docente les explica el desarrollo del juego: Jugamos con refranes. Luego pregunta: ¿Qué se le entregará a cada uno? La mitad de una tarjeta (se elabora según la cantidad de alumnos) ¿Qué tienen que hacer? ¿Qué harán después que localicen la otra parte?</p> <p>Durante la lectura</p> <p>Cada estudiante recibe la mitad de una tarjeta con la mitad del refrán (Anexo 2). Leen la mitad del refrán y a la cuenta de 3 todos empiezan a buscar al compañero que tenga la otra mitad. Una vez que se haya formado el refrán, la pareja lee el refrán completo y se les pide que analicen su significado explícito e implícito. (Análisis del texto)</p> <p>*La docente previamente pega y explica en un papelote sobre lo que significa explícito e implícito y muestra ejemplos, para que puedan entender.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p>Significado explícito (literal), es lo que está claro, lo que puede verse a simple vista (se expresa de forma directa). Por ejemplo:</p> <p>“La mona, aunque se vista de seda mona se queda” (significa que la mona siempre será mona, aunque se ponga atuendos).</p> <p>Significado implícito, es lo que el texto menciona, pero no lo dice de forma directa, la información está oculta. Se tiene que efectuar un análisis y deducir la información. Por ejemplo:</p> <p>“La mona, aunque se vista de seda mona se queda”. (significa que por mucho que quisiéramos imitar a otras personas, no vamos a poder ser como ellos, porque cada uno tiene su propia personalidad.</p> </div> <p>Después de la lectura</p>

	<p>Completan la Ficha 1 (Anexo 3) relacionando cada refrán con su significado explícito e implícito.</p> <p>Finalmente ganan las 3 primeras parejas que menos errores tengan y lo hayan entregado pronto.</p> <p>Sistematizamos lo aprendido mediante preguntas y aclara que los refranes se utilizan para expresar un creencia u opinión popular por medio de un enunciado breve y creativo.</p> <p>Desarrollan una ficha 2 individualmente (Anexo 4).</p>
<p>CIERRE</p> <p>15 minutos</p>	<p>Luego la docente felicita a todos los estudiantes y promueve la meta cognición de los niños a través de preguntas: ¿Les gustó el juego? ¿Se logró el propósito del juego?</p> <p>¿Qué actividad me ha permitido lograrlo?</p> <p>¿Qué me faltaría mejorar?</p> <p>¿Cuál es mi compromiso para consolidar el propósito del juego?</p> <p>Tarea: Escribir 5 refranes diferentes y escribir su significado implícito.</p>

ANEXOS

Anexo 1

AUNQUE LA MONA SE VISTA DE SEDA



A caballo regalado
no se le miera los dientes.



Anexo 2



Refranes:

A fuerzas, ni los zapatos entran.

A río revuelto, ganancia de pescadores.

Al mejor cazador se le va la liebre.

Árbol que crece torcido, jamás su tronco endereza.

El que es buen gallo, donde quiera canta.

Camarón que se duerme, se lo lleva la corriente.

Del plato a la boca, se cae la sopa.

Escoba nueva barre bien.

A caballo regalado no se le mira los dientes.

El que quiere azul celeste, que le cueste.

En boca cerrada, no entran moscas.

FICHA 1 (Anexo 3)

NOMBRE:QUINTO

Relacionamos el significado explícito con lo implícito.

Refranes

Significado explícito

1. A caballo regalado no se le mira los dientes.
2. A fuerzas, ni los zapatos entran.
3. El que quiere azul celeste, que le cueste.
4. En boca cerrada, no entran moscas.
5. Árbol que crece torcido, jamás su tronco endereza.
6. Mas vale pájaro en mano, que ciento volando.
7. Del plato a la boca, se cae la sopa.
8. Escoba nueva barre bien.
9. El que es buen gallo, donde quiera canta.
10. Camarón que se duerme, se lo lleva la corriente.
11. A río revuelto, ganancia de pescadores.
Al mejor cazador se le va la liebre.

Significado implícito
No podemos forzar a las personas, ni a las circunstancias a que se hagan como nosotros queremos. ()
Es cuando alguien saca provecho de una situación de alboroto y descontrol de manera oportuna. ()
Por mucha experiencia que tengamos, nos podemos equivocar. ()
Si una persona va creciendo con malos hábitos cuando sea adulto será difícil corregirse. ()
Si tenemos experiencia y estamos bien preparados y capacitados donde sea haremos un buen trabajo. ()
No confiarse, dejar la pereza y no dormirse ante las circunstancias de la vida, hay que estar siempre listos para poder afrontar cualquier situación que venga. ()
Nada es seguro en la vida, en cualquier momento las circunstancias pueden cambiar. ()
Siempre que un objeto, una situación o una persona son "nuevos" en la vida de alguien, cumplen su función a la perfección y parecen superar experiencias anteriores. ()
Cuando se recibe un obsequio como regalo, no se debe de buscar defectos, aspectos negativos, ni criticar el mismo. Todo lo contrario, se debe de recibir con buen agrado y agradecer por el gesto. ()
Si queremos algo que está muy alto o queremos cumplir una meta muy difícil, tenemos que esforzarnos mucho para conseguirlo. ()
Debemos ser sabios y prudentes al hablar, de lo contrario nos podemos meter en problemas. ()
A veces por querer tenerlo todo, perdemos lo que tenemos. Más vale tener algo bien seguro que tener varias ideas inseguras. ()

FICHA 2 (Anexo 4)

NOMBRE:QUINTO

I. Lee los siguientes refranes y busca su significado implícito y luego escríbelo en el recuadro.

Significado explícito	Significado implícito
A otro perro con ese hueso.	
Zapateros a sus zapatos.	
Candil de la calle y oscuridad de su casa.	
Por la boca muere el pez.	
A lo hecho pecho.	
Al que a buen árbol se arrima, buena sombra le cobija.	

1. Quien habla más de lo necesario se delata o se mete en problemas a causa de su indiscreción.
2. A los beneficios que se pueden obtener de las buenas relaciones interpersonales, hay que juntarse con buenas personas ya que en cualquier momento te pueden dar la mano.
3. Asumir las consecuencias de sus decisiones o acciones.
4. Fuera de nuestra casa demostramos buenas cualidades, sin embargo, dentro de nuestra casa todo lo contrario, por ejemplo: soy respetuosa y cariñosa en la calle, pero en la casa irrespetuosa y agresiva.
5. No se cree una mentira o engaño que le quieren hacer y anima a quien ha intentado engañarle que lo intente con otra persona porque con él no lo van a conseguir.
6. Cada uno debe ocuparse de sus asuntos, de su profesión y opinar sólo de lo que entiende, evitando meterse en lo que no le afecta ni entiende.

II. Al reverso escribe ¿Qué opinas de los refranes?

Lista de Cotejo

N°	Apellidos y Nombres	<ul style="list-style-type: none"> Identifica el tipo de texto (refranes) y brinda información explícita. 	<ul style="list-style-type: none"> Deduce implícitamente el contenido del texto según el contexto (refranes). 	<ul style="list-style-type: none"> Opina sobre el contenido (refranes).
1				
2				
3				
4				
5				
...				

✓Logrado

•En proceso

*No logrado

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05

TITULO: Jugamos con oraciones desordenadas.

PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Competencias y capacidades	Desempeños (criterios de evaluación)	¿Qué nos dará evidencia de aprendizaje?
<p>“Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Infiere e interpreta información del texto. 	<ul style="list-style-type: none"> • Deduce características implícitas del significado de palabras, oraciones, según el contexto, y de expresiones con sentido figurado. Establece relaciones lógicas entre las ideas del texto escrito (oraciones), diferencian términos excluidos como intención-finalidad, tema y subtemas, causa-efecto, semejanza-diferencia y enseñanza y propósito, a partir de información relevante explícita e implícita. 	<p>Ficha de ejercicios (oraciones desordenadas)</p> <p>Lista de cotejo</p>
Enfoques transversales	Actitudes o acciones observables	

PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
<ul style="list-style-type: none"> • Elaborar tarjetas con palabras y fichas de oraciones desordenadas. • Papelote con tabla de puntaje. • Elaborar una cajita forrada 	<ul style="list-style-type: none"> • Tarjetas • Ficha 1 y 2 • Papelote tarjetero • Tabla de puntaje. • Plumones

MOMENTOS Y TIEMPOS DE LA SESIÓN

MOMENTOS	ESTRATEGIAS
<p>INICIO</p> <p>15 minutos</p>	<p>La docente les da la bienvenida a los estudiantes, los organiza en grupos. Un representante por grupo se acerca al centro y saca de la caja mágica un número (solo habrá del 8 al 10) y una tarjeta que tendrá una palabra (Anexo 1). A la voz de 3 formarán una oración con la cantidad de palabras (incluyendo conectores), que indica el número y la palabra de la tarjeta seleccionada. El grupo que termina antes se pone de pie y un representante enseña el número y la tarjeta, lee su oración en voz alta. Los demás escuchamos si tiene coherencia lo que dice y contamos las palabras. Gana el equipo que lo hace en el menor tiempo posible.</p> <p>Luego hacemos las siguientes preguntas: ¿Qué hemos formado? ¿Es fácil formar oraciones? ¿Es entendible una oración? ¿Qué pasaría si la</p>

	<p>oración estuviera desordenada? ¿Se puede comprender? ¿Por qué? ¿Qué debo hacer?</p> <p>Luego del diálogo se presenta el propósito de la sesión: Hacemos inferencias jugando con las oraciones desordenadas.</p> <p>Se acuerda con los estudiantes algunas normas de convivencia que ayuden a trabajar y aprender mejor entre todos.</p>
<p>DESARROLLO</p> <p>60 minutos</p>	<p>Antes de la lectura</p> <p>La docente explica a los estudiantes el desarrollo del juego: Jugamos ordenando oraciones.</p> <p>Recuerda a través de preguntas las actividades a seguir: ¿Qué se les entregará por equipo? ¿Qué tienen que hacer antes de ordenar? ¿Qué harán después que terminen?</p> <p>Durante la lectura</p> <p>Se entrega una ficha 1 (Anexo 1) por grupos, leerán cada una de las oraciones desordenadas y se tomarán un tiempo para organizar en orden correcto y comprobar que estén bien y hayan adquirido una relación coherente para formar una idea lógica, luego escriben el significado de la palabra que está en negrita.</p> <p>Después de la lectura</p> <p>Después de haber leído y organizado todas las oraciones, se acerca un representante del grupo y pega su ficha en la tabla de puntaje (Anexo 2). Lo mismo harán los demás hasta verificar cada ficha. Obtendrán un punto por cada oración correcta.</p> <p>Finalmente gana el equipo que lo haya hecho bien y obtenga más puntos.</p> <p>Para sistematizar y en el caso que no hayan podido ordenar alguna oración, se desarrollará con ayuda de todos y haciendo preguntas.</p> <p>De manera individual se les entrega una ficha 2 (Anexo 3)</p>
<p>CIERRE</p> <p>15 minutos</p>	<p>Luego la docente felicita a todos los estudiantes y promueve la metacognición de los niños a través de preguntas: ¿Les gustó el juego? ¿Se logró el propósito del juego?</p> <p>¿Qué actividad me ha permitido lograrlo?</p> <p>¿Qué me faltaría mejorar?</p> <p>¿Cuál es mi compromiso para consolidar el propósito del juego?</p>

ANEXOS
(Anexo 1)



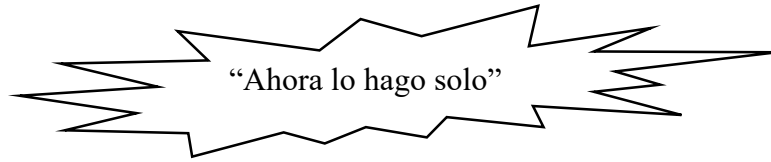
FICHA 1 (Anexo 2)

FICHA 1	
1. la variación global El cambio es del clima de la tierra climático (desordenado).	<p>_____</p> <p>Variación significa: _____</p>
2. la Universidad César Vallejo de “Nuevo Enfoque de Jugos educativos” denominada ganó El primer profesor puesto en su investigación el (desordenado).	<p>_____</p> <p>Investigación significa: _____</p>
3. es exquisito , pero cuesta muy La pizza que venden y grande en “Venecia” caro (desordenado).	<p>_____</p> <p>Exquisito significa: _____</p>
4. él hace grabados Antonio y Martha y ella son dos grandes a la escultura se dedica artistas: (desordenado).	<p>_____</p> <p>Artista significa: _____</p>
5. negligencia médica con un “Almanzor Aguinaga” menor de edad se cometió Hospital En el.	<p>.....</p> <p>Negligencia:</p>

(Anexo 2)

TABLA DE PUNTAJE		
GRUPOS	PUNTOS	TOTAL
GRUPO 1		
GRUPO 2		
GRUPO 3		
GRUPO 4		
GRUPO 5		

FICHA 2 (Anexo 3)



NOMBRE:QUINTO

Instrucciones: Ordena las siguientes oraciones para que tengan sentido. Luego escribe el significado de las palabras que están en **negrita**.

6. **arrebatados** de las Dos estudiantes de sus padres de quinto de primaria por secuestradores fueron manos.

.....
Arrebatados:

7. a como dé lugar La competencia de vóley sin embargo tienen que está muy **reñida**, ganar.

.....
Reñida:

8. Una decisión **irreversible** El Presidente de la Nación y cerró el congreso tomó hasta nuevas elecciones.

.....
Irreversible:

9. la **variación** global El cambio es del clima de la tierra climático.

.....
Variación:

10. Claudio no tiene muchas **opciones** para escoger que ropa comprar.

.....
Opciones:

11. su yate por tenía **impecable** Lucas **obsesión** conservar.

.....
Impecable:

Obsesión:

12. decorado de Virginia El del **vestíbulo** un gusto casa está con excelente.

.....
Vestíbulo:

13. humorista bastante Me las **anécdotas** del divertieron.

.....
Anécdotas:

14. Disfruta de la vida sin **envidia** Quien vive.

.....
Envidia:

15. buscando ciudad a su de regreso anduvo el camino horas El vagabundo.

.....
Vagabundo:

Lista de Cotejo

N°	Apellidos y Nombres	<ul style="list-style-type: none"> • Deduce características implícitas del significado de palabras, oraciones, según el contexto. 	<ul style="list-style-type: none"> • Establece relaciones lógicas entre las ideas del texto escrito (oraciones),
1			
2			
3			
4			
5			
...			

✓Logrado •En proceso ✗No logrado

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06

TITULO: “Jugamos con la bola preguntona”

PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Competencias y capacidades	Desempeños (criterios de evaluación)	¿Qué nos dará evidencia de aprendizaje?
<p>“Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Infiere e interpreta información del texto. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito. 	<ul style="list-style-type: none"> • Deduce características implícitas de personajes, seres, objetos, hechos y lugares, y determina el significado de palabras, según el contexto, y de expresiones con sentido figurado. Establece relaciones lógicas entre las ideas del texto escrito, como intención-finalidad, tema, causa-efecto, semejanza-diferencia y enseñanza y propósito, a partir de información relevante explícita e implícita. • Opina sobre el contenido, la organización textual, la intención de algunos recursos textuales (negritas, esquemas) y el efecto del texto en los lectores, a partir de su experiencia y del contexto sociocultural en que se desenvuelve. 	<p>Cuestionario de lectura.</p> <p>Lista de cotejo</p>
Enfoques transversales	Actitudes o acciones observables	

PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
<ul style="list-style-type: none"> • Elegir el texto y sacar copias • Enumerar las bolas del 1 al 10. • Elaborar 10 sobres con preguntas del texto. • Elaborar cuestionario del texto. • Elaborar en un papelote tabla de puntaje. 	<ul style="list-style-type: none"> • 10 bolas enumeradas del 1-10 • 10 sobres con preguntas. • lectura • Cuestionario • Papelote con tabla de puntaje • Plumones • silbato

MOMENTOS Y TIEMPOS DE LA SESIÓN

MOMENTOS	ESTRATEGIAS
<p>INICIO</p> <p>10 minutos</p>	<p>La docente les da la bienvenida a los estudiantes y los organiza por grupos y forman un círculo. Se les pregunta sobre la clase anterior: ¿Qué jugamos en la clase anterior? ¿Qué hemos aprendido con ese juego? ¿Cuál fue el propósito del juego anterior? ¿Les gustaría que sigamos jugando así? ¿Por qué?</p>

	<p>Luego del diálogo presenta el propósito de la sesión: Deducimos y opinamos jugando con la bola preguntona.</p> <p>Se acuerda con los estudiantes algunas normas de convivencia que ayuden a trabajar y aprender mejor entre todos.</p>
<p>DESARROLLO</p> <p>60 minutos</p>	<p>Antes de la lectura</p> <p>La docente explica a los estudiantes el desarrollo del juego “Jugamos con la bola preguntona” y las reglas que tienen que cumplir para jugar.</p> <p>La docente se ubica en el centro y pregunta: ¿Han visto alguna vez un tucán? ¿Qué tipo de animal es? ¿De qué color es? ¿Qué comen? ¿Dónde vive? ¿Qué harías si te encontraras un tucán?</p> <p>Durante la lectura</p> <p>Luego el estudiante recibe un texto (Anexo 1), que tendrá que leer, utilizando estrategias para lograr su comprensión (lectura silenciosa, subrayado, identificar palabras claves, dar segunda lectura, leer párrafo por párrafo, identificar tipo de texto, tema); durante este proceso se dará cuenta si la pregunta que respondió anteriormente estuvo correcta. Se les dará un tiempo prudente.</p> <p>Después de la lectura</p> <p>Una vez terminado el tiempo de leer, la docente muestra un recipiente con 10 bolas de colores, cada bola tiene un número del 1 al 10, así como también habrá sobres enumerados del 1 al 10. Cada sobre tendrá una pregunta. En el momento que suene el silbato, se dará inicio, un estudiante voluntario empezará con el juego.</p> <p>El estudiante saca una bola cualquiera y la pasa de la forma que guste, de mano en mano o lo lanzará a cualquiera de sus compañeros hasta que suene el silbato que significa detenerse. El estudiante dice su nombre y menciona el grupo al que pertenece, luego observa el número que tiene la bola y sacará el sobre correspondiente, leerá la pregunta y la responderá (preguntas del texto).</p> <p>Si la respuesta es correcta, se anotará en la tabla de puntaje (cuadro 1), hasta terminar con todas las bolas.</p> <p>El grupo que acumule más puntaje será el ganador.</p> <p>Finalmente desarrollan un cuestionario individual (Ficha 2).</p>

<p>CIERRE</p> <p>10 minutos</p>	<p>Luego la docente felicita a todos los estudiantes y promueve la meta cognición de los niños a través de preguntas: ¿Les gustó el juego? ¿Se logró el propósito del juego?</p> <p>¿Qué actividad me ha permitido lograrlo?</p> <p>¿Qué me faltaría mejorar?</p> <p>¿Cuál es mi compromiso para consolidar el propósito del juego?</p>
---	---

ANEXOS



TABLA DE PUNTAJE		
GRUPOS	PALOTES	TOTAL
GRUPO 1		
GRUPO 2		
GRUPO 3		
GRUPO 4		
GRUPO 5		
GRUPO 6		

"Tucán de garganta blanca"

El Tucán de garganta blanca vive en toda la Amazonia del Perú, donde se posa en la parte media de los árboles. El sonido que hace es muy fuerte al igual que otras aves como el pingüino.

Mide de 54 a 57 cm. El color de su cuerpo es muy llamativo ya que tiene los colores negro, rojo y blanco. Sus patas son celestes. Su pico es muy largo y robusto, lo usa para alcanzar los frutos de los cuales se alimenta, aunque también come insectos, huevos de otras aves y algunos reptiles pequeños; su pico también tiene muchos colores como el amarillo, negro y celeste.



El Tucán de garganta blanca anida en los huecos de los árboles, donde la hembra pone 2 a 4 huevos y los cría con su pareja.

Se le puede encontrar en parejas y formando varias familias. Es por ello, que vuelan en bandadas.

Aunque no está en peligro, es importante que protejamos el lugar donde vive, ya que hay muchos animales que habitan con él.

Cuestionario

Nombre: _____

1. Según el texto ¿Dónde vive el tucán de garganta blanca?
 - a) En la Amazonía del Perú.
 - b) En la costa del Perú.
 - c) En el mar del Perú.
2. ¿En dónde anida el tucán?
 - a) En los frutos de los árboles.
 - b) En los huecos de la vaca.
 - c) En los huecos de los árboles.
3. Según el texto ¿En qué se parecen el Tucán y el pingüino?
 - a) En que pueden nadar por el mar.
 - b) En que hacen un sonido muy fuerte.
 - c) En que vuelan por los árboles.
4. El texto que has leído es:
 - a) Un cuento
 - b) Una descripción
 - c) Un afiche
5. En el texto ¿Qué significa: "Vuelan en bandadas"?
 - a) Que vuelan solos.
 - b) Que vuelan grupos.
 - c) Que vuelan con los pingüinos.
6. ¿De qué trata principalmente este texto?
 - a) De dónde vive el tucán.
 - b) De las características.
 - c) De cómo es el pico del tucán.
7. ¿Para qué se escribió este texto?
 - a) Para contarnos un cuento sobre el tucán.
 - b) Para que visitemos la Amazonía del Perú.
 - c) Para conocer las características del tucán.
8. ¿Crees que es una buena idea tener un tucán de mascota en la casa? ¿Por qué?
9. ¿Por qué crees que le dicen tucán de garganta blanca?

Lista de Cotejo

N°	Apellidos y Nombres	• Deduce características implícitas del texto leído.	• Opina sobre el contenido.
1			
2			
3			
4			
5			
...			

✓Logrado

•En proceso

✗No logrado

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07

TITULO: “Jugamos con el súper dado”

PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Competencias y capacidades	Desempeños (criterios de evaluación)	¿Qué nos dará evidencia de aprendizaje?
<p>“Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información del texto escrito. • Infiere e interpreta información del texto. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito. 	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica información explícita, relevante y complementaria que se encuentra en distintas partes del texto. • Dice de qué tratará el texto, a partir de algunos indicios como título; asimismo, contrasta la información del texto que lee. • Deduce características implícitas de hechos y lugares, y determina el significado de palabras, según el contexto. Establece relaciones lógicas entre las ideas del texto escrito, como intención-finalidad, tema, causa-efecto, semejanza-diferencia y enseñanza y propósito, a partir de información relevante explícita e implícita. • Opina sobre el contenido, la organización textual, y el efecto del texto en los lectores, a partir de su experiencia y del contexto sociocultural en que se desenvuelve. 	<p>cuestionario de lectura</p>
Enfoques transversales	Actitudes o acciones observables	

PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
<ul style="list-style-type: none"> • Buscar imagen de un dado y sacar copias del texto y las fichas que se van a trabajar. • Elaborar un dado con caja de cartón y forrarlo con papel de color. • Elaborar 12 cartelitos de colores • Elaborar en un papelote con tabla de puntaje. 	<ul style="list-style-type: none"> • Imagen • Cartelito con el Título de la lectura. • Dado con preguntas. • Fichas • Plumones • Cartelitos • Parlante de música • Tabla de puntaje

MOMENTOS Y TIEMPOS DE LA SESIÓN

MOMENTOS	ESTRATEGIAS
	La docente les da la bienvenida a los estudiantes y se les organiza por grupos y a la vez en forma de U. ¿Se les muestra la imagen de un dado? (Anexo 1) y se les pregunta: ¿Alguna vez han jugado con

<p>INICIO</p> <p>15 minutos</p>	<p>un dado? ¿Qué juegos han realizado? ¿Es divertido? ¿Les gustaría que hoy juguemos con un dado? ¿Por qué?</p> <p>Luego del diálogo presenta el propósito de la sesión: Comprendemos un texto jugando con el “Súper dado”.</p> <p>Se acuerda con los estudiantes algunas normas de convivencia que ayuden a trabajar y aprender mejor entre todos.</p>
<p>DESARROLLO</p> <p>60 minutos</p>	<p>Antes de la lectura</p> <p>La docente explica a los estudiantes el desarrollo del juego: “Jugamos con el Súper dado” y las reglas que tienen que cumplirse.</p> <p>La docente pega un cartel con la frase “Podemos salvar una vida” (anexo 2) y pide que observen por un momento para luego responder algunas preguntas que se harán.</p> <p><i>Primera ronda utilizando el Súper dado</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • El dado tiene 6 lados, 4 de ellos tendrán preguntas, el quinto lado estará en rojo que significa cero, y el último lado restante tendrá una cara triste que significará -1 punto. Cada pregunta acertada valdrá (2 puntos). En esta primera ronda se lanzará 12 veces. <p>Luego forman un círculo, la docente se ubica en el centro y saca el Súper dado. Una vez iniciado el juego, este es entregado a uno de los estudiantes y al ritmo de una música, se lo pasarán de mano en mano. Cuando la música pare, el estudiante que se queda con el dado, lanza de abajo hacia arriba y la pregunta que le salga tendrá que responderla en un (cartelito) y colocar el número de la pregunta. Luego lo pegará en la tabla de puntaje (anexo 3).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Si se vuelve a repetir la misma pregunta en el mismo equipo, no pierde ni gana y se vuelve a pasar, pero si se vuelve a repetir la misma pregunta en otro equipo tendrán que responder y seguir la secuencia del juego. <p>Durante la lectura</p> <p>Luego cada estudiante recibirá una copia del texto (anexo 4). El estudiante tendrá que leer minuciosamente, utilizando las estrategias de lectura que ya conoce (durante este proceso se dará cuenta si la pregunta que respondió estuvo correcta). Se les dará un tiempo prudente.</p> <p>Después de la lectura</p>

	<p><i>Segunda ronda con el Súper dado</i></p> <p>Terminando de leer se vuelve a pasar el dado, pero esta vez con preguntas sobre el texto leído, y se hace la misma secuencia. A diferencia de la primera vez, que lo pasaron de mano en mano, siguiendo un orden; en esta segunda ronda, podrán pasarla o lanzarla a quién deseen hasta que pare la música, y el afortunado leerá la pregunta en voz alta y dará la respuesta.</p> <p>Los compañeros confirmarán con un SI o con un NO y se sigue el juego. Si es SI ganan el punto (preguntas por nivel NL=2, NI=4, NC=3) y si es NO; no pasa nada; y se vuelve a pasar el dado.</p> <p>El Súper dado se lanzará 12 veces.</p> <p>Finalmente se suman los puntos que se ganaron antes y después de la lectura en la tabla de puntaje. Gana el equipo que obtenga más puntos.</p> <p>Desarrollan un cuestionario individualmente (anexo 5) del texto que han leído.</p>
<p>CIERRE</p> <p>15 minutos</p>	<p>Luego la docente felicita a todos los estudiantes y promueve la meta cognición de los niños a través de preguntas: ¿Les gustó el juego? ¿Se logró el propósito del juego? ¿Qué actividad me ha permitido lograrlo? ¿Qué me faltaría mejorar? ¿Cuál es mi compromiso para consolidar el propósito del juego? Tarea: Leer el texto (Anexo 6) y elaborar un dado pequeño con preguntas.</p>

ANEXOS



Anexo 1



Anexo 2

Podemos Salvar una Vida

Anexo 3

TABLA DE PUNTAJE			
GRUPOS	RONDA 1	RONDA 2	TOTAL
	Cada pregunta vale 2 puntos	Cada pregunta vale N.L (2) N.I (4) N.C (3)	
GRUPO 1			
GRUPO 2			
GRUPO 3			
GRUPO 4			
GRUPO 5			
GRUPO 6			

Súper dado: Ronda 1 (preguntas)

1. ¿Qué significa salvar una vida?
2. Menciona 4 formas en que podremos salvar una vida.
3. ¿Qué necesitan las personas que sufren de leucemia, del corazón para seguir viviendo?
4. ¿Podremos salvar una vida estando muerto? ¿Por qué?

Súper dado: Ronda 2 (preguntas)

1. ¿En qué consiste un trasplante?
2. ¿Qué es lo que aún no se promueve en el Perú? ¿Por qué?
3. ¿Qué es lo que necesito para ser un donante?
4. ¿Si tuvieras compatibilidad genética, te someterías a un trasplante para salvar la vida de alguien que no conoces? ¿Por qué?

Anexo 4

PODEMOS SALVAR UNA VIDA

Salvar la vida de más de más de 1000 personas en el Perú, hoy puede ser posible gracias al trasplante de órganos para aquellas personas que padecen de enfermedades graves que afectan sus órganos vitales.

En el Perú aún no se promueve una cultura de donación de órganos, es por esta razón que las personas no se atreven a hacerlo, por prejuicios o falta de información.

El Papa Juan Pablo II dijo en su encíclica “Evangelio de vida”, que donar es uno de los actos más nobles y bondadosos que pueda realizar el ser humano.

Pero a pesar de todo, todavía hay personas que no toman conciencia hasta que esta situación les afecta directamente, es en ese momento que comprende la importancia de poder dar vida a otras personas.

El trasplante de órganos es un tema de vida o muerte, quizás la única alternativa para muchos pacientes de continuar viviendo.

El donante puede ser una persona viva o alguien que acaba de fallecer a causa de un accidente, siempre y cuando exista compatibilidad genética, para ello se realizan estudios rigurosos.

Los órganos que se donan son: corazón, riñones, pulmones, páncreas, y ojos. También se donan tejidos como: piel, médula ósea, vasos sanguíneos, cartílagos, huesos, válvulas cardíacas, nervios o tendones.

Para poder someterse a este tipo de trasplante, la persona debe tener mínimo ocho meses de vida.

Es importante que la donación sea un acto voluntario, lo cual se indica en el reverso de DNI.



CUESTIONARIO

NOMBRE: _____ 5TO

Responde las siguientes preguntas

1. ¿En qué consiste un trasplante?
2. ¿Qué órganos pueden ser donados?
3. ¿A partir de qué edad puede hacerse un trasplante?
4. ¿Qué necesito para ser donante?
5. ¿Cuándo el texto menciona: “hay personas que no toman conciencia hasta que esta situación les afecta directamente” ¿A qué se refiere?
6. ¿Por qué crees que la persona debe tener mínimo 8 meses para someterse a un trasplante?
7. ¿Qué crees que significa fomentar?
8. Escribe un comentario sobre la falta de fomento de una cultura de donación de órganos en nuestro país.
9. ¿Qué valores predominan en aquellas personas que donan sus órganos en vida?

Anexo 6

LAS ESCALERAS

Las escaleras se suben de frente, pues hacia atrás o de costado resultan muy incómodas. La posición natural consiste en mantenerte de pie, los brazos colgados sin esfuerzo, la cabeza levantada, aunque no tanto, que los ojos dejen ver los escalones que están por encima del que pisas, y respirando lenta y regularmente.



Para subir una escalera se comienza por levantar esa parte del cuerpo situada abajo a la derecha, cubierta casi siempre por unos zapatos, y que cabe exactamente en el escalón. Puesta en el peldaño dicha parte, que llamaremos pie, se recoge la otra parte de la izquierda (también llamada pie, pero que no debe confundirse con el pie que antes habíamos subido) y, llevándola a la altura del pie, se le hace seguir hasta colocarlo en el segundo escalón, con lo cual en éste descansará el pie.

Los primeros peldaños son siempre los más difíciles, hasta adquirir la coordinación necesaria. La coincidencia de nombres entre el pie y el pie hace difícil la explicación. Cuídese especialmente de no levantar al mismo tiempo el pie y el pie. Llegado en esta forma al segundo escalón, basta repetir los movimientos hasta encontrarse con el final de la escalera.

CUESTIONARIO

NOMBRE: _____ 5TO

1. ¿Cómo se suben unas escaleras? ¿Por qué no debe hacerse de otro modo?

2. ¿Cómo describe "el pie" en el texto?

3. ¿Por qué crees que la coincidencia entre "el pie" y "el pie" hace difícil la explicación?

4. ¿Crees que es necesario recibir indicaciones para subir una escalera? ¿Por qué?

5. En la frase "cuídese especialmente de no levantar al mismo tiempo el pie y el pie".
¿Qué diferencia hay entre un pie y otro? Añade un calificativo tanto a un pie como a otro pie que sea más fácil diferenciarlos.

9. ¿Qué piensas de la lectura? ¿Te ha gustado? ¿Por qué?

REFERENCIAS

- Alexander, P. & Fox, E. (2004). A historical perspective on reading research and practice. En INTERNATIONAL READING ASSOCIATION. Theoretical ,models and processes of reading. Recuperado de <http://www.reading.org/publish.aspx?page=bk502-2->
- Abarca, S. (1992). *Psicología del niño en la edad escolar*. San José - Costa Rica: EUNED.
- Andino, M. (2015). Estudio de la comprensión lectora y su influencia en el rendimiento académico relevante en los escolares de sexto grado “A” de la Unidad Educativa Brethren (Tesis de maestría). Recuperada de <http://repositorio.puce.edu.ec/handle/22000/8069>
- Arce, E. (2015). La comprensión lectora y resolución de problemas matemáticos en alumnos del sexto grado de primaria con dificultades de aprendizaje en matemáticas de la Institución Educativa César Abraham Vallejo de Abancay (Tesis de maestría). Recuperada de <https://alicia.concytec.gob.pe>
- Bojorquez, D. (1996). *Manual de Educación Inicial* . Lima - Perú: Edit Abedul.
- Caballero, A. (2010). *El juego. Un recurso invaluable*. México: Fuentes.
- Cairney, T. (1992). *Enseñanza de la comprensión lectora*. 1.^a ed. Madrid: Morata.
- Caro, D., Espinosa, G., Montané, A. y Tam, M . (2003). Una aproximación a la alfabetización lectora de los estudiantes peruanos de 15 años. Lima-Perú
- Casany, D., Luna, M. y Sanz, G. (1998). *Enseñar lengua*. (4.^a ed.). Barcelona: Graó.
- Catalá, G., Catalá, M., Molina, E. y Monclus, R. (2001). *Evaluación de comprensión lectora prueba ACL 1° a 6° de primaria*. Barcelona: Graó.
- Catalá, G. (2007). *Evaluación de comprensión lectora*. (3.^a ed). Barcelona: Graó.
- Chávez , J. (2019). Estrategia de juegos educativos para mejorar la expresión oral de los niños la sección “Conejitos” de 4 años de edad de la Institución Educativa particular el Carmen, Cajamarca - 2015 (Tesis de maestría). Recuperado de <http://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/UNPRG/3076/BC-tes-TMP-1893.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Cepeda, M. (enero, 2017). “El juego como estrategia lúdica de aprendizaje. *Revista Magisterio*. Recuperada <https://www.magisterio.com.co/art%C3%ADculo/el-juego-c%C3%B3mo-estrategia-ludica-de-aprendizaje>
- Chuquicagua, Y. y Ugaz, L. (2016). El texto ícono-verbal como estrategia didáctica para estimular la comprensión de textos en los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial n 036 “María del Cielo” del pueblo joven Diego Ferre de Chiclayo- 2016. (Tesis de Grado, I.S.E.P “ Sagrado Corazón de Jesús”. Chiclayo). Acceso el 15 de octubre del 2019)
- Coll, C. y Solé, I. (1989). Aprendizaje significativo y ayuda pedagógica. Cuadernos de pedagogía número 168.
- Contreras, N. y Correa, E. (2019). Programa de juegos verbales “dialogando con alegría” para mejorar la expresión oral en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°212 distrito Decumba, provincia Utcubamba, Región Amazonas (Tesis de segunda especialidad). Recuperado de <http://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/UNPRG/3457/BC-TES-TMP-2267.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Cooper, D. (1999). *Cómo mejorar la comprensión lectora* . España: Edit Paidós
- Dubois, M. E. (1995). *El proceso de la lectura: de la teoría a la práctica*. Buenos Aires: Aique.
- ECE.(2018). Informe Nacional de Resultados. Recuperado de <http://umc.minedu.gob.pe>
- Flórez, M. y Gordillo, A. (Enero / junio, 2009). Los niveles de comprensión lectora: hacia una enunciación investigativa y reflexiva para mejorar la comprensión lectora en estudiante universitario. *Revista Actualidades Pedagógicas*. (53), 95-107.
- Franco, A. y Simioli, P. (21 de Febrero, 2019). Un enfoque basado en juegos educativos para aprender geometría en educación primaria. *Revista Educación e Pesquisa*. Recuperado de http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S1517-97022019000100509&lng=en&nrm=iso&tlng=es
- Hernández, R., Fernández., C. y Baptista, P. (2014) *Metodología de la investigación*. México: MacGraw-Hill.

- Herimilich, J.E. y Pittelma, S. (1991). *Los mapas semánticos: estrategias de aplicación en el aula*. Madrid: Visor.
- Kabalen, D. y Sánchez, M. (2001). *Lectura analíticocrítica*. Editorial trillas. México.
- Laura, P. (2018). Estrategias didácticas para la mejora del nivel de comprensión lectora en los estudiantes de la Institución Educativa N° 87009-03 – Pampacocha. Recuperado de https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/USIL_914699b143a4ccdad23b8688619e9856
- Martín, & Martín, T. (2009). Influencia de la motivación intrínseca y extrínseca sobre la transmisión de conocimiento. *Revista de economía pública, social y cooperativa*.
- Ministerio de educación (2018). Lineamientos de la Educación Básica
- Montero, B. (Abril del 2017). Experiencias docentes. Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: Una Revisión de la Literatura. *Revista Pensamiento Matemático*. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/autor?codigo=4154437>
- Méndez, Z. (2008). Aprendizaje y cognición. (10.^a ed.). San José - Costa Rica: EUNED.
- Meneses, M. y Monge, M. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. *Revista de Educación UCR*. Recuperado: <http://www.Redalyc.Org/pdf/440/44025210.pdf>.
- Ministerio de Educación (2019). Currículo Nacional. Recuperado de <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-2016-2.pdf>
- Montañas. (2000). El juego en el medio escolar. *Revista ensayos*, vol. 15, p. 235-260.
- Muñiz, M. y Peláez, M. (2010). La utilización del juego como estrategia didáctica en el proceso de inter-aprendizaje para favorecer el desarrollo bio-psico-social de los niños y las niñas de kinder del jardín de Infantes Richard Macay, año lectivo 2009-2010 (Tesis de Licenciatura) .Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabi de Ecuador 2010.
- Muñoz, D. (2015). La comprensión lectora a través del uso de las tecnologías de la información y la comunicación en los participantes del Séptimo año de la Escuela Técnica Agropecuaria Marino Melendro de la Ciudad de Ibagué, Colombia. (Tesis de maestría). Recuperada de [https:// repository.ut.edu.co/handle/001/1642](https://repository.ut.edu.co/handle/001/1642)
- Neuman, S. & Celano, D. (2012). *Giving our children a fighting chance*. Teachers College Columbia University: Nueva York.

- Organización para la Cooperación y el Desarrollo y el Desarrollo Económico (OCDE,2015). Excelencia y equidad en la educación. Recuperada de <https://www.oecd.org/pisa/pisa-2015>
- Patiño, C. (febrero 2019). Juegos Educativos Implementados por el Docente como Estrategia para el Conocimiento Matemático de los Niños. *Revista Scientific*. Recuperado de <https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2019.4.11.3.67-81>
- Piaget, J. (1962). *Play Dreams y Imitation in Childhood*. 1.^a ed. New York, Estados Unidos: Norton.
- Piaget J., (1975) Introducción a la epistemología genética. Buenos Aires. Paidós. Cap II.
- Piaget, J. (1992). *Seis estudios de psicología*. Lima: Blando.
- Pinzás, J. (2001). *Se aprende a leer, leyendo*. 1.^a ed. Lima: Tarea. Asociación de publicaciones educativas.
- Pinzás, J. (2003). *Metacognición y lectura*. (2.^a ed). Lima: Fondo Editorial de la PUCP
- Pinzás, J. (2006). *Guía de estrategias metocognitivas para desarrollar la comprensión lectora*. Lima: Ministerio de Educación.
- Programa Curricular de Educación Primaria (2019). Recuperado de <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-nivel-primaria-ebr.pdf>
- Resultados ECE-2018. (UMC) Oficina de Medición de la Calidad de Aprendizaje. Recuperado de <http://umc.minedu.gob.pe/resultados-ece-2018/>
- Román, C. y Cahuana, Y. (2019). Juegos verbales como estrategia en el desarrollo de la comunicación oral en los niños y niñas de la institución educativa N° 521. MAMAC (Tesis de segunda especialidad). Recuperado de <http://repositorio.unh.edu.pe/bitstream/handle/UNH/2511/TESIS-SEG-ESP-FED-2019-CAHUANA%20CONTRERAS%20Y%20R%C3%93MAN%20TACUNAN.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Ruiz, M. (2017). *El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil*. Universidad de Cantabria.

- Sierra, C. (2019). Niveles de comprensión de lectora en estudiantes de sexto grado de primaria de una Institución Educativa pública del Callao. Lima –Perú.
- Solé, I. (2000). *Estrategias de lectura*. (9.ªed.). Barcelona: Graó.
- Smith, F. (1997). *Comprensión de la lectura*. Trilla: México.
- Vásquez, J. (2016). Círculos de comprensión lectora en cuarto grado de primaria dentro de la Escuela Maria Enriqueta de la localidad de Poza Rica de Hidalgo en la ciudad de Veracruz. (Tesis de maestría) Recuperada de <https://edigital.uv.mx/bitstream/handle/123456789/>
- Vega, J., & Alva, C. (2008). *Métodos y técnicas de comprensión lectora para el éxito escolar*. Lima: San Marcos.
- Vela, R., García, M. y Peña, J. (2005). *Taller de redacción y comprensión lectora*. Perú: San Marcos.
- Vigotsky, L. (1979). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Grijalbo: Buenos Aires.

ANEXOS

Anexo 01

CUESTIONARIO

I.- DATOS INFORMATIVOS

1.1.- Alumno :

1.2.- Grado :

1.3. -Institución Educativa:

1.4.- Lugar

1.5.- Fecha :

II.-INSTRUCCIONES

Lee atentamente el texto

Los mosquitos de Santa Rosa

Santa Rosa Tenía en su casa un huerto en el que construyó una ermita para orar y meditar. Pero no estaba sola, pues en ese lugar también habitaban cientos de mosquitos que volaban alrededor y hacían ruido, impidiendo el recogimiento de la Santa.

Entonces Rosa habló con los mosquitos e hicieron el siguiente pacto: ella no les molestaría y ellos no lo picarían ni harían ruido. Y el pacto se cumplió por ambas partes. Cuando la Santa daba la orden de alabanza al señor, los mosquitos la obedecían y empezaba así un concierto de trompetillas que terminaba cuando les indicaba que fueran por sus alimentos.

Así transcurrieron los días, hasta que una vez la Santa se olvidó de dar la orden de buen comportamiento y la beata Catalina, que estaba de visita sufrió las consecuencias, al sentir que la picaban la beata mató un mosquito. Santa Rosa le pidió que no volviera hacerlo y a cambio le ofreció que los mosquitos no volverían a picarla. Y así ocurrió: no hubo zancudo que se atreviera a picar a la beata Catalina.

Pero Santa Rosa también se sirvió de ellos para castigar a la beata Frasquita Montoya, que por temor a los mosquitos no se acercaba a la ermita. Rosa les ordenó a tres de ellos picar a la beata, uno en nombre del Padre, otro en nombre del hijo y el tercero en nombre del Espíritu Santo. Y seguidamente sintió la beata el aguijón de tres mosquitos en el rostro.

¡Que dominio el que tenía nuestra Santa Rosa Sobre estos molestos bichos!

Lee detenidamente las preguntas que se plantean, elige la respuesta correcta y marca con una x (01 punto)

1. ¿Qué tenía Santa Rosa en su casa?

- a) Un huerto.
- b) Una ermita.
- c) mosquitos.

2. ¿Qué hicieron los mosquitos con Santa Rosa?

- a. Una oración.
- b. Un pacto.
- c. Un alboroto.

3. ¿Quién era Frascquita Montoya

- a. Una Santa.
- b. Una beata.
- c. Una amiga de Santa Rosa.

4. ¿Quién olvidó de dar la orden de buen comportamiento a los mosquitos?

- a. la beata.
- b. La ermita.
- c. Santa Rosa.

5. ¿Dónde meditaba Santa Rosa?

- a. En su casa.
- b. En el huerto.
- c. En la iglesia.

6. ¿Qué significa pacto?

- a. Diálogo.
- b. Acuerdo.
- c. pleito.

7. ¿Por qué la Beata Catalina mató un mosquito?

- a. Porque la picó.
 - b. Porque quiso.
 - c. Porque los mosquitos no la querían.
8. ¿Qué hubiera pasado si no hacían un pacto Santa Rosa y los mosquitos?
- a. Todos hubieran rezado.
 - b. Los mosquitos picaran a todos.
 - c. Nadie viviría en paz.
9. ¿Por qué los mosquitos picaron a la beata Catalina?
- a. Porque no la conocían.
 - b. Porque no habían hecho un pacto.
 - c. Porque Santa Rosa se olvidó de dar la orden del buen comportamiento.
10. ¿A qué se refiere cuando el texto dice : impidiendo el recogimiento de la Santa?
- a. Que logra terminar de orar a Dios.
 - b. Que no logra terminar con su meditación a Dios.
 - c. Que no se puede levantar.
11. ¿Por qué los mosquitos picaron a Frasquita Montoya en el nombre del Padre, del Hijo y del Espíritu Santo?
- a. Para recordarle que se debe rezar en la ermita.
 - b. Porque así se lo ordenaron.
 - c. Para que se haga la señal de la cruz.
12. ¿Qué otro título le pondrías al texto?
- a. La casa de Santa Rosa.
 - b. Los mosquitos hacen ruido.
 - c. La beata Catalina.
13. ¿Crees que Santa Rosa oraría si no tendría una ermita?
- a. No, porque solo en las ermitas se reza.
 - b. Si, porque las Santas siempre rezan.
 - c. Si, porque cualquier lugar es bueno para rezar.
14. ¿Por qué crees que habitan muchos mosquitos en casa de Santa Rosa?

- a. Porque era campo.
 - b. Porque era una ciudad.
 - c. Porque era una iglesia.
15. ¿Qué opinas de hacer un pacto con alguien? ¿Por qué?
- a. Es interesante, porque podemos llegar a un acuerdo y realizar algo.
 - b. No me interesa, porque no le encuentro sentido.
 - c. Es bueno, porque haríamos muchas cosas divertidas.
16. ¿Qué valores encuentras en la lectura?
- a. Amor, respeto, obediencia.
 - b. Paciencia, amor, amistad.
 - c. Amor, lealtad, respeto.
17. ¿Crees que es bueno matar a los mosquitos?
- a. No, porque son insectos que merecen vivir.
 - b. Si, porque son molestos.
 - c. Si, porque no dejan rezar.
18. ¿Crees que hacía bien Santa Rosa en dominar a los mosquitos?
- b. Si, porque hacían ruido.
 - c. Si, por así podía meditar.
 - d. Si, porque deben volar libremente.
19. ¿Qué piensas del comportamiento de los mosquitos?
- a. Que son molestos.
 - b. Que les gusta hacer ruido.
 - c. Que son obedientes.
20. ¿Qué tipo de texto presenta el autor?
- a. Argumentativo.
 - b. Expositivo.
 - c. Narrativo.

Anexo 02

GUIÓN DE ENTREVISTA

I.- DATOS INFORMATIVOS

- 1.1.- Entrevistada :
1.2.- Cargo : Docente de aula
1.3.- Lugar :
1.4.- Tema de la entrevista: Proceso de Enseñanza Aprendizaje en la comprensión de textos
1.5.- Fecha :
1.6.- Entrevistadores : Br. Díaz Tantarico Lucy Mabel
Br. Pérez Torres Wilson Agustín

II.-PREGUNTAS

- 1.- ¿Qué actitudes demuestran sus estudiantes en las horas de lectura?
- 2.- ¿Cuáles son las mayores deficiencias de los estudiantes en la comprensión de textos?
- 3.- ¿Qué material didáctico utilizas en la práctica de lectura?
- 4.- ¿Cuáles son los métodos, técnicas, estrategias para su uso y lograr la comprensión de textos en quinto grado de Educación Primaria? ¿Por qué?
- 5.- ¿Durante la lectura se fomenta el debate o la discusión de ideas?
- 6.- ¿Incorpora juegos en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectura con sus estudiantes? Especifique que juegos.
- 7.-¿Qué limitaciones encuentra para la enseñanza de la comprensión de textos?
- 8.- Alguna sugerencia para trabajar la comprensión de textos?

Fuente: Elaboración Propia

Gracias

Anexo 03

MATRIZ DE CONFIABILIDAD DEL COEFICIENTE α DE CRONBACH

	ÍTEMS																				X
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
SUJETO. 1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	15
2	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	17
3	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	16
4	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	14
5	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	16
6	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	15
7	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	15
8	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	17
9	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	16
10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	17
11	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
12	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	16
13	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	17
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	14
15	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	15
16	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	15
17	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	16
18	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	17
19	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	16
20	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	15
VARIABLE	0,21	0,2	0,32	0,2	0,16	0,2	0,32	0,12	0,3	0,2	0,32	0,1	0,22	0,2	0,13	0,2	0,22	0,16	0,1	0,31	15,7

$$\alpha = \frac{N}{(N-1) \left[\frac{1 - \sum (Y_i)^2}{5^2 X} \right]}$$

$$\alpha = 0,73$$

Para la validación del instrumento se aplicó un cuestionario a 20 estudiantes a través del coeficiente Alfa de Cronbach. Este coeficiente, desarrollado por J.L.Cronbach, requiere de una sola administración del instrumento de medición y produce valores que oscilan entre 0 y 1.

Anexo 04
BAREMO

1. Establecimiento del rango (R)

Número de items : 20

Puntuación máxima : 01

Puntuación mínima : 0

$$R = 20 (01) - 20 (0)$$

$$R = 20 - 0$$

$$R = 20$$

2. Construcción de niveles

Muy bueno	}	04 intervalos
Bueno		
Regular		
Malo		

3. Formación de la amplitud de cada intervalo (C)

$$C = \frac{R}{I}$$

I

$$C = \frac{20}{4}$$

04

$$C = 05$$

4. Construcción de intervalos

Muy bueno [16-20]

Bueno [11-15]

Regular [06-10]

Malo [0-05]

Anexo 05

Validación del instrumento



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FICHA 2 DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE COMPRENSIÓN DE TEXTOS

I. INFORMACION GENERAL

- a. Nombres y apellidos del validador: Matr. Jenny Mercedes Silva Ravines
- b. Cargo e institución donde labora: Docente Tiempo Completo - Universidad César Vallejo
- c. Nombre del instrumento evaluado: Guion de Entrevista
- d. Autor del instrumento: Br. Lucy Mabel Díaz Tantarico
Br. Wilson Agustín Pérez Torres

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Revisar cada uno de los ítems del instrumento y marcar con un aspa dentro del recuadro (X), según la calificación que asigne a cada uno de los indicadores.

4. Deficiente (si menos del 30% de los ítems cumplen con el indicador)

5. Regular (si entre el 31% y 70% de los ítems cumplen con el indicador)

3. Buena (si más del 70% de los ítems cumplen con el indicador)

Aspectos de validación del instrumento	Indicadores	I			Observaciones Sugerencias
		D	R	B	
• PERTINENCIA	El guión de entrevista concuerda con lo previsto en los objetivos de investigación.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• COHERENCIA	Las acciones planificadas y los indicadores de evaluación responden a lo que se debe medir en la variable, sus dimensiones e indicadores.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• CONGRUENCIA	Cada ítem del guión de entrevista es congruente entre sí y con los conceptos que se miden.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• SUFICIENCIA	Los ítems del guión de entrevista son suficientes en cantidad y calidad y son acorde con la variable, sus dimensiones e indicadores.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• OBJETIVIDAD	Cada una de los ítems del guión de entrevista permitirán recoger la información objetiva respecto a sus dimensiones e indicadores de la variable.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• CONSISTENCIA	Las partes del guión de entrevista han formulado en concordancia a los fundamentos epistemológicos (teóricos y metodológicos) de la variable	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• ORGANIZACIÓN	Los ítems del guión de entrevista han sido elaboradas secuencialmente y distribuidas de acuerdo a dimensiones e indicadores de cada variable, de forma lógica.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• CLARIDAD	Los ítems del guión de entrevista están redactados en un lenguaje científicamente asequible para los sujetos a evaluar. (metodologías aplicadas, lenguaje claro y preciso)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• FORMATO	Cada uno de los ítems del guión de entrevista que se evalúa están escritos respetando aspectos técnicos exigidos para su mejor comprensión (tamaño de letra, espaciado, interlineado, nitidez, coherencia).	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• METODOLOGÍA	La relación entre la técnica y el instrumento propuesto responde al propósito de la investigación.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
CONTEO TOTAL				30	
(Realizar el conteo de acuerdo a puntuaciones asignadas a cada indicador)		C	B	A	Total

Coefficiente de validez: $\frac{A+B+C}{30} = \frac{30}{30} = 1$

6. CALIFICACIÓN GLOBAL

Ubicar el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y escriba sobre el espacio el resultado.

1 = Validez muy buena

Intervalos	Resultados
0.00 - 0.49	Validez nula
0.50 - 0.59	Validez muy baja
0.60 - 0.69	Validez baja
0.70 - 0.79	Validez aceptable
0.80 - 0.89	Validez buena
0.90 - 1.00	Validez muy buena

Firma: Jenny Mercedes Silva Ravines



FICHA 1 DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE COMPRENSIÓN DE TEXTOS

I. INFORMACION GENERAL

- a. Nombres y apellidos del validador: Ma. Janny Mercedes Silva Ravines
- b. Cargo e institución donde labora: Docente Titular Completo Universidad César Vallejo
- c. Nombre del instrumento evaluado: Cuestionario de comprensión de texto
- d. Autor del instrumento: Br. Lucy Mabel Díaz Tantarico
Br. Wilson Agustín Pérez Torres

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Revisar cada uno de los ítems del instrumento y marcar con un aspa dentro del recuadro (X), según la calificación que asigne a cada uno de los indicadores.

- 1. Deficiente (si menos del 30% de los ítems cumplen con el indicador)
- 2. Regular (si entre el 31% y 70% de los ítems cumplen con el indicador)
- 3. Buena (si más del 70% de los ítems cumplen con el indicador)

Aspectos de validación del instrumento		1	2	3	Observaciones Sugerencias
Criterios	Indicadores	D	R	B	
• PERTINENCIA	El cuestionario concuerda con lo previsto en los objetivos de investigación.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• COHERENCIA	Las acciones planificadas y los indicadores de evaluación responden a lo que se debe medir en la variable, sus dimensiones e indicadores.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• CONGRUENCIA	Cada parte del cuestionario es congruente entre sí y con los conceptos que se miden.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• SUFICIENCIA	Las partes del cuestionario son suficientes en cantidad y calidad y son acorde con la variable, sus dimensiones e indicadores.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• OBJETIVIDAD	Cada una de las partes del cuestionario permitirán recoger la información objetiva respecto a sus dimensiones e indicadores conceptuales y operacionales.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• CONSISTENCIA	Las partes del cuestionario han formulado en concordancia a los fundamentos epistemológicos (teóricos y metodológicos) de la variable	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• ORGANIZACIÓN	Las partes del cuestionario han sido elaboradas secuencialmente y distribuidas de acuerdo a dimensiones e indicadores de cada variable, de forma lógica.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• CLARIDAD	Las partes de cuestionario están redactadas en un lenguaje científicamente asequible para los sujetos a evaluar. (metodologías aplicadas, lenguaje claro y preciso)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• FORMATO	Cada una de las partes del cuestionario que se evalúa están escritos respetando aspectos técnicos exigidos para su mejor comprensión (tamaño de letra, espaciado, interlineado, nitidez, coherencia).	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• ESTRUCTURA	El cuestionario cuenta con los fundamentos, diagnóstico, objetivos, planeación estratégica y evaluación de los indicadores de desarrollo.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
CONTEO TOTAL				30	
(Realizar el conteo de acuerdo a puntuaciones asignadas a cada indicador)		C	B	A	Total

Coefficiente de validez: $\frac{A+B+C}{30} = \frac{30}{30} = 1$

3. CALIFICACIÓN GLOBAL

Ubicar el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y escriba sobre el espacio el resultado.

1 = Validez muy buena

Intervalos	Resultados
0.00 - 0.49	Validez nula
0.50 - 0.59	Validez muy baja
0.60 - 0.69	Validez baja
0.70 - 0.79	Validez aceptable
0.80 - 0.89	Validez buena
0.90 - 1.00	Validez muy buena

Firma Janny Mercedes Silva Ravines

FICHA 2 DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE COMPRENSIÓN DE TEXTOS

I. FORMACION GENERAL

- a. Nombres y apellidos del validador: Marta Lilia Pilax Tizabanti Quroz
- b. Cargo e institución donde labora: Coordinadora de la Escuela de Educación Primaria
- c. Nombre del instrumento evaluado: Guía de Entrevista
- d. Autor del instrumento: Br. Lucy Mabel Díaz Tantarico
Br. Wilson Agustín Pérez Torres

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Revisar cada uno de los ítems del instrumento y marcar con un aspa dentro del recuadro (X), según la calificación que asigne a cada uno de los indicadores.

4. Deficiente (si menos del 30% de los ítems cumplen con el indicador)
5. Regular (si entre el 31% y 70% de los ítems cumplen con el indicador)
3. Buena (si más del 70% de los ítems cumplen con el indicador)

Aspectos de validación del instrumento		1	2	3	Observaciones Sugerencias
Criterios	Indicadores	D	R	B	
• PERTINENCIA	El guión de entrevista concuerda con lo previsto en los objetivos de investigación.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• COHERENCIA	Las acciones planificadas y los indicadores de evaluación responden a lo que se debe medir en la variable, sus dimensiones e indicadores.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• CONGRUENCIA	Cada ítem del guión de entrevista es congruente entre sí y con los conceptos que se miden.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• SUFICIENCIA	Los ítems del guión de entrevista son suficientes en cantidad y calidad y son acorde con la variable, sus dimensiones e indicadores.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• OBJETIVIDAD	Cada una de los ítems del guión de entrevista permitirán recoger la información objetiva respecto a sus dimensiones e indicadores de la variable.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• CONSISTENCIA	Las partes del guión de entrevista han formulado en concordancia a los fundamentos epistemológicos (teóricos y metodológicos) de la variable	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• ORGANIZACIÓN	Los ítems del guión de entrevista han sido elaboradas secuencialmente y distribuidas de acuerdo a dimensiones e indicadores de cada variable, de forma lógica.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• CLARIDAD	Los ítems del guión de entrevista están redactados en un lenguaje científicamente asequible para los sujetos a evaluar. (metodologías aplicadas, lenguaje claro y preciso)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• FORMATO	Cada uno de los ítems del guión de entrevista que se evalúa están escritos respetando aspectos técnicos exigidos para su mejor comprensión (tamaño de letra, espaciado, interlineado, nitidez, coherencia).	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• METODOLOGÍA	La relación entre la técnica y el instrumento propuesto responde al propósito de la investigación.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
CONTEO TOTAL					
(Realizar el conteo de acuerdo a puntuaciones asignadas a cada indicador)					
				30	
				C	B
				A	Total

Coefficiente de validez : $\frac{A+B+C}{30} = \frac{30}{30} = 1$

6. CALIFICACIÓN GLOBAL

Ubicar el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y escriba sobre el espacio el resultado.

1 = Validez muy buena

Intervalos	Resultados
0.00 – 0.49	Validez nula
0.50 – 0.59	Validez muy baja
0.60 – 0.69	Validez baja
0.70 – 0.79	Validez aceptable
0.80 – 0.89	Validez buena
0.90 – 1.00	Validez muy buena

Firma: _____





FICHA 1 DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE COMPRENSIÓN DE TEXTOS

I. INFORMACION GENERAL

- a. Nombres y apellidos del validador: Militaria Pilar Tirabanti Quiroz
 b. Cargo e institución donde labora: Coordinadora de la Escuela de Educación Primaria
 c. Nombre del instrumento evaluado: Cuestionario de Comprensión de Textos
 d. Autor del instrumento: Br. Lucy Mabel Díaz Tantarico
 Br. Wilson Agustín Pérez Torres

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Revisar cada uno de los ítems del instrumento y marcar con un aspa dentro del recuadro (X), según la calificación que asigne a cada uno de los indicadores.

1. Deficiente (si menos del 30% de los ítems cumplen con el indicador)
 2. Regular (si entre el 31% y 70% de los ítems cumplen con el indicador)
 3. Buena (si más del 70% de los ítems cumplen con el indicador)

Criterios	Indicadores	Aspectos de validación del instrumento			Observaciones Sugerencias
		1 D	2 R	3 B	
• PERTINENCIA	El cuestionario concuerda con lo previsto en los objetivos de investigación.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• COHERENCIA	Las acciones planificadas y los indicadores de evaluación responden a lo que se debe medir en la variable, sus dimensiones e indicadores.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• CONGRUENCIA	Cada parte del cuestionario es congruente entre sí y con los conceptos que se miden.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• SUFICIENCIA	Las partes del cuestionario son suficientes en cantidad y calidad y son acorde con la variable, sus dimensiones e indicadores.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• OBJETIVIDAD	Cada una de las partes del cuestionario permitirán recoger la información objetiva respecto a sus dimensiones e indicadores conceptuales y operacionales.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• CONSISTENCIA	Las partes del cuestionario han formulado en concordancia a los fundamentos epistemológicos (teóricos y metodológicos) de la variable	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• ORGANIZACIÓN	Las partes del cuestionario han sido elaboradas secuencialmente y distribuidas de acuerdo a dimensiones e indicadores de cada variable, de forma lógica.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• CLARIDAD	Las partes de cuestionario están redactados en un lenguaje científicamente asequible para los sujetos a evaluar. (metodologías aplicadas, lenguaje claro y preciso)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• FORMATO	Cada una de las partes del cuestionario que se evalúa están escritos respetando aspectos técnicos exigidos para su mejor comprensión (tamaño de letra, espaciado, interlineado, nitidez, coherencia).	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• ESTRUCTURA	El cuestionario cuenta con los fundamentos, diagnóstico, objetivos, planeación estratégica y evaluación de los indicadores de desarrollo.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
CONTEO TOTAL					30
(Realizar el conteo de acuerdo a puntuaciones asignadas a cada indicador)				C	B
				A	Total

Coefficiente de validez : $\frac{A+B+C}{30} = \frac{30}{30} = 1$

3. CALIFICACIÓN GLOBAL

Ubicar el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y escriba sobre el espacio el resultado.

1 = Validez muy buena

Intervalos	Resultados
0.00 – 0.49	Validez nula
0.50 – 0.59	Validez muy baja
0.60 – 0.69	Validez baja
0.70 – 0.79	Validez aceptable
0.80 – 0.89	Validez buena
0.90 – 1.00	Validez muy buena

Firma _____



FICHA 2 DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE COMPRENSIÓN DE TEXTOS
I. INFORMACION GENERAL

- a. Nombres y apellidos del validador: Mora Carolina, Antonita Manayay
 b. Cargo e institución donde labora: Docente a tiempo completo "Universidad César Vallejo"
 c. Nombre del instrumento evaluado: Entrevista - Guión de entrevista
 d. Autor del instrumento: Br. Lucy Mabel Díaz Tantarico
 Br. Wilson Agustín Pérez Torres

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Revisar cada uno de los ítems del instrumento y marcar con un aspa dentro del recuadro (X), según la calificación que asigne a cada uno de los indicadores.

4. Deficiente (si menos del 30% de los ítems cumplen con el indicador)
 5. Regular (si entre el 31% y 70% de los ítems cumplen con el indicador)
 3. Buena (si más del 70% de los ítems cumplen con el indicador)

Aspectos de validación del instrumento		1	2	3	Observaciones Sugerencias		
Criterios	Indicadores	D	R	B			
• PERTINENCIA	El guión de entrevista concuerda con lo previsto en los objetivos de investigación.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>			
• COHERENCIA	Las acciones planificadas y los indicadores de evaluación responden a lo que se debe medir en la variable, sus dimensiones e indicadores.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>			
• CONGRUENCIA	Cada ítem del guión de entrevista es congruente entre sí y con los conceptos que se miden.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>			
• SUFICIENCIA	Los ítems del guión de entrevista son suficientes en cantidad y calidad y son acorde con la variable, sus dimensiones e indicadores.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>			
• OBJETIVIDAD	Cada una de los ítems del guión de entrevista permitirán recoger la información objetiva respecto a sus dimensiones e indicadores de la variable.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>			
• CONSISTENCIA	Las partes del guión de entrevista han formulado en concordancia a los fundamentos epistemológicos (teóricos y metodológicos) de la variable	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>			
• ORGANIZACIÓN	Los ítems del guión de entrevista han sido elaboradas secuencialmente y distribuidas de acuerdo a dimensiones e indicadores de cada variable, de forma lógica.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>			
• CLARIDAD	Los ítems del guión de entrevista están redactados en un lenguaje científicamente asequible para los sujetos a evaluar. (metodologías aplicadas, lenguaje claro y preciso)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>			
• FORMATO	Cada uno de los ítems del guión de entrevista que se evalúa están escritos respetando aspectos técnicos exigidos para su mejor comprensión (tamaño de letra, espaciado, interlineado, nitidez, coherencia).	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>			
• METODOLOGÍA	La relación entre la técnica y el instrumento propuesto responde al propósito de la investigación.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>			
CONTEO TOTAL					30		
(Realizar el conteo de acuerdo a puntuaciones asignadas a cada indicador)				C	B	A	Total

Coefficiente de validez: $\frac{A+B+C}{30} = \frac{30}{30} = 1$

Intervalos	Resultados
0.00 – 0.49	Validez nula
0.50 – 0.59	Validez muy baja
0.60 – 0.69	Validez baja
0.70 – 0.79	Validez aceptable
0.80 – 0.89	Validez buena
0.90 – 1.00	Validez muy buena

6. CALIFICACIÓN GLOBAL

Ubicar el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y escriba sobre el espacio el resultado.

1 = Validez muy buena

Firma: 



FICHA 1 DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE COMPRENSIÓN DE TEXTOS

I. INFORMACION GENERAL

- a. Nombres y apellidos del validador: Mgtr. Carolina Astonces Manayay
 b. Cargo e institución donde labora: Docente Tiempo Completo "Universidad César Vallejo"
 c. Nombre del instrumento evaluado: Comprensión de Textos - Cuestionario
 d. Autor del instrumento: Br. Lucy Mabel Díaz Tantarico
 Br. Wilson Agustín Pérez Torres

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Revisar cada uno de los ítems del instrumento y marcar con un aspa dentro del recuadro (X), según la calificación que asigne a cada uno de los indicadores.

1. Deficiente (si menos del 30% de los ítems cumplen con el indicador)
 2. Regular (si entre el 31% y 70% de los ítems cumplen con el indicador)
 3. Buena (si más del 70% de los ítems cumplen con el indicador)

Aspectos de validación del instrumento	Indicadores	1 2 3			Observaciones Sugerencias
		D	R	B	
• PERTINENCIA	El cuestionario concuerda con lo previsto en los objetivos de investigación.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• COHERENCIA	Las acciones planificadas y los indicadores de evaluación responden a lo que se debe medir en la variable, sus dimensiones e indicadores.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• CONGRUENCIA	Cada parte del cuestionario es congruente entre sí y con los conceptos que se miden.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• SUFICIENCIA	Las partes del cuestionario son suficientes en cantidad y calidad y son acorde con la variable, sus dimensiones e indicadores.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• OBJETIVIDAD	Cada una de las partes del cuestionario permitirán recoger la información objetiva respecto a sus dimensiones e indicadores conceptuales y operacionales.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• CONSISTENCIA	Las partes del cuestionario han formulado en concordancia a los fundamentos epistemológicos (teóricos y metodológicos) de la variable	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• ORGANIZACIÓN	Las partes del cuestionario han sido elaboradas secuencialmente y distribuidas de acuerdo a dimensiones e indicadores de cada variable, de forma lógica.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• CLARIDAD	Las partes de cuestionario están redactadas en un lenguaje científicamente asequible para los sujetos a evaluar. (metodologías aplicadas, lenguaje claro y preciso)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• FORMATO	Cada una de las partes del cuestionario que se evalúa están escritos respetando aspectos técnicos exigidos para su mejor comprensión (tamaño de letra, espaciado, interlineado, nitidez, coherencia).	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• ESTRUCTURA	El cuestionario cuenta con los fundamentos, diagnóstico, objetivos, planeación estratégica y evaluación de los indicadores de desarrollo.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
CONTEO TOTAL				30	
(Realizar el conteo de acuerdo a puntuaciones asignadas a cada indicador)		C	B	A	Total

Coefficiente de validez: $\frac{A+B+C}{30} = \frac{30}{30} = 1$

3. CALIFICACIÓN GLOBAL

Ubicar el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y escriba sobre el espacio el resultado.

1 = Validez muy buena

Intervalos	Resultados
0.00 – 0.49	Validez nula
0.50 – 0.59	Validez muy baja
0.60 – 0.69	Validez baja
0.70 – 0.79	Validez aceptable
0.80 – 0.89	Validez buena
0.90 – 1.00	Validez muy buena

Firma [Firma]



FICHA 3 DE VALIDACIÓN DE SESIONES DE APRENDIZAJE CON JUEGOS EDUCATIVOS

I. INFORMACION GENERAL

- 1.1. Nombres y apellidos del validador: *Ma. Lucila Amparada Barantes*
 1.2. Cargo e institución donde labora: *Docente de aula*
 1.3. Nombre del instrumento evaluado: *Guía de Aprendizaje con juegos educativos*
 1.4. Autor (es) del instrumento: Br. Díaz Tantarico Lucy Mabel
 Br. Wilson Agustín Pérez Torres

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Revisar cada uno de los ítems del instrumento y marcar con un aspa dentro del recuadro (X), según la calificación que asigne a cada uno de los indicadores.

1. **Deficiente** (si menos del 30% de los ítems cumplen con el indicador)
 2. **Regular** (si entre el 31% y 70% de los ítems cumplen con el indicador)
 3. **Buena** (si más del 70% de los ítems cumplen con el indicador)

Criterios	Indicadores	Aspectos de validación del instrumento			Observaciones Sugerencias
		1 D	2 R	3 B	
• PERTINENCIA	Las sesiones de aprendizaje con juegos educativos posibilitan transformar lo previsto en los objetivos de investigación.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• COHERENCIA	Las sesiones de aprendizaje con juegos educativos planificados y los indicadores de evaluación responden a lo que se debe medir en la variable, sus dimensiones e indicadores.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• CONGRUENCIA	Cada parte de las sesiones de aprendizaje con juegos educativos son congruentes entre sí y con los conceptos que se miden.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
• SUFICIENCIA	Las sesiones de aprendizaje con juegos educativos son suficientes en cantidad para transformar la práctica expresada en la variable, sus dimensiones e indicadores.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
• OBJETIVIDAD	Cada una de las sesiones de aprendizaje con juegos educativos posibilita contrastar los comportamientos y acciones observables, que serán modificadas según el diagnóstico fáctico.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
• CONSISTENCIA	Las sesiones de aprendizaje con juegos educativos se han formulado en concordancia a los fundamentos epistemológicos (teóricos y metodológicos) de la variable a modificar.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
• ORGANIZACIÓN	Las sesiones de aprendizaje con juegos educativos han sido elaboradas secuencialmente y distribuidas de acuerdo a dimensiones e indicadores de cada variable, de forma lógica.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• CLARIDAD	Las sesiones de aprendizaje con juegos educativos están redactadas en un lenguaje científicamente asquible para los sujetos a evaluar. (metodologías aplicadas, lenguaje claro y preciso)	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
• FORMATO	Cada una de las sesiones de aprendizaje con juegos educativos que se evalúa están escritos respetando aspectos técnicos exigidos para su mejor comprensión (tamaño de letra, espaciado, interlineado, nitidez, coherencia).	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
• ESTRUCTURA	Las sesiones de aprendizaje con juegos educativos cuenta con los fundamentos, diagnóstico, objetivos, planeación estratégica y evaluación de los indicadores de desarrollo.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
CONTEO TOTAL					
(Realizar el conteo de acuerdo a puntuaciones asignadas a cada indicador)		C	B	A	Total

Coefficiente de validez : $\frac{A+B+C}{30} = \frac{24}{30} = 0,8$

III. CALIFICACIÓN GLOBAL

Ubicar el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y escriba sobre el espacio el resultado.

Validez buena = 0,8

<Intervalos	Resultados
0.00 – 0.49	Validez nula
0.50 – 0.59	Validez muy baja
0.60 – 0.69	Validez baja
0.70 – 0.79	Validez aceptable
0.80 – 0.89	Validez buena
0.90 – 1.00	Validez muy buena

Firma: *Lucila Amparada Barantes*

FICHA 3 DE VALIDACIÓN DE SESIONES DE APRENDIZAJE CON JUEGOS EDUCATIVOS

I. INFORMACIÓN GENERAL

- 1.1. Nombres y apellidos del validador: M.Sc. Percy García Sánchez
 1.2. Cargo e institución donde labora: COORDINADOR M.E. Psicopedagogía FEHR-HUSA
 1.3. Nombre del instrumento evaluado: SESIONES DE APRENDIZAJE CON JUEGOS EDUCATIVOS
 1.4. Autor (es) del instrumento: Br. Díaz Tantarico Lucy Mabel
 Br. Wilson Agustín Pérez Torres

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Revisar cada uno de los ítems del instrumento y marcar con un aspa dentro del recuadro (X), según la calificación que asigne a cada uno de los indicadores.

1. Deficiente (si menos del 30% de los ítems cumplen con el indicador)
 2. Regular (si entre el 31% y 70% de los ítems cumplen con el indicador)
 3. Buena (si más del 70% de los ítems cumplen con el indicador)

Aspectos de validación del instrumento		I	2	3	Observaciones Sugerencias
Criterios	Indicadores	D	R	B	
• PERTINENCIA	Las sesiones de aprendizaje con juegos educativos posibilitan transformar lo previsto en los objetivos de investigación.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• COHERENCIA	Las sesiones de aprendizaje con juegos educativos planificados y los indicadores de evaluación responden a lo que se debe medir en la variable, sus dimensiones e indicadores.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• CONGRUENCIA	Cada parte de las sesiones de aprendizaje con juegos educativos son congruentes entre sí y con los conceptos que se miden.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
• SUFICIENCIA	Las sesiones de aprendizaje con juegos educativos son suficientes en cantidad para transformar la práctica expresada en la variable, sus dimensiones e indicadores.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
• OBJETIVIDAD	Cada una de las sesiones de aprendizaje con juegos educativos posibilita contrastar los comportamientos y acciones observables, que serán modificadas según el diagnóstico fáctico.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
• CONSISTENCIA	Las sesiones de aprendizaje con juegos educativos se han formulado en concordancia a los fundamentos epistemológicos (teóricos y metodológicos) de la variable a modificar.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• ORGANIZACIÓN	Las sesiones de aprendizaje con juegos educativos han sido elaboradas secuencialmente y distribuidas de acuerdo a dimensiones e indicadores de cada variable, de forma lógica.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• CLARIDAD	Las sesiones de aprendizaje con juegos educativos están redactadas en un lenguaje científicamente asequible para los sujetos a evaluar. (metodologías aplicadas, lenguaje claro y preciso)	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
• FORMATO	Cada una de las sesiones de aprendizaje con juegos educativos que se evalúa están escritos respetando aspectos técnicos exigidos para su mejor comprensión (tamaño de letra, espaciado, interlineado, nitidez, coherencia).	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
• ESTRUCTURA	Las sesiones de aprendizaje con juegos educativos cuenta con los fundamentos, diagnóstico, objetivos, planeación estratégica y evaluación de los indicadores de desarrollo.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
CONTEO TOTAL					
(Realizar el conteo de acuerdo a puntuaciones asignadas a cada indicador)		C	B	A	Total

Coefficiente de validez : $\frac{A+B+C}{30} = \frac{10+15}{30} = 0,83$

<Intervalos	Resultados
0.00 – 0.49	Validez nula
0.50 – 0.59	Validez muy baja
0.60 – 0.69	Validez baja
0.70 – 0.79	Validez aceptable
0.80 – 0.89	Validez buena
0.90 – 1.00	Validez muy buena

III. CALIFICACIÓN GLOBAL

Ubicar el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y escriba sobre el espacio el resultado.

0,83 Validez buena



Firma: M.Sc. Percy García Sánchez

FICHA 3 DE VALIDACIÓN DE SESIONES DE APRENDIZAJE CON JUEGOS EDUCATIVOS

I. INFORMACIÓN GENERAL

- 1.1. Nombres y apellidos del validador: Rosa Emilia Flores Caballero
 1.2. Cargo e institución donde labora: Profesora de aula 5º grado
 1.3. Nombre del instrumento evaluado: Sesiones de Aprendizaje con juegos educativos
 1.4. Autor (es) del instrumento: Br. Díaz Tantarico Lucy Mabel
 Br. Wilson Agustín Pérez Torres

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Revisar cada uno de los ítems del instrumento y marcar con un aspa dentro del recuadro (X), según la calificación que asigne a cada uno de los indicadores.

1. **Deficiente** (si menos del 30% de los ítems cumplen con el indicador)
 2. **Regular** (si entre el 31% y 70% de los ítems cumplen con el indicador)
 3. **Buena** (si más del 70% de los ítems cumplen con el indicador)

Aspectos de validación del instrumento		1	2	3	Observaciones Sugerencias
Criterios	Indicadores	D	R	B	
• PERTINENCIA	Las sesiones de aprendizaje con juegos educativos posibilitan transformar lo previsto en los objetivos de investigación.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• COHERENCIA	Las sesiones de aprendizaje con juegos educativos planificados y los indicadores de evaluación responden a lo que se debe medir en la variable, sus dimensiones e indicadores.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• CONGRUENCIA	Cada parte de las sesiones de aprendizaje con juegos educativos son congruentes entre sí y con los conceptos que se miden.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
• SUFICIENCIA	Las sesiones de aprendizaje con juegos educativos son suficientes en cantidad para transformar la práctica expresada en la variable, sus dimensiones e indicadores.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
• OBJETIVIDAD	Cada una de las sesiones de aprendizaje con juegos educativos posibilita contrastar los comportamientos y acciones observables, que serán modificadas según el diagnóstico fáctico.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
• CONSISTENCIA	Las sesiones de aprendizaje con juegos educativos se han formulado en concordancia a los fundamentos epistemológicos (teóricos y metodológicos) de la variable a modificar.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
• ORGANIZACIÓN	Las sesiones de aprendizaje con juegos educativos han sido elaboradas secuencialmente y distribuidas de acuerdo a dimensiones e indicadores de cada variable, de forma lógica.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• CLARIDAD	Las sesiones de aprendizaje con juegos educativos están redactadas en un lenguaje científicamente asequible para los sujetos a evaluar. (metodologías aplicadas, lenguaje claro y preciso)	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
• FORMATO	Cada una de las sesiones de aprendizaje con juegos educativos que se evalúa están escritos respetando aspectos técnicos exigidos para su mejor comprensión (tamaño de letra, espaciado, interlineado, nitidez, coherencia).	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
• ESTRUCTURA	Las sesiones de aprendizaje con juegos educativos cuenta con los fundamentos, diagnóstico, objetivos, planeación estratégica y evaluación de los indicadores de desarrollo.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
CONTEO TOTAL					
(Realizar el conteo de acuerdo a puntuaciones asignadas a cada indicador)		C	B	A	Total

Coefficiente de validez : $\frac{A+B+C}{30} = \frac{12+12}{30} = 0,8$

<Intervalos	Resultados
0.00 – 0.49	Validez nula
0.50 – 0.59	Validez muy baja
0.60 – 0.69	Validez baja
0.70 – 0.79	Validez aceptable
0.80 – 0.89	Validez buena
0.90 – 1.00	Validez muy buena

III. CALIFICACIÓN GLOBAL

Ubicar el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y escriba sobre el espacio el resultado.

0,8 = Validez buena

Firma: 

“Año de la lucha contra la corrupción e impunidad”

Solicito: Autorización para aplicar Investigación Educativa.



Sra. Directora: Dra. Carmen Ysabel Cabrejos Rodas de las Institución Educativa N°11019 “Señor de la Divina Misericordia”.

Wilson Agustín Pérez Torres y Lucy Mabel Díaz Tantarico, Bachilleres de la Universidad Privada César Vallejo de la especialidad de Educación Primaria, la saludamos respectivamente y a la vez solicitamos a Ud., con el debido respeto, autorización para aplicar la investigación: “Juegos Educativos para mejorar la comprensión de textos en los estudiantes de quinto grado de primaria Institución Educativa Señor de la Divina Misericordia”, con la finalidad de obtener nuestra licenciatura.

El grado a aplicar sería el quinto, sección única.

En consecuencia solicitamos su autorización para cumplir con nuestros objetivos, y así contribuir con la mejora en la educación peruana.

Chiclayo 1 octubre del 2019


Br. Wilson Agustín Pérez Torres


Br. Lucy Mabel Díaz Tantarico

Anexo 07

EVIDENCIAS DE INVESTIGACIÓN



El total de la muestra de estudio



Resolviendo consultas de los educandos



Los investigadores aplicando cuestionario de comprensión de textos

Acta de Aprobación de Originalidad de Tesis

 UCV UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO	ACTA DE APROBACIÓN DE ORIGINALIDAD DE TESIS	Código : F06-PP-PR-02.02 Versión : 10 Fecha : 10-06-2019 Página : 4 de 4
--	--	---

Yo Cinthia Tocto Tomapasca Docente de la Facultad de Educación e Idiomas, y revisora de la Tesis titulada:

Juegos educativos para mejorar la comprensión de textos, estudiantes de quinto grado de primaria, Institución Educativa Señor de la Divina Misericordia Chiclayo
De los Bachilleres de la escuela profesional de Educación Primaria: Br. Díaz Tantarico, Lucy Mabel y Pérez Torres, Wilson Agustín; constato que la investigación tiene un índice de similitud de 11% verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin.:

El/la suscrito (a) analizó dicho reporte y concluyó que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

Chiclayo, 6 diciembre del 2019



Mgtr. Cinthia Tocto Tomapasca
Docente de la Facultad de Educación e Idiomas
46423076

Elaboró	Dirección de Investigación	Revisó	Representante del SGC	Aprobó	Vicerrectorado de Investigación
---------	----------------------------	--------	-----------------------	--------	---------------------------------

Reporte de Turnitin


INFORME DE ORIGINALIDAD

11 %	8 %	0 %	7 %
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	3 %
2	repositorio.uncp.edu.pe Fuente de Internet	1 %
3	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	1 %
4	ayura.udea.edu.co:8080 Fuente de Internet	1 %
5	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	1 %
6	Submitted to Universidad Catolica de Santo Domingo Trabajo del estudiante	<1 %
7	www.slideshare.net Fuente de Internet	<1 %

Autorización de Publicación de Tesis en Repositorio Institucional UCV

	AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE TESIS EN REPOSITORIO INSTITUCIONAL UCV	Código : F08-PP-PR-02.02 Versión : 10 Fecha : 10-06-2019 Página : 1 de 1
---	---	---

Yo Lucy Mabel Díaz Tantarico, identificado con DNI N° 42452573, egresado de la Escuela Profesional de Educación Primaria de la Universidad César Vallejo, autorizo (x) , No autorizo () la divulgación y comunicación pública de mi trabajo de investigación, titulado "Juegos Educativos para mejorar la comprensión de textos de estudiantes de quinto grado de primaria, Institución Educativa "Señor de la Divina Misericordia", Chiclayo" en el Repositorio Institucional de la UCV (<http://repositorio.ucv.edu.pe/>), según lo estipulado en el Decreto Legislativo 822, Ley sobre Derecho de Autor, Art. 23 y Art. 33

Fundamentación en caso de no autorización:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....




 FIRMA

DNI: 42452573

FECHA: 30 de 11 del 2019.

Elaboró	Dirección de Investigación	Revisó	Representante de la Dirección SGC	Aprobó	Vicerrectorado de Investigación
---------	----------------------------	--------	-----------------------------------	--------	---------------------------------

Autorización de Publicación de Tesis en Repositorio Institucional UCV

 UCV UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO	AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE TESIS EN REPOSITORIO INSTITUCIONAL UCV	Código : F08-PP-PR-02.02 Versión : 10 Fecha : 10-06-2019 Página : 1 de 1
--	---	---

Yo Wilson Agustín Pérez Torres, identificado con DNI N° 42411322, egresado de la Escuela Profesional de Educación Primaria de la Universidad César Vallejo, autorizo () , No autorizo () la divulgación y comunicación pública de mi trabajo de investigación titulado "Juegos Educativos para mejorar la comprensión de textos, estudiantes de quinto grado de primaria, Institución Educativa Señor de la Divina Misericordia, Chiclayo."

" en el Repositorio Institucional de la UCV (<http://repositorio.ucv.edu.pe/>), según lo estipulado en el Decreto Legislativo 822, Ley sobre Derecho de Autor, Art. 23 y Art. 33

Fundamentación en caso de no autorización:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



 FIRMA

DNI: 42411322.....

FECHA: 30 de 11 del 2019.

Elaboró	Dirección de Investigación	Revisó	Representante de la Dirección SGC	Aprobó	Vicerrectorado de Investigación
---------	----------------------------	--------	-----------------------------------	--------	---------------------------------

Autorización de la Versión Final del Trabajo de Investigación



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

AUTORIZACIÓN DE LA VERSIÓN FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

CONSTE POR EL PRESENTE EL VISTO BUENO QUE OTORGA EL ENCARGADO DE INVESTIGACIÓN DE

La Escuela de Educación Primaria

A LA VERSIÓN FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN QUE PRESENTA:

Lucy Mabel Díaz Tantarico

INFORME TÍTULADO:

"Juegos educativos para mejorar la comprensión de textos,
estudiantes de quinto grado de primaria, Institución
Educativa "Señor de la Divina Misericordia", Chiclayo."

PARA OBTENER EL TÍTULO O GRADO DE:

Licenciada de Educación Primaria

SUSTENTADO EN FECHA: 30/11/19

NOTA O MENCIÓN: Aprobado por Unanimidad "Bueno"

FIRMA DEL ENCARGADO DE INVESTIGACIÓN



Autorización de la Versión Final del Trabajo de Investigación



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

AUTORIZACIÓN DE LA VERSIÓN FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

CONSTE POR EL PRESENTE EL VISTO BUENO QUE OTORGA EL ENCARGADO DE INVESTIGACIÓN DE

La Escuela de Educación Primaria.

A LA VERSIÓN FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN QUE PRESENTA:

Wilson Agustín Pérez Torres.

INFORME TÍTULADO:

"Juegos Educativos para mejorar la Comprensión de textos,
estudiantes de quinto grado de primaria, Institución
Educativa "Señor de la Divina Misericordia, Chiclayo".

PARA OBTENER EL TÍTULO O GRADO DE:

Licenciado de Educación Primaria.

SUSTENTADO EN FECHA: 30-11-19.

NOTA O MENCIÓN: Aprobado por Unánimidad "Bueno".



[Firma]

FIRMA DEL ENCARGADO DE INVESTIGACIÓN