

INSTITUTO PEDAGÓGICO NACIONAL MONTERRICO



LA APLICACIÓN DEL TALLER “COMPRENDO Y APRENDO CON MI PC”,
BASADO EN EL USO DE SOFTWARES EDUCATIVOS FAVORECE EL
DESARROLLO DE LOS NIVELES DE COMPRENSIÓN LECTORA EN EL ÁREA
DE COMUNICACIÓN EN LOS NIÑOS DE 2º GRADO “A” DE EDUCACIÓN
PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARROQUIAL GRATUITA
“MADRE ADMIRABLE” DEL DISTRITO EL AGUSTINO PERTENECIENTE A LA
UGEL Nº 07.

Tesis para optar el Título de Licenciado en Educación Primaria.

Tatiana Victoria ROJAS BENITES

Francis Victoria SOTO GÓMEZ

Karina Gianina VARGAS AGÜERO

Elizabeth Abigail VELEZMORO RUBIO

LIMA – 2 010

“Gracias sobre todo a Dios, nuestro Señor, quien guió nuestro camino y nos dio las fuerzas para seguir adelante. A nuestra asesora Anita Chávez y maestras, por su dedicación y paciencia. A Teresa Ugarte por su apoyo constante. A Javier Mendoza por su colaboración constante e incondicional.”

Tatiana, Francis, Karina y Elizabeth

“A nuestras madres y padre, quienes en vida nos enseñaron el valor de la perseverancia y a dar siempre lo mejor de nosotras. A todos los que nos apoyaron con su cariño y paciencia. A Marcelo, Jhonny, Javier y Ariadna.”

Karina, Tatiana y Elizabeth

“A mis padres, por darme todo su amor, enseñarme a ser firme, paciente y defensora de mis convicciones, especialmente a mi madre, por ser la luz que ilumina toda mi vida, por ser mi amiga incondicional y mi motivación.

A Saulo por estar siempre a mi lado, acompañándome con su paciencia y amor en este difícil caminar.”

Francis

SUMARIO

INTRODUCCIÓN.....	XI
I. MARCO TEÓRICO	
1. Planteamiento del Problema.....	2
2. Antecedentes.....	12
3. Sustento Teórico.....	18
3.1. La Lectura.....	18
3.1.1. Definición.....	18
3.1.2. Categorías en la Lectura.....	19
A. Macroestructura.....	19
B. Superestructura.....	20
3.1.3. Tipos de Lectura.....	21
A. Explorativa.....	21
B. Informativa.....	21

C.	De Estudio.....	21
D.	Crítica.	21
E.	Recreativa.	21
F.	Reflexiva.	21
3.1.4.	Componentes de la Lectura.....	21
A.	Conocimiento Fonético.	22
B.	Fonética Elemental.	22
C.	La Fluidez en la Lectura.	22
D.	Desarrollo del Vocabulario.....	22
E.	Estrategias de Comprensión de Lectura.	23
3.1.5.	Momentos de la Lectura.	23
A.	Primer Momento.	23
B.	Segundo Momento.	23
C.	Tercer Momento.	24
3.1.6.	Selección según el Objetivo del Lector.	24
3.1.7.	La Lectura en los Alumnos.	25
3.1.8.	Conocimientos Previos.	26
3.2.	Comprensión Lectora.	27
3.2.1.	Definición.	27
3.2.2.	Niveles de Comprensión Lectora según Danilo Sánchez	
Lihón.....		29
A.	Nivel Textual.	30
B.	Nivel Inferencial.	31
C.	Nivel Contextual.	33
3.2.3.	Condicionantes de la Comprensión.	35
A.	El Tipo de Texto.	36
B.	El Lenguaje Oral.	36

C. Las Actitudes.	36
D. El Propósito de la Lectura.	37
E. El Estado Físico y Afectivo General.....	37
3.2.4. Problemas Típicos de la Lectura Comprensiva.	39
3.2.5. La Lectura y la Comprensión Lectora.	41
3.2.6. Importancia de la Comprensión Lectora.....	41
3.3. Metodología Activa.	42
3.3.1. Características.....	42
3.3.2. Modelo Holístico.	43
3.4. Desarrollo de la Comprensión Lectora en los Niños de 6 a 8 Años	44
3.5. Software.	45
3.5.1. Clasificación	46
A. Según el Tipo de Trabajo.	47
a) Software de Sistema.	47
b) Software de Aplicación.....	48
B. Según la Licencia de Uso.....	48
a) Comercial.....	48
b) Libre.....	49
c) Semilibre.....	49
d) Shareware.....	49
3.5.2. Software Educativo.	49
A. Características Esenciales.....	51
B. Estructura Básica.....	51
a) El Entorno de Comunicación.....	52
b) Las Bases de Datos.....	52

c) El Motor o Algoritmo.....	53
C. Clasificación.....	53
a) Tipo Algorítmico.....	53
b) Tipo Heurístico.....	54
c) Sistema Tutorial Inteligente.....	55
D. Funciones.....	55
a) Función Informativa.....	55
b) Función Instructiva.....	55
c) Función Motivadora.....	56
d) Función Evaluadora.....	56
e) Función Investigadora.....	56
f) Función Expresiva.....	56
g) Función Metalingüística.....	56
h) Función Lúdica.....	56
i) Función Innovadora.....	57
E. Ventajas.....	57
3.6. El Software Educativo y la Comprensión Lectora.	59
4. Objetivos.	68
5. Hipótesis.....	70
6. Variables.....	71
7. Definiciones Operacionales.	73
II. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	
1. Diseño de la Investigación.	90
2. Criterios y Procedimientos de la Selección de la Población y Muestra.....	92

3. Instrumento.....	98
---------------------	----

III. PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

CONCLUSIONES

RECOMENDACIONES

REFERENCIAS

ANEXOS

- Modelo del Instrumento
- Modelo de la Experiencia Aplicada
- Matriz de Consistencia
- CD conteniendo Softwares Educativos aplicados

INTRODUCCIÓN

La presente investigación se basa en la aplicación del taller “Comprendo y Aprendo con mi PC” en el cual utilizamos cinco Softwares Educativos con el fin de desarrollar los Niveles de Comprensión Lectora, ya que ésta no es simplemente un acto de descifrar signos gráficos, sino más bien el construir el significado del texto partiendo de la información que nos brindan y relacionándola con nuestros conocimientos previos.

“Los niños y jóvenes de hoy en día gastan más tiempo usando juegos digitales que el que le dedican al estudio...Son nativos digitales, les gusta la tecnología, disfrutan la sensación de control que tienen en estos ambientes pues pueden hacer realidad las ideas que se les ocurren y ver sus efectos casi inmediatamente...Y nadie les ha enseñado formalmente, lo saben cómo hablan un idioma quienes han nacido en una comunidad que utiliza dicha lengua...”(Galvis, 2004, p.3).

Nuestra propuesta surge con la idea de integrar tecnologías de información y comunicación que nos permitan mantener un diálogo con nuestros estudiantes utilizando algo que ellos encuentran muy atractivo, se trata de construir sobre la base digital que poseen para incitarlos a llevar a cabo actividades que caigan sobre su zona próxima de aprendizaje. Nuestra meta es canalizar la atención que los niños prestan y dedican actualmente a la interacción con las tecnologías informáticas de comunicación tal como los diversos Softwares, hacia el desarrollo de la capacidad de Comprensión Lectora, tan importante, ya que les permite convertirse en lectores autónomos capaces de comprender realmente lo que leen, inferir información del texto y elaborar sus propias conclusiones, las cuales podrán ser aplicadas en la vida diaria. De este modo pueden mejorar su nivel de comprensión en todas las áreas, además de encontrarle aplicación en actividades cotidianas.

El informe completo de nuestra investigación se da a conocer en tres partes. En la primera planteamos el problema, damos a conocer nuestros antecedentes así como el Sustento Teórico. También incluimos los Objetivos, Hipótesis, Variables y Definiciones Operacionales.

En la segunda parte presentamos la Metodología de la Investigación la cual incluye el Diseño de la Investigación, la descripción de la Población, Muestra e Instrumento.

En la tercera y última parte presentamos el tratamiento estadístico de los datos obtenidos, los cuales validan nuestra hipótesis y se fundamentan en nuestro marco teórico.

Finalmente son expuestas las Conclusiones, Recomendaciones, Referencias y Anexos, en el que se incluye: el instrumento “Leo y Comprendo”, los Módulos de Aprendizaje propuestos y la Matriz de Consistencia.

Realmente esperamos que esta investigación sea un punto de referencia para futuros estudios en los cuales se busque introducir nuevas tecnologías en el aula, y éstas sean manejadas de manera pertinente por el maestro.

I. MARCO TEÓRICO

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

A lo largo de nuestra experiencia docente hemos podido observar que una proporción importante de los alumnos de Educación Primaria tienen dificultades para comprender los textos que se le presentan.

Desde nuestra perspectiva la lectura es indispensable para el proceso educativo: a nivel individual, la lectura nos provee de herramientas para aprender, enriquece nuestro concepto de "Yo" y nos motiva a asumir desafíos. A nivel de individualidad social, el acto de leer hace posible el ejercicio de nuestro derecho y el desarrollo de nuestra dignidad. En este sentido, animar a leer implica posicionar a la educación como agente de cambio para lograr mejores oportunidades de vida.

Podemos decir que la comprensión humana, incluida la Comprensión Lectora, descansa en el acto único y personal del individuo que comprende algo y reflexiona para saber cómo logró esa comprensión o sea que comprendemos desde una experiencia personal, única e irrepetible.

Pero la comprensión humana solo se explicita y confirma cuando se comparte con los otros lo comprendido en un gesto de interpersonalidad, se intercambian saberes, se socializan conclusiones.

De lo anterior se concluye que quien comprende concientiza su acto de comprensión cuando es capaz de decírselo a sí mismo y a los demás, esto supone el ejercicio de la capacidad de riesgo y tolerancia en las relaciones sociales. La comprensión, al ser un proceso complejo de la estructura cognitiva y afectiva, genera ansiedad, tensión; por ello, como profesores que animen a leer debemos proponer situaciones de intercambio social a partir de la lectura de un texto.

“Leer es comprender, siempre que se lee se lo hace para entender sino carecería de sentido. Un lector comprende un texto cuando puede encontrarle significado, cuando puede ponerlo en relación con lo que ya sabe y con lo que le interesa.”(Camba, 2006, p.35).

Hacerse las preguntas ¿Qué hice para comprender? ¿Cómo resolví las dificultades? Permiten el encuentro interpersonal pues los niños descubren no sólo en otros sus propios procesos sino que descubren que para comprender se utilizan diferentes habilidades según sea el lector. Recordemos que la práctica constante de procesos comprensivos favorece el automatismo, pero este no debe anular la toma de conciencia. Comprender sin tomar conciencia de nuestros procesos nos puede llevar incluso a la incompreensión: pues, cada texto y cada contexto representan situaciones nuevas en las que debemos elegir qué estrategias usar.

Partiendo de lo anterior podemos definir a la Comprensión Lectora como la construcción activa del significado del texto por el lector, que elabora una representación mental de dicho significado, afectada por los conocimientos previos que tenga sobre el tema. Según Héctor Pérez Grajales:

"Es el proceso cognoscitivo por medio del cual se reconstruye en la mente del lector la información transmitida por el autor del texto, a través de un canal escrito, audiovisual o electrónico."(Pérez, 2006, p. 56).

En este proceso de construcción del significado se requiere que el lector sea capaz de procesar las palabras y las oraciones que le propone el texto y de involucrar sus conocimientos del mundo, esquemas y propósitos, así como la forma en que el autor ha organizado sus ideas que es lo que constituye la estructura del texto.

"Leer es inmersión y gozo en el lenguaje, es empaparse de palabras y de los significados que ellas transmiten y comportan. Su práctica continua prepara y abre las puertas para un saber leer, por un lado, pero condiciona además para un querer leer más y cada vez con mayor calidad. Y, si así se hace y cumple, el resultado será que cada vez ¡se leerá mejor!"(Sánchez, 2008, p. 29).

El proceso de Comprensión Lectora se da de manera gradual; en él se pueden identificar fases o niveles de menor o mayor complejidad que se desarrollan a modo de espiral y no linealmente. El espiral en el aprendizaje lector se evidencia cuando nuestros estudiantes muestran un aparente "retroceso" en

sus habilidades lectoras; pero éste es una preparación cognitiva para desarrollar nuevas capacidades o ajustar el perfeccionamiento de otras.

Las fases o niveles de Comprensión Lectora han sido estudiados, principalmente, para la psicolingüística de enfoque cognitivo, la cual es una ciencia dedicada al estudio de los procesos psicológicos implicados en la adquisición y el uso del lenguaje. Los niveles de Comprensión Lectora varían de nomenclatura según los autores, pero coinciden en cuanto a sus conceptos, es decir al fondo; a continuación se citarán los tres niveles de Comprensión Lectora propuestos por el Ministerio de Educación Peruano, según Sánchez (2008):

- Nivel Textual, o de análisis, integrado por los niveles: literal, de retención y organización.
- Nivel inferencial: Único.
- Nivel Contextual, o de síntesis, que integra el nivel de interpretación, valoración y creatividad.

Por otra parte conocemos que una exhaustiva evaluación hecha por el Ministerio de Educación (2004) a más de 40 mil escolares en todo el país ha puesto al descubierto una triste realidad. Los estudiantes peruanos registran bajísimas calificaciones demostrando que el nivel de enseñanza en el país no es el más exigente y óptimo en comparación al de otros países vecinos.

La evaluación abarcó a escolares de segundo y sexto de primaria, así como de tercero y quinto de secundaria de un total de 1 479 Instituciones Educativas urbana y rural, estatal y no estatal, polidocente y multigrado, con aproximadamente 14 500 estudiantes por grado evaluado.

Las áreas evaluadas fueron Lógico Matemática y Comunicación Integral. Así por ejemplo, al evaluar el nivel de desempeño en el área de Comunicación Integral, en lo referente a la comprensión de textos escritos en estudiantes del segundo grado de primaria, se pudo apreciar que sólo el 15,1% se ubica en el nivel suficiente, es decir, demuestran un dominio suficiente y necesario en los desempeños evaluados para el grado; el 23,7% se encuentra en el nivel básico, es decir, demuestran un dominio incipiente o un manejo elemental de los desempeños desarrollados en el grado evaluado; el 15,1% se encuentra en el nivel previo, es decir, en grados anteriores y finalmente el 46,1% se encuentra en el nivel debajo del previo, es decir, sólo pueden resolver algunas de las tareas del nivel previo.

Los estudiantes que se ubican en el nivel debajo del previo, no conforman propiamente un nivel. Sin embargo, debido a que se han encontrado gran cantidad de estudiantes que no llegaban a resolver todas las preguntas exigidas para este nivel previo, fue necesario definir este grupo.

A través del análisis de las respuestas de los estudiantes, realizado por el Ministerio de Educación podemos afirmar que el 70% de estudiantes desarrolla con éxito el nivel textual, asimismo, el 53% logra desarrollar preguntas inferenciales, por último se señala que el 19% de estudiantes se enfrentan con éxito a preguntas contextuales. El Ministerio de Educación ha planteado probables dificultades al momento de la resolución del examen: los estudiantes tienen dificultades para enfrentarse a textos de diverso tipo, no interpretan adecuadamente textos de uso público y no analizan críticamente lo que leen.

La constatación, por un lado de esta problemática, unida al valor que desde nuestro punto de vista, tiene la lectura como instrumento básico en el rendimiento escolar y en la adquisición autónoma de nuevos conocimientos, nos motivó a embarcarnos en la tarea de aplicar a los alumnos de 2° grado diversos Softwares Educativos encaminados a favorecer el desarrollo de los niveles de la Comprensión Lectora.

El uso del Softwares por parte del docente proporciona numerosas ventajas, ya que constituye una nueva, atractiva, dinámica y rica fuente de conocimientos.

Los Softwares Educativos son un conjunto de recursos informáticos diseñados con la intención de ser utilizados en el contexto del proceso de enseñanza – aprendizaje. Se caracterizan por ser altamente interactivos, para ello emplean recursos multimedia como videos, sonidos, fotografías, ejercicios y juegos instructivos que apoyan las funciones de evaluación y diagnósticos. Estos Softwares pueden tratar las diferentes materias, de formas muy diversas, promueven la interactividad, facilitan una información estructurada e introduce al estudiante al trabajo con técnicas más avanzadas.

Además de usar Softwares Educativos con el propósito de apoyar el estudio de las asignaturas, no se puede estar ajeno a que algo también importante es transmitir a los niños una cultura informática que les permita asimilar el desarrollo tecnológico futuro.

El desarrollo de la capacidad de comprender textos escritos requiere indudablemente de conocimientos y habilidades específicas; de acuerdo con la

cual la construcción del significado que lleva a cabo el lector supone la puesta en juego de un conjunto de estrategias que le permiten en forma consciente o automática sacar las dificultades que le plantea:

- El texto en sus diversos niveles de organización (léxico, sintáctico, semántico, retórico, etc.).
- El contexto o situación de lectura.
- La tarea que se propone realizar.

Por esto, otorgamos una importancia crucial a los procesos de metacognición, en la medida en que pueden contribuir de manera efectiva a promover la capacidad de lectura estratégica, esto es, alentar el conocimiento y control del lector sobre sus propios procesos de comprensión.

Por ello los Softwares Educativos pueden ser un buen complemento para el aprendizaje de la lectura y de la escritura; siendo una puerta de entrada al mundo de los libros, así como a la capacidad de comprensión escrita a través de distintos juegos y actividades.

Nos referimos a la posibilidad de combinar en un texto audiovisual e interactivo, conjuntos de palabras escritas y habladas, gráficos, animaciones, video digital y video analógico, de manera que las acciones del usuario-lector influyan en el desarrollo del texto multimedia lo que favorece el desarrollo del razonamiento verbal del alumno, es decir, de la expresión oral, escrita y la Comprensión Lectora.

Siendo la lectura un instrumento básico en el rendimiento escolar y en la adquisición autónoma de nuevos conocimientos. Los Softwares Educativos además ayudan a desarrollar estrategias y habilidades específicas para enseñar a comprender y utilizar la información que proporcionan los textos, potencializando el aprendizaje del alumno u objetivos que pretendan alcanzar, de una forma motivadora; permite la interacción con distintos textos, teniendo en cuenta el partir de los conocimientos previos que poseen sobre las distintas estrategias de lectura.

Para ello proponemos un Taller llamado “Comprendo y Aprendo con mi PC”, que consta de 20 sesiones de aprendizaje significativo, que utiliza como material multimedia diversos Softwares Educativos dirigidos a acercar a los niños a este recurso , para luego irlos introduciendo poco a poco en el manejo del mismo; en dichas sesiones se aplicó la metodología activa, la cual parte de la idea central que para tener un aprendizaje significativo, el alumno debe ser el protagonista de su propio aprendizaje y el profesor, un facilitador de este proceso. Es así que las sesiones contaron con diversas estrategias que motivaron la participación de los alumnos. A continuación se detallará la secuencia de estrategias utilizadas:

Inicio: Se emplean estrategias motivadoras con o sin el uso de Softwares Educativos (dependiendo del tema a tratar). Éstas despiertan el interés de los niños y permiten la recuperación de conocimientos previos.

Proceso: Se da énfasis a las preguntas de tipo inferencial; antes, durante y después de la presentación del texto. Aquí se utilizan los diversos tipos de Softwares Educativos empleando la parte de ejercicios diversos. Se complementa con la ayuda de fichas.

Salida: Se evalúa mediante la aplicación de fichas y de autoevaluación. Además como actividad para la casa se trabajan diversos tipos de actividades, las mismas que refuerzan lo estudiado en clase.

Todo esto es un proceso que parte de la idea central que para tener un aprendizaje significativo, el alumno debe ser el protagonista de su propio aprendizaje y el profesor un facilitador de ese proceso, proponemos estas actividades de clase que desarrollan el pensamiento crítico y creativo, así como la comunicación efectiva en cada una de las fases del proceso de aprendizaje, fomentando la experimentación en clase a través de los Softwares Educativos y la auto evaluación.

Este Taller se dirigió a niños de 2° grado de Educación Primaria ya que a esa edad el niño ha pasado de la etapa pre operacional o simbólica, a la etapa de la niñez intermedia, del sub periodo de las operaciones concretas (7 – 12 años), adquiriendo esquemas y estructuras nuevas.

Habiendo desarrollado su capacidad de conocimiento y abandonado parcialmente el pensamiento infantil, ya que no han abandonado totalmente su fantasía e imaginación, cede el paso a otros procesos en los que se hacen presentes las destrezas en la lecto – escritura; van desarrollando el entendimiento de la sintaxis, que es el desarrollo de la capacidad lectora, en la forma como se organizan las palabras en frases y oraciones; les gusta analizar, discutir, defender su punto de vista, toman en cuenta los aspectos de una situación para sacar conclusiones; su pensamiento está anclado en el aquí y ahora, entienden lo real, lo presente y requieren estimulación para desarrollar su comprensión, logrando así comprender lo que leen.

Según el Diseño Curricular Nacional, un niño de 2° grado está en la capacidad de: leer con un propósito específico, plantear hipótesis, suposiciones, dar su punto de vista, producir textos completos con un propósito y con un destinatario real.

Nos encontramos entonces con un niño que tiene una memoria mecánica grande, que manifiesta curiosidad desmedida y cuya atención está determinada por el interés.

Tomando en cuenta todos estos aspectos consideramos necesario el empleo de estos recursos ya que queremos formar lectores autónomos, capaces de enfrentarse de manera inteligente a textos de muy diferente índole. Por todo lo anterior nos planteamos la siguiente pregunta:

¿En qué medida la aplicación del Taller “Comprendo y Aprendo con mi PC” basado en el uso de Softwares Educativos favorece el desarrollo de los Niveles de Comprensión Lectora en el área de Comunicación en los niños de 2° grado “A” de Educación Primaria de la Institución Educativa Parroquial Gratuita “Madre Admirable” del distrito El Agustino perteneciente a la UGEL N° 07?

2. ANTECEDENTES

Nuestro trabajo de investigación plantea la aplicación de un Taller basado en el uso de Softwares Educativos, con el fin de mejorar la Comprensión Lectora. Luego de realizar una búsqueda exhaustiva de tesis e investigaciones hemos encontrado las siguientes:

La tesis **“Aplicación del Software Educativo “Cuento con PCito” basado en el enfoque procesual eleva el nivel de Producción de cuentos en las alumnas de 1er grado de secundaria de la Institución Educativa “Sagrado Corazón” del distrito de Chorrillos – UGEL 07”** , dicho trabajo pertenece a Jessica Paola Alejandro Hanco , Fiorella Benites Castro, Nardhi Cancino Vargas y Kely Ramírez Granados, quienes lo presentaron el año 2006 para optar por el título de Licenciado en la especialidad de Lengua, Literatura y Comunicación.

La investigación tuvo como objetivo principal la mejora de los procesos de producción por medio de la aplicación del Software “Cuento con PCito”

elaborado por las mismas investigadoras basándose en el enfoque procesual de según Cassany (2006), el cual se centra en la planificación, redacción y revisión, procesos que debe seguir el alumno para lograr una adecuada producción de un texto determinado.

El Software "Cuento con PCito" consta de dos partes. La primera se denomina "La Galería del Conocimiento" y allí se encuentra el contenido teórico; la segunda parte se denomina "Las aventuras de PCito" y allí se pone en práctica lo aprendido en la primera parte. Utilizaron este Software en doce sesiones.

Los resultados obtenidos después de la aplicación son positivos ya que evidencian notorias mejoras, en general la media aritmética de la nota en el pre test fue de 12,65 mientras que en el post test fue de 19,01.

La semejanza que encontramos con nuestra investigación es la variable independiente ya que ambas se basan en la aplicación de uno o más Softwares Educativos a través de un Taller.

Por otra parte, las diferencias las encontramos en la variable dependiente ya que mientras nuestra variable dependiente es el desarrollo de los Niveles de Comprensión Lectora, la investigación citada tiene como variable dependiente la Producción de cuentos. Además, en nuestro caso no diseñamos el Software Educativo, sino que aplicamos diversos Softwares Educativos ya existentes. Otra diferencia es la muestra; nosotras aplicamos el Taller a alumnos de segundo grado de Educación Primaria mientras que la investigación citada lo aplicó a alumnas de 1er grado de Educación Secundaria.

Hemos tomado en cuenta dos sugerencias de la tesis presentada: El uso de fichas para reforzar la Caligrafía, la publicación de textos y comentarios a través de una página web.

La tesis *Aplicación del módulo “Comprendo lo que leo” para desarrollar las habilidades cognitivas de la Comprensión Lectora en el área de Comunicación Integral, de los niños y niñas de 6º grado de Educación Primaria de la Institución Educativa “San Juan Masías” N° 0083, del distrito de San Luis perteneciente a la UGEL 07.*

Esta tesis tiene como finalidad optar la Titulación de Licenciado en Educación Primaria en el IPNM, tiene por autoras a: Sonia Cayata Solisolo, Susann Kaherine Quispe Gamboa y Patricia del Carmen Reynoso Vásquez. Fue presentada el año 2005.

El módulo “Comprendo lo que leo” es un conjunto de estrategias cognitivas, las cuales tienen como fin ayudar a los niños y niñas, durante su proceso de Comprensión Lectora en niveles literal, inferencial y crítico con sus respectivas habilidades cognitivas, planteadas por Donna Marie Cabalen, Margarita A. De Sánchez y Richard Paúl. Los textos a trabajar son expositivos, éstos exigen el desarrollo de la capacidad analítica y crítica debido a que presentan componentes narrativos, descriptivos, explicativos y argumentativos.

La aplicación de este módulo ha logrado incrementar el desarrollo de la Comprensión Lectora en la categoría literal (que comprende habilidades de observación, comparación y análisis-síntesis), en la categoría inferencial (que

comprende las habilidades de decodificación y discernimiento) y la categoría crítica (que comprende las habilidades de reflexión y transferencia)

El diseño es cuasi-experimental con dos grupos no aleatorios.

El grupo experimental logró aumentar su nivel en la categoría de literalidad, luego de aplicar el módulo, pues de encontrarse en el pre-test un 40% en el nivel bajo y un 50% en el nivel medio, en el post-test un 17% se encuentran en el nivel bajo, así como un 66% se encuentran en el nivel medio. Estos resultados confirman que se logró incrementar de un nivel a otro superior. Por el contrario del grupo de control no hubo mejora porque de un 43% incrementó a un 63% en el nivel bajo.

El grupo experimental logró aumentar su nivel en la categoría inferencial luego de aplicar el módulo, pues de encontrarse la mayoría en el pre-test con un 23% en el nivel bajo, un 54% en el nivel medio; en el post-test tan solo un 7% se encuentra en el nivel bajo y un 60% en el nivel medio, lo que confirma que se logró incrementar de un nivel a otro superior. Por el contrario en el grupo de control no hubo mejora porque se mantuvo un 67% en el nivel medio.

El grupo experimental logró incrementar su nivel en la categoría crítica, luego de aplicar el módulo, pues de encontrarse en el pre-test con un 37% en el nivel medio y un 56% en el nivel alto; en el post-test tan sólo un 27% se encuentra en el nivel medio y un 70% en el nivel alto, lo que confirma que logró incrementar de un nivel a otro superior. Por el contrario en el grupo de control no hubo mejora porque de un 7% se incrementó a un 17% en el nivel bajo.

Esta tesis busca el desarrollo de habilidades cognitivas de Comprensión Lectora en niveles: literal, inferencial y crítico, utilizando textos expositivos, en cambio nosotras desarrollamos la Comprensión Lectora en los tres niveles según Danilo Sánchez Lihón, a través de Softwares Educativos, ya que éstos captan la atención e interés de los niños por su impacto visual además de facilitar la organización de su información.

La investigación **“Diseño didáctico de un Software para la mejora de la Comprensión Lectora”**, tiene por autoras a: Anunciación Quintero Gallego, Azucena Hernández Martín, de la Universidad de Salamanca (España). Fue publicado el año 2006.

Este es un diseño de Softwares Educativos, que está orientado a desarrollar estrategias y habilidades específicas para enseñar a comprender y utilizar la información que proporcionan los textos, también intenta ser un instrumento curricular o recurso didáctico al servicio del profesorado. Está dirigido al alumnado de último ciclo de escuela primaria y primer ciclo de escuela secundaria obligatoria.

Estos Softwares han sido planteados como un viaje por el mundo a través de la lectura, donde los alumnos conocerán culturas y costumbres de diferentes países, utilizando diferentes personajes con los que pueden identificarse por su estilo y características.

Cuenta además con numerosos elementos multimedia, como son: imágenes, videos, botones de ejecución, gráficos animados, música de fondo, voz, sonidos de refuerzo y canciones.

Encontramos semejanzas en que ambas investigaciones buscan mejorar los niveles de Comprensión Lectora a través de la interacción con el Software Educativo.

Esta investigación plantea un diseño didáctico de un Software como un viaje a través de la lectura, nuestra investigación se basa en la aplicación de diversos Softwares Educativos que responden al desarrollo de los tres niveles de Comprensión Lectora según Sánchez (2008). Además, nuestra meta es desarrollar en el niño la capacidad de comprender textos.

3. SUSTENTO TEÓRICO

3.1. LA LECTURA

3.1.1. Definición

En un sentido muy estrecho, leer es poder juntar las letras para construir mentalmente palabras y frases o para pronunciarlas emitiendo los sonidos correspondientes. Pero, si bien es necesario poder realizar esas operaciones para leer, ellas no son suficientes si se trata de leer bien.

La lectura es el pilar del estudio, leer es un hábito que resulta esencial para la asimilación y expresión adecuada de contenidos de conocimiento. Permite el desarrollo de aptitudes y habilidades que potencian la facultad de síntesis.

“La lectura es un proceso dinámico, continuo y diferenciado, en el cual hay facetas y estadios nítidamente definidos, diferentes unos de otros, y hasta contrapuestos, en donde interactúan: lector, texto y contexto...”(Sánchez, 2008, p.15).

Leer es una actividad y una tarea que debe desarrollarse con eficacia y eficiencia, de esto depende que en el futuro formemos un alumno con capacidades efectivas para el estudio y que pueda satisfacer plenamente sus necesidades de comunicación.

“La lectura proporciona la ocasión para reflexionar, conocerse y encontrarse a sí mismo, para comprender la naturaleza humana...”(Tuchsznaider, 2005, p.1).

Si no se aprende a leer correctamente, a través de toda la vida del individuo habrá rezagos, fallas en la forma de estudiar, escasa cultura, estudiantes con posibles fracasos, etc.

3.1.2. Categorías

A. La Macroestructura

Es la información más importante que se recuerda de una conversación, de un texto y se puede expresar a manera de resumen, también por medio de un organizador visual:

“Los mapas conceptuales proporcionan un resumen esquemático de lo aprendido y ordenado de una manera jerárquica...”(Ontoria, 1996, p. 72).

El resumen implica la lectura, comprensión y aplicación de una serie de técnicas, implica sintetizar información de distintas fuentes e integrarlas en un todo coherente. El resumen debe ser breve y contener sólo las ideas centrales del texto.

Según Novak (1997), el mapa conceptual es una técnica basada en los estudios de Ausubel (1995). En el aprendizaje significativo se establecen relaciones entre los nuevos conceptos y los conceptos o conocimientos anteriores. Hay aprendizaje significativo cuando la nueva información puede relacionarse con lo que el estudiante ya sabe. De esta manera el estudiante construye su nuevo conocimiento.

Los mapas conceptuales constituyen una síntesis o resumen de los más importante o significativo de un texto. Puede servir de punto de partida para visualizar un resumen de un conocimiento nuevo, para reconstruir lo aprendido o para simplemente resumir un texto leído.

B. La Superestructura

Se les llama superestructuras a las estructuras globales que caracterizan el tipo de un texto, o sea, una superestructura es un tipo de forma del texto, cuyo objetivo es el tema, el cual identificaremos como macroestructura o lo que es lo mismo, el contenido del texto. Es expresar de manera gráfica y debidamente jerarquizadas las diferentes ideas de un texto.

“Una superestructura es un tipo de esquema abstracto que se compone de una serie de categorías, cuyas posibilidades de combinación se basan en reglas convencionales.”(Van Dijk, 1990, p.16).

Esta valoración sólo puede hacerse después de haber concluido y comprendido el texto.

3.1.3. Tipos de Lecturas

A. Explorativa

Es aquella que nos permite encontrar rápidamente las informaciones o tener en pocos minutos una visión general y completa de un material escrito.

B. Informativa

Lectura completa, más o menos rápida de un material que no requiere memoria en detalles, esta lectura puede ser utilizada en novelas o noticias periodísticas seleccionadas.

C. De estudio

El objetivo de esta lectura es la comprensión, asimilación y retención de contenido leído.

D. Crítica

Es una lectura lenta y reflexiva.

E. Recreativa

El lector lee a la velocidad que más le agrada, pero la velocidad rápida es recomendable cuando se trata de percibir ideas básicas.

F. Reflexiva

Practicada por el pensador, el filósofo, puesto que es una lectura densa, lenta y reposada; supone un nivel elevado de abstracción, reflexión y concentración.

3.1.4. Componentes de la Lectura

Leer con los niños y ayudarles a practicar los componentes específicos de la lectura puede mejorar considerablemente su capacidad de lectura. Existen cinco componentes esenciales de la lectura que deben enseñarse a los niños para que puedan aprender a leer. Son cinco componentes:

A. Conocimiento Fonético

Es reconocer y usar sonidos individuales para crear las palabras, los niños necesitan que se les enseñe a oír los sonidos en las palabras y que las palabras están compuestas de los más pequeños elementos de sonido, es decir, los fonemas.

B. Fonética Elemental

Es comprender las relaciones entre las letras escritas y los sonidos hablados, los niños necesitan que se les enseñe los sonidos que hacen las letras impresas individualmente y en grupo. Conocer las relaciones entre las letras y los sonidos ayuda a los niños a reconocer palabras familiares de manera exacta y automática, y a "descifrar" o "descodificar" nuevas palabras.

C. La Fluidez en la Lectura

Es desarrollar la capacidad de leer un texto con exactitud y rapidez, los niños deben aprender a leer las palabras rápida y correctamente para poder entender lo que se está leyendo. Cuando los niños saben leer con soltura y en silencio, reconocen las palabras automáticamente. Cuando los niños saben leer con soltura y leen en

voz alta, leen sin hacer el menor esfuerzo y lo hacen con gran expresión. Los niños deficientes en la lectura leen despacio, palabra por palabra, concentrándose más bien en descifrar las palabras en vez de concentrarse en comprender el significado.

D. Desarrollo del Vocabulario

Es aprender el significado y la pronunciación de las palabras, Los niños necesitan formar y ampliar activamente sus conocimientos de las palabras escritas y habladas, lo que éstas significan y cómo las mismas se usan.

E. Estrategias de Comprensión de Lectura

Es adquirir estrategias para entender, recordar y comunicar lo que se lee, Los niños necesitan que se les enseñe estrategias de comprensión, o sea, el método que los buenos lectores utilizan para estar seguros de que entendieron el texto. Los estudiantes que logran dominar la comprensión de la lectura, se transforman en lectores aplicados y activos.

3.1.5. Momentos de la Lectura

A. Primer Momento

- Determinar los objetivos de la lectura (propósito).
- Activar conocimientos previos (establecer relaciones)
- Predecir y elaborar hipótesis.(apoyados en la interpretación que se va construyendo, los conocimientos previos y la experiencia del lector)

B. Segundo Momento

- Monitorear la lectura y la comprensión de ésta.
- Interrogar textos para:
 - Comprobar o rechazar hipótesis.
 - Realizar predicciones.
 - Aclarar dudas utilizando el contexto.
 - Ampliar vocabulario.
 - Releer las partes confusas.

C. Tercer Momento

- Ampliar y profundizar lo leído.
- Desarrollar la capacidad analítica, crítica y la creatividad.
- Ejemplo de otras estrategias:
 - Secuencia de hechos.
 - Cuadro de dos columnas.
 - Tres tipos de preguntas.

3.1.6. Selección según el Objetivo del Lector

Tenemos presente:

La *lectura silenciosa integral*, que es aquella que se desarrolla cuando se lee un texto entero con el mismo tipo básico de actitud lectora.

Lectura selectiva, que es la que se encuentra guiada por un propósito ordenador o para extraer una vaga idea global. Se caracteriza por la combinación de lectura rápida de algunos pasajes y de lectura atenta a otros.

También la *lectura exploratoria* que es producida a saltos para encontrar un pasaje, una información determinada.; la lectura lenta, que es un medio para disfrutar de los aspectos formales del texto, para recrear sus características incluso fónicas aunque sea interiormente.

Y por último la *lectura informativa* que es de búsqueda rápida de una información puntual tal como un teléfono en el listín, un acto en un programa, una palabra en el diccionario, etc.

En todos los casos se tiene presente que el propósito con el cual se selecciona la lectura influye en el proceso de comprensión porque el hecho de determinar el tipo de texto y los motivos por los cuales se va leer activa la búsqueda de conocimientos previos lo cual ayudará a una mejor comprensión ya que se tendrá presente todo lo aprendido en base a ese tema previamente.

3.1.7. La Lectura en los Alumnos

El actual concepto de lectura es “Leer para aprender” sin dejar de lado el concepto tradicional “Aprender a leer”, el cual buscaba discriminar la forma de las letras, establecer la correspondencia entre

sonidos y grafías, leer palabra por palabra, pronunciar las palabras correctamente, entender todas las palabras del texto.

Sin embargo el nuevo concepto de lectura busca ser consciente de los objetivos, saber leer a la velocidad adecuada, comprender el texto a diversos niveles, inferir significados desconocidos

“Leer es ayudar a que los niños se enfrenten a un texto en busca de su significado., es escuchar comentarios sobre el mismo...es contribuir a que éstas interpretaciones vayan teniendo en cuenta progresivamente más y más aspectos del propio texto...”(Carlino, 2003, p. 33).

Por ello es importante que los alumnos aprendan a leer con diferentes intenciones, para lograr fines diversos de esta manera podrán aprender que la lectura les puede ser útil para muchas cosas. La lectura en la escuela debe darse como actividad espontánea; y el contenido de ésta debe ser motivadora para el alumno. No podemos dejar de mencionar la importancia que tiene el uso de Softwares Educativos, ya que al ser interactivos fomentan actitudes de interés por la lectura.

3.1.8. Conocimientos Previos

“El lector se introduce en un mundo de interpretaciones que va más allá de lo explícito. Permite hacer uso del pensamiento crítico, emitir juicios e interpretar las ideas a la luz de conocimientos previos.”(Pérez, 2006, p.77).

El lector debe poseer conocimientos de tipo muy variado para poder abordar con éxito su lectura. La comprensión del texto resulta muy determinada por su capacidad de escoger y de activar todos los esquemas de conocimiento pertinentes para un texto concreto, es decir básicamente los procesos de comprensión estarán ligados al nivel de experiencias y conocimientos previos que el lector tenga y/o maneje, ya que ello favorecerá o perjudicará la facilidad de comprensión de un texto que se le haga presente en cualquier situación.

3.2. COMPRENSIÓN LECTORA

3.2.1. Definición

La Comprensión Lectora es el proceso de elaborar el significado mediante la identificación de las ideas relevantes del texto estableciendo relaciones con las ideas que ya se tienen, es decir, es el proceso a través del cual el lector interactúa con el texto; sin importar la longitud o la brevedad del párrafo, el proceso se da siempre de la misma forma.

“Comprender un texto implicará, captar su sentido, explícito e implícito, es decir, entender su significado, e incluso trascenderlo, lo que supondría ir más allá de la captación del mensaje teniendo en cuenta otras dimensiones ...inferencias ...evaluación personal ... y el empleo eficaz de ese significado en situaciones diversas.”(Pérez, 2006, p.63).

Entonces, la Comprensión Lectora, es más que un simple acto mecánico de descifrar signos gráficos, es, por encima de todo un

acto de razonamiento, ya que de lo que se trata es de saber guiar una serie de razonamientos hacia la construcción de una interpretación del mensaje escrito, partiendo de la información que proporcionen tanto el texto como los conocimientos del lector, a la vez que inicia otra serie de razonamientos para controlar el progreso de esa interpretación de tal forma que se puedan detectar las posibles incomprensiones producidas durante la lectura.

Este proceso de desglose de comprensiones e incomprensiones de la lectura se hace evidente cuando el lector es capaz de entender cómo han hecho un autor o autora determinados, para estructurar sus ideas y la información en el texto; además de poder relacionar las ideas y la información extraída del texto con los conocimientos previos almacenados ya en su mente y que han sido desarrollados mediante la experiencia.

“...la lectura contribuye a nuestro desarrollo personal. La lectura proporciona la ocasión para reflexionar, conocerse y encontrarse a sí mismo...”(Tuchsznaider, 2005, p. 17).

El proceso de la lectura es un proceso de toma de decisiones, es interactuar con el texto, donde el lector, partiendo de lo que ya sabe sobre el mundo, busca respuestas a preguntas, escoge significados, a veces duda, aventura interpretaciones y va poco a poco recorriendo un camino que le lleva a "entender" el mensaje. La eficacia en todo ese proceso está basada en el lector quien evalúa de manera constante lo que está entendiendo o queriendo encontrar en el texto. Cuanto mayores sean los conocimientos previos del lector sobre lenguaje (ortografía, léxico, sintaxis...) o sobre el mundo (informaciones

diversas) más rápida y eficazmente se produce esa "negociación" con el texto, pues la redundancia es grande y la incertidumbre mínima.

El lector fluido o hábil debe tener una actitud de riesgo, una capacidad de aventurarse, cuanto menos se aventure, cuanta más información busque antes de decidir, más aumenta la posibilidad de error y de no comprender el texto.

“...la lectura es una actividad no horizontal...como una travesía incitante, viaje en que no solo llegamos al centro de una ciudad sino que en el recorrido encontramos un río, una llanura, casas desperdigadas a la vera del camino o pueblos por donde nos lleva la ruta, pero también de repente hay el encuentro de lo inesperado y donde los propósitos, destino y manera de ser de cada uno de los pasajeros son únicos, diferentes e impredecibles...”(Sánchez, 2008, p. 56).

En todo sentido podemos decir que la Comprensión Lectora es un proceso tanto interno como externo, ya que se realiza desde ambas posturas, es decir dentro del lector y fuera de él; de manera interna se realiza en el momento en el que el lector comienza a reflexionar y a activar los mecanismos que harán presentes sus conocimientos previos y de manera externa cuando el texto presenta de diversas maneras sus ideas y/o contenidos al lector mediante claves que buscarán activar los conocimientos previos.

En sí, la comprensión se produce cuando las preguntas que nos vamos haciendo encuentran respuesta y a la vez se van formulando nuevas interrogantes.

3.2.2. Niveles de Comprensión Lectora según Danilo Sánchez Lihón

Sobre los niveles de Comprensión Lectora existen varias posturas. Según Sánchez (2008), existen hasta siete niveles de lectura. Sin embargo, en la propuesta de tres niveles de Comprensión Lectora del Ministerio de Educación del Perú se encuentran incorporados los niveles propuestos por Sánchez (2008). Por tanto, asumimos para este trabajo dicha propuesta.

A. Nivel Textual

El nivel textual se refiere a la identificación de información que está explícita en el texto, a la ubicación de datos específicos o al establecimiento de relaciones simples entre las distintas partes del texto. Decimos que el estudiante comprende en un nivel literal, por ejemplo, cuando ubica escenarios, personajes, fechas o encuentra las causas explícitas de un determinado fenómeno.

La comprensión literal no requiere mucho esfuerzo, pues la información se encuentra a nuestra disposición y sólo se necesita cotejar la pregunta con el texto para encontrar las respuestas. En la comprensión literal intervienen procesos cognitivos elementales como la identificación, el reconocimiento, el señalamiento o los niveles básicos de discriminación.

Este nivel según Sánchez (2008), incluye los siguientes indicadores:

- Identificar los personajes, tiempo y lugar (es) de un relato.
- Identificar secuencias, es decir, el orden de las acciones.
- Discriminar la información relevante de la complementaria.
- Captar el significado de palabras, oraciones y cláusulas.
- Reproducir situaciones.
- Recordar pasajes y detalles.
- Organizar la información en mapas conceptuales, cuadros sinópticos, resúmenes y síntesis.
- Identificar ejemplos.
- Discriminar las causas explícitas de un fenómeno.
- Relacionar el todo con sus partes.
- Identificar razones explícitas de ciertos sucesos o acciones (causa - efecto).
- Captar y establecer relaciones.
- Captar la idea principal del texto.
- Identificar personajes principales y secundarios.
- Resumir y generalizar.

A. Nivel Inferencial

El nivel inferencial se presenta cuando el estudiante es capaz de obtener información nueva a partir de los datos explícitos del texto, cuando busca relaciones que van más allá de lo leído, cuando explica el texto más

ampliamente, relacionándolo con sus saberes previos, formulando hipótesis y generando nuevas ideas. El objetivo del nivel inferencial es elaborar conclusiones.

El estudiante infiere cuando es capaz de explicar las ambigüedades, el doble sentido, el mensaje oculto o las ironías. Mediante el nivel inferencial se establecen relaciones complejas entre dos o más textos.

En el nivel inferencial intervienen procesos cognitivos de mayor complejidad. Por ejemplo, se activan procesos como la organización, la discriminación, la interpretación, la síntesis, la abstracción, entre otros.

Este nivel según Sánchez (2008) incluye los siguientes indicadores:

- Inferir detalles adicionales.
- Inferir el propósito comunicativo del autor.
- Interpretar el doble sentido.
- Formular conclusiones.
- Establecer relaciones entre dos o más textos.
- Inferir causas o consecuencias que no están explícitas.
- Predecir los finales de las narraciones.
- Inferir secuencias sobre acciones que pudieron haber ocurrido si el texto hubiera terminado de otra manera.
- Inferir relaciones de causa y efecto, realizando hipótesis sobre las motivaciones o caracteres, y sus relaciones en el tiempo y el lugar. Se

pueden hacer conjeturas sobre las causas que indujeron al autor a incluir ciertas ideas, palabras, caracterizaciones, acciones.

- Predecir acontecimientos sobre la base de una lectura inconclusa, deliberadamente o no.
- Interpretar un lenguaje figurativo, para inferir la significación literal de un texto.

Según Pinzás (1997) la inferencia afectiva está incluida dentro del nivel inferencial, lo que comprendería:

- La respuesta emocional al contenido, que el lector expresa en términos de interés, excitación, aburrimiento, diversión, miedo, odio, indiferencia, etc.
- La identificación con los personajes y/o con los sucesos, sensibilidad hacia los mismos, simpatía y empatía.

Uno de los hallazgos más comunes de los investigadores es que hacer inferencias es esencial para la comprensión, como lo cita Anderson y Pearson (1984). Las inferencias son el alma del proceso de comprensión y se recomienda enseñar al estudiante a hacerlas desde los primeros grados hasta el nivel universitario, si fuese necesario.

¿Qué es una inferencia?

Según Cassany (2006) la inferencia es la habilidad de comprender algún aspecto determinado del texto a partir del significado del resto. Consiste en superar lagunas que por causas diversas aparecen en el proceso de construcción de la comprensión.

B. Nivel Contextual

El nivel contextual se produce cuando el estudiante es capaz de enjuiciar y valorar el texto que lee, cuando emite juicios sobre el contenido o la estructura del texto, lo acepta o rechaza, pero con fundamentos. El estudiante comprende críticamente cuando hace apreciaciones personales sobre el uso de los elementos ortográficos y gramaticales, sobre la cohesión y coherencia del texto, sobre el lenguaje utilizado; cuando cuestiona las ideas presentadas o los argumentos que sustentan las ideas del autor; cuando opina sobre el comportamiento de los personajes o sobre la presentación del texto.

El Nivel Contextual tiene un carácter evaluativo donde interviene la formación del lector, su criterio y conocimientos de lo leído.

Los procesos cognitivos que intervienen en el Nivel Contextual son de mayor complejidad que los que se dan en los niveles anteriores. El estudiante hace uso de sus capacidades de análisis, síntesis, juicio crítico y valoración. Es en este nivel en el que se desarrolla la creatividad del estudiante, así como su capacidad para aprender de manera autónoma, aplicando estrategias cognitivas y metacognitivas.

Este nivel según Sánchez (2008), incluye los siguientes indicadores:

- Argumentar sus puntos de vista sobre las ideas del autor.
- Hacer valoraciones sobre el lenguaje empleado.

- Juzgar el comportamiento de los personajes.
- Expresar acuerdo o desacuerdo ante las propuestas del autor.
- Hacer apreciaciones sobre el uso de los elementos ortográficos y gramaticales.
- Opinar sobre la coherencia del texto.
- Reconstruir el proceso de comprensión.

En este nivel se evidencia la creatividad del lector, lograda a partir del encuentro con el texto. Incluye cualquier actividad que surja relacionada con el texto como:

- Transformar un texto dramático en humorístico.
- Agregar un párrafo descriptivo a la biografía o diario íntimo de un personaje.
- Cambiar el final al texto.
- Reproducir el diálogo de los personajes y, dramatizando, hacerlos hablar con otro personaje inventado, con personajes de otros cuentos conocidos.
- Imaginar un encuentro con el autor del relato, realizar una entrevista y debatir con él.
- Cambiar el título del cuento de acuerdo a con las múltiples significaciones que un texto tiene.
- Introducir un conflicto que cambie el final de la historia.
- Realizar un dibujo.
- Buscar temas musicales que se relacionen con el relato.
- Transformar el texto en una historieta, etc.

3.2.3. Condicionantes de la Comprensión

La comprensión de cada lector está condicionada por un cierto número de factores que han de tenerse en cuenta al entrenar la comprensión.

A. Tipo de texto

Exige que el lector entienda cómo ha organizado el autor sus ideas. Los textos narrativos y expositivos se organizan de manera distinta, y cada tipo posee su propio léxico y conceptos útiles. Los lectores han de poner en juego procesos de comprensión diferentes cuando leen los distintos tipos de texto.

B. Lenguaje Oral

La habilidad oral de un alumno está íntimamente relacionada con el desarrollo de sus esquemas y experiencias previas. Configura los cimientos sobre los cuales se va edificando luego el vocabulario lector, que es un factor relevante para la comprensión. Por tanto, el alumno carente de un buen vocabulario oral estará limitado para desarrollar un vocabulario con sentido suficientemente amplio, lo cual, a su vez, habrá de limitarlo en la comprensión de textos.

C. Las Actitudes

Las actitudes de un alumno hacia la lectura pueden influir en su comprensión del texto. Puede que el alumno en una actitud negativa posea las habilidades requeridas para comprender con éxito un texto, pero su actitud general habrá de interferir con el uso que haga de

tales habilidades. Las actitudes y creencias que un individuo se va forjando en relación con varios temas pueden afectar a su forma de comprenderlos.

D. El Propósito de la Lectura

El propósito de una persona al leer influye directamente en su forma de comprender lo leído y determina aquello a lo que esa persona habrá de atender (atención selectiva).

Las situaciones de lectura más motivadoras son también las más reales para el alumno: es decir, aquellas en las que él lee para evadirse, para sentir el placer de leer. O aquellas otras en las que con un objetivo claro aborda un texto y puede manejarlo a su antojo, sin la presión de una audiencia.

No se puede pedir que tenga ganas de leer aquel para quien la lectura se ha convertido en un espejo que le devuelve una imagen poco favorable de sí mismo.

E. Estado Físico y Afectivo en General

Dentro de las actitudes que condicionan la lectura consideramos la más importante la motivación, por ello le dedicaremos una atención especial.

Ninguna tarea de lectura debería iniciarse sin que las niñas y niños se encuentren motivados para ello, sin que esté claro que le encuentran sentido. Para esto, es necesario que el niño sepa qué

debe hacer, que se sienta capaz de hacerlo y que encuentre interesante lo que se le propone que haga.

Un factor que contribuye a que se encuentre interesante leer un determinado material consiste en que éste le ofrezca al alumno unos retos que pueda afrontar. Así, parece más adecuado utilizar textos no conocidos, aunque su temática o contenido deberían resultar en mayor o menor grado familiares al lector; en una palabra, se trata de conocer y tener en cuenta el conocimiento previo de los niños con relación al texto que se trate y de ofrecer la ayuda necesaria para que puedan construir un significado adecuado acerca de él.

“Motivar a los niños para leer, (...) se consigue planificando bien la tarea de lectura y seleccionando con criterio los materiales que en ella se van a trabajar, tomando decisiones acerca de las ayudas previas que pueden necesitar algunos alumnos, evitando situaciones en las que prime la competición entre los niños, y promoviendo siempre que sea posible aquellas que se aproximen a contextos de uso real, que fomenten el gusto por la lectura y que dejen al lector que vaya a su ritmo para ir elaborando su propia interpretación.”(Silva, 2000, p.2).

La motivación está estrechamente relacionada con las relaciones afectivas que los alumnos puedan ir estableciendo con la lengua escrita. Esta debería ser cuidada en la escuela, atendidos los conocimientos y progresos de los niños en torno a ella. Aunque muchas veces se atiende sobre todo a la presencia y funcionalidad de lo escrito en el aula, esta vinculación positiva se establece

principalmente cuando el alumno ve que sus profesores y las personas significativas para él, valoran, usan y disfrutan de la lectura y la escritura y, por supuesto, cuando él mismo puede disfrutar con su aprendizaje y dominio, es decir cuando él y las personas que los rodean disfrutan abiertamente del proceso lector en el cual aprenden y construyen nuevos conocimientos haciendo uso de todos sus saberes.

Por lo tanto la disposición y predisposición que un lector tenga respecto a un texto deja claro que afectará directamente el proceso de comprensión que se va a realizar ya que si no recibe y trabaja objetivamente los conocimientos que se brindan en un texto no se realizará una correcta comprensión del mismo.

3.2.4. Problemas Típicos en la Lectura Comprensiva

La comprensión no es resultado mecánico y conductista de un conjunto de habilidades puestas en práctica, sino de un proceso a través del cual el lector elabora el significado apelando a las claves discernibles en el texto y relacionándolas con sus conocimientos previos.

“Muchos de los problemas relacionados con la enseñanza de estas habilidades se relacionan directamente con la forma de cómo se enseña la habilidad misma y no con el hecho puro y simple de su enseñanza.”(Cooper, 1993, p. 54).

En efecto, el desarrollo de la Comprensión Lectora es bastante más complejo que la puesta en práctica de una serie de habilidades aisladas. Hay que enseñar a los lectores el proceso de comprender y de asimilar. Puede, quizá, que la clave no esté en lo que se enseña, sino en cómo se enseña.

En realidad, establecer un cómputo de las dificultades más generales que afectan al alumnado es una tarea tan sencilla como inútil. Por tanto, el modo más apropiado de verificar sin trampa alguna la situación particular del alumnado es evaluar su lectura comprensiva de forma directa.

Algunos de los problemas más comunes son:

- Problemas de percepción gráfica.
- Problemas de percepción visual.
- Descifran aproximadamente.
- Identifican de forma incompleta las ideas del texto.
- Presentan una ausencia alarmante de conocimientos gramaticales.
- Desconocen los mecanismos para extraer de los índices no verbales, las ilustraciones, imágenes, pie de fotos, cierta información significativa.
- Ignoran el contexto del texto.
- Falta hacer inferencias.
- No saben relacionar las informaciones en un fragmento.
- No saben relacionar; por tanto, no saben deducir, interpretar, o sintetizar.
- Presentan problemas de atención y de observación.
- Ignoran el sentido de las palabras.

3.2.5. La Lectura y la Comprensión Lectora

Leer es poner en práctica diversas habilidades, es aventurarse a explorar diversos caminos de búsqueda para comprender el texto. Por lo tanto leer es comprender, es el acto en el cual se pone en juego diversas hipótesis y se descubren señales en el texto para construir un significado del mismo, es indispensable relacionarlo con los conocimientos previos, estableciendo selecciones, imaginando a medida que se va leyendo y haciendo inferencias.

El alumno tendrá que tener dominio de la decodificación (identificación de la pronunciación y significado de las palabras) para que sea posible la comprensión de lo que se lee.

3.2.6. Importancia de la Comprensión Lectora

La comprensión lectora es una de las competencias lingüísticas que se encuentra inmersa en las otras áreas, en donde se propician situaciones diversas de la lectura que le permiten al alumno comprender la información que lee.

La importancia de la comprensión lectora radica en que los alumnos sean capaces de realizar una lectura significativa destacando ideas que se expresan en el texto y construyendo con ellas un saber personal, esto lo llevará a desarrollar y asumir una postura crítica, capaz de relacionar y discernir entre lo verdadero y lo falso, es decir interactuará con el texto partiendo de sus conocimientos previos.

3.3. METODOLOGÍA ACTIVA

La metodología activa es un conjunto de actividades significativas generadas por el docente que guían el aprendizaje de los niños posibilitando su participación activa y dinámica durante éste proceso

El propósito fundamental es que el niño construya un sentido de autoestima, exprese libremente sus sentimientos y que demuestre sus potencialidades cognitivas y metacognitivas eficientemente.

3.3.1. Características de la Metodología Activa

A. Se centra en el niño

El niño es el protagonista de la acción educativa, ya que es partícipe de su propio aprendizaje. Se debe tener en cuenta sus necesidades e intereses y hacer uso del juego y la curiosidad para lograr un aprendizaje significativo.

B. Respeta los intereses del alumno

Se respeta la espontaneidad del niño, creando un clima propio de libertad en la elección de su aprendizaje, respetando los diferentes ritmos y peculiaridades de éstos.

C. Parte de la experiencia del alumno

Siempre debemos tener en cuenta los conocimientos previos que los niños tienen acerca de un tema, pero también los conocimientos prácticos, como los valores y actitudes que influyen en su forma de pensar, sentir y actuar.

D. Es eminentemente socializadora

Busca principalmente la formación social en los niños, garantizando su desenvolvimiento en su núcleo familiar y comunal.

E. Comunicación horizontal

El proceso educativo fundamentalmente es un proceso comunicativo entre el maestro y sus alumnos.

F. Redefine el rol del docente

El maestro es el que facilita e induce el aprendizaje, su rol es funcional donde él debe ser activo, analítico, crítico, etc..

3.3.2. Modelo Holístico

El modelo Holístico, también llamado interactivo, incorpora el desarrollo de las destrezas, habilidades y el comportamiento como dimensiones de las competencias de los alumnos.

Las competencias que queremos lograr son: **conceptual** (cognitiva, conocimiento y comprensión) y **operacional** (funcional, sicomotriz y destreza aplicada). Las competencias que están más relacionadas con la efectividad individual son **conceptual** (meta-competencia, incluyendo aprender a aprender) y **operacional** (competencia social, incluyendo comportamiento y actitudes).

Las primeras tres dimensiones, cognitiva, funcional y social son consideradas universales (saber, saber hacerlo, saber ser) y también con la antigua denominación **KSA** (conocimiento, destrezas y actitudes) asociada a la formación profesional. De este modo, conocimiento (y

comprensión) es representado nítidamente por competencia cognitiva, las destrezas son representadas por competencia funcional, y las competencias (de comportamiento y de actitud) son representadas por la competencia social.

3.4. DESARROLLO DE LA COMPRENSIÓN LECTORA EN LOS NIÑOS DE 6 A 8 AÑOS

El desarrollo de la capacidad lectora en niños de 6 a 8 años incluye dos componentes relevantes para las destrezas lectoras como son el conocimiento de palabras y la habilidad para emplearlas en contextos adecuados. Un buen vocabulario permite que el niño cuente con una red de asociaciones entre conceptos, lo que facilita la decodificación y recuperación de palabras debido a la rápida disponibilidad de mediadores verbales. Asimismo, la capacidad de nominación, es decir la habilidad para evocar y nombrar rápidamente palabras, junto con la habilidad para clasificar palabras en categorías, son habilidades semánticas necesarias para lograr una buena lectura; este trabajo debe incluir el desarrollo de la memoria verbal inmediata (a través de la formulación de preguntas tras escuchar o leer un texto), las analogías verbales, la abstracción y categorización verbal, la seriación verbal y la formación de redes semánticas.

En el aprendizaje escolar es fundamental que junto con entender el significado de términos utilizados por el profesor, los niños sean capaces de precisar a qué categoría pertenece el término escuchado. Ese proceso de categorización es básico para relacionar lo que están aprendiendo con otros contenidos ya enseñados con anterioridad.

La retención de series verbales es un requisito para la comprensión de un texto. Mucha de la información del aula es secuenciada y los niños no logran retener lo relevante en ella. El desarrollo de esta habilidad tiene por objeto, entonces, el entender que los elementos se expresan en un continuo informativo y que dentro de un contexto hay elementos de información que permiten su reconstrucción posterior.

Un niño que sabe clasificar de lo general a lo particular ciertos términos que se relacionan, podrá comprender mejor la realidad y en específico, el contenido de lo que lee, porque sabrá asociar lo escrito a un significado que es capaz de representarse mentalmente.

Por su parte la memoria verbal inmediata son básicas para el recuerdo ordenado de la información. Puede realizarse con preguntas que apunten a lo fundamental de la información, por ejemplo idea principal de cada párrafo.

3.5. SOFTWARE

El término Software se refiere al conjunto de instrucciones que le indican a la computadora cómo resolver un problema o realizar alguna tarea específica.

“El Software está conformado por programas de computadora, módulos de soporte y de datos que funcionan en conjunto para proporcionar a una computadora las instrucciones y los datos necesarios para realizar un tipo de tarea específico, como producción de documentos, edición de video o búsqueda en la web...”(Parsons y Oja , 2004 , p. 112).

Durante los inicios de la industria de cómputo se denominaba como “Software” a todo aquello que no era parte del “Hardware” o parte física del computador. Actualmente lo anterior ha cambiado y los documentos, fotografías y demás creados por el usuario se indican como “datos”.

Los encargados de insertar todas las instrucciones son los programadores, quienes escriben en un lenguaje de programación de alto nivel, que es más sencillo de escribir (pues es más cercano al lenguaje natural humano), pero debe convertirse a lenguaje máquina para ser ejecutado.

La mayor parte de un Software está diseñado para proporcionar un entorno relacionado con una tarea, que incluye una pantalla principal o de despliegue, medios para recolectar comandos y datos del usuario, especificaciones y un método para dar salida a los datos.

Podemos decir como conclusión que el Software es el nexo de unión entre el Hardware y el hombre. El computador, por sí solo, no puede comunicarse con el hombre y viceversa, ya que lo separa la barrera del lenguaje. El Software trata de acortar esa barrera, estableciendo procedimientos de comunicación entre el hombre y la máquina.

3.5.1. Clasificación

Según Parsons y Oja (2004) podemos clasificar a los Softwares de la siguiente manera:

A. Según el tipo de trabajo

a) Software de Sistema

Es aquel que proporciona asistencia a la computadora en la realización de operaciones básicas. Administra y asigna los recursos del sistema. Incluye a los Sistemas Operativos, controladores de dispositivos, utilerías y lenguaje de programación.

- **Sistema Operativo:** Actúa como el principal controlador de todas las actividades que tienen lugar dentro de un sistema de cómputo, es la parte fundamental ya que afecta la compatibilidad y la manera en la que el usuario puede manejar su computadora. Influye en actividades como conexión a red, ejecución de programas de manera simultánea, presentación de la pantalla, etc. Ejemplo de Sistemas Operativos son: Windows, Linux, Mac OS, UNIX y DOS.
- **Controlador de Dispositivo:** Llamado normalmente controlador (en inglés, *device driver*) es un programa informático que permite al Sistema Operativo interactuar con un periférico. Se puede esquematizar como un manual de instrucciones que le indica al sistema operativo, cómo debe controlar y comunicarse con un dispositivo en particular.
- **Utilerías:** En informática, una utilería es una herramienta que realiza:
 - Tareas de mantenimiento.
 - Soporte para la construcción y ejecución de programas .

- **Lenguaje de Programación:** Es un idioma artificial diseñado para expresar tareas que pueden ser llevadas a cabo por máquinas como las computadoras. Pueden usarse para crear programas que controlen el comportamiento físico y lógico de una máquina, para expresar algoritmos con precisión, o como modo de comunicación humana. Está formado de un conjunto de símbolos y reglas sintácticas y semánticas que definen su estructura y el significado de sus elementos y expresiones. Al proceso por el cual se escribe, se prueba, se depura, se compila y se mantiene el código fuente de un programa informático se le llama programación.

b) Software de Aplicación

Es aquel que da asistencia a los usuarios para realizar tareas. Ya que la computadora tiene muchos usos (o aplicaciones) tales como crear documentos, procesar números, dibujar diseños o editar fotografías, necesita de este tipo de programa para diferenciar las instrucciones y los resultados.

Incluye Software de producción de documentos, hojas de cálculo, administración de datos, imágenes, videos, música, entretenimiento, educación, finanzas, estadística, etc.

B. Según la licencia de uso

Según Gómez (2003) presentamos la siguiente clasificación:

a) Comercial

Es el que ha sido desarrollado por una empresa con la finalidad de venderlo y obtener beneficios.

b) Libre

Es aquel que puede ser distribuido, modificado, copiado, y usado.

c) Semilibre

Mantiene las características del Software libre pero restringidas a usuarios particulares y empresas sin ánimos de lucro.

d) Shareware

Es el que permite su redistribución pero no puede ser modificado.

Hasta la fecha existen numerosos Softwares creados para la gestión económica, la esfera militar, las investigaciones, el entrenamiento, la salud, la educación y otros muchos campos de aplicación.

Se ha logrado alcanzar en nuestros días una alta relevancia en la educación, teniendo en cuenta el inmenso volumen de información de que dispone el hombre en los momentos actuales y los propios factores que han motivado una masividad en el uso de esta tecnología.

3.5.2. Software Educativo

Rodríguez (2000), señala que el Software Educativo es una aplicación informática, que soportada sobre una bien definida estrategia pedagógica, apoya directamente el proceso de enseñanza

aprendizaje constituyendo un efectivo instrumento para el desarrollo educacional del hombre del próximo siglo.

“...Son programas para ordenador creados con la finalidad específica de ser utilizados como medio didáctico, es decir, para facilitar los procesos de enseñanza y de aprendizaje...”(Galvis, 2004, p.54).

Según Sánchez (1999) se define el concepto genérico de Softwares Educativos como cualquier programa computacional cuyas características estructurales y funcionales sirvan de apoyo al proceso de enseñar, aprender y administrar. Un concepto más restringido de Software Educativo lo define como aquel material de aprendizaje especialmente diseñado para ser utilizado con una computadora en los procesos de enseñar y aprender.

Finalmente podemos definir al Software Educativo como aquel programa diseñado específicamente con fines didácticos para ser una herramienta de trabajo atractiva durante el proceso de enseñanza - aprendizaje, no debe tomarse como objeto de estudio. Según su clasificación, puede servir como medio de transmisión en algún momento, mas lo que se desea es que permita aprender por la acción sobre el objeto de conocimiento.

Así ayuda a desarrollar criterio, a buscar alternativas, a crear, a colaborar, a respetar la diferencia, etc.

La acción del profesor u orientador no puede restringirse a usar estos dispositivos de computación sino hay que inducir al alumno al mundo del juego

educativo, que le ayude a entender el escenario y las herramientas con que se va a apoyar en él.

“Una vez que el aprendiz hace suyo el reto propuesto por el profesor, él es actor y fuente principal de aprendizaje a partir de su propia experiencia.”(Galvis, 2004, p.67).

A. Características Esenciales

Los programas educativos pueden tratar diversos tópicos de manera variada y ofrecer un entorno más o menos rico en posibilidades de interacción; pero todos comparten cinco características esenciales:

- Son materiales elaborados con una finalidad didáctica, como se mencionó anteriormente.
- Utilizan la computadora como soporte en el que los alumnos realizan las actividades que ellos proponen.
- Son interactivos, contestan inmediatamente las acciones de los estudiantes y permiten un diálogo y un intercambio de informaciones entre el alumno y la computadora.
- Individualizan el trabajo de los estudiantes, ya que se adaptan al ritmo de trabajo cada uno y pueden adaptar sus actividades según las actuaciones de los alumnos.
- Son fáciles de usar. Los conocimientos informáticos necesarios para utilizar la mayoría de estos programas son mínimos.

B. Estructura Básica

La mayoría de los programas didácticos tienen tres módulos principales claramente definidos: El módulo que gestiona la comunicación con el usuario, el módulo que contiene debidamente organizados los contenidos informativos del programa (bases de datos) y el módulo que gestiona las actuaciones de la computadora y sus respuestas a las acciones de los usuarios (motor).

a) El entorno de comunicación

Es el entorno a través del cual los programas establecen el diálogo con sus usuarios, y es la que posibilita la interactividad característica de estos materiales. Está integrada por dos sistemas:

- El sistema de comunicación programa-usuario, que facilita la transmisión de informaciones al usuario por parte del ordenador, incluye:
 - Las pantallas a través de las cuales los programas presentan información a los usuarios.
 - Los informes y las fichas que proporcionen mediante las impresoras.
 - El empleo de otros periféricos.
- El sistema de comunicación usuario-programa, que facilita la transmisión de información del usuario hacia el ordenador, incluye:

- El uso del teclado y el ratón, mediante los cuales los usuarios introducen al ordenador un conjunto de órdenes o respuestas que los programas reconocen.
- El empleo de otros periféricos: micrófonos, lectores de fichas, teclados conceptuales, pantallas táctiles, etc.

b) Las bases de datos

Las bases de datos contienen la información específica que cada programa presentará a los alumnos. Pueden estar constituidas por:

- **Datos gráficos:** Las bases de datos pueden estar constituidas por dibujos, fotografías, secuencias de vídeo, etc.
- **Sonido:** Como los programas que permiten componer música, escuchar determinadas composiciones musicales y ver sus partituras.

c) El motor o algoritmo

El algoritmo del programa, en función de las acciones de los usuarios, gestiona las secuencias en que se presenta la información de las bases de datos y las actividades que pueden realizar los alumnos.

C. Clasificación

Según Galvis (1994) se presenta la siguiente clasificación:

a) Tipo Algorítmico

Predomina el aprendizaje vía transmisión de conocimiento, desde quien sabe, hacia quien desea aprender y donde el diseñador se encarga de establecer secuencias de actividades de aprendizaje que conducen al interesado desde donde está hasta donde se desea llegar. Dentro de este tipo se encuentran:

- **Sistemas Tutoriales.** Incluye cuatro fases: La fase Introdutoria, en la que se genera la motivación, se centra la atención y se favorece la percepción selectiva de lo que se desea que el usuario aprenda. La fase de orientación inicial en la que se da la codificación, almacenaje y retención de lo aprendido. La fase de aplicación en la que hay evocación y transferencia de lo aprendido. La fase de Retroalimentación en la que se demuestra lo aprendido, ofrece retroinformación y esfuerzo o refuerzo.
- **Sistemas de Ejercitación y Práctica.** Refuerzan las dos fases finales del proceso: aplicación y retroalimentación. Se parte de la base que el usuario tiene un conocimiento previo del tema, donde el software le servirá para probar sus destrezas y conocimientos adquiridos previamente. Estos sistemas sirven como motivación y refuerzo para el usuario.

b) Tipo Heurístico

Predomina el aprendizaje por descubrimiento según Bruner (1997), donde el diseñador crea ambientes ricos en situaciones que el usuario debe explorar. El usuario debe llegar al conocimiento a partir de experiencias,

creando sus propios modelos de pensamiento, sus propias interpretaciones del mundo. Pertenecen a este grupo:

- **Simuladores y Juegos Educativos:** La Interacción con un micromundo, en forma semejante a la que se tendría en una situación real, es la fuente del conocimiento; el usuario resuelve problemas, aprende procedimientos, llega a entender las características de los fenómenos y cómo controlarlos, o aprende qué acciones tomar en diferentes circunstancias. Lo esencial en ambos casos es que el usuario es un agente necesariamente activo que, además de participar en la situación debe continuamente procesar la información que el micromundo le proporciona en forma de situación problemática, condiciones de ejecución y resultado.
- **Los Micromundos Exploratorios:** Emplean un lenguaje de programación sintónico, es decir no hay que aprenderlo, simplemente está sintonizado con sus instrucciones y se emplea para interactuar en un micromundo. La diferencia básica con los simuladores es que además de exigir la solución de problemas, la exige de forma estructurada.
- **Sistemas Expertos:** Capaces de representar y razonar acerca de algún dominio rico en conocimientos, dispuestos a resolver problemas y dar consejos a quienes no son expertos en la materia. Además, de demostrar gran capacidad de desempeño en términos de velocidad, precisión y exactitud, tiene como contenido un dominio de conocimientos que requiere gran cantidad de experiencia humana.

c) Sistema Tutorial Inteligente

Presenta un comportamiento "inteligentemente" adaptativo, es decir, adapta el tratamiento educativo en función de aquello que se desea aprender y de las características y desempeño del aprendiz.

D. Funciones

Los programas didácticos, cuando se aplican a la realidad educativa, realizan las funciones básicas propias de los medios didácticos en general y además, en algunos casos, según la forma de uso que determina el profesor, pueden proporcionar funcionalidades específicas.

a) Función Informativa

La mayoría de los programas a través de sus actividades presentan unos contenidos que proporcionan una información estructuradora de la realidad a los estudiantes. Como todos los medios didácticos, estos materiales representan la realidad y la ordenan.

b) Función Instructiva

Todos los programas educativos orientan y regulan el aprendizaje de los estudiantes ya que, explícita o implícitamente, promueven determinadas actuaciones de los mismos encaminadas a facilitar el logro de unos objetivos educativos específicos.

c) Función Motivadora

Generalmente los estudiantes se sienten atraídos e interesados por todo el software educativo, ya que los programas suelen incluir elementos para captar la atención de los alumnos, mantener su interés y, cuando sea necesario, focalizarlo hacia los aspectos más importantes de las actividades.

d) Función Evaluadora

La interactividad propia de estos materiales, que les permite responder inmediatamente a las respuestas y acciones de los estudiantes, les hace especialmente adecuados para evaluar el trabajo que se va realizando con ellos.

e) Función Investigadora

Los programas no directivos, especialmente las bases de datos, simuladores y programas constructores, ofrecen a los estudiantes interesantes entornos donde investigar: buscar determinadas informaciones, cambiar los valores de las variables de un sistema, etc.

f) Función Expresiva

Dado que las computadoras son unas máquinas capaces de procesar los símbolos mediante los cuales las personas representamos nuestros

conocimientos y nos comunicamos, sus posibilidades como instrumento expresivo son muy amplias.

g) Función Metalingüística

Mediante el uso de los sistemas operativos (MS/DOS, WINDOWS) y los lenguajes de programación (BASIC, LOGO...) los estudiantes pueden aprender los lenguajes propios de la informática.

h) Función Lúdica

Trabajar con las computadoras realizando actividades educativas es una labor que a menudo tiene unas connotaciones lúdicas y festivas para los estudiantes.

i) Función Innovadora

Aunque no siempre sus planteamientos pedagógicos resulten innovadores, los programas educativos se pueden considerar materiales didácticos con esta función ya que utilizan una tecnología recientemente incorporada a las instituciones educativas y, en general, suelen permitir muy diversas formas de uso.

E. Ventajas

El uso del Software por parte del docente y del alumno proporciona numerosas ventajas, entre ellas:

- Constituyen una nueva, atractiva, dinámica y rica fuente de conocimientos.
- Pueden adaptar el Software a las características y necesidades de su grupo teniendo en cuenta el diagnóstico en el proceso de enseñanza - aprendizaje.
- Muestran la interdisciplinariedad de las asignaturas.
- Marca las posibilidades para una nueva clase más motivadora.

“Las simulaciones y los juegos educativos pueden usarse en apoyo de cualquiera de las fases del aprendizaje, pueden ser sólo motivantes, o añadir a esto la oportunidad de descubrir el conocimiento, y afianzarlo practicando en variedad de situaciones y en cada una de ellas recibir información de retorno inferencial.”(Galvis, 2004, p.45).

- El Software Educativo está dirigido a aquellas personas interesadas y relacionadas con la enseñanza.
- Busca apoyar a los profesores en el desarrollo de las clases, creándoles un material didáctico útil, donde ellos pueden encontrar sugerencias para apoyar el aprendizaje de sus alumnos.
- El propósito de este programa es difundir los avances tecnológicos y pedagógicos que proporcionen conocimientos.

Como ejemplo tenemos al Software Educativo Clic, el cual está formado a su vez por distintas aplicaciones creadas por educadores del mundo entero. Una

de las aplicaciones más interesantes es la denominada Colec1, la cual se presenta con la posibilidad de elegir un cuento para leer y desarrollar las actividades propuestas, las cuales deben ser guiadas y complementadas por el educador a cargo.

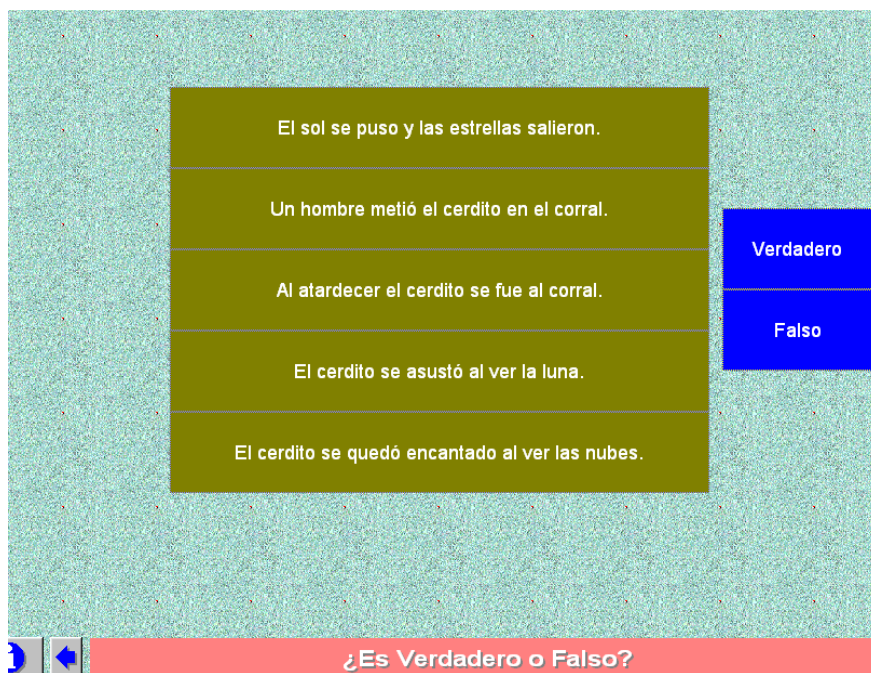


Figura 1: Ejemplo de actividad propuesta en la aplicación Colec1

3.6 EL SOFTWARE EDUCATIVO Y LA COMPRENSIÓN LECTORA

La Comprensión Lectora juega un papel fundamental en la vida de las personas, pues gracias a las habilidades que logra desarrollar en los estudiantes, es que pueden construir nociones informales, intuitivas, analizar diversas situaciones problemáticas, inferir respuestas, entre otros.

La educación tiene una gran tarea al tener que brindar las condiciones necesarias para el desarrollo de estas habilidades, por ello el docente cuenta con una gran gama de materiales didácticos y de recursos

educativos entre éstos, los recursos multimedia que tienen un alto potencial didáctico ya que su carácter audiovisual e interactivo resulta muy atractivo y motivador para los estudiantes, que, además pueden conocer inmediatamente los resultados de sus actuaciones ante el ordenador y muchas veces incluso pueden configurar los programas según sus intereses o necesidades (niveles de dificultad, tiempo de respuestas).

Por lo tanto, una de las funciones asignadas a los profesores hoy en día, es conocer Softwares o programas multimedia apropiados estimulando el desarrollo de las habilidades, estrategias de aprendizaje y de la comprensión que permita planificar, regular, predecir y evaluar reflexionando sobre cómo es el conocimiento adquirido y su relación con situaciones de la vida diaria.

“Se puede justificar la necesidad de un ambiente computarizado de enseñanza y aprendizaje porque genera motivación en los estudiantes, los usuarios pueden trabajar a su propio ritmo, es un medio para el desarrollo de habilidades de experimentación entre otros.”(Cruz, 1997, p. 26).

El empleo del Software en el desarrollo de la Comprensión Lectora por parte del docente como recurso informático dentro del aula de clase proporciona numerosas ventajas, ya que se proyecta como una alternativa, atractiva, dinámica y rica fuente de conocimientos no sólo para mejorar la expresión oral sino también la comprensión y expresión escrita.

Una de las razones fundamentales y básicas en la utilización de este recurso informático, es que a menudo nos encontramos con alumnos que presentan problemas y/o dificultades en la Comprensión Lectora, o la de alumnos que

presentan una actitud negativa y de rechazo hacia la lectura. En ambos casos el problema resulta ser el mismo, por la excesiva complejidad o por dificultades personales, el niño no comprende lo que lee teniendo esto como consecuencia, la desmotivación o rechazo hacia la lectura, los cuales a medida que pasan los años se van haciendo cada vez mayores y acarrearán problemas de aprendizaje en todas las áreas.

Se cree que el acto de leer termina cuando se conocen las sílabas y letras que forman las palabras, sin embargo, es ahora cuando comienza la segunda fase, la cual es mucho más importante que la primera, nos referimos a la Comprensión Lectora. Si este último proceso se lleva a cabo con éxito, habremos conseguido personas que serán lectores aficionados a la lectura, que leen por el placer que les proporciona la adquisición de conocimientos.

En la escuela, que es donde verdaderamente se forma el lector, el tratamiento de la lectura se ha ido obviando a medida que los alumnos/as son promovidos y ocurre con frecuencia que son muchos los que no han desarrollado una buena Comprensión Lectora, lo que significa que han aprendido a ver los signos, pero no a comprenderlos.

La inteligencia se desarrolla gracias a ciertos instrumentos o herramientas psicológicas que el niño o la niña encuentra en su medio ambiente (entorno), donde el lenguaje se considera como una herramienta fundamental y si se realiza una interacción con el contexto y el grupo, se pueden obtener mayores logros en la comprensión del lector.

Por ello, los programas multimedia educativos se encuentran en el núcleo de un debate sobre el cambio de los sistemas de educación y formación. Los métodos de enseñanza, que se basaban en el siglo pasado en una formación de masas, han evolucionado hasta satisfacer las necesidades individuales de formación. Los sistemas multimedia, cuya ventaja principal es la interactividad que se presentan en las actividades propuestas, se adaptan muy bien a este nuevo enfoque, ya que favorece el uso de la información en un contexto apropiado, de forma personalizada además de la creación de un entorno virtual en el que los estudiantes pueden valorar y observar instantáneamente el impacto de sus acciones.

Por otra parte las imágenes son los primeros elementos multimedia que se incorporan a un texto, siguiendo una estética cercana para la estructura de la ilustración de dichos contenidos textuales. Las habilidades gráficas son necesarias en todos los proyectos multimedia. Se necesitan para crear los dibujos, la composición y el diseño visual de los proyectos electrónicos ya que es importante para la distribución del mismo.

La animación es un elemento común en muchos Softwares multimedia. Son ilustraciones animadas que ayudan a los usuarios a visualizar un proceso, una idea, o concepto abstracto de una forma que mediante palabras o gráficos inanimados no sería fácilmente comprensible, es decir proporciona una perspectiva motivadora, la cual interviene directamente en el proceso de la Comprensión Lectora.

La animación enriquece la multimedia dando dinamismo y actividad a los gráficos: tablas que crecen, objetos mecánicos que funcionan, textos que se

mueven en la pantalla, personajes que actúan como conductores, entre otros. El sonido juega un importante papel en los siguientes aspectos:

- La narración oral transmite la información de forma más personal y directa, no existen intermediarios por ende la información es transmitida de forma completa.
- La música establece un ambiente propicio para la captación no sólo del contenido sino también da referencias del contexto en el que se va desarrollando o desarrollando la historia.
- Los efectos permiten, dar una sensación de realismo, es decir el alumno/a puede vivenciar de manera directa la historia que está trabajando y también romper tensiones que se hayan presentado durante el trabajo, haciendo sonreír, e incluso adquirir de manera más amena el conocimiento propuesto.

Es muy importante que los elementos básicos que ayuden a comprender el texto tales como el sonido y las imágenes sean fáciles de entender y que haya una calidad y volumen uniforme en todo el audio e imágenes empleados, ya que de eso dependerá la ubicación y contextualización que el alumno desprenda del texto y/o información que esté trabajando.

En un texto convencional los lectores pueden elegir saltar a través de las páginas siguiendo un orden diferente, pero la mayoría de estos textos se han diseñado para ser leídos de manera lineal, y sus características no son maleables.

En cambio los textos en Internet se convierten en ambientes interactivos en oposición a las palabras estáticas impresas en una página. Los textos digitales ofrecen oportunidades para interactuar con personajes que se encuentran en la historia y no sólo eso sino que también se puede establecer el contacto con otras personas utilizando herramientas ofrecidas por los programas que, a su vez, proporcionan al lector una gran cantidad de perspectivas diferentes.

Finalmente, brindan también herramientas de diseño sencillas, las cuales permiten a los lectores elaborar sus respuestas personalizadas las cuales responderán a la información y publicarlas en línea para compartirlas con otros.

El uso de la tecnología multimedia en la educación en un área de desarrollo fundamental como lo es la comunicación, es un gran avance, pues en este caso la interacción multimedia tiene objetivos claros que cumplir, además, los beneficios de estos sistemas para la enseñanza son considerables. Hasta hace poco, los usuarios se limitaban a comunicarse con los equipos de cómputo a través de una simple interfaz basada en texto y gráficos estáticos. Los sistemas multimedia han introducido alta interacción entre el usuario y la computadora, incluyendo sonido de alta fidelidad, gráficos de calidad, animación y video.

Creemos que la capacidad de los sistemas multimedia y el aumento de recursos y materiales, permite nuevas estrategias de enseñanza y comprensión, produciendo sistemas innovadores que ofrecen a los estudiantes más opciones para aprender y comprender la información que reciben.

Si se consideran los materiales que hay en las instituciones educativas, se tendrá en cuenta que son escasos los recursos MEC (Materiales Educativos

Multimedia) con los que puede contar el maestro a la hora de proporcionar ejercicios a esos alumnos/as que solo han aprendido a ver los signos, y se les comienza a hacer leer textos que muy a menudo les proporcionan escaso interés hacia la lectura ya sea por su amplitud o por su complejidad y de ellos se les intenta hacer preguntas que tampoco comprenden; otras veces se realiza el intento de forzar o imponer que lean libros con los que también se motiva o propicia un rechazo hacia la lectura porque siguen sin comprender lo que leen, lo cual se llega a considerar que es un problema de madurez mental y que más adelante se solucionará solo. Por lo tanto se concluye que los medios virtuales que se utilizan actualmente en las aulas de clase con frecuencia no son los correctos y el problema no es que se corrija sino que se niega el error y los alumnos superan un curso sin lograr franquear el obstáculo de la lectura que cada vez está más alto e incomprensible, ya que no han logrado desarrollar las habilidades complementarias necesarias.

En base a esto se ha buscado desarrollar, a través de la utilización de diversos Softwares un desarrollo activo, dinámico y holístico de los tres niveles de Comprensión Lectora, según Sánchez (2008), los cuales son: El nivel textual, que es donde se busca el reconocer el nivel de recojo activo de datos explícitos en el texto que tiene los alumnos , es decir cuánto valoran, priorizan y destacan, sin modificar de manera alguna, la información presente en el texto utilizando los Softwares como herramienta activa y fundamental que evidenciará la comprensión y retención de lo leído, en las preguntas que se encuentran planteadas en las fichas de trabajo propuestas para el desarrollo del Taller; el nivel inferencial el cual es el que trata de fomentar y desarrollar en todo momento a través de preguntas, fichas y Softwares, el desglose de información y la comprensión de los datos implícitos en el texto, asimismo empleando

actividades que busquen activar el mecanismo de análisis y síntesis, de tal manera que puedan deducir datos del texto que se les presente. Y por último el nivel contextual dentro del cual se busca propiciar la emisión de juicios personales por parte de los alumnos los cuales se verán evidenciados en los trabajos finales realizados mediante el desarrollo de los componentes del Taller y sobre todo teniendo como base el desarrollo de la Comprensión Lectora.

Los tres niveles son desarrollados de manera progresiva e individual pero al mismo tiempo interrelacionada, que significaría que sin ninguno de los tres componentes no se lograría un desarrollo completo de las capacidades de los otros dos; es por esto que los Softwares planteados buscan desarrollar estos tres aspectos teniendo como finalidad el aprendizaje significativo.

Hemos podido comprobar el resultado óptimo que han tenido experiencias similares en otros países.

Tenemos como ejemplo a la investigación “Diseño Didáctico de un Software para la mejora de la Comprensión Lectora” presentado por las especialistas Anunciación Quintero Gallego y Azucena Hernández Martín (Universidad de Salamanca) en el Congreso Iberoamericano de Educación y Comunicación “Luces en el Laberinto Audiovisual” realizado el año 2006.

Se creó un Software específico para la mejora de la Comprensión Lectora, el cual probó su eficacia con un grupo piloto.

Las estrategias se estructuraron en tres módulos:

- Identificación del tema.

- Identificación de la idea principal explícita e implícita.
- Identificación de distintas estructuras textuales.

Para el desarrollo de los distintos módulos se basaron en una metodología de instrucción directa que comprende las siguientes fases:

- Motivación.
- Objetivos.
- Explicación oral.
- Modelado.
- Práctica dirigida.
- Práctica independiente.
- Evaluación.

El software se organiza en tres apartados (como lo muestra la figura 2):

- Evaluación inicial.
- Instrucción en estrategias de Comprensión Lectora.
- Desarrollo del viaje, en donde, además de evaluar la autonomía del alumno en la aplicación de las estrategias aprendidas, va acumulando puntos para sus desplazamientos y actividades lúdicas.

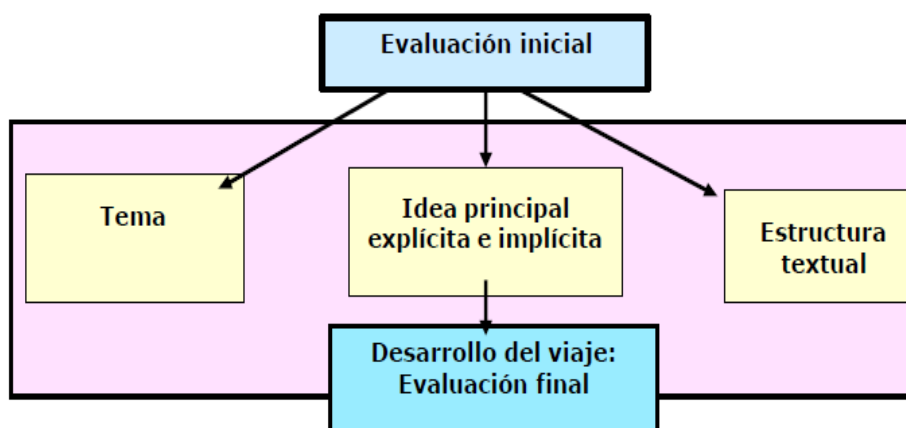


Figura 2: Organización esquemática del Software Educativo

Como resultado de esta investigación se registraron mejoras notorias en la comprensión de textos en alumnos del último ciclo de primaria (a quienes fue dirigido el Software); sin embargo, estas mejoras deben someterse a otras pruebas para que sean científicamente comprobadas.

4. OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

Comprobar que la aplicación del Taller “Comprendo y Aprendo con mi PC” basado en el uso de Softwares Educativos favorece el desarrollo de los Niveles de Comprensión Lectora en el área de Comunicación en los niños de 2° grado “A” de Educación Primaria de la Institución Educativa Parroquial gratuita “Madre Admirable” del distrito El Agustino perteneciente a la UGEL N° 07.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Identificar el desarrollo de los Niveles de Comprensión Lectora en el área de Comunicación en los niños de 2° grado “A” de Educación Primaria de la Institución Educativa Parroquial Gratuita “Madre Admirable” del distrito El Agustino perteneciente a la UGEL N° 07, mediante la aplicación de la prueba de entrada antes de la aplicación del Taller “Comprendo y Aprendo con mi PC”, basado en el uso de Softwares Educativos.

2. Aplicar el Taller “Comprendo y Aprendo con mi PC”, basado en el uso de Softwares Educativos, en el área de Comunicación en los niños de 2° grado “A” de Educación Primaria de la Institución Educativa Parroquial Gratuita “Madre Admirable” del distrito El Agustino perteneciente a la UGEL N° 07, para favorecer el desarrollo de los Niveles de Comprensión Lectora.

3. Identificar el desarrollo de los Niveles de la Comprensión Lectora en el área de Comunicación en los niños de 2° grado “A” de Educación Primaria de la Institución Educativa Parroquial Gratuita “Madre Admirable” del distrito El Agustino perteneciente a la UGEL N° 07, mediante la aplicación de la prueba de salida, después de la aplicación del Taller “Comprendo y Aprendo con mi PC” basado en el uso de Softwares Educativos.

4. Comparar el desarrollo de los Niveles de Comprensión Lectora en el área de Comunicación en los niños de 2° grado “A” de Educación Primaria de la Institución Educativa Parroquial Gratuita “Madre Admirable” del distrito El Agustino perteneciente a la UGEL N° 07, antes y después de aplicar el Taller “Comprendo y Aprendo con mi PC” basado en el uso de Softwares Educativos.

5. HIPÓTESIS

HIPÓTESIS GENERAL

La aplicación del Taller “Comprendo y Aprendo con mi PC” basado en el uso de Softwares Educativos, favorece el desarrollo de los Niveles de Comprensión Lectora en el área de Comunicación, en los niños de 2° grado “A” de Educación Primaria de la Institución Educativa “Madre Admirable” del distrito de El Agustino, perteneciente a la UGEL N° 07.

SUB HIPÓTESIS

- La aplicación del Taller “Comprendo y Aprendo con mi PC” basado en el uso de Softwares Educativos, favorece el desarrollo del Nivel Textual de la Comprensión Lectora en el área de Comunicación, en los niños de 2° grado “A” de Educación Primaria de la Institución Educativa Parroquial Gratuita “Madre Admirable” del distrito El Agustino, perteneciente a la UGEL N° 07.

- La aplicación del Taller “Comprendo y Aprendo con mi PC” basado en el uso de Softwares Educativos, favorece el desarrollo del Nivel Inferencial de Comprensión Lectora en el área de Comunicación , en los niños de 2º grado “A” de Educación Primaria de la Institución Educativa Parroquial Gratuita “Madre Admirable” del distrito El Agustino, perteneciente a la UGEL N° 07.
- La aplicación del Taller “Comprendo y Aprendo con mi PC” basado en el uso de Softwares Educativos, favorece el desarrollo del Nivel Contextual de Comprensión Lectora en el área de Comunicación, en los niños de 2º grado “A” de Educación Primaria de la Institución Educativa Parroquial Gratuita “Madre Admirable” del distrito El Agustino, perteneciente a la UGEL N° 07.

6. VARIABLES

VARIABLE INDEPENDIENTE

Taller “Comprendo y Aprendo con mi PC” basado en el uso de Softwares Educativos.

VARIABLE DEPENDIENTE

Niveles de Comprensión Lectora.

Categorías:

- Nivel Textual
- Nivel Inferencial
- Nivel Contextual

7. DEFINICIONES OPERACIONALES

TALLER “COMPRENDO Y APRENDO CON MI PC” BASADO EN EL USO DE SOFTWARES EDUCATIVOS.

El Taller “Comprendo y Aprendo con mi PC” está basado en la aplicación de Softwares Educativos principalmente seleccionados de diversas páginas web de descarga gratuita.

El Software Educativo es aquel programa destinado a servir de herramienta en el proceso de enseñanza–aprendizaje. Está diseñado de tal manera que permite al educador guiar este proceso de acuerdo a la realidad de sus estudiantes, no debemos tomar al Software como el objeto de estudio sino como el medio que nos permite llegar a comprender lo que nos hemos propuesto. Existen tres clases de Software Educativo:

- **Algorítmico:** Predomina el enfoque conductista, está establecido de modo que se logre transmitir conocimientos de manera lineal.

- **Heurístico:** Predomina el enfoque constructivista según Bruner (1997), por el cual el alumno va descubriendo elementos según su propia experiencia.
- **Sistema Tutorial Inteligente:** Adapta lo que se quiere enseñar en función de las características y desempeño del alumno. Es difícil que sea un Software libre de pago, generalmente son bastante costosos.

Es necesario señalar que el desarrollo de las clases durante los talleres no están supeditados al tipo de Software, si bien constituyen una herramienta muy importante, es el maestro quien facilita el aprendizaje a sus alumnos, quien elige y planifica las actividades a realizarse teniendo como base el conocimiento que tiene acerca de sus alumnos.

Los Softwares Educativos recopilados, responden a los diferentes Niveles de Comprensión Lectora propuestos por Danilo Sánchez Lihón, y se aplicaron con el fin de mejorar la Comprensión Lectora en los niños de 2° grado “A” de Educación Primaria de la Institución Educativa “Madre Admirable” del distrito de El Agustino, perteneciente a la UGEL N° 07. La aplicación de este Taller se dio mediante una metodología activa.

SOFTWARE EDUCATIVO: CLICK

Clic es un software de libre distribución, de tipo Algorítmico, que permite crear diversos tipos de actividades educativas multimedia. Pretende ser un espacio de cooperación y solidaridad entre educadores y escuelas mediante el intercambio de los materiales producidos con el programa. Está en la web

en continua actualización y los contenidos de los programas están distribuidos por áreas y niveles.

Clic es una sencilla herramienta de autor que permite crear aplicaciones adaptadas a nuestras necesidades y graduadas al ritmo de progreso de nuestros alumnos/as.

Dentro de este Software Educativo encontramos diferentes aplicaciones, tales como:

Actividades de Comprensión Lectora - Colec 1. Permite elegir entre cinco cuentos pequeños, con gráficos, y luego permite realizar diferentes tipos de actividades: rompecabezas, asociaciones, sopas de letras, crucigramas, actividades de identificación, de exploración, de respuesta escrita. Las actividades pueden contener texto, gráficos, sonidos y otros recursos multimedia. También es posible encadenar grupos de actividades en paquetes para que se realicen secuencialmente. No olvidemos que es el maestro quien selecciona las actividades y guía a los alumnos.

Adivina Adivinanza. Permite relacionar las imágenes (respuesta) con las adivinanzas propuestas, además se puede jugar tratando de resolver una sopa de letras con respuestas de las adivinanzas.

Reglas ortográficas. Varía de acuerdo a la regla, pero todas comienza con un texto, en donde se resaltan las palabras a estudiar, luego siguen actividades como corrección, subrayado, sopa de letras, asociación, etc.

SOFTWARE EDUCATIVO: PREPARANDO EL CUMPLEAÑOS

Software de tipo Heurístico para niños de Educación Básica, su navegación se realiza por medio de íconos. La metáfora del software hace mención a la organización de una fiesta de cumpleaños organizada por 4 niños para su amigo José. El usuario es invitado a participar en el trabajo del programa a través de una situación inicial que motiva a identificar personajes y a organizar la fiesta. Ofrece tres líneas de trabajo:

- ¿Qué vamos a comer?
- ¿En qué nos vamos a entretener?
- ¿Qué sorpresas vamos a preparar?

Frente a cada línea de trabajo el usuario elige una de dos opciones, obteniendo al final de cada una, y luego de realizar tres o cuatro actividades de carácter lúdico involucradas en cada opción, un producto para el cumpleaños. Incluye ayuda animada. Se recomienda para uso individual o para trabajo grupal con un máximo de tres niños. El autor es el Centro de Informática Educativa de la Pontificia Universidad Católica de Chile.

SOFTWARE EDUCATIVA: MILCUENTOS

Software de aplicación web, basado en JavaScript de tipo algorítmico conformado por 21 cuentos creados por niños. Cada cuento consta de audio y secuencia de imágenes elaboradas por ellos mismos. Su autor es Iñigo Saenz Uribarri.

SOFTWARE EDUCATIVO: STORY PLACE

Es un Software de aplicación web, basado en asp.net (lenguaje), de tipo Heurístico, que se presenta en edición bilingüe, español e Inglés, y que contiene una gran colección de cuentos infantiles y actividades para niños, jóvenes y adultos.

Su nombre completo es Story Place: El Rincón de los Cuentos y proporciona a los niños la experiencia de entrar en una biblioteca pero de forma digital en la que encontrarán contenidos distribuidos en categorías: Preescolar e infantil, dentro de cada uno de ellos veremos cuentos de diversas temáticas y actividades asociadas. A través de animaciones realizadas en Flash y que los niños pueden ir dirigiendo, conociendo a muchos personajes y aprendiendo también lecciones y moralejas.

SOFTWARE EDUCATIVO: TALK ANY

Incluye la aplicación **Talk Any** el cual es un programa de tipo algorítmico, con el cual se puede escribir en inglés o español y la computadora pone en forma hablada lo que se escribe. Cuenta con distintos tipos de voces.

SOFTWARE EDUCATIVO: PANCHO Y SU MÁQUINA DE HACER CUENTOS

Contiene la aplicación **Pancho y su máquina de hacer cuentos**, el cual es un recurso interactivo de tipo Sistema Tutorial Inteligente, que fomenta la lectura y escritura escribiendo un cuento on-line. Se pueden escoger los escenarios, los personajes y la música. Se escribe la historia seleccionando una secuencia

de viñetas. Aquí también encontramos **Cuentos con Valores**, el cual presenta audio e imágenes de cuentos destinados a compartir una moraleja.

SOFTWARE EDUCATIVO: CUENTOS Y LEYENDAS ILUSTRADOS

Aquí podemos encontrar el programa **Cuentos y Leyendas Ilustrados**, el cual es una aplicación del Centro Nacional de Información y Comunicación Educativa (CNICE) dirigido a niños de entre 3 y 11 años que, en función de su edad, pueden acceder a tres grupos de cuentos, escuchar lecturas dramatizadas y realizar divertidas actividades interactivas y fichas de plástica. Realizado por Ángel Ortiz, Joaquín Romero, Vicente Buendía, Milagros de la Fuente, María Jesús González, Susana Marín y Óscar Villegas.

SOFTWARE EDUCATIVO: ADIVICOSAS 2.0

Donde encontramos la aplicación **Adivicosas 2.0**, de tipo algorítmico, en el cual se pueden introducir adivinanzas que el alumno va creando a partir de imágenes, puede a su vez compartirlas con sus compañeros para que éstos las resuelvan. Además, se presentan adivinanzas, con algunas pistas, y se puede comprobar la respuesta.

TEMAS TRABAJADOS EN EL TALLER

Durante el taller descrito se trabajaron los siguientes temas:

- Mensaje del cuento.
- Adivinanzas.
- Rimas.
- Descripción de personajes.

- Estructura del cuento.
- Otros títulos para el cuento.
- Identificando problemas y soluciones.
- Análisis de imagen.
- Inferencias sobre el final del cuento.
- Sociograma literario.
- Ambientes de la historia.
- Narrando nuestro cuento.
- Entrevistando a los personajes.
- Organizando nuestras ideas.
- Resumen.
- Cambiando el final del cuento.
- Continuando la historia.
- Ideas principales y secundarias.
- Secuencia narrativa.
- Creando y publicando nuestro cuento.

NIVELES DE COMPRENSIÓN LECTORA

La Comprensión Lectora es un proceso interactivo de construcción cognitiva, donde el lector construye la representación mental de lo que lee basándose en sus experiencias y conocimientos previos.

Este proceso involucra el desarrollo de los tres niveles de Comprensión Lectora basados en la propuesta de Danilo Sánchez Lihón:

Los niveles de Comprensión Lectora según Sánchez (2008) son siete y se encuentran colocados en forma de una espiral inversa ascendente que se inicia

en el nivel literal y culmina en el nivel de creación. En la normatividad peruana esta escala se ha sintetizado en tres niveles: Nivel Textual, nivel Inferencial y nivel Contextual.

A continuación se presenta el cuadro general de calificaciones de las pruebas de entrada y salida.

Escala	Calificación
Deficiente]04 – 11,2]
Malo]11,2 – 18,4]
Regular]18,4 -25,6]
Bueno]25,6 – 32,8]
Excelente]32,8 - 40]

- **Deficiente:** Los niños no retienen, ni comprenden casi en su totalidad la información contenida en el texto, no formulan hipótesis, no retienen datos de situaciones determinadas, y sólo reconocen algunos personajes que participaron en la historia.
- **Malo:** Los niños formulan preguntas sencillas pero incompletas sobre determinadas situaciones de la historia, y no elabora ni redacta correctamente conjeturas sobre lo que puede y no pasar.
- **Regular:** Los niños reconocen personajes de la historia, situaciones y detalles determinados, predicen y/o deducen algunas situaciones y no establecen relaciones sencillas de causa y efecto.

- **Bueno:** Los niños recuerdan y mencionan personajes, situaciones y detalles presentes en la historia, elaboran conjeturas sobre lo que puede y no pasar en determinadas situaciones pero no formulan juicios valorativos o críticos determinantes sobre la historia.
- **Excelente:** Reconoce y selecciona la información que requiere del texto, deslinda o separa ideas, haciendo conjeturas y/o deduciendo, emitiendo opiniones sobre la información y también formulando juicios valorativos evidenciando su capacidad crítica.

A. Nivel textual

Es el primer nivel de la espiral inversa, en el cual se busca desarrollar la recolección de contenidos explícitos presentes en el texto, es decir, este nivel se basa en el recojo activo de datos escritos en el texto de manera clara y precisa sin realizar en ellos ningún tipo de alteración.

Se da también el ordenamiento de elementos y vinculaciones que están en el texto. Se podría decir que es el reconocimiento de cómo está organizado el texto, concierne también al reconocimiento del orden de ideas principales y secundarias. Comprende:

a) Literalidad. Decodifica los signos escritos de la palabra convirtiendo lo visual en sonoro y viceversa. Recoge formas y contenidos explícitos del texto. Esto implica lo siguiente:

- Transposición de los contenidos del texto al plano mental del lector.
- Captación del significado de palabras, oraciones y cláusulas.

- Identificación de detalles.
- Precisión de espacio y tiempo.
- Secuenciación de sucesos.

b) Retención. Capacidad de captar y aprender los contenidos del texto, lo cual implica:

- Reproducción de situaciones.
- Recuerdo de pasajes y detalles.
- Fijación de los aspectos fundamentales del texto.
- Acopio de datos específicos.

c) Organización. Considera los siguientes aspectos:

- Ordena los elementos y vinculaciones que se dan en el texto.
- Captación y establecimiento de relaciones.
- Descubrimiento de la causa y efecto de los sucesos.
- Identificación de personajes principales y secundarios.
- Reordenamiento de una secuencia.
- Resumen y generalización.

A continuación presentamos las escalas de calificaciones en el Nivel Textual:

Escala	Calificación
Deficiente]4 – 5,6]
Malo]5,6 – 7,2]
Regular]7,2 -8,8]
Bueno]8,8 – 10,4]
Excelente]10,4-12]

- **Deficiente:** El niño no es capaz de extraer datos explícitos en el texto, esto se puede evidenciar cuando el niño no puede recordar personajes ni otros detalles o lo hace de manera mínima, no puede secuenciar adecuadamente ni organizar la información brindada.
- **Malo:** El niño puede extraer datos e identificar detalles específicos; sin embargo, le es muy difícil recordarlos.
- **Regular:** El niño puede identificar y recordar detalles; mas no puede establecer relaciones.
- **Bueno:** El niño tiene facilidad para identificar y recordar detalles, establecer relaciones y ordenar elementos y vinculaciones, le es difícil reconocer causas de una determinada situación.
- **Excelente:** El niño logro desarrollar todos los indicadores del Nivel Textual, es decir que puede identificar, retener y organizar detalles presentados en el texto.

B. Nivel Inferencial:

Es el segundo nivel de la espiral inversa, en el cual se busca descubrir aspectos implícitos en el texto, es decir, se busca que sea el lector el que presente aquello que ha sido capaz de comprender del texto, expresándolo de manera coherente y clara con sus propias palabras y buscando la expresión de las ideas principales. Para poder acceder a este nivel se debe haber desarrollado por completo el nivel anterior, puesto que se debe haber buscado recoger la información del texto, y es en la inferencia donde se busca evidenciar la información recogida del texto y procesada mentalmente por el lector. Es decir, en sí, es la capacidad de captar, aprender, e identificar los contenidos del texto de manera clara y concisa.

Presentamos a continuación algunos indicadores:

- Complementación de detalles que no aparecen en el texto.
- Conjetura de otros sucesos ocurridos o que pudieran ocurrir.
- Formulación de hipótesis acerca de los personajes. Establecer relaciones entre dos o más textos.
- Predecir los finales de las narraciones.
- Inferir secuencias sobre acciones que pudieron haber ocurrido si el texto hubiera terminado de otra manera.
- Inferir relaciones de causa y efecto, realizando hipótesis sobre las motivaciones o caracteres, y sus relaciones en el tiempo y el lugar.
- Predecir acontecimientos sobre la base de una lectura inconclusa, deliberadamente o no.

A continuación presentamos las escalas de calificaciones en el Nivel Inferencial:

Escala	Calificación
Deficiente]0 – 3,6]
Malo]3,6 – 7,2]
Regular]7,2 -10,8]
Bueno]10,8 – 14,4]
Excelente]14,4-18]

- **Deficiente:** El niño tiene dificultades para realizar inferencias; sin embargo, puede predecir algunos acontecimientos.
- **Malo:** El niño puede predecir hipótesis acerca de los personajes.
- **Regular:** Realiza inferencias y predice acontecimientos a lo largo de la historia.
- **Bueno:** El alumno además de los logros mencionados anteriormente, puede inferir relaciones de causa – efecto.
- **Excelente:** El niño puede realizar inferencias y predecir acontecimientos sin dificultad a lo largo de toda la historia, infiere además relaciones de causa – efecto y finales probables de una historia.

C. Nivel Contextual:

Es el nivel en el cual se busca desarrollar y/o propiciar de diferente manera la expresión de juicios críticos basándose en la experiencia y valores; es decir consiste en la aplicación del criterio de selección y evaluación de situaciones presentes en los textos reconociendo los actos y la moralidad de los mismos, ya con los conceptos plenamente claros. Además se produce una reacción con ideas propias, integrando las que ofrece el texto a situaciones parecidas de la realidad. Es decir ya no solo se recoge información sino que también se elaboran y presentan nuevas situaciones comunicativas en las cuales se ve el trabajo realizado en los niveles anteriores. Comprende:

a) Interpretación. Reordena en un nuevo enfoque los contenidos del texto.

Incluye:

- Formulación de una opinión.
- Deducción de conclusiones.
- Deducción de la idea principal.
- Extracción del mensaje conceptual de un texto.
- Diferenciación de los juicios de existencia de los juicios de valor.
- Reelaboración del texto escrito en una síntesis propia.

b) Valoración. Formula juicios basándose en la experiencia y valores.

Considera:

- Captación de los sentidos implícitos.

- Juicio de verosimilitud o valor del texto.
- Separación de los hechos y de las opiniones.
- Juicio acerca de la realización buena o mala del texto.
- Juicio de la actuación de los personajes.
- Enjuiciamiento estético.

c) Creación. Reacción con ideas propias contrastando las ideas que ofrece el texto a situaciones parecidas de la realidad. Tiene en cuenta:

- Asociación de ideas del texto con ideas personales.
- Reafirmación o cambio de conducta.
- Formulación de ideas y rescate de vivencias propias.
- Planteamientos nuevos de elementos sugerentes.
- Proposición de títulos distintos para un texto.
- Aplicación de principios a situaciones parecidas o nuevas.
- Solución de problemas.

A continuación se presentan las escalas del Nivel Contextual:

Escala	Calificación
Deficiente]0 - 2]
Malo]2 - 4]
Regular]4 - 6]
Bueno]6 - 8]
Excelente]8 - 10]

- **Deficiente:** El niño no logró desarrollar un juicio crítico; es decir que no pudo formular, predecir ni reelaborar lo planteado en el texto de una manera propia .Por otra parte es capaz de diferenciar un hecho de una opinión.
- **Malo:** El niño no logró dar un nuevo enfoque del contenido del texto ya que no pudo predecir, deducir ni extraer el mensaje, no dio un juicio crítico de la actuación de los personajes ya que no tomó en cuenta sus experiencias previas, pero logró emitir un juicio crítico de lo que era bueno y malo para él.
- **Regular:** El niño pudo formular, predecir, extraer, asociar el mensaje que daba el texto formulando ideas nuevas desde sus experiencias previas logrando emitir un juicio crítico de lo que es bueno y malo pero no pudo plantear soluciones a los problemas presentados.
- **Bueno:** El niño logró predecir consecuencias, formular una opinión, deducir conclusiones, extraer el mensaje, reelaborar una síntesis propia. Supo diferenciar hechos de opiniones, logrando así un juicio crítico de los personajes del cuento diferenciando de esta manera lo bueno y lo malo. Pero no logró asociar las ideas del texto con ideas personales.
- **Excelente:** El niño logró formular una opinión, supo deducir las conclusiones dando una predicción de las consecuencias, pudo extraer el mensaje del texto dando un juicio valorativo y reelaborando del texto escrito una síntesis propia. Logró formular juicios críticos desde sus experiencias previas y valores, y pudo plantear nuevas sugerencias ya que pudo contrastar sus propias ideas con las del texto.

II. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

1. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

Nuestro trabajo de investigación es de nivel experimental, con un diseño pre – experimental, el cual toma en cuenta la aplicación de una prueba de entrada, de un taller y una prueba de salida para medir los cambios ocurridos.

Trabajamos con un grupo experimental conformado por los niños y niñas del 2º grado, sección “A” de la Institución Educativa Parroquial Gratuita “Madre Admirable” del distrito El Agustino, perteneciente a la UGEL 07 .

Se aplicó una prueba de entrada y de salida para determinar el nivel en que se encuentran los niños y niñas con respecto a la Comprensión Lectora, teniendo en cuenta los tres niveles basados en la propuesta de Danilo Sánchez Lihón.

El gráfico de nuestro diseño de investigación se presenta de la siguiente manera:

O1 X O2

En donde:

- O1:** Representa la aplicación de la prueba de entrada que consta de 07 ítems.
- O2:** Representa la aplicación de la prueba de salida que consta de 07 ítems.

- X:** Es la aplicación del Taller “Comprendo y aprendo con mi PC” basado en el uso de Softwares Educativos para la mejora de la capacidad de Comprensión Lectora, que consta de 20 sesiones.

2. CRITERIOS Y PROCEDIMIENTOS DE LA SELECCIÓN DE POBLACIÓN Y MUESTRA

MARCO POBLACIONAL

La población de nuestra investigación está comprendida por todos los niños y niñas de 2º grado de la Institución Educativa “Madre Admirable” del distrito de El Agustino, perteneciente a la UGEL 07.

La Institución Educativa cuenta con una Sala de cómputo implementada durante el mes de Julio con el fin de brindar cursos de Cómputo en CETPRO, está equipada con 23 computadoras, lo cual permitió por lo menos el uso de una computadora por cada dos alumnos.

Los criterios que hemos establecido para la elección de esta población son los siguientes:

- Los alumnos deben tener una edad entre 6 y 8 años, pues a esta edad cuenta con características similares (físicas y psicológicas) lo que nos permite trabajar con un grupo homogéneo.

- Los alumnos deben cursar el 2° grado de educación primaria ya que en este grado se ha alcanzado un nivel básico en la comprensión de textos.

A continuación se presenta una tabla que muestra la distribución de alumnos en las distintas secciones de 2° grado.

TABLA N° 1

Distribución por secciones de los alumnos que cursan el Segundo Grado de Educación Primaria en la Institución Educativa “Madre Admirable”

Sección	Cantidad de alumnos
2° “A”	27
2° “B”	28
2° “C”	28
2° “D”	28
Total	111

Fuente: Nómina de alumnos, Marzo 2009.

En la tabla N° 1 podemos apreciar que en las cuatro secciones de 2° grado de la Institución Educativa “Madre Admirable”, encontramos similar cantidad de alumnado, siendo el promedio de alumnos, por aula, 28.

MARCO MUESTRAL

Frente a los requerimientos de nuestra investigación la muestra quedó constituida por el grupo experimental conformado por 27 alumnos pertenecientes al 2° grado “A” de la Institución Educativa Parroquial Gratuita “Madre Admirable”, del distrito El Agustino, perteneciente a la UGEL 07.

Esta elección la hicimos de manera aleatoria, ya que como muestra la tabla N° 1, no hay variación significativa en la cantidad de alumnos por aula.

A continuación presentamos una tabla con las edades de los niños de 2° “A”:

TABLA N° 2

Distribución por edades de los alumnos del 2° Grado “A” de la Institución Educativa “Madre Admirable”

Sección Edades	A	
	f	%
6 años	1	3,70
7 años	23	85,19
8 años	3	11,11
Total	27	100%

Fuente: Nómina de alumnos, Marzo 2009.

En la tabla N° 2 podemos apreciar que en los alumnos pertenecientes al 2° grado “A” la edad de 7 años alcanza un 85,19%, los que tienen 8 años alcanzan un 11,11% y la edad de 6 años alcanza un 3,70%

Frente a estos resultados podemos afirmar que existe una mínima variación en las edades de los niños.

TABLA N° 3

Distribución por sexo de los alumnos del 2º grado “A” de la Institución Educativa “Madre Admirable”

Sexo \ Sección	A	
	f	%
Femenino	15	55,56
Masculino	12	44,44
Total	27	100%

Fuente: Nómina de alumnos, Marzo 2009.

En la tabla N° 3 notamos que existe una mayor proporción de alumnas (55,56%), aunque la diferencia es mínima.

Para entender un poco más las características de los alumnos que conforman nuestra muestra, mostramos las fortalezas y debilidades del aprendizaje y de las interrelaciones de los alumnos del 2do grado “A” de la Institución Educativa Madre Admirable:

ASPECTOS	FORTALEZAS	DEBILIDADES
Aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> • Aprenden sin dificultad conocimientos nuevos. • Aprenden con mayor facilidad si sus clases son 	<ul style="list-style-type: none"> • Confunden la confianza y a veces abusan de ella. • Se desesperan al

	<p>experimentales o surgen de una situación real, juegos, materiales y vivencias de su entorno.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Suelen recordar más los conocimientos de clases prácticas y experimentales. • Tienen diversos tipos de inteligencia que permiten que las clases o sesiones sean más dinámicas y el aprendizaje sea significativo. • Adoptan posturas y ejemplos de sus compañeros más cercanos. • Participación activa durante toda la sesión de clase. 	<p>trabajar fuera del salón.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Necesitan que les repitan las reglas de trabajo en grupo dentro y fuera del salón. • No interiorizan rápidamente los conocimientos adquiridos. • No han desarrollado completamente su expresión oral. • Dos niños tienen mucha dificultad para leer y escribir.
<p>Interrelaciones</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Es un grupo muy diverso, sin embargo son unidos. • Se solidarizan con ellos mismos. • Muestran cariño y apoyo a sus profesores. 	<ul style="list-style-type: none"> • Se descontrolan ante una situación emocionante. • Hablan sin respetar el turno de sus compañeros. • Son muy dinámicos pero no saben trabajar en equipo. • A veces hay que

		<p>llamarles fuertemente la atención, cuando reinciden en la misma falta.</p> <ul style="list-style-type: none"> • A veces se forman grupos cerrados, según sus habilidades.
--	--	---

Respecto a la descripción del nivel socio – económico, en su mayoría los padres trabajan, ya sea como comerciantes o trabajadores de mecánicas automotrices; por ello su nivel económico cubre sus necesidades básicas pero a la vez descuidan la crianza y sobre todo el aseo de sus hijos.

El 60% de los niños conforman una familia nuclear y mientras que el 40% conforma una familia monoparental.

3. INSTRUMENTO

El instrumento para la presente investigación estuvo constituido por una prueba escrita, la misma que corresponde a una prueba de entrada y a una prueba de salida, la cual nos permitió evaluar los niveles de Comprensión Lectora en los niños de 2º grado “A” de la Institución Educativa Parroquial Gratuita “Madre Admirable” del distrito El Agustino perteneciente a la UGEL 07.

FUNDAMENTACIÓN

El instrumento denominado “Leo y Comprendo”, evaluó los niveles de Comprensión Lectora en los niños de 2º grado “A” de la Institución Educativa Parroquial Gratuita “Madre Admirable” del distrito El Agustino, perteneciente a la UGEL 07. Este instrumento, que es una prueba escrita, nos permitió conocer tanto la situación inicial como final de los niños, medir el desarrollo de sus niveles de Comprensión Lectora, propuestos por Danilo Sánchez, y por ende comprobar la eficacia del taller “Comprendo y aprendo con mi PC”, basado en el uso de Softwares Educativos.

La prueba escrita consta de tres partes: La primera en la que se encuentran los datos generales (Institución Educativa, título, nombres y apellidos del alumno y por último la fecha). En la segunda parte interactuaron con un Software y en la tercera parte desarrollaron preguntas de Comprensión Lectora teniendo en cuenta los niveles según Sánchez (2008)

OBJETIVO

Medir los niveles de Comprensión Lectora de los niños de 2º grado “A” de la Institución Educativa Parroquial Gratuita “Madre Admirable” del distrito El Agustino, perteneciente a la UGEL 07.

ESTRUCTURA

La prueba de entrada y de salida está estructurada de la siguiente manera:

CATEGORÍA	INDICADORES	ITEMS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PUNTAJE	PUNTAJE
NIVEL TEXTUAL	1. Determina los personajes del texto	1	Obtendrá 8 puntos por identificar personajes del cuento.	8 p.	12 p.
	2. Recuerda situaciones y detalles del texto	2a 2b	Obtendrá 4 puntos si marca con una cruz la respuesta correcta que completa la oración.	4 p.	
NIVEL INFERENCIAL	3. Infere hechos e ideas del texto, a partir de indicios y de sus experiencias previas.	3a 3b	Obtendrá 8 puntos si responde la pregunta infiriendo hechos e ideas del texto, a partir de indicios y de sus experiencias.	8 p.	18 p.
		4a 4b 4c	Obtendrá 6 puntos por plantear preguntas en base a inferencias sobre personajes del texto.	6 p.	
		5	Obtendrá 4 puntos si responde la pregunta infiriendo hechos e ideas del texto, a partir de indicios y de sus experiencias.	4 p.	
NIVEL CONTEXTUAL	4. Identifica la idea principal del texto.	6	Obtendrá 4 puntos si marca con una X la letra que corresponde a la idea principal del texto.	4 p.	10 p.
	5. Opina acerca de los personajes del texto, hechos e ideas desde sus experiencias previas.	7	Obtendrá 6 puntos si responde y fundamenta su respuesta a la pregunta de valoración.	6 p.	
TOTAL					
40 p.					

Esala de calificaciones	Calificación
Deficiente]04 – 11,2]
Malo]11,2 – 18,4]
Regular]18,4 – 25,6]
Bueno]25,6 – 32,8]
Excelente]32,8 - 40]

ADMINISTRACIÓN

La prueba de entrada y salida fueron aplicadas a los niños de 2º grado “A” de la Institución Educativa “Madre Admirable” del distrito de El Agustino, perteneciente a la UGEL 07. El instrumento denominado “Leo y Comprendo” se aplicó en forma colectiva y dentro del horario de clases.

Las pruebas de entrada y salida se desarrollaron en las siguientes condiciones:

- Cuando los niños tuvieron alguna duda durante el desarrollo de la prueba levantaron la mano y fueron atendidos.
- Se realizaron en la sala de cómputo.
- Las indicaciones se dieron antes de iniciar la prueba.
- Los alumnos hicieron uso de la computadora y desarrollaron el examen utilizando lápiz, borrador, tajador y colores.
- La prueba de entrada fue aplicada durante la segunda semana de octubre y la prueba de salida durante la segunda semana de noviembre.

CALIFICACIÓN

Las pruebas fueron calificadas sobre cuarenta puntos y los resultados fueron ubicados en las siguientes escalas: EXCELENTE, BUENO, REGULAR, MALO Y DEFICIENTE. De acuerdo como se muestra en el siguiente cuadro:

Escala	Intervalos
Deficiente]0,4 – 11,2]
Malo]11,2 – 18,4]
Regular]18,4 – 25,6]
Bueno]25,6 – 32,8]
Excelente]32,8 – 40]

Para el Nivel Textual

Escala	Calificación
Deficiente]4 – 5,6]
Malo]5,6 – 7,2]
Regular]7,2 -8,8]
Bueno]8,8 – 10,4]
Excelente]10,4-12]

Para el Nivel Inferencial

Escala	Calificación
Deficiente]0 - 3.6]
Malo]3.6 - 7.2]
Regular]7.2 -10.8]
Bueno]10.8 - 14.4]
Excelente]14.4-18]

Para el Nivel Contextual

Escala	Calificación
Deficiente]0 - 2]
Malo]2 - 4]
Regular]4 -6]
Bueno]6 - 8]
Excelente]8 -10]

VALIDACIÓN

Para establecer la validez de la prueba la sometimos a un juicio de expertos, con el propósito de recoger sugerencias para mejorar este instrumento. Estos jueces son docentes de la Universidad Peruana Cayetano Heredia, del Instituto Pedagógico Nacional Monterrico, de las especialidades de Educación Primaria y de Lengua; Literatura y Comunicación, a quienes se les entregó una copia del instrumento con su respectiva fundamentación y objetivos, así como la distribución de los ítems ya clasificados.

Cada juez presentó un informe, con el fin de que nos proporcionen algunas sugerencias para evaluar nuestros ítems presentados en la prueba, a partir de la búsqueda del consenso de aprobación en las calificaciones.

A continuación presentamos a los especialistas:

J1: Vanessa Fanny Hidalgo Torres.

Licenciada en Educación – Especialidad de Lengua, Literatura y Comunicación.

J2: Mónica Carhuancho Camargo.

Licenciada en Educación – Especialidad Primaria.

J3: Mariela Escribano Paredes.

Licenciada en Educación – Especialidad Primaria.

J4: Magdalena Céspedes Villanueva.

Profesora de Educación Primaria.

Diplomado en Comunicación y Literatura Infantil.

J5: Fiorella Balbuena Valles.

Licenciada en Educación – Especialidad de Lengua, Literatura y Comunicación.

J6: Beatriz López Rodríguez.

Licenciada en Educación – Especialidad de Lengua, Literatura y Comunicación.

J7: Juvenal Castromonte Salinas.

Ph D en Física – Especialista en Softwares y Sistemas Grid.

J8: Gervasio Coronel Saavedra.

Magister en Ciencias de la Computación.

Los jueces determinaron sus acuerdos como muestra el siguiente cuadro:

Item	J1	J2	J3	J4	J5	J6	J7	J8	Total		Índice	Resultado
									D	A		
1									0	6	1	Aprobado
2									0	6	1	Aprobado
3									0	6	1	Aprobado
4						X			1	5	0.83	Aprobado
5						X			1	5	0.83	Aprobado
6									0	6	1	Aprobado
7									0	6	1	Aprobado

Atendiendo a las sugerencias de los expertos, hemos mejorado la estructura y administración de nuestra prueba, procurando cumplir con las expectativas y medir con certeza los niveles de Comprensión Lectora.

Por tanto podemos afirmar que nuestro instrumento es válido.

CONFIABILIDAD

La prueba fue sometida a la medición de confiabilidad a partir del coeficiente de Kuder - Richardson (KR21). Por ello, aplicamos la prueba a un grupo piloto, conformado por niños de 2do grado "B" perteneciente a la I.E "Sagrado

Corazón de Jesús – N° 1129” ubicado en el distrito de La Victoria, debido a que cumplen con las características de edad, sexo y situación económica de nuestro grupo experimental.

A continuación presentamos la fórmula para comprobar nuestra confiabilidad.

$$KR_{21} = \frac{k}{k-1} \left(1 - \frac{\bar{x}(k-\bar{x})}{kS^2} \right)$$

K: Número de ítems

X: Media aritmética

S: Desviación estándar

S²: Varianza

Donde:

$$K = 7$$

$$X = 18,53$$

$$S^2 = 10,25$$

Después de aplicar el coeficiente de Kuder Richardson 21 (KR21), se obtuvo 1,5 como resultado; comprobando así la confiabilidad de nuestro instrumento, ya que el coeficiente obtenido es aceptable a partir de 0,60.

III. PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

Para analizar los resultados obtenidos en nuestra investigación hemos empleado tablas de frecuencia, gráficos estadísticos, medidas de tendencia central y medida de dispersión.

A continuación presentamos los resultados obtenidos en nuestra investigación:

TABLA N° 1

Nivel Textual en la Comprensión Lectora que presentan los niños de 2° grado "A" de Educación Primaria de la I.E.P.G. "Madre Admirable" del distrito El Agustino perteneciente a la UGEL N° 07.

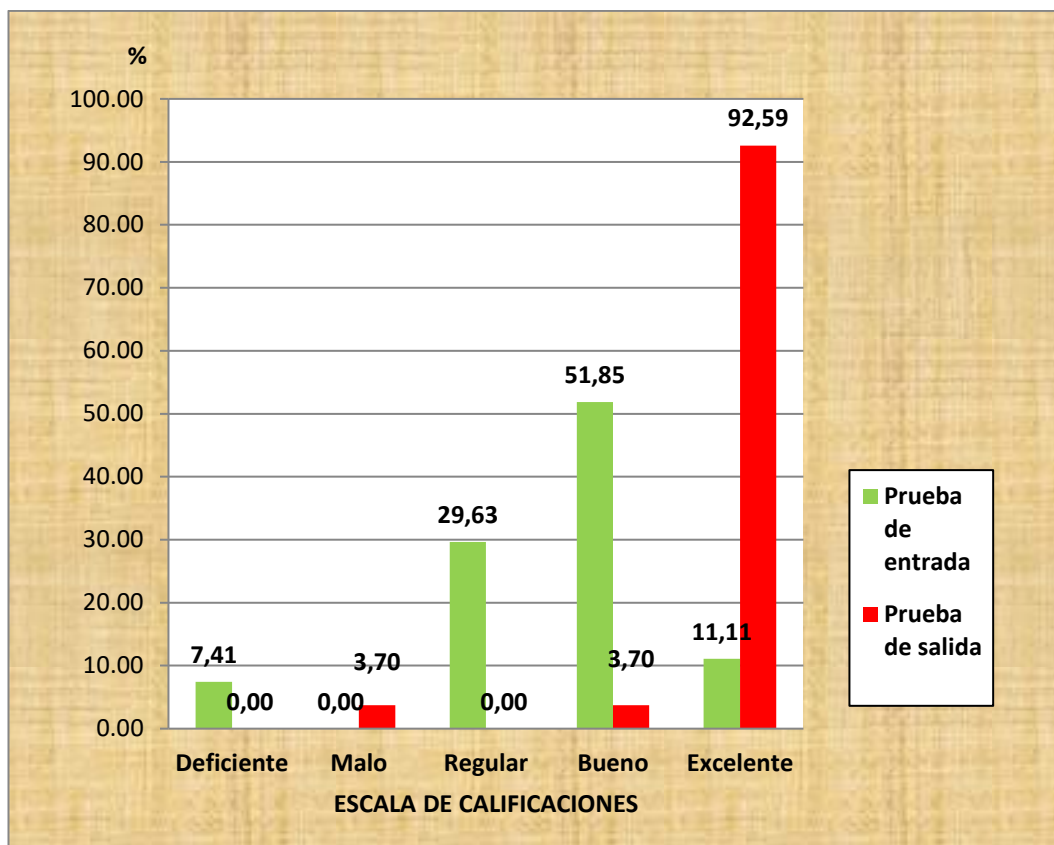
Escala	Calificación	Nivel Textual			
		Prueba de entrada		Prueba de salida	
		fi	%	fi	%
Deficiente]4 – 5,6]	2	7,41	0	0,00
Malo]5,6 – 7,2]	0	0,00	1	3,70
Regular]7,2 -8,8]	8	29,63	0	0,00
Bueno]8,8 – 10,4]	14	51,85	1	3,70
Excelente]10,4-12]	3	11,11	25	92,59
	TOTAL	27	100,00	27	100,00

Fuente: Prueba escrita. Octubre – Noviembre 2010

	Prueba de entrada	Prueba de salida
Medida de Tendencia Central	X = 8,59	X = 10,96
Medida de Dispersión	S = 1,18	S = 0,94

GRÁFICO N° 1

Nivel Textual en la Comprensión Lectora que presentan los niños de 2º grado “A” de Educación Primaria de la I.E.P.G. “Madre Admirable” del distrito El Agustino perteneciente a la UGEL N° 07.



Fuente: Tabla N° 1

En la tabla N° 1 se puede observar que el total de los niños de 2do. Grado “A” de Educación Primaria de la I.E.P.G.”Madre Admirable”, obtuvieron mejores resultados en la prueba de salida que en la de entrada. El calificativo Excelente fue obtenido por el 11,11% en la prueba de entrada y posteriormente se incrementó a 92,59% en la prueba de salida lo cual significa que casi la totalidad de niños se encuentra en el nivel de “Excelente” en la categoría textual después de aplicado el taller; el calificativo “Bueno” lo obtuvo el 51,85% de alumnos en la prueba de entrada y posteriormente obtuvieron 3,70% en la

prueba de salida; el 29,63% obtuvo como calificación “ Regular” en la prueba de entrada y posteriormente obtuvieron el 0% en la prueba de salida, lo cual significa que ningún alumno se encuentra en el nivel “Regular” en la categoría textual después de ser aplicado el taller; el 0,00 % obtuvo como calificación “Malo” en la prueba de entrada y posteriormente obtuvieron 3,70% en la prueba de salida lo cual significa que una mínima cantidad de niños se encuentran en el nivel “Malo” en la categoría textual; el 7,41% obtuvo como calificación “Deficiente” en la prueba de entrada y 0,00% en la prueba de salida dentro de la categoría textual.

Podemos decir que la mayoría de los niños ha evidenciado una mejora en el nivel textual ya que reconocen y recuerdan literalmente los hechos que aparecieron en la historia; es decir, mencionan detalles como los nombres de los personajes y la frase más repetida.

Según Sánchez (2008) el Nivel Textual es aquel que se encarga de recoger, captar y ordenar activamente la información que se encuentra explícita en el texto. Sin embargo, implica también el desarrollo de habilidades literales que permitan la decodificación de información y signos escritos que se encuentran presentes en el texto teniendo como factor de apoyo la transformación de la información visual en información sonora, asimismo transponiendo contenidos al plano mental del lector, lo que permite el desglose literal de la información del texto que se está trabajando.

Según Galvis (2004) los materiales educativos computarizados que se encuentran bajo el nombre abreviado MEC o Softwares Educativos, se utilizan con la finalidad de encaminar y/o apoyar el aprendizaje.

Al finalizar nuestra investigación, nosotras, como grupo investigador podemos afirmar que la aplicación del Software ha contribuido en el desarrollo del Nivel Textual al evidenciarse una notoria mejoría entre los resultados obtenidos entre la prueba de entrada y la prueba de salida siendo evidente: La retención de situaciones determinadas, el acopio de datos específicos de la historia, y el recuerdo de pasajes y detalles del texto; lo cual vendría a conformar la base de los tres niveles de comprensión, ya que han desarrollado las habilidades requeridas en este nivel.

Consideramos además que es de suma importancia que en la escuela se estimule a los niños y niñas con estrategias novedosas y proyectos educativos multimedia que los inviten y los fomenten a reconocer tanto ideas como personajes principales de un cuento.

Lo expuesto anteriormente permite constatar que la aplicación del Taller “Comprendo y Aprendo con mi PC” favorece el desarrollo del Nivel Textual de la Comprensión Lectora en el área de la Comunicación, en los niños de 2° grado “A” de Educación Primaria de la Institución Educativa Parroquial Gratuita “Madre Admirable” del distrito El Agustino, lo que valida la Sub hipótesis N° 1.

TABLA N° 2

Nivel Inferencial en la Comprensión Lectora que presentan los niños de 2º grado "A" de Educación Primaria de la I.E.P.G. "Madre Admirable" del distrito El Agustino perteneciente a la UGEL N° 07.

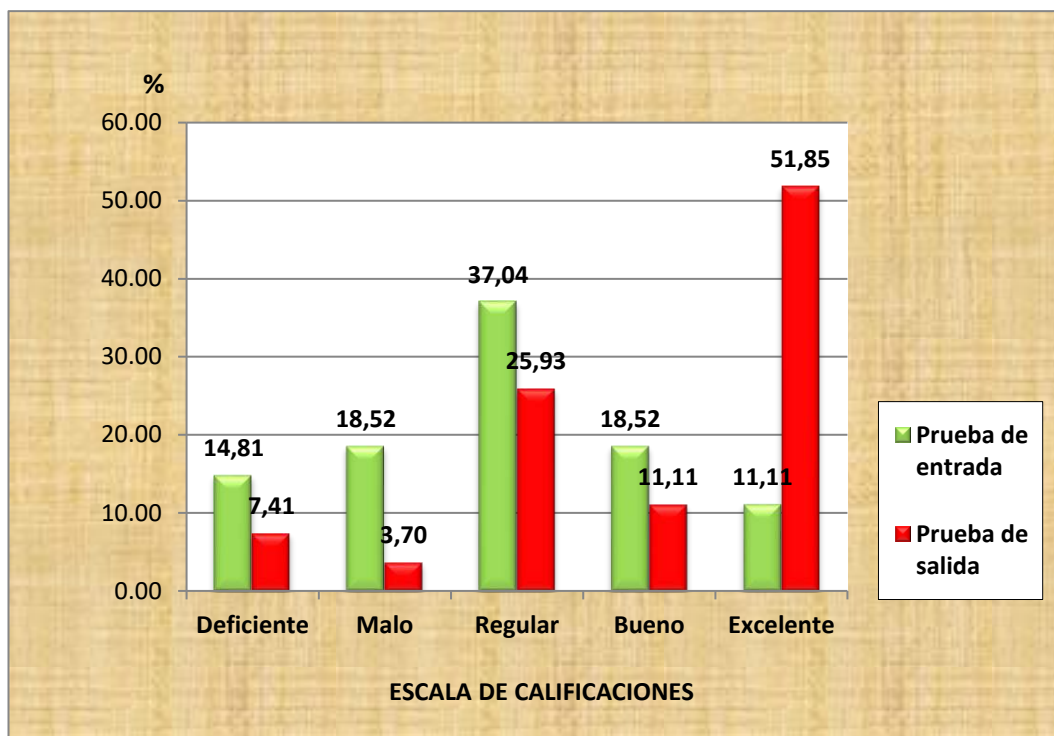
Escala	Calificación	Nivel Inferencial			
		Prueba de entrada		Prueba de salida	
		fi	%	fi	%
Deficiente]0 -3,6]	4	14,81	2	7,41
Malo]3,6 – 7,2]	5	18,52	1	3,70
Regular]7,2 – 10,8]	10	37,04	7	25,93
Bueno]10,8 – 14,4]	5	18,52	3	11,11
Excelente]14,4 - 18]	3	11,11	14	51,85
	TOTAL	27	100	27	100,00

Fuente: Prueba escrita. Octubre – Noviembre 2010

	Prueba de entrada	Prueba de salida
Medida de Tendencia Central	X = 8,73	X = 12,47
Medida de Dispersión	S = 4,26	S = 4,54

GRÁFICO N° 2

Nivel Inferencial que presentan los niños de 2° grado “A” de Educación Primaria de la I.E.P.G. “Madre Admirable” del distrito El Agustino perteneciente a la UGEL N° 07.



Fuente: Tabla N° 2

En la tabla N° 2 se puede observar que del total de los niños de 2do. Grado “A” de Educación Primaria de la I.E.P.G.”Madre Admirable” obtuvieron mejores calificaciones en la prueba de salida que en la prueba de entrada. El calificativo “Excelente” lo obtuvo el 11,11% en la prueba de entrada, y posteriormente alcanzó un 51,85% en la prueba de salida, lo cual significa que la mitad del total de niños se encuentran en este nivel en la categoría inferencial luego de la aplicación del taller; el 18,51% obtuvo el calificativo “Bueno” en la prueba de entrada y posteriormente obtuvieron 11,11% en la prueba de salida, lo cual significa que una tercera parte de los que inicialmente se encontraban en el nivel “Bueno” dentro de la escala en la categoría inferencial pasó a otro nivel; el

37,04% obtuvo como calificativo “Regular” en la prueba de entrada y 25,93% en la prueba de salida, lo cual significa que hubo disminución en la cantidad de niños que se encontraban en el nivel “Regular” en la categoría inferencial antes de la aplicación del taller; el 18,52% obtuvo como calificativo “Malo” en la prueba de entrada y posteriormente obtuvieron 3,70% en la prueba de salida, lo cual significa que una mínima cantidad de la totalidad de niños se encuentra en el nivel “Malo” en la categoría inferencial; el 14,81% obtuvo como calificación “Deficiente”, en la prueba de entrada y 7,41% en la prueba de salida dentro de la categoría inferencial.

Podemos decir que la mayoría de los niños no había desarrollado una comprensión profunda y amplia de las ideas del texto, hasta el momento de ser evaluados con el prueba de entrada, pero, después de ser aplicado el taller, se evidenció una notoria mejoría en las deducciones que realizaron y en las preguntas que formularon acerca de los personajes de la historia al realizarse la aplicación de la prueba de salida.

Según Sánchez (2008), el Nivel Inferencial es aquel que se encarga de Conjeturar, captar y deducir activamente la información que se encuentra implícita en el texto. Sin embargo, implica también el desarrollo de habilidades literales que permitan la decodificación de información y signos escritos que se encuentran presentes en el texto para que puedan elaborarse las hipótesis convenientes respecto a la información que se está trabajando

El empleo de actividades (dentro del Software) para introducir y extraer información detallada del texto tales como los personajes o las ideas más remarcadas o resaltantes a lo largo de la historia, hace que el trabajo inferencial

se vea ampliamente incrementado de manera que , nuestro pequeño lector se sienta apoyado a hacer conjeturas y formule deducciones, por eso consideramos que este conjunto de recursos ha facilitado la captación y asimilación de técnicas que permitan el programar conjuntamente actividades que permitan y fomenten el que los niños puedan ver y comprender más allá de un simple texto, es decir que lea y que desde ahí pueda ver más allá de lo que ya es evidente.

Para desarrollar este Nivel se emplearon Softwares de tipo Algorítmico y Heurístico, los cuales fueron aprovechados por las maestras para lograr un ambiente rico en el planteamiento de inferencias.

Al finalizar nuestra investigación, podemos afirmar que la aplicación del taller ha contribuido en el desarrollo del Nivel Inferencial al evidenciarse una notoria mejoría entre los resultados obtenidos entre la prueba de entrada y la prueba de salida siendo notorio: las deducciones, el estar preparados para complementar detalles que no se encuentran escritos en la historia; lo cual vendría a ser una de las partes más importantes en los tres niveles de comprensión, ya que han desarrollado las habilidades requeridas en este nivel.

Consideramos que es de suma importancia que en la escuela se fomente a los niños y niñas un trabajo de conjeturas, de desarrollo mental, lo cual significa que debemos darles las herramientas para que llegado el momento no se pregunten: ¿Qué puedo ver?, sino, que también estén listos para preguntar y asimismo responder ¿Qué más veo en esta figura? ¿Qué más entendí en este texto? Formulando hipótesis y conjeturando sus consecuencias.

Lo expuesto anteriormente permite constatar que la aplicación del Taller “Comprendo y Aprendo con mi PC” basado en el uso de Softwares Educativos, favorece el desarrollo del Nivel Inferencial de la Comprensión Lectora en el área de la Comunicación, en los niños de 2° grado “A” de Educación Primaria de la Institución Educativa Parroquial Gratuita “Madre Admirable” del distrito El Agustino, lo que valida la Sub hipótesis N° 2.

TABLA N° 3

Nivel Contextual en la Comprensión Lectora que presentan los niños de 2º grado "A" de Educación Primaria de la I.E.P.G. "Madre Admirable" del distrito El Agustino perteneciente a la UGEL N° 07.

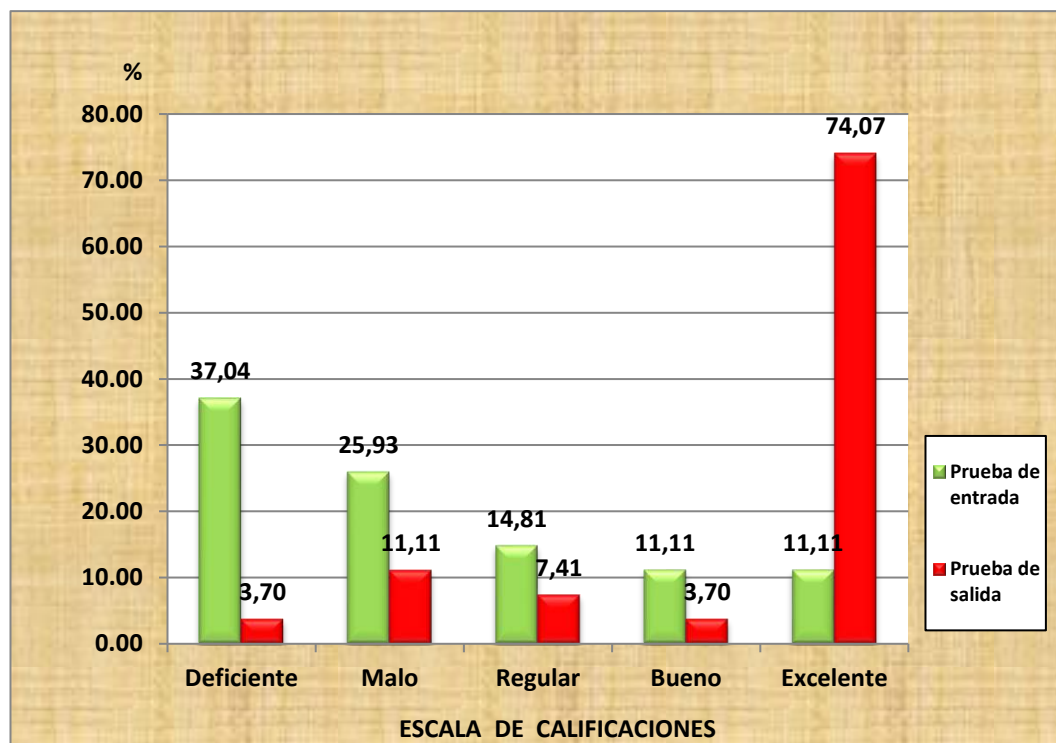
Escala	Calificación	Nivel Contextual			
		Prueba de entrada		Prueba de salida	
		fi	%	fi	%
Deficiente]0-2]	10	37,04	1	3,70
Malo]2-4]	7	25,93	3	11,11
Regular]4-6]	4	14,81	2	7,41
Bueno]6-8]	3	11,11	1	3,70
Excelente]8-10]	3	11,11	20	74,07
	TOTAL	27	100	27	100,00

Fuente: Prueba escrita. Octubre – Noviembre 2010

	Prueba de entrada	Prueba de salida
Medida de Tendencia Central	X = 3,67	X = 7,67
Medidas de Dispersión	S = 4,57	S = 8,04

GRÁFICO N° 3

Nivel Contextual que presentan los niños de 2° grado “A” de Educación Primaria de la I.E.P.G. “Madre Admirable” del distrito de El Agustino perteneciente a la UGEL N° 07.



Fuente: Tabla N° 3

En la tabla N° 3 se puede observar que del total de los niños de 2do. Grado “A” de Educación Primaria de la I.E.P.G.”Madre Admirable” obtuvieron mejores calificaciones en la prueba de salida que en la prueba de entrada. El 11,11% obtuvo como calificativo “Excelente” en la aplicación de la prueba de entrada, 74,07% en la prueba de salida, lo cual significa que una buena cantidad del total de niños se encuentran en el nivel ya mencionado dentro de la categoría contextual luego de la aplicación del taller; el 11,11% obtuvo como calificativo “Bueno” en la prueba de entrada y 3,70% en la prueba de salida, lo cual significa que una mínima cantidad de los alumnos se encuentra en el nivel “Bueno” en la categoría contextual; el 14,81% obtuvo como calificativo “Regular”

en la prueba de entrada y 7,41% en la prueba de salida, lo cual significa que una pequeña cantidad de alumnos se encuentra en dicho nivel dentro de la categoría contextual; el 25,93% obtuvo como calificativo "Malo" en la prueba de entrada y 11,11% en la prueba de salida, lo cual significa que hubo una disminución de la mitad en la cantidad de alumnos que inicialmente se encontraban en el nivel "Malo" en la categoría contextual; el 37,04% obtuvo como calificación "Deficiente" en la prueba de entrada y posteriormente se evidenció una disminución en la prueba de salida hasta llegar a 3,70%, lo cual indica que una mínima cantidad de alumnos se encuentran en el nivel "Deficiente" dentro de la categoría contextual.

Podemos decir que en la prueba de entrada pudimos observar que la mayoría de los niños no emitían juicios personales sobre el texto, es decir, no reconocen la relevancia de las acciones positivas o negativas de los personajes del cuento, no diferencian valorativamente las situaciones que viven o enfrentan; mientras que en la prueba de salida lograron una mejora no solo en lo que leían y comprendían si no también en las acciones que realizan en su vida después de comprender, reafirmando o cambiando su conducta.

Según Sánchez (2008), el Nivel Contextual es aquel que se encarga de reordenar, formular y redactar activamente la información que se encuentra en el texto junto con la realidad. Sin embargo, implica también expresar opiniones, predecir resultados, separando hechos de opiniones propias y ajenas, haciendo que esas ideas formen parte no solo de su conocimiento sino también de su vivencia propia.

Según Galvis (2004), los Softwares Educativos se utilizan con la finalidad de apoyar el proceso de enseñanza - aprendizaje. Es por eso que su utilización no solo ha sido para que comprendan un texto si no para que también asocien y propongan soluciones a los problemas, situación que previamente no podían desarrollar a cabalidad, es decir los Softwares les brindan las condiciones necesarias para que puedan ser capaces de emitir juicios sencillos y plantear nuevas sugerencias en la realidad en la que se desempeñan.

En esta fase utilizamos diversos Softwares, entre ellos un Sistema Tutorial Inteligente (Don Pancho y su máquina de hacer cuentos), el cual permitió a los alumnos compartir sus creaciones con niños de su edad.

Podemos afirmar que la ejecución de las actividades propuestas ha contribuido en el desarrollo del nivel contextual al evidenciarse una notoria mejoría entre los resultados obtenidos entre la prueba de entrada y la prueba de salida siendo evidente: una reestructuración de los contenidos que ya conocía del texto, el comenzar a proponer juicios para así saber si la situación que enfrenta es buena o malo así como si va de acuerdo con las ideas que maneja y los valores que trabaja, contrastando las ideas que ya conocía o acaba de aprender con la realidad.

Por esto es importante que los niños sepan reconocer y asociar lo que lee con la realidad en la que vive, es decir, utilizar los MEC para comprender lo que leen no solo para sí mismo si no también para expresarlo y trabajar lo aprendido e interiorizado, en las situaciones a las que se enfrentan en la vida diaria.

Lo expuesto anteriormente permite constatar que la aplicación del Taller “Comprendo y Aprendo con mi PC” basado en el uso de Softwares Educativos, favorece el desarrollo del Nivel Contextual de la Comprensión Lectora en el área de la Comunicación, en los niños de 2° grado “A” de Educación Primaria de la Institución Educativa Parroquial Gratuita “Madre Admirable” del distrito El Agustino, lo que valida la Sub hipótesis N° 3.

TABLA N° 4

Calificación de las pruebas de entrada y salida aplicadas a los niños de 2º grado "A" de Educación Primaria de la I.E.P.G. "Madre Admirable" del distrito de El Agustino perteneciente a la UGEL N° 07.

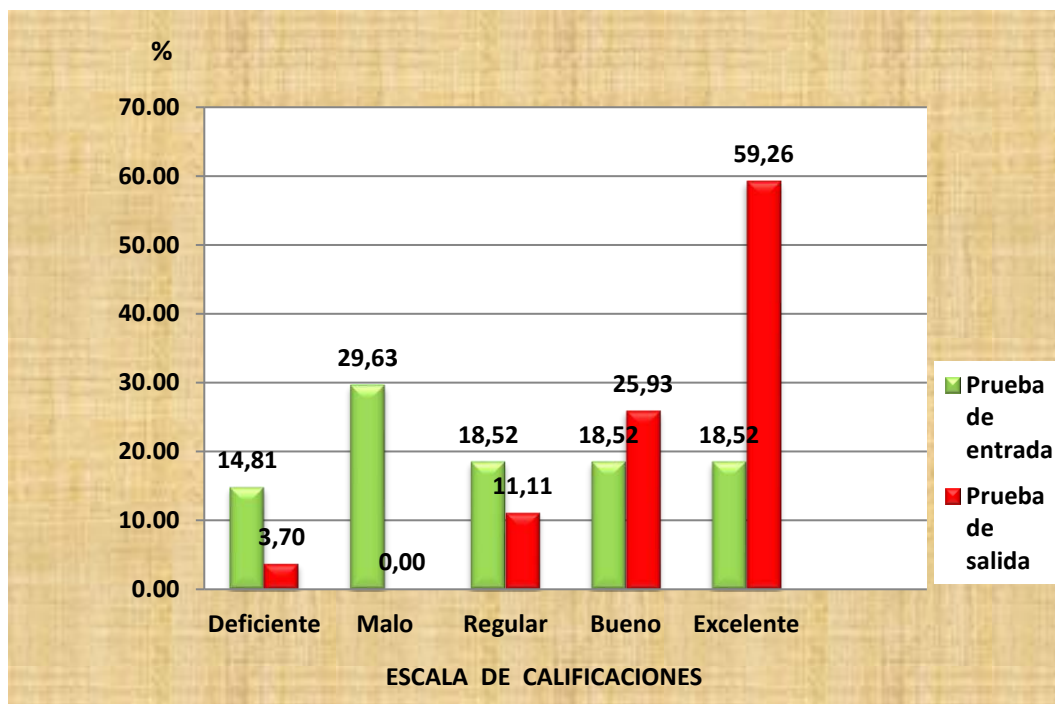
Escala de calificaciones	Calificación	GENERAL			
		Prueba de entrada		Prueba de salida	
		fi	%	fi	%
Deficiente]04 – 11,2]	4	14,81	1	3,70
Malo]11,2 – 18,4]	8	29,63	0	0,00
Regular]18,4 – 25,6]	5	18,52	3	11,11
Bueno]25,6 – 32,8]	5	18,52	7	25,93
Excelente]32,8 - 40]	5	18,52	16	59,26
	TOTAL	27	100,00	27	100,00

Fuente: Prueba escrita. Octubre – Noviembre 2010

	Prueba de entrada	Prueba de salida
Medida de Tendencia Central	X = 21,73	X = 31,87
Medida de Dispersión	S = 9,70	S = 6,83

GRÁFICO N° 4

Calificación de las pruebas de entrada y salida aplicadas a los niños de 2º grado “A” de Educación Primaria de la I.E.P.G. “Madre Admirable” del distrito de El Agustino perteneciente a la UGEL N° 07.



Fuente: Tabla N° 4

En la tabla N° 4 se puede observar que del total de los niños de 2do. Grado “A” de Educación Primaria de la I.E.P.G.”Madre Admirable” obtuvieron mejores calificativos en la prueba de salida que en la prueba de entrada, el 18,52% obtuvo “Excelente” como calificativo en la prueba de entrada, mientras que posteriormente obtuvo 59,26% en la prueba de salida, lo cual significa que luego de la aplicación del taller más de la mitad de los alumnos se encuentran en el nivel “Excelente”; el 18,52% obtuvo “Bueno” como calificativo en la prueba de entrada y posteriormente 25,93% en la prueba de salida, lo cual evidencia claramente una mejoría en el mencionado nivel, el 18,52% obtuvo “Regular” como calificativo en la prueba de entrada y posteriormente obtuvieron 11,11%

en la prueba de salida, lo cual significa que hubo una disminución de alumnos dentro de este nivel; el 29,63% obtuvo como calificativo “Malo” en la prueba de entrada, posteriormente tuvieron 0,00% en la prueba de salida, lo cual significa que luego de la aplicación del taller ya no se encontraba ningún alumno en el mencionado nivel; el 14,81% obtuvo como calificativo en la prueba de entrada y posteriormente obtuvieron 3,70% en la prueba de salida lo cual significa que una mínima cantidad de alumnos se encuentran en el nivel “Deficiente”.

Podemos decir que la mayoría de los niños no comprendían casi en su totalidad los textos que leyeron, porque no habían desarrollado completamente los 3 niveles de comprensión, lo cual se evidencia en las respuestas que dieron en la prueba de entrada. Luego de la aplicación del taller podemos afirmar que la mejora en la comprensión lectora en los niños es evidente y satisfactoria, viéndose reflejada en los calificativos obtenidos por los alumnos en la prueba de salida.

El nivel que presentaba el menor desarrollo en la prueba de entrada, es el nivel contextual ya que al principio no emitían juicios u opiniones respecto a lo que leían, y cuando lo hacía, le costaba trabajo justificar sus respuestas con sus propias palabras; pero luego de ser aplicado el taller y al ser evaluados con la prueba de salida se evidenció una mejoría de casi un 50% de la totalidad de niños.

Según Sánchez (2008), los Niveles de la Comprensión Lectora se apoyan en las destrezas graduadas de menor a mayor complejidad, hecho que a su vez supone la ampliación sucesiva de conocimientos y el desarrollo de la inteligencia conceptual y emocional, las múltiples inteligencias identificadas y no

identificadas. De allí es de donde parte la necesidad de cultivar habilidades de comprensión por ser éstas fundamentales en todo el proceso de asimilación de la lectura.

Es por eso que los niveles fueron trabajados simultáneamente con la finalidad de que el avance sea progresivo y conjunto para lograr una mejora en la comprensión de los textos que lee y en como desprende información, la deducción y reordenamiento de datos para que se emitan oraciones valorativas.

Afirmamos por tanto, que la ejecución de las actividades propuestas en el taller ha contribuido en el desarrollo de los 3 niveles, al evidenciarse una mejora entre los resultados obtenidos entre la prueba de entrada y la prueba de salida, siendo evidente la mejoría en el nivel literal, ya que ahora reconoce y selecciona la información que requiere del texto, la cual se encuentra explícita en el mismo; en el nivel inferencial, porque ha aprendido a ver, a deslindar o separar ideas, conjeturar, deducir, emitir posibles juicios y respuestas sobre la información, en el nivel contextual, porque ahora es más despierto a incorporar no solo conocimientos previos para mejorar la lectura sino que también emitir juicios valorativos que mejoren su capacidad crítica.

Lo expuesto anteriormente permite constatar que la aplicación del Taller “Comprendo y Aprendo con mi PC” basado en el uso de Softwares Educativos, favorece el desarrollo de los Niveles de Comprensión Lectora en el área de la Comunicación, en los niños de 2° grado “A” de Educación Primaria de la Institución Educativa Parroquial Gratuita “Madre Admirable” del distrito El Agustino, lo que valida la Hipótesis General.

CONCLUSIONES

Al finalizar nuestro trabajo de investigación podemos concluir lo siguiente:

1. Al iniciar el proceso de aplicación del taller “Comprendo y Aprendo con mi PC” los niños mostraron buena disposición ya que demostraron tener ciertas habilidades básicas en el manejo de las computadoras.
2. Durante las sesiones de clase se pudo evidenciar que los alumnos fueron mejorando en cuanto a los Niveles de la Comprensión Lectora de manera gradual, lo cual fue notoria durante las participaciones orales de los alumnos así como en el desarrollo de las sesiones de la clase y también durante la evaluación de las fichas de cada sesión.
3. A través de la prueba de salida podemos observar que a diferencia de la prueba de entrada se logró mejorar el desarrollo de los Niveles de la Comprensión Lectora en los niños.
4. Luego de la aplicación del taller “Comprendo y Aprendo con mi PC” basado en el uso de Softwares Educativos, los niños de 2° grado “A” de Educación Primaria de la Institución Educativa Parroquial Gratuita “Madre

Admirable” pasaron de tener una media de 8,59 a 10,96 en el Nivel Textual, de 8,73 a 12,47 en el Nivel Inferencial, de 3,67 a 7,67 en el Nivel Contextual y de manera general se produjo un aumento de la media de 21,73 a 31,87.

5. La Hipótesis General y las Sub hipótesis N° 1, N° 2 y N° 3 fueron validades, comprobando que el taller “Comprendo y Aprendo con mi PC”, basado en el uso de Softwares Educativos, favorece el desarrollo de los Niveles de Comprensión Lectora en el área de Comunicación en los niños de 2° grado “A” de Educación Primaria de la Institución Educativa “Madre Admirable” del distrito El Agustino, perteneciente a la UGEL N° 07.

RECOMENDACIONES

Presentamos a continuación algunas recomendaciones para trabajos posteriores:

1. Implementar una mayor cantidad de computadoras que cuenten con acceso a internet en los ambientes de Cómputo de la I.E.P.G “Madre Admirable”
2. Enseñar Informática desde los primeros años de educación, respetando el desarrollo propio de cada edad.
3. Promover actividades que vayan a la vanguardia con los avances tecnológicos tales como realizar concursos de Comprensión de Textos entre los diferentes grados de la Institución Educativa.
4. Seguir incentivando a los niños para que desarrollen el hábito de la lectura y crear actividades orientadas a la mejora de la Comprensión de

Textos, realizando estrategias donde además de desarrollar los Niveles de la Comprensión Lectora se desarrolle el aspecto ortográfico.

5. Plantear estrategias que permitan al niño desarrollar los Niveles de Comprensión Lectora a partir de situaciones reales y cotidianas.
6. Utilizar Softwares Educativos en las diferentes áreas de enseñanza como herramienta o medio que permita llegar al conocimiento o habilidad deseada.
7. Tener en cuenta el estilo de aprendizaje de cada niño.
8. Desarrollar trabajos de investigación orientados a comprobar la eficacia de la aplicación de nuevas tecnologías en el aula.

REFERENCIAS

ATWOOD, B. (1990) Cómo Desarrollar la Lectura Crítica. Lima, Ediciones CEAC.

BRUNNER, J. (1997) La Educación, Puerta de la Cultura. Madrid, Editorial Visor.

CARLINO P. y SANTANA D. (2003) Leer y Escribir con Sentido. Madrid, Editorial Aprendizaje Visor.

CASSANY, D. (2006) Taller de Textos. Barcelona, Editorial Graó.

COOPER, J. (1993) Estrategias de Enseñanza. México D.F, Editorial Limusa - Noriega.

GALVIS, A. (2004) Ingeniería de Software Educativo. Bogotá. Universidad de los Andes, Ediciones Uniandes.

HERNÁNDEZ, A. y QUINTERO, A. (2000) Comprensión y Composición Escrita – Estrategias de Aprendizaje. Madrid, Editorial Síntesis.

MARTÍNEZ, C. (2001) Análisis del Discurso y Práctica Pedagógica. Buenos Aires, Editorial Homo Sapiens.

MURILLO, E. (1994) Metodología Activa. Santiago de Chile, CPEIP Centro de Perfeccionamiento, experimentación e investigaciones pedagógicas del Ministerio de Educación de Chile.

NAVARRO, E. (2003) Metodología Activa. Lima, Editorial CEAC.

NOVAK, J. D. (1997) Psicología Educativa, un Punto de Vista Cognoscitivo. Mexico, Editorial Trillas.

ONTORIA, A. (1996) Los Mapas Conceptuales en el Aula. Buenos Aires, Magisterio del Río de la Plata.

PARSONS, J. y OJA, D.(2004) Conceptos de Computación : Nuevas Perspectivas. (6°. Ed.) México D.F, Editorial Thomson.

PEREZ GRAJALES, H. (2006) Comprensión y Producción de Textos Educativos. Santafé de Bogotá, Colección Aula Abierta.

PINZÁS, J. (1997) Metacognición y Lectura. Lima, Fondo Editorial Universidad Católica del Perú.

RODRÍGUEZ LAMAS, R. (2000) Introducción a la Informática Educativa. La Habana, Instituto Superior Politécnico José A. Echevarría.

SÁNCHEZ LIHÓN, D. (1987) Lectura en Educación Primaria: una Investigación. Lima, Instituto Nacional de Investigación y Desarrollo de la Educación

SMITH, F. (2003) Comprensión de la Lectura. México D.F, Editorial Trillas.

SOLÉ, I. (2002) Estrategias de la Lectura. Barcelona, Editorial Graó.

TUCHSZNAIDER, E. (2005) Leer, Pensar y Entender. Madrid, Temas Grupo Editorial S.R.L.

VAN DIJK, T. A. (1988) La Noticia como Discurso. Buenos Aires, Paidós.

Comprensión Lectora. [http://formaciondocente.idoneos.com/index.php/Did%C3%A1ctica_de_la_Lengua/Comprension_Lectora#Los_niveles_de_comprension_lectora.](http://formaciondocente.idoneos.com/index.php/Did%C3%A1ctica_de_la_Lengua/Comprension_Lectora#Los_niveles_de_comprension_lectora)

Comprensión Lectora. <http://www.psicopedagogia.com/articulos/?articulo=394>

Condicionantes de la Comprensión. <http://www.escuelapais.org/edicionesanteriores/epatinta44/compression2.php>

Diseño Didáctico de un Software para la mejora de la Comprensión Lectora.
<http://www.grupocomunicar.com/index.php?publicacion=luces-en-el-laberinto-audiovisual>

El Software Educativo. http://www.lmi.ub.es/te/any96/marques_software/

Evaluación Censal. http://www2.minedu.gob.pe/umc/index2.php?v_codigo=124&v_plantilla=R

Ingeniería de Software Educativo con modelaje orientado por objetos: un medio para desarrollar micro mundos interactivos.

<http://www.minerva.uevora.pt/simposio/comunicacoes/rigomezmarino.html>

Niveles de la Comprensión Lectora.

<http://www.librosperuanos.com/articulos/danilo-sanchez10.htm>

Software Educativo. Hechos, Retos y Futuro.

http://www.vermic.com/art_soft.htm.

Softwares Educativos: Influencia en la Escuela Cubana.

<http://www.monografias.com/trabajos31/Softwares-educativo-cuba/Softwares-educativo-cuba.shtml>.

Estructura del taller "Comprendo y Aprendo con mi PC"

Módulo	Título	Tema	Niveles de Comprensión Lectora	Recursos multimedia	Cronograma
1	Amistad	Mensaje del cuento.	Contextual	Video	09/10/09
2	Adivinanzas	Adivinanzas	Inferencial - Contextual	Software Clic Adivina Adivinanza	12/10/09
3	Rimas	Rimas	Contextual	Software Talk Any	13/10/09
4	Descripción de animales	Descripción de personajes	Textual	Software Cuentos y leyendas: Ernesto no puede	14/10/09
5	Estructura del cuento	Estructura del cuento	Contextual	Software Story Place	16/10/09
6	Buscando la verdad	Otros títulos para el cuento	Contextual	Audio	16/10/09
7	Periódico mural	Identificando problemas y soluciones	Textual	Software Milcuentos: Pulgarcita	19/10/09
8	Etiquetas	Análisis de imágenes	Inferencial	Software Preparando el Cumpleaños	21/10/09
9	Inferencias sobre el final del cuento	Inferencias sobre el final del cuento	Inferencial	Software Milcuentos: Siete cabrillos y el lobo	23/10/09
10	Vivir en armonía	Sociograma literario	Textual	Software Clic: Colec 1	23/10/09

11	Uso de ll - y	Ambientes de la historia	Textual	Software Clic: Uso de ll - y	26/10/09
12	Subrayado	Narrando nuestro cuento	Contextual	Software Cuentos y leyendas: El color de los pájaros	27/10/09
13	Uso de la g - j	Entrevistando a los personajes	Inferencial	Software Milcuentos: Quiero ser distinta	28/10/09
14	Organizando nuestras ideas	Organizando nuestras ideas	Textual		30/10/09
15	Un día sin mí	Resumen	Textual	Cuentos con valores: La ventana mágica	30/10/09
16	Oraciones desordenadas	Oraciones desordenadas	Contextual		03/11/09
17	Continuando la historia	Continuando la historia	Contextual		06/11/09
18	Pronombres personales	Ideas principales y secundarias	Textual	Software Clic: Colec 1	10/11/09
19	Término excluido	Secuencia narrativa	Textual		11/11/09
20	Creando y publicando nuestro cuento	Creando y publicando nuestro cuento	Contextual	Software Milcuentos: Caperucita Roja Software Don Pancho	13/11/09

I. MATERIA: QUIMICA

- 1.1. Introducción a la Química: Nomenclatura
- 1.2. Estructura Atómica
- 1.3. Propiedades Periódicas de los Elementos (Tabla Periódica)
- 1.4. Enlaces Químicos
- 1.5. Estados de la Materia
- Termodinámica
- Cinética Química

- Kermel Vargas Méndez
- Erickson Velázquez Muñoz

II. MATERIA: MATEMÁTICAS (Álgebra II)

III. MATERIA: FÍSICA

Área	Organizador	Competencias	Contenido	Actividad	Instrumentos
Competencias	Comprender la física	Comprender la física y describir los fenómenos físicos en sus contextos, a partir de los experimentos realizados, así como explicar los fenómenos físicos y sus aplicaciones en la vida cotidiana.	Las partes de la física: Mecánica, Ondas, Calor y Termodinámica, Electricidad, Magnetismo, Óptica, Acústica, Física Moderna.	Resolución de problemas, ejercicios, lecturas, experimentos, trabajos de investigación.	Exámenes, trabajos de investigación, proyectos, reportes, exposiciones.

MÓDULOS

MÓDULO N° 01: "La amistad: mensaje del cuento"

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Institución Educativa: "Madre Admirable"
- 1.2. Grado: 2do
- 1.3. Fecha: 09 de Octubre del 2009 (Tutoría)
- 1.4. Duración: 50 minutos.
- 1.5. Profesora:
 - Tatiana Rojas Benites.
 - Francis Soto Gómez.
 - Karina Vargas Agüero.
 - Elizabeth Velezmoro Rubio.

II. CONTENIDOS ESPECÍFICOS: (Anexo 01)

III. ORGANIZACIÓN DEL ÁREA:

Área	Organizador	Competencia	Capacidad	Conocimiento	Actitud	Indicador
Comunicación	Comprensión de textos.	Comprende textos narrativos y descriptivos de estructura sencilla, a partir de sus experiencias previas, los reconoce como fuente de disfrute y conocimiento de su entorno inmediato.	Lee textos en diferentes formatos: cuadros, recetas, afiches, artículos, etc.; e identifica el mensaje.	Mensaje del texto.	Respeto a los demás, solicita y espera su turno para hablar.	Identifica el mensaje del texto. Participa en las actividades programadas.

IV. DESARROLLO DEL MÓDULO:

Estrategias	Materiales
<ul style="list-style-type: none">• Entonan la canción: Canción de amistad (Nubeluz) Hay muchos tesoros en el mundo que la gente sueña poseer pero el más hermoso, el que vale más es lo que se llama amistad! Amigos, amigos es lo que quiero yo amigos para siempre cantando mi canción. (x2) hey, hey, hey amigos de verdad! hey, hey, hey amigos de verdad! Cuando a veces yo me siento triste ellos nunca se alejan de mí me pongo contenta, me siento feliz a su lado vuelvo a sonreír! Amigos, amigos es lo que quiero yo amigos para siempre cantando mi canción. (x2)	Papelógrafo

hey, hey, hey
amigos de verdad!
hey, hey, hey
amigos de verdad!

Si la vida a veces nos separa
siempre los recuerdo con amor
porque se que llevan en sus corazones
todo lo que un día nos unió!

- Responden las siguientes preguntas:
¿De qué trata la canción?
¿Cómo es un amigo?
- Observan un video: "¿Qué es un amigo?"
<http://www.youtube.com/watch?v=A9vLkij5G40&feature=related>
- Responden las siguientes preguntas:
¿De qué trató el video?
¿Cómo eran los personajes?
¿Cómo actúan los verdaderos amigos?
¿Nosotros actuamos así?
¿Qué mensaje nos deja este video?
- Proponen ideas sobre el mensaje del video.
- Se escriben sus ideas en la pizarra y se extrae el mensaje adecuado.
- Escuchan la explicación de la profesora:

"La amistad es un sentimiento de afecto y confianza con las demás personas. Nosotros que somos compañeros debemos ayudarnos unos a otros y respetarnos.

CD
Video
DVD
Televisor

Debemos aceptarnos y querernos sin condiciones, tal como somos, sin que esto quiera indicar que seamos cómplices en todo o que se encubran mutuamente sus faltas. Incapaces de mentirse unos a otros, tienen que ser sinceros y decirse las cosas tal como las ven o las sienten. Siempre están dispuestos a confesarse secretos, darse buenos consejos, oírse, comprenderse y apoyarse.

Un amigo de verdad siempre tendrá las puertas abiertas para su amigo y no lo abandonará ni se alejará de él en los instantes difíciles o en los cambios de riqueza. Los que tienen amigos son por lo general más plenos y felices que los que no los tienen.

De este video hemos podido extraer un mensaje. Un mensaje es la enseñanza que nos deja, la cual nos ayuda a fijar pautas para nuestro comportamiento.

- Copian en su cuaderno la definición de mensaje y el mensaje del cuento observado en video.
- Proponen cosas que podemos hacer ...

Para ser amigos...

- Asegurémonos de que el cariño que demostramos por nuestros amigos es sincero y no esté marcado por un interés.
- Hablémosles con sinceridad, tratemos de hacerles ver sus errores o engaños, indiquémosles sobre las cosas que no les quedan, todo con gran honradez y sin obligarlos a hacernos caso.
- Se escriben sus propuestas en un papelógrafo.
- Escuchan: "Ahora, qué les parece si elaboramos unas tarjetas bonitas y escribimos un mensaje pequeño para un amigo muy especial y otra para un amigo con quien no conversamos mucho y quisiéramos conocerlo más"
- Observan una tarjeta de muestra.

Papelógrafo

Tarjeta

Papeles de colores

Colores

<ul style="list-style-type: none"> • Reciben hojas de colores. • Elaboran las tarjetas. • Entonan la canción de amistad. • Entregan las tarjetas a sus compañeros y se abrazan. • Responden las siguientes preguntas: ¿Qué cosas nuevas aprendiste hoy? ¿Cómo te sentiste? ¿Qué es la amistad? ¿En qué nos ayuda el mensaje de un cuento? • Copian la actividad para la casa: Desarrolla la ficha "Encontrando el mensaje" (Anexo 02) 	<p>Ficha</p>
---	--------------

V. EVALUACIÓN:

Área	Instrumento		Indicador	Calificación
	Del docente	Del alumno		
Comunicación	Lista de cotejo	Participación en clase.	- Identifica el mensaje del texto.(3p) - Elabora su trabajo con: Originalidad (2p) Limpieza (2p)	AD= 7 A = 4 - 5 B = 3 C = 0-2

Área	Instrumentos		Criterios	Calificación
	Del docente	Del alumno		
Comunicación	Lista de cotejo.	Participación en clase.	- Sigue indicaciones (3p) - Participa en clase. (3p) - Respeta la participación de sus compañeros (3p)	AD=9 A=6 B=3 C=0

VI.REFERENCIAS:

DEL DOCENTE:

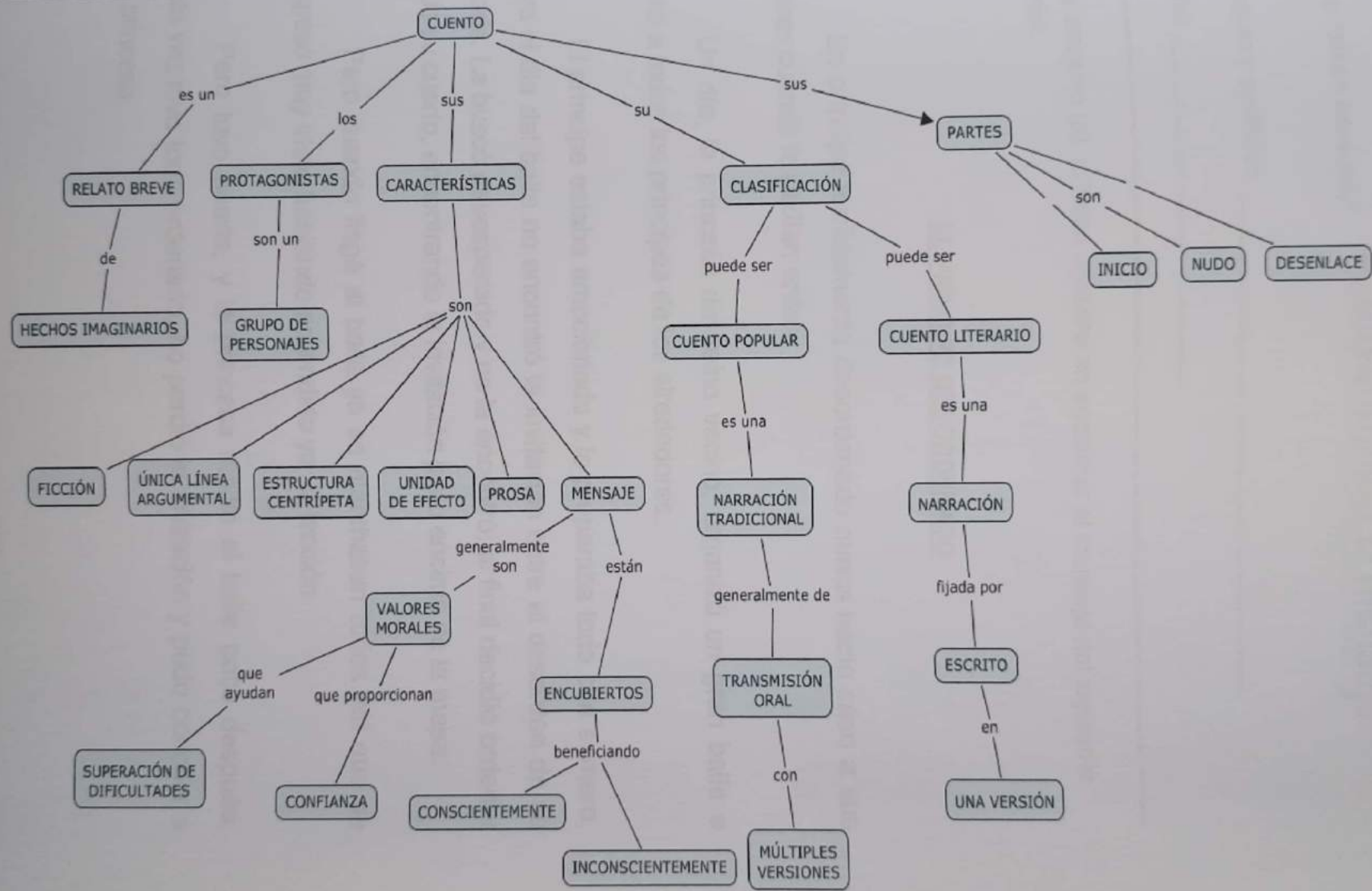
- Ministerio de Educación. (2006), Diseño Curricular Básico Primaria. Lima, Editorial Mavec.
- Ministerio de Educación. (2006), Programa de Educación Básica para Todos. Lima, Ministerio de Educación.
- Video: <http://www.youtube.com/watch?v=A9vLlkj5G40&feature=related>

DEL ALUMNO:

- GRUPO EDITORIAL SANTILLANA. (2000) Comunicación Integral 2. Lima, Editorial Santillana.
- NORMA EDITORES. (2004) Travesías 2. Lima, Editorial Norma.

- OJEDA, E. (2009) Palabras Mágicas 2. Lima, Editorial Corefo.
- ARIAS, S. (2004) Abrapalabra 2. Lima, Editorial Norma.
- Video: <http://www.youtube.com/watch?v=A9vLlkj5G40&feature=related>

ANEXO 1 DEL MÓDULO N° 1



Nombres y apellidos: _____

Fecha: _____

Hola amiguito (a), tu tarea consiste en encontrar el mensaje del siguiente cuento:

EL PRÍNCIPE DESORDENADO

Un príncipe terriblemente desordenado nunca hacía caso a sus padres cuando le pedían orden.

Un día, la princesa del reino vecino, organizó un gran baile e invitó a todos los príncipes de los alrededores.

El príncipe estaba emocionado y lo preparaba todo con esmero, pero el día del baile no encontró la invitación entre el desorden de su cuarto. La buscó desesperado y no la encontró; al final decidió ordenar todo su cuarto, encontrando la invitación justo encima de la mesa.

Pero cuando llegó al baile ya se marchaban todos así que se regresó muy triste habiendo aprendido ya la lección.

Pero tuvo suerte, y la princesa repitió el baile poco después, esta vez tuvo todo ordenado, no perdió la invitación y pudo conocer a la princesa.

FIN



El mensaje de este cuento es:

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Institución Educativa: "Madre Admirable"
- 1.2. Grado: 2do
- 1.3. Fecha: 12 de Octubre del 2009 (Comunicación)
- 1.4. Duración: 90 minutos.
- 1.5. Profesora:
 - Tatiana Rojas Benites.
 - Francis Soto Gómez.

- Karina Vargas Agüero.
- Elizabeth Velezmoro Rubio.




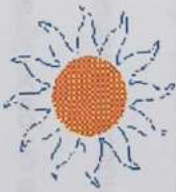
II. CONTENIDOS ESPECÍFICOS: (Anexo 01)

III. ORGANIZACIÓN DEL ÁREA:

Área	Organizador	Competencia	Capacidad	Conocimiento	Actitud	Indicador
Comunicación	Producción de textos	Produce textos cortos de tipo narrativo y descriptivo a través de los cuales comunica sus experiencias, intereses, deseos y necesidades utilizando los elementos lingüísticos adecuados y expresa satisfacción, con lo que escribe.	Escribe adivinanzas con originalidad.	Adivinanzas.	Disfruta con sus producciones.	Crea adivinanzas con ayuda del programa Clic. Respeto el trabajo de sus compañeros.

IV. DESARROLLO DEL MÓDULO:

Estrategias	Materiales
<ul style="list-style-type: none">• Realizan las actividades permanentes de entrada.• Escuchan lo que dice la maestra: "¡Hola chicos! ¿Cómo están? ¿Les gustaría realizar un juego?"• Reciben tarjetas (por grupos) de adivinanzas y respuestas.• Un representante de cada grupo lee su adivinanza y el grupo que tiene la respuesta levanta la mano y contesta. (Anexo 02)• Responden: ¿Les gustó el juego?, ¿Les pareció difícil?, ¿Conocen otras adivinanzas?• Se dirigen a la sala de cómputo.• Ingresan en orden a la sala de cómputo.• Escuchan las indicaciones de la profesora: "Niños, estamos observando un juego muy divertido, se llama "Adivina adivinanza". Vamos a encontrar las respuestas a las adivinanzas que nos plantean".	<p>Tarjetas</p> <p>PC Software Clic: Adivina adivinanza.</p>

		<p>Sin ser rica tengo cuartos y sin morir nazco nueva y a pesar de que no como hay noches que luzco llena.</p>
		<p>Soy un señor encumbrado ando mejor que un reloj me levanto muy temprano y me acuesto a la oración.</p>
<p>Salimos cuando anochece, nos vamos si canta el gallo y hay quien dice que nos ve cuando le pisan un callo.</p>		<p>Una vieja cabeza blanca sube y baja por la barranca.</p>

- Siguen las indicaciones del software: Observan las imágenes, leen el texto y relacionan las imágenes con el texto.
- Responden: ¿Qué son las adivinanzas? Se va tomando nota de sus respuestas.
- Escuchan la explicación de la maestra: "Las adivinanzas son dichos populares, que de manera encubierta y juguetona describen un objeto para que sea adivinado por pasatiempo. Las adivinanzas

tratan de entretener a manera de juego el ánimo, además de contribuir al aprendizaje. Casi nunca hay autores conocidos, mayormente pertenecen a la cultura popular. Por ejemplo:
Salimos cuando anochece, nos vamos si canta el gallo y hay quien dice que nos ve si le pisan un callo.
(Respuesta : las estrellas)”

- Escriben la definición de adivinanza en su cuaderno y uno de los ejemplos.
- Regresan al software y resuelven el crucigrama propuesto de acuerdo al grupo de adivinanzas (utilizan también el Software Adivicosas)
- Eligen una imagen del grupo de adivinanzas propuesto por el software.
- Leen el texto relacionado con la imagen e identifican las características descritas.
- Se van anotando las características en un papelógrafo.
- Escuchan: “Nosotros podemos crear nuestras propias adivinanzas, es muy fácil, vamos a intentarlo”
- Crean una adivinanza sobre la imagen con ayuda de la maestra.
- Practican creando una adivinanza en su cuaderno.
- Responden: ¿Qué hemos aprendido hoy?, ¿Cuál fue la parte que más les gustó?, ¿Cuál fue la parte que les pareció más difícil?
- Copian la actividad para casa: Crea dos adivinanzas en tu cuaderno.

Papelógrafo

V. EVALUACIÓN:

Área	Instrumentos		Indicador	Calificación
	Del docente	Del alumno		
Comunicación	Lista de cotejo.	Participación en clase.	Crea adivinanzas: -Con originalidad.(3p) -Con coherencia.(3 p) -Con autonomía.(2p)	AD=08 A=6 B=5 C=0-4

Área	Instrumentos		Criterios	Calificación
	Del docente	Del alumno		
Comunicación	Lista de cotejo.	Participación en clase.	-Sigue indicaciones (3p) -Participa en clase.(3p) -Respeto la participación de sus compañeros (3p) -Cuida los materiales de cómputo (3p)	AD=12 A=9 B=6 C=0-3

VI. REFERENCIAS:

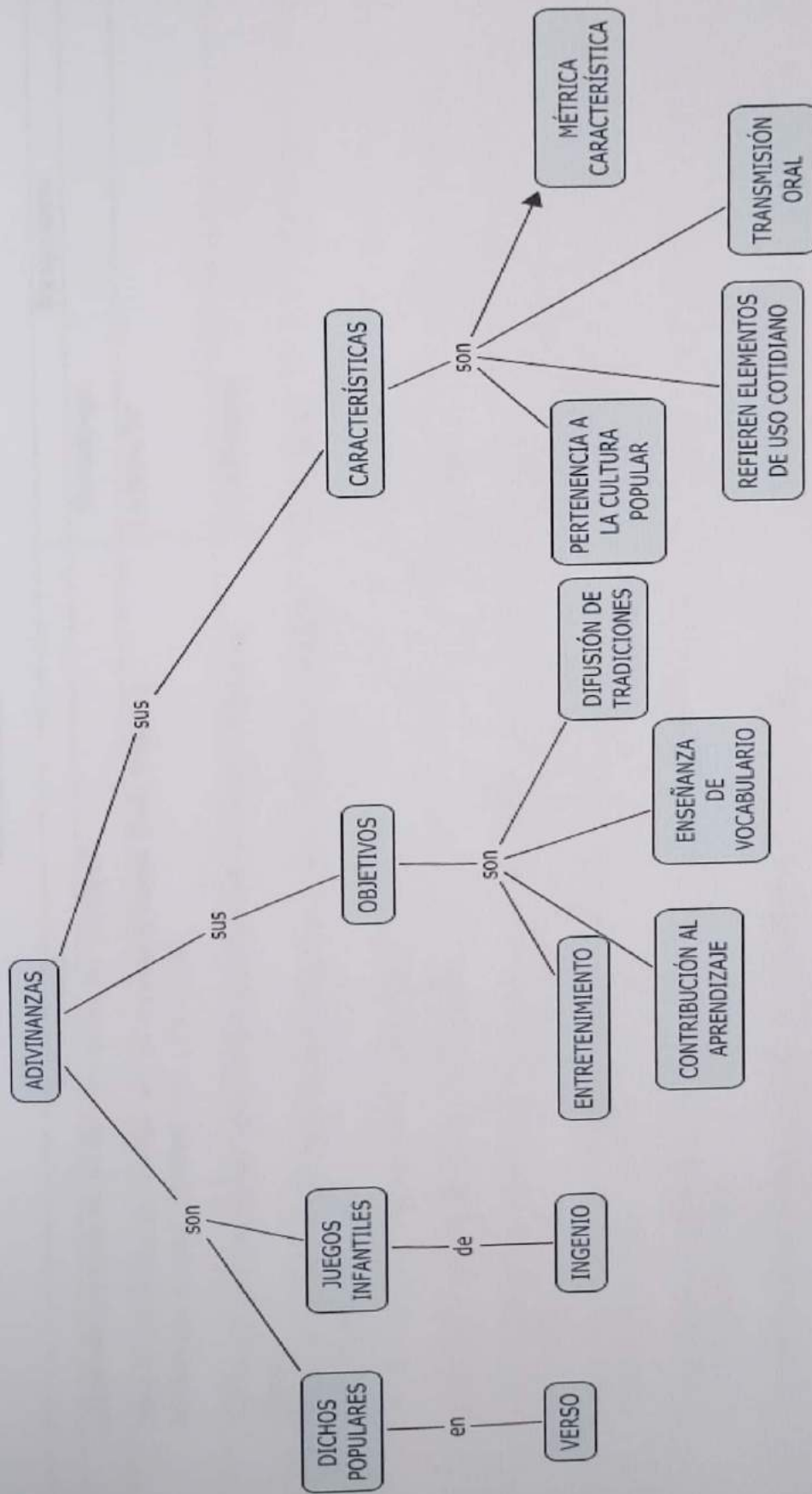
DEL DOCENTE :

- Ministerio de Educación. (2006) Diseño Curricular Básico Primaria. Lima, Editorial Mavec.
- Ministerio de Educación. (2006) Programa de Educación Básica para Todos. Lima.
- NORMA EDITORES. (2004) Travesías 2- Guía para el maestro. Lima, Editorial Norma.
- Software Educativo Clic "Adivina adivinanza"

DEL ALUMNO:

- GRUPO EDITORIAL SANTILLANA. (2000) Comunicación Integral 2. Lima, Editorial Santillana.
- NORMA EDITORES. (2004) Travesías 2. Lima, Editorial Norma.
- IPENZA, S. (2006) Exprésate 2. Lima, Editorial Ipenza.
- Software Educativo Clic "Adivina adivinanza"

ANEXO 1 DEL MÓDULO N° 2



ADIVINANZAS

Adivinanza	Respuesta
¿Qué animal tiene en su nombre todas las vocales?	Murciélago.
"Soy la redondez del mundo, sin mí no puede haber Dios. Papas y cardenales sí, pero obispos no". ¿Qué soy?	La letra "o"
"Entre pared y pared hay una santa mujer que con su diente llama a su gente".	La campana
¿Qué se repite una vez cada minuto, dos veces cada momento y nunca en cien años?	La letra "m"
"Si me nombras desaparezco", ¿Quién soy?	El silencio.
¿Qué es lo que es algo y a la vez nada?	El pez.
"Todos pasan por mí y yo no paso por nadie, todos preguntan por mí y yo no pregunto por nadie".	La calle.
Sólo una vez al año tú celebras ese día, y conmemoras la fecha en que llegaste a la vida.	El cumpleaños.
Mi picadura es dañina, mi cuerpo insignificante, pero el néctar que yo doy te lo comes al instante.	La abeja.
Soy alta y delgada, tengo un ojo, hago vestidos y no me los pongo.	La aguja.

MÓDULO N° 03: "Rimas"

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Institución Educativa: "Madre Admirable"
- 1.2. Grado: 2do
- 1.3. Fecha: 13 de Octubre del 2009 (Comunicación)
- 1.4. Duración: 90 minutos.
- 1.5. Profesora:
 - Tatiana Rojas Benites.
 - Francis Soto Gómez.

- Karina Vargas Agüero.
- Elizabeth Velezmoro Rubio.

II. CONTENIDOS ESPECÍFICOS: (Anexo 01)

III. ORGANIZACIÓN DEL ÁREA:

Área	Organizador	Competencia	Capacidad	Conocimiento	Actitud	Indicador
Comunicación	Producción de textos	Produce textos cortos de tipo narrativo y descriptivo a través de los cuales comunica sus experiencias, intereses, deseos y necesidades utilizando los elementos	Escribe rimas con originalidad.	Rimas.	Disfruta con sus producciones.	Crea rimas a partir de imágenes y palabras, utilizando el Software Talk Any. Respeto el trabajo de sus compañeros.

		lingüísticos adecuados y expresa satisfacción, con lo que escribe.				
--	--	--	--	--	--	--

IV. DESARROLLO DEL MÓDULO:

Estrategias	Materiales
<ul style="list-style-type: none"> • Se dirigen a la sala de cómputo. • Ingresan en orden a la sala de cómputo • Leen y entonan la siguiente canción: <p style="text-align: center;"> Ratón chiquitín <i>Bajo un botón tón tón, que encontró Martín tín tín había un ratón tón tón ¡Ay qué chiquitín tín tín! ¡Ay qué chiquitín tín tín! Era el ratón tón tón que encontró Martín tín tín bajo un tón tón.</i> </p>	Papelógrafo

- Responden a las siguientes preguntas:
 ¿Qué tiene en particular esta canción?
 ¿Qué es lo que se repite constantemente?
- Abren la ventana del Software: Talk Any



PC Software Talk Any.

- Copian los tres primeros versos de la canción en el Software y lo escuchan.
- Escuchan: "Como ustedes lo han dicho esta canción tiene palabras que riman, ¿quién me puede decir que es una rima?"
- Dan lluvia de ideas sobre concepto de rimas

- Se anota sus ideas en la pizarra y junto con ellos se arma el concepto de rimas:

Es la repetición de una secuencia de sonidos finales. Ejemplo:

*El señor delfín
toca muy bien el violín
mientras se saca el calcetín.*

- Copian la definición y el ejemplo en su cuaderno.
- Escuchan las indicaciones de la profesora: Niños, ¿les gustaría crear su propia rima?
- Crean una rima colectiva a partir de 5 imágenes: pato, zapato, gato, silbato.
- Escuchan:
Ahora cada uno puede crear una rima diferente y escribirlo en nuestra amiga Talk Any para comprobar cómo suena lo que hemos escrito.
- Crean una pequeña rima.
- Escriben su rima en el Software y la escuchan para corregirla.
- Reciben y resuelven la ficha: "Ando rimando"
- Responden: ¿Les gustó hacer rimas?, ¿Les pareció fácil elaborarlas?
- Copian la actividad para casa: Crea una pequeña rima utilizando tu nombre.

Imágenes.

**Software
Talk Any.**

Ficha.

V. EVALUACIÓN:

Área	Instrumentos		Indicador	Calificación
	Del docente	Del alumno		
Comunicación	Ficha de evaluación.	Ficha: "Ando rimando"	Crea rimas a partir de imágenes y palabras.	AD=17 A= 13-16 B=9-12 C=0-8

Área	Instrumentos		Criterios	Calificación
	Del docente	Del alumno		
Comunicación	Lista de cotejo.	Participación en clase.	<ul style="list-style-type: none"> - Sigue indicaciones (3p) - Participa en clase. (3p) - Respeta la participación de sus compañeros (3p) - Cuida los materiales de cómputo (3p) 	AD=12 A=9 B=6 C=0-3

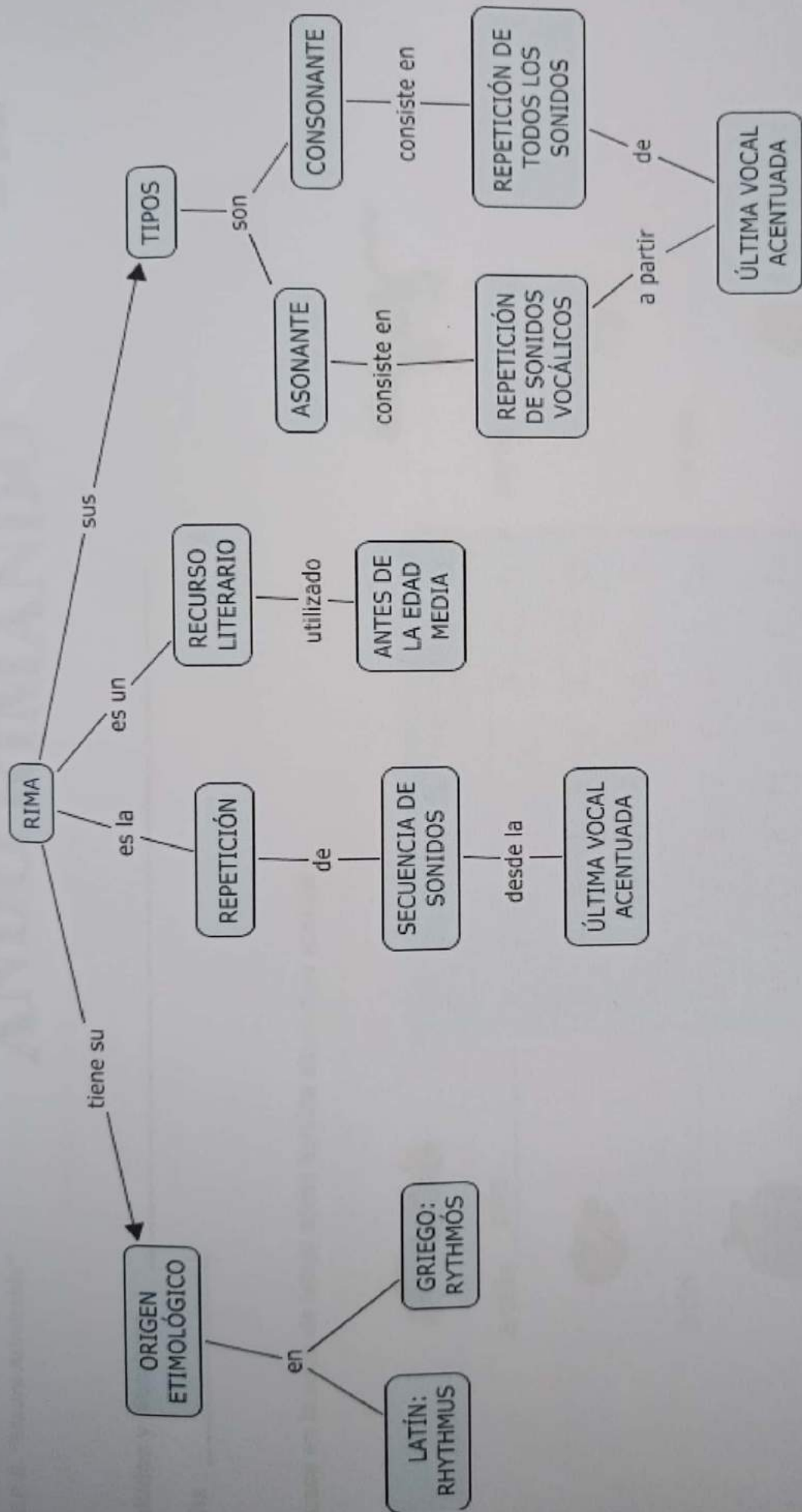
VI. REFERENCIAS:

DEL DOCENTE:

- Ministerio de Educación. (2006) Diseño Curricular Básico Primaria. Lima, Editorial Mavec.
- Ministerio de Educación. (2006) Programa de Educación Básica para Todos. Lima.
- NORMA EDITORES. (2004) Travesías 2- Guía para el maestro. Lima, Editorial Norma.
- Software libre: Talk Any.

DEL ALUMNO:

- GRUPO EDITORIAL SANTILLANA. (2000) Comunicación Integral 2. Lima, Editorial Santillana.
- NORMA EDITORES. (2004) Travesías 2. Lima, Editorial Norma.
- IPENZA, S. (2006) ExpresaT 2. Lima, Editorial Ipenza.
- Software libre: Talk Any.



2. Lee la siguiente rima:

El gato Garabato
tiene un buen olfato.
Dice ¡hola! con la cola
a doña Caracola.



Ahora, escribe otra estrofa. Puedes usar las siguientes palabras:

Atún

Betún

Ronronea

Chimenea

3. Completa los versos con los nombres de los dibujos:

Manolo duerme bajo la



y entra en su cuarto por la



TODO

AL

Corta la carne con la



REVÉS

y en vez de perro tiene una



MÓDULO N° 04: "Descripción de animales – Descripción de personajes"

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Institución Educativa: "Madre Admirable"
- 1.2. Grado: 2do
- 1.3. Fecha: 14 de Octubre del 2009 (Comunicación)
- 1.4. Duración: 90 minutos.
- 1.5. Profesora:
 - Tatiana Rojas Benites.
 - Francis Soto Gómez.
 - Karina Vargas Agüero.
 - Elizabeth Velezmore Rubio.

II. CONTENIDOS ESPECÍFICOS: (Anexo 01)

III. ORGANIZACIÓN DEL ÁREA:

Área	Organizador	Competencia	Capacidad	Conocimiento	Actitud	Indicador
Comunicación	Expresión y Comprensión oral.	Expresa, necesidades, intereses, sentimientos y experiencias y escucha con respeto cuando interactúa con otros, mostrando comprensión de mensajes escritos	Incorpora en sus descripciones las características de personas, animales, lugares y objetos de su entorno, con orden, utilizando expresiones	Descripción de animales.	Practica un diálogo abierto y respetuoso.	Describe las características de los personajes de un texto con ayuda del Software "Cuentos y leyendas"

	en su lengua originaria	claras.		Comunica sus ideas mostrando confianza en sí mismo.
--	-------------------------	---------	--	---

IV. DESARROLLO DEL MÓDULO:

Estrategias	Materiales
<ul style="list-style-type: none"> • Saludo • Escuchan las indicaciones de la maestra: "¡Hola! ¿Cómo están? Hoy vamos a tener un día muy alegre y divertido, pero para eso vamos a comprometernos a portarnos bien, dentro y fuera del aula de cómputo. Entonces para empezar nuestra clase de manera divertida , vamos a cantar y jugar la siguiente ronda: 	<p style="text-align: center;">Juguemos en el bosque mientras que el lobo está, lobo está...</p> <p style="text-align: center;">¿Lobo que estás haciendo? Lobo: Me estoy levantando.</p> <p style="text-align: center;">Juguemos en el bosque mientras que el lobo está, lobo está...</p> <p style="text-align: center;">¿Lobo que estás haciendo? Lobo: Allá voy!!!!</p> <p style="text-align: center;">Papelógrafo</p>

- Se dirigen a la sala de cómputo.
- Observan el software "Ernesto no puede" en la pantalla de la computadora:

The screenshot shows a colorful interface for a children's software program. At the top, there are three colored pencils. Below them, the text reads "Cuentos y leyendas ilustrados por niños II". In the center, the title "Cuento ilustrado" is written in a large, stylized font. To the right, there is a yellow box containing a green grasshopper illustration and the text "Ernesto no puede". Below this box, the author's name "Ángel Ortiz Sanz" is listed. The main text area contains the story: "Había un pequeño saltamontes llamado Ernesto que caminaba por el jardín... Sí, sí, caminaba; todavía no saltaba porque no lo había intentado nunca." Below the text is a small illustration of a garden with a pink flower, a green grasshopper, and a blue caterpillar. At the bottom of the text area, it says "- ¡Es que no sé!... ¡Es que no puedo!".

Cuentos y leyendas
ilustrados por niños II

Cuento ilustrado

Ernesto no puede

Ángel Ortiz Sanz

Había un pequeño saltamontes llamado Ernesto que caminaba por el jardín... Sí, sí, caminaba; todavía no saltaba porque no lo había intentado nunca.

Ernesto no intentaba hacer nunca nada. Cuando alguien le decía que hiciera esto o aquello, siempre respondía lo mismo:

- ¡Es que no sé!... ¡Es que no puedo!

PC
Software

- Siguen las instrucciones dando clic en la flecha inferior derecha para leer y escuchar el cuento

- Responden preguntas acerca del cuento:

¿Quién era Ernesto?

¿Qué hacía Ernesto en el jardín?

¿Por qué Ernesto no saltaba?

¿Qué ocurría cuando su madre le pedía ayuda para buscar algo?

Y, ¿qué pasaba cuando su padre le pedía que le acompañara a buscar comida?

Cuando sus amigos le decían que fuera a jugar con ellos, ¿qué les contestaba Ernesto?

Pero, ¿qué es lo que un día ocurrió en el jardín?

¿Qué hicieron los amigos de Ernesto para poder secarse?

Y Ernesto, ¿qué hizo?

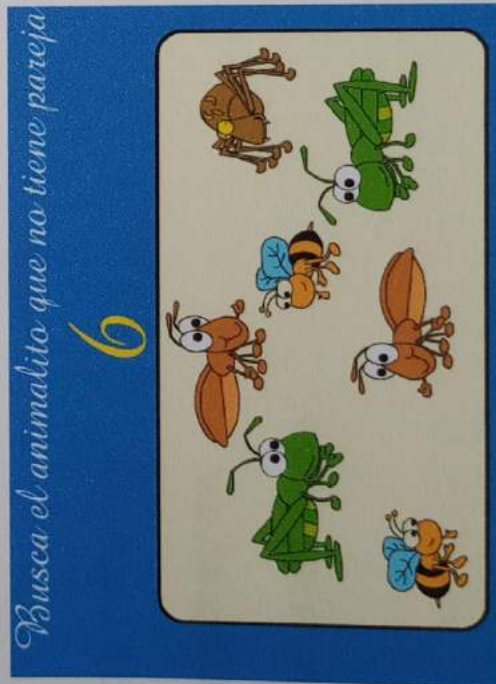
¿Qué le dijeron sus amigos? ¿Y qué dijo Ernesto?

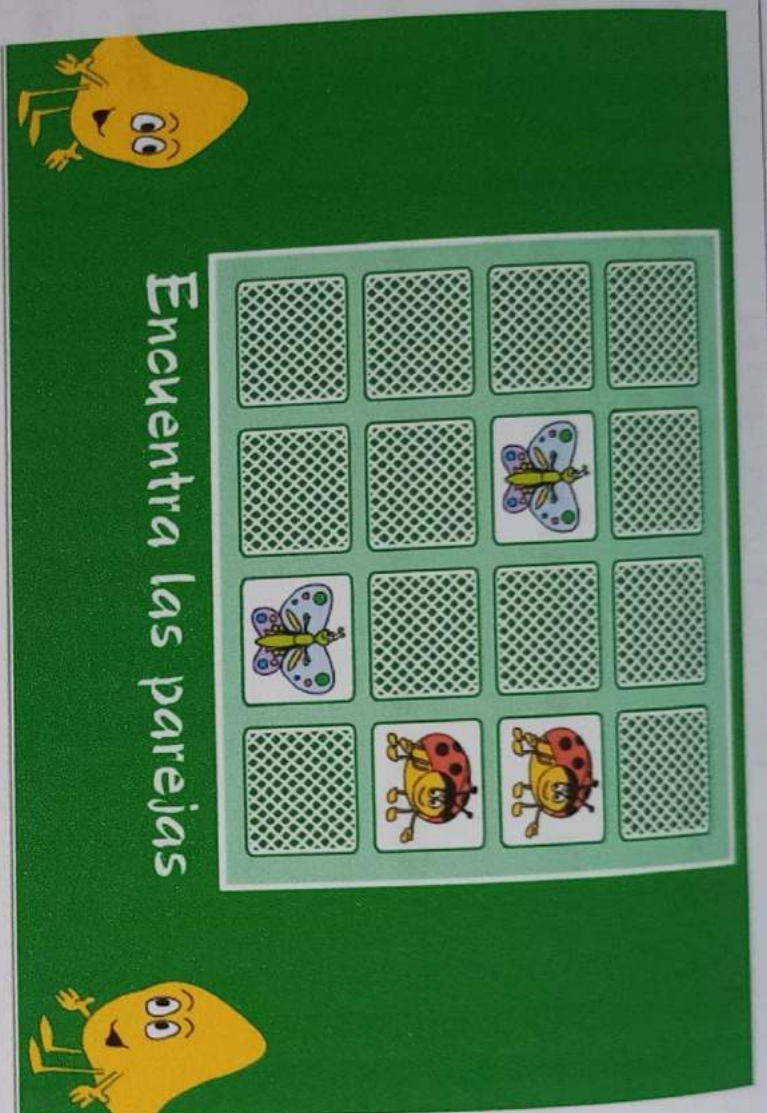
¿Qué hizo Ernesto mientras los demás estaban tomando el sol?

¿Quién oyó el llanto de Ernesto? ¿Qué le dijo el duende Florindo?

¿Qué hizo entonces Ernesto?

- Realizan las actividades interactivas : “ No tiene pareja” , “ Encuentra pareja”





- Observan un dibujo de Ernesto.
- Describen la imagen que observan.
- Escuchan la explicación de la maestra:

Imagen.

La descripción de animales.

La descripción consiste en presentar con detalle la lista de características que posee un animal. Pueden ser detalles físicos, emocionales, etc.

Físicos, como la talla, la textura, el grosor del animal, el color y largo del pelo, el color de la piel, los detalles de la cara, del cuerpo,

Emocionales, como las virtudes mas resaltantes que posee, su paciencia, su bondad, sus travesuras, etc.

- Corrigen la descripción realizada.
- Reciben la ficha: " Descubriendo a nuestros animales" (Anexo 2)
- Reciben la actividad: Describe a tu animal favorito y detalla todas sus características físicas.
- Responden a las preguntas:

¿Les gustó la clase?

¿Qué aprendimos hoy?

¿Qué actividades hicimos?

Ficha.

V. EVALUACIÓN:

Área	Instrumento		Indicador	Calificación
	Del docente	Del alumno		
Comunicación	Lista de cotejo	Participación en clase.	<ul style="list-style-type: none"> - Describe las características físicas de los personajes de un texto. (3p) - Describe las características emocionales de los personajes de un texto. (3p) - Muestra coherencia en la descripción de su animal. (3p) -Reconoce al animal del que se habla en la descripción (3p) 	AD= 12 A = 9 B = 6 C = 0 - 3
Área	Instrumentos		Criterios	Calificación
	Del docente	Del alumno		
Comunicación	Lista de cotejo.	Participación en clase.	<ul style="list-style-type: none"> -Sigue indicaciones (3p) -Participa en clase.(3p) -Respeto la participación de sus compañeros (3p) -Cuida los materiales de cómputo (3p) 	AD=12 A=9 B=6 C=0-3

VI. REFERENCIAS:

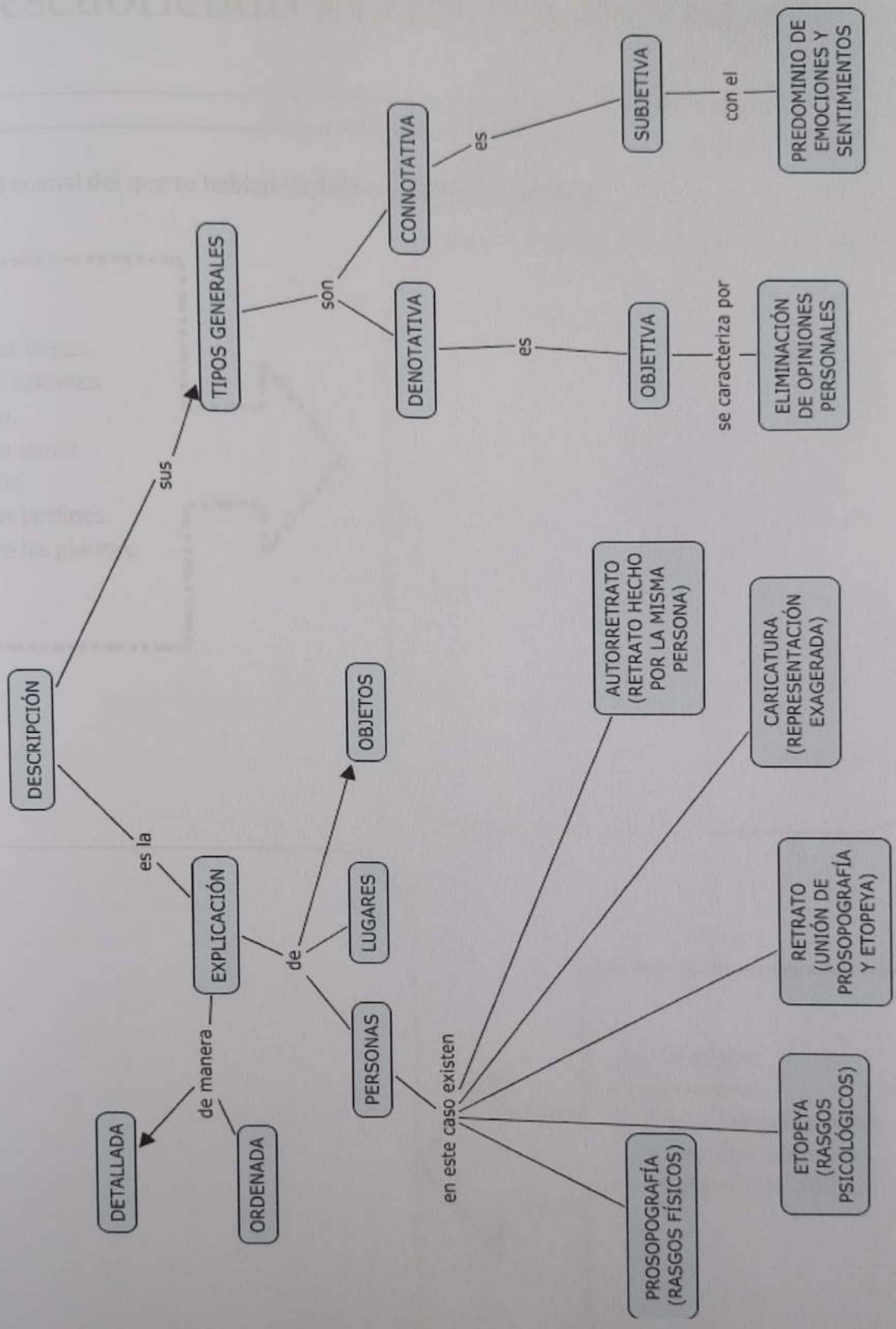
DEL DOCENTE:

- Ministerio de Educación. (2006) Diseño Curricular Básico Primaria. Lima, Editorial Mavec.
- Ministerio de Educación. (2006) Programa de Educación Básica para Todos. Lima.
- NORMA EDITORES. (2004) Travesías 2- Guía para el maestro. Lima, Editorial Norma.
- Software libre: Cuentos y leyendas – Ernesto no puede.

DEL ALUMNO:

- GRUPO EDITORIAL SANTILLANA. (2000) Comunicación Integral 2. Lima, Editorial Santillana.
- NORMA EDITORES. (2004) Travesías 2. Lima, Editorial Norma.
- IPENZA, S. (2006) Exprésate 2. Lima, Editorial Ipenza.
- Software libre: Cuentos y leyendas – Ernesto no puede.

ANEXO 1 DEL MÓDULO N° 4



I.E.P.G. "Madre Admirable"

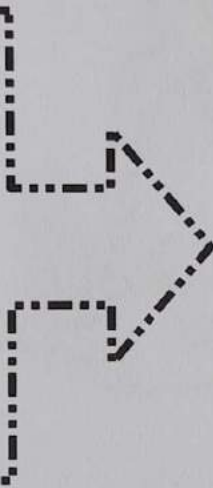
"Descubriendo a nuestros animales"

Nombre: _____

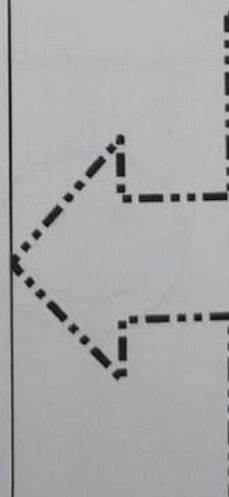
Fecha : _____

1.- Reconoce al animal del que te hablan. Coloca su nombre y dibújalo.

- Tiene patas largas.
- Tiene ojos saltones
- Es delgado.
- Es de color verde
- Es pequeño.
- Vive en los jardines.
- Salta entre las plantas.



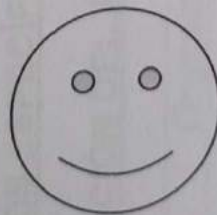
- Tiene alas.
- Tiene pico.
- Tiene plumas blancas.
- Tiene ojos pequeños.
- Vuela por los cielos.



2.-Describe a este animalito de manera detallada. Luego coloréalo.



¡Mucha suerte!



MÓDULO N° 05: "Estructura del cuento"

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Institución Educativa: "Madre Admirable"
- 1.2. Grado: 2do
- 1.3. Fecha: 16 de Octubre del 2009 (Plan Lector)
- 1.4. Duración: 90 minutos.
- 1.5. Profesora:
 - Tatiana Rojas Benites.
 - Francis Soto Gómez.
 - Karina Vargas Agüero.
 - Elizabeth Velezmoro Rubio.

II. CONTENIDOS ESPECÍFICOS: (Anexo 01)

III. ORGANIZACIÓN DEL ÁREA:

Área	Organizador	Competencia	Capacidad	Conocimiento	Actitud	Indicador
Comunicación	Comprensión de textos	Comprende textos narrativos y descriptivos de estructura sencilla, a partir de sus experiencias previas, los reconoce como fuente de disfrute y	Lee en forma oral o silenciosa textos de su interés, infiriendo significados, distinguiendo elementos formales e identificando la	Estructura del cuento: -Inicio. -Nudo. -Final.	Muestra agrado, interés y autonomía cuando lee.	Identifica la estructura del cuento con ayuda del Software Story Place. Sigue las

		conocimiento de su entorno inmediato.	secuencia y contenido.			indicaciones del software para leer y escuchar el cuento.
--	--	---------------------------------------	------------------------	--	--	---

IV. DESARROLLO DEL MÓDULO:

Estrategias	Materiales
<ul style="list-style-type: none"> • Saludo. • Escuchan: “ Buenos días chicos, hoy vamos a realizar una actividad muy especial, estoy segura que les va a gustar mucho“ • Observan un títere. • Escuchan: “ Les presento a tres amigos (posibles personajes del cuento) , ellos han venido a contarnos una historia especial” • Escuchan a los títeres: “Hola amiguitos, hoy hemos venido a contarles la aventura que tuvimos en nuestro reino, pues somos muy valientes y decididos, tú podrás elegir a uno de los tres para que te cuente su historia, ¿Quieres saber qué sucedió?” 	<p>Títeres.</p> <p>PC Software.</p>

- Forman dos columnas y se dirigen a la sala de cómputo.
- Ingresan en orden a la sala de cómputo.
- Observan en la pantalla el cuento "Los acertijos"
- Eligen uno de los tres personajes: El mago, la dama astuta o el caballero.
- Escriben el nombre del personaje.
- Escriben el nombre del ambiente del cuento.
- Siguen las indicaciones del software.



- Se va parando el software para realizar preguntas: ¿Qué habrá dentro del castillo?, ¿Podrá el personaje descifrar el acertijo?, ¿Por qué pensaban que el bosque estaba encantado?, ¿Quién era el maestro de los acertijos?

- Responden:

 - ¿Les gustó el cuento?

 - ¿Qué sucedió al inicio?, ¿Y después?

 - ¿Qué sucedió finalmente?

- Se van escribiendo sus respuestas en la pizarra.

- Escuchan al títere de doncella: "Chicos, así como nuestro cuerpo tiene partes, el cuento también las tiene (Observan el cuento escrito en un papelógrafo) existe el título, el inicio: es la primera parte del cuento en donde conocemos quienes son los personajes, cuándo y dónde sucede la historia (van identificando las partes en el cuento escrito), tenemos el nudo que es la parte más importante en donde ocurre un problema y se realizan cosas para resolverlo. También tenemos el final que es la última parte, donde todo se resuelve".

- Observan un papel celofán con las partes del cuento (silueta) que encaja perfectamente sobre el cuento.

- Copian la estructura del cuento en su cuaderno (siluetas) y una pequeña conclusión de cada parte:

**Papelógrafo
con el
cuento.**

**Papel
celofán.**

Introducción o Planteamiento: La parte inicial de la historia, donde se presentan todos los personajes y sus propósitos. Pero fundamentalmente, donde se presenta la normalidad de la historia. Lo que se presenta en la introducción es lo que se quiebra o altera en el nudo. La introducción sienta las bases para que el nudo tenga sentido.

Desarrollo o nudo: Parte donde surge el conflicto, la historia toma forma y suceden los hechos más importantes. El nudo surge a partir de un quiebre o alteración de lo planteado en la introducción.

Desenlace o final: Parte donde se suele dar el climax, la solución a la historia y finaliza la narración.

- Reciben y resuelven la ficha "Voy conociendo al cuento" (Anexo 02)

- Responden:

¿Qué hemos aprendido hoy?

¿Cuáles son las partes del cuento?

¿Les gustó trabajar con la computadora?

¿Les gustaría seguir haciéndolo?

- Reciben la actividad para casa (Anexo 03)

Ficha.

Ficha

V. EVALUACIÓN:

Área	Instrumentos		Indicador	Calificación
	Del docente	Del alumno		
Comunicación	Ficha de evaluación	Ficha : "Voy conociendo al cuento"	Identifica las partes de un cuento: Inicio(2p) Nudo(2p) Final(2p)	AD=6 A=4 B=2 C=0

Área	Instrumentos		Criterios	Calificación
	Del docente	Del alumno		
Comunicación	Lista de cotejo.	Participación en clase.	- Sigue indicaciones (3p) - Participa en clase.(3p) - Respeta la participación de sus compañeros (3p) - Cuida los materiales de cómputo (3p)	AD=12 A=9 B=6 C=0-3

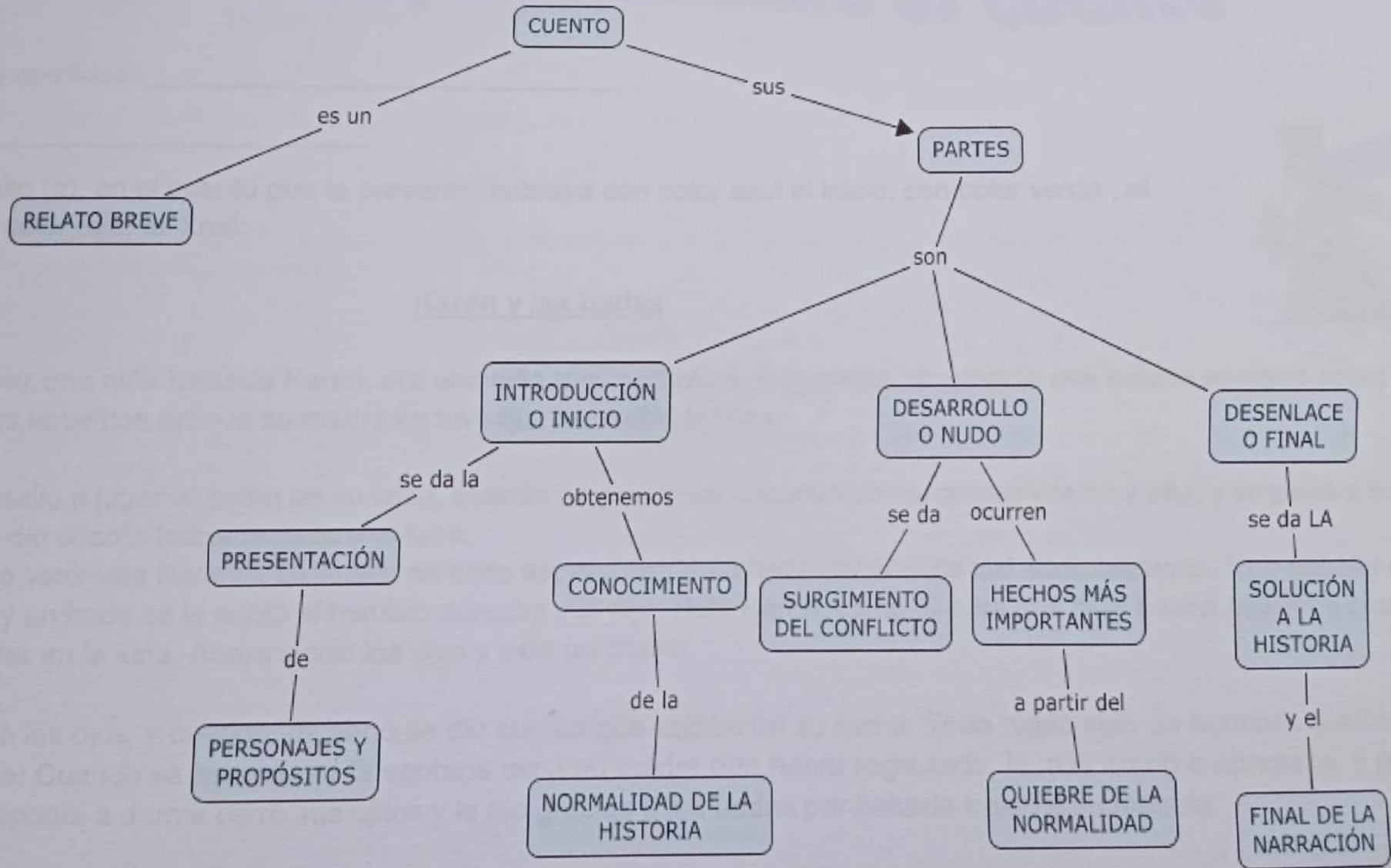
VI. REFERENCIAS:

DEL DOCENTE:

- Ministerio de Educación. (2006) Diseño Curricular Básico Primaria. Lima, Editorial Mavec.
- Ministerio de Educación. (2006) Programa de Educación Básica para Todos. Lima.
- Cuento. En: <http://www.storyplace.org/sp/eel/other.asp>

DEL ALUMNO:

- GRUPO EDITORIAL SANTILLANA. (2000) Comunicación Integral 2. Lima, Editorial Santillana.
- NORMA EDITORES. (2004) Travesías 2. Lima, Editorial Norma.
- IPENZA, S.(2006) Expresa T 2. Lima, Editorial Ipenza.
- Cuento. En: <http://www.storyplace.org/sp/eel/other.asp>



"Voy conociendo al cuento"

Nombres y apellidos: _____

Fecha: _____

Hola amiguito (a), en el cuento que te presento, subraya con color azul el inicio; con color verde , el nudo y con color rojo, el final:



Karen y las hadas

Había una vez una niña llamada Karen, era una niña muy soñadora, le gustaba imaginarse que estaba sentada sobre la luna. Vivía con sus abuelitos porque su madre se tuvo que ir a trabajar lejos.

Una noche, salió a jugar al jardín de su casa, cuando de pronto se encontró con una escalera muy alta, y empezó a subir y subir y cuando se dio cuenta había llegado a la luna. De pronto vio venir una lluvia de estrellas, en cada estrella había un hada del tamaño del dedo meñique. Una estrella se detuvo frente a ella y un hada se le subió al hombro derecho y le dijo: Hola Karen, como tú eres una niña buena quisimos cumplirte el deseo de estar en la luna. Ahora cierra los ojos y pide un deseo.

La niña cerró los ojos, y cuando los abrió se dio cuenta que estaba en su cama. Todo había sido un hermoso sueño. ¡Pero que linda sorpresa! Cuando se asomó por la ventana vio a su madre que había regresado, la niña corrió a abrazarla, y por la noche cuando se disponía a dormir cerró sus ojitos y le dio gracias a las hadas por haberle traído a su mamita.

FIN

"Para casita"

I.E.P.G. "Madre Admirable"

Nombres y apellidos: _____

Fecha: _____

Encierra con tu lápiz las partes del cuento y escribe su nombre en el recuadro:

La niña y las rosas

Una linda niña de oscuro cabello y ojos grandes se pasaba la vida sembrando rosas. Ella las vendía para llevarle de comer a sus hermanitos.

Cierto día una anciana se le acercó cuando recogía flores y le dijo: -hermosa niña, ¿tienes algo de comer? Es que hace varios días que no pruebo alimento. La niña, que tenía un corazón hermoso, le dijo que no tenía nada de comer, pero que la acompañara a vender las rosas. Cuando las rosas estuvieron vendidas compró tres panes, uno para ella y su familia y los otros dos para la anciana, ya que ella pensaba que como era joven podría vender más rosas al otro día, mientras que la anciana no podía trabajar.

La anciana agradecida le dio una bolsita con unas semillas y le dijo que las sembrara esa misma noche.

La niña sembró las semillas, y al otro día cuando amaneció, salió como de costumbre a recoger las rosas y se llevó una gran sorpresa: de las semillas que le dio la anciana brotaron unas rosas hermosas, la niña empezó a vender cada día más y más rosas, y no se olvidó de aquella anciana que le regaló la bolsita de semillas.

FIN



MÓDULO N° 06: "La verdad - Otros títulos para el cuento"

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Institución Educativa : Madre Admirable
- 1.2. Grado : 2do
- 1.3. Fecha : 16 de Octubre del 2009 (Tutoría)
- 1.4. Profesora:
 - Tatiana Victoria Rojas Benites
 - Francis Soto Gómez.
 - Karina Vargas Agüero.
 - Elizabeth Velezmore Rubio

II. CONTENIDOS ESPECÍFICOS: (Anexo 01)

III. ORGANIZACIÓN DEL ÁREA:

Área	Organizador	Competencia	Capacidad	Conocimiento	Actitud	Indicador
Comunicación	Producción de textos	Produce textos cortos de tipo narrativo y descriptivo a través de los cuales comunica sus experiencias, intereses, deseos y necesidades utilizando los	Escribe títulos para un cuento a partir de su conocimiento del mismo.	Distintos títulos para el cuento.	Disfruta con sus producciones.	Escribe títulos que tengan relación con el texto. Participa en clase.

					elementos lingüísticos adecuados y expresa satisfacción, con lo que escribe.		
--	--	--	--	--	--	--	--

IV. DESARROLLO DEL MÓDULO:

Estrategias	Materiales
<ul style="list-style-type: none"> • Saludo. • Escuchan el cuento acompañado de imágenes: <p>“Todos los duendes se dedicaban a construir dos palacios, el de la verdad y el de la mentira. Los ladrillos del palacio de la verdad se creaban cada vez que un niño decía una verdad, y los duendes de la verdad los utilizaban para hacer su castillo. Lo mismo ocurría en el otro palacio, donde los duendes de la mentira construían un palacio con los ladrillos que se creaban con cada nueva mentira. Ambos palacios eran impresionantes, los mejores del mundo, y los duendes competían duramente porque el suyo fuera el mejor.</p> <p>Tanto, que los duendes de la mentira, mucho más tramposos y marrulleros, enviaron un grupo de duendes al mundo para conseguir que los niños dijeran más y más mentiras. Y como lo fueron consiguiendo, empezaron a tener muchos más ladrillos, y su palacio se fue haciendo más grande y espectacular. Pero un día, algo raro ocurrió en el palacio de la mentira: uno de los ladrillos se convirtió</p>	<p>CD</p> <p>Imágenes</p>

en una caja de papel. Poco después, otro ladrillo se convirtió en arena, y al rato otro más se hizo de cristal y se rompió. Y así, poco a poco, cada vez que se iban descubriendo las mentiras que habían creado aquellos ladrillos, éstos se transformaban y desaparecían, de modo que el palacio de la mentira se fue haciendo más y más débil, perdiendo más y más ladrillos, hasta que finalmente se desmoronó.

Y todos, incluidos los duendes mentirosos, comprendieron que no se pueden utilizar las mentiras para nada, porque nunca son lo que parecen y no se sabe en qué se convertirán."

- Responden las siguientes preguntas:

¿De qué trató el cuento?

¿Quiénes eran los personajes?

Al final ¿Qué pasó con el castillo de los duendes mentirosos? ¿Por qué?

¿Qué título le pondrías a este cuento?

- Se escriben los títulos sugeridos en la pizarra.

- Escuchan la explicación de la maestra.

"Cuando una persona dice la verdad, no oculta nada, y es sincera. Ser honesto exige coraje para decir siempre la verdad y obrar en forma recta y clara.

Si queremos lograr ser honestos debemos conocernos a nosotros mismos, expresar sin temor todo lo que sentimos o pensamos sin perder nunca de vista la verdad. Cuando alguien miente, roba, engaña o hace trampa, está ocultando la verdad, todo esto es ser deshonesto. Las personas deshonestas se pueden reconocer fácilmente porque engañan a los otros.

Ahora que ya sabemos que es la verdad y que significa ser honesto, ¿Cuál de todos los títulos que han propuesto tiene más relación con el texto?

- Revisan los títulos escritos en la pizarra.

• Escuchan: "Niños, cuando colocamos un título en un cuento se debe de tener en cuenta que:

- Debe de tener relación con el cuento.

- Debe ser resaltante y llamativo.

• Copian las conclusiones en su cuaderno.

• Reciben una ficha "Aplicando lo aprendido" (Anexo 2)

• Resuelven la ficha.

• Entregan la ficha.

• Responden las siguientes preguntas:

¿Qué aprendiste hoy?

¿Cómo te sentiste?

¿Qué es la verdad?

• Copian la actividad para casa: Lee el cuento de Pinocho y escribe en tu cuaderno otros 3 posibles títulos para el cuento.

Ficha

V. EVALUACIÓN:

Área	Instrumentos		Indicador	Calificación
	Del docente	Del alumno		
Comunicación	Ficha de evaluación	Ficha : "Aplicando lo aprendido"	<ul style="list-style-type: none"> -Identifica el tema principal del texto.(3p) -Escribe títulos que tengan relación con el texto.(3p) -Escribe títulos resaltantes y llamativos (3p) 	AD=9 A=6 B=3 C=0

Área	Instrumentos		Criterios	Calificación
	Del docente	Del alumno		
Comunicación	Lista de cotejo.	Participación en clase.	<ul style="list-style-type: none"> -Sigue indicaciones (3p) - Participa en clase.(3p) -Respeto la participación de sus compañeros (3p) 	AD=9 A=6 B=3 C=0

VI. REFERENCIAS:

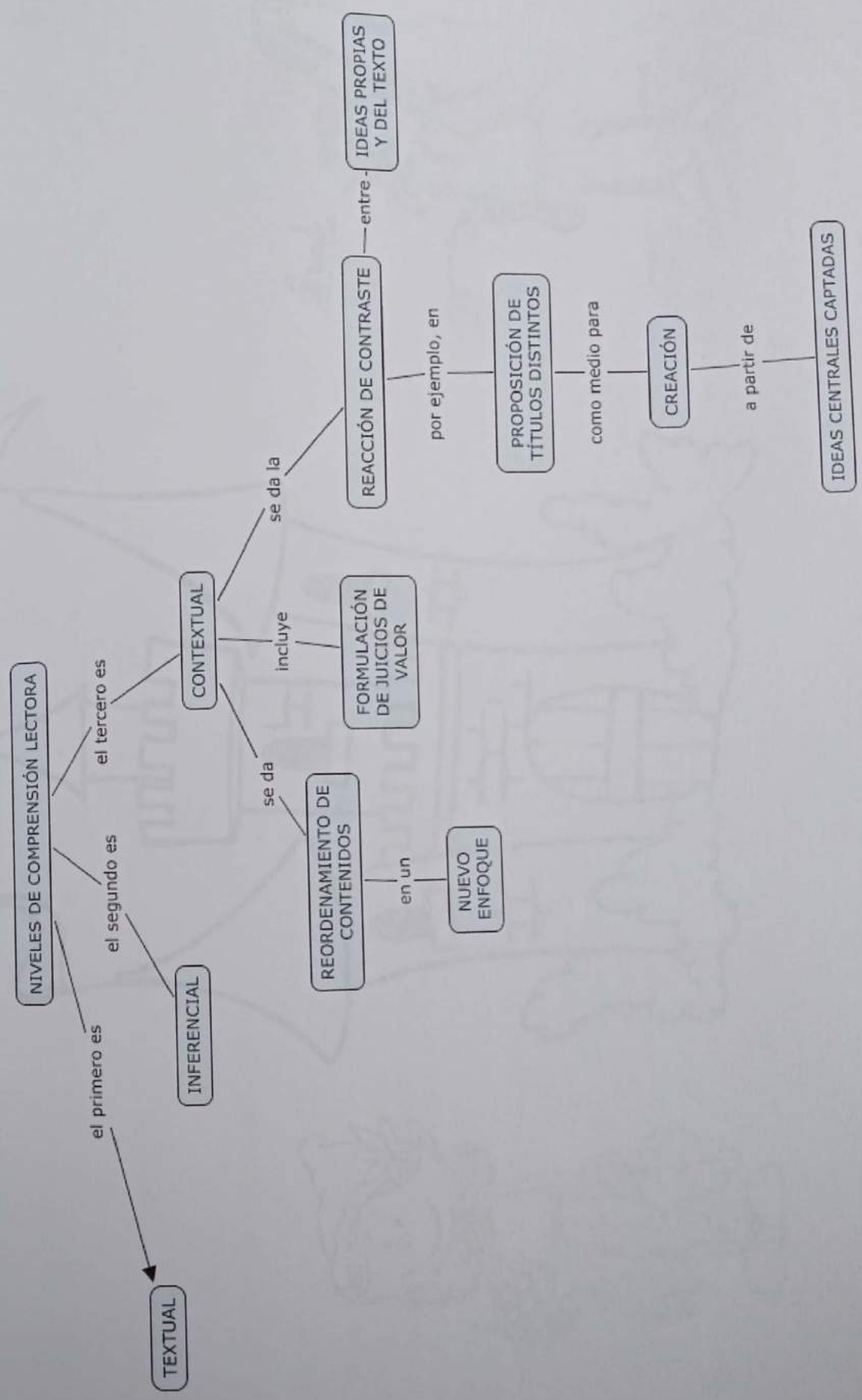
DEL DOCENTE :

- Ministerio de Educación. (2006) Diseño Curricular Básico Primaria. Lima, Editorial Mavec.
- Ministerio de Educación. (2006) Programa de Educación Básica para Todos. Lima.
- NORMA EDITORES. (2004) Travesías 2- Guía para el maestro. Lima, Editorial Norma.

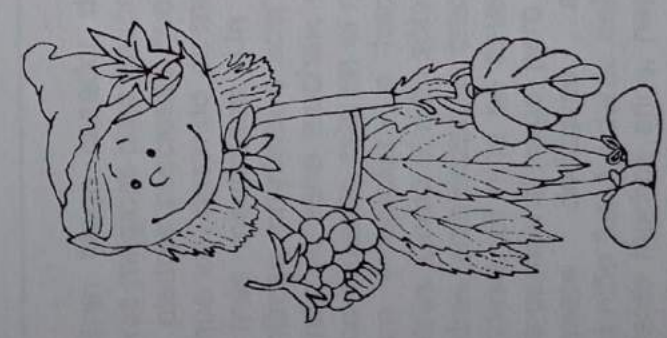
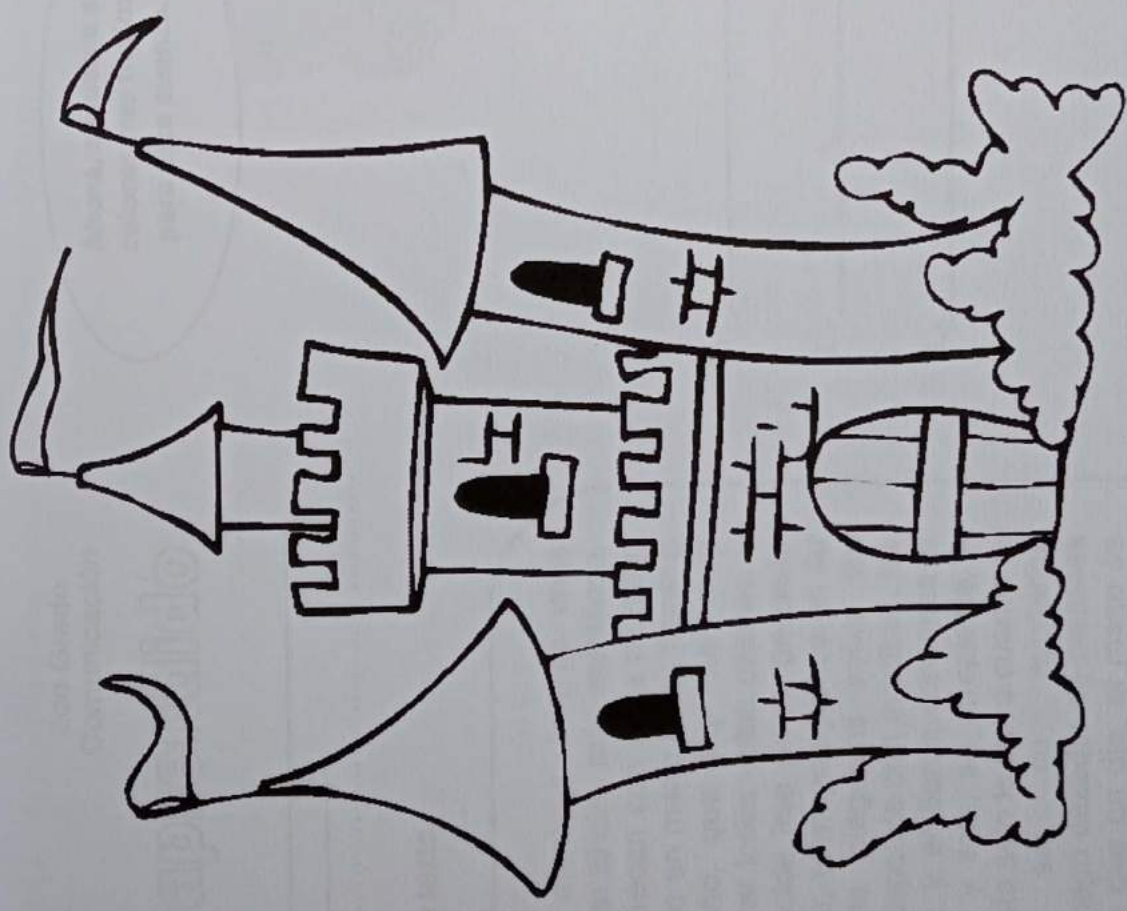
DEL ALUMNO:

- GRUPO EDITORIAL SANTILLANA. (2000) Comunicación Integral 2. Lima, Editorial Santillana.
- NORMA EDITORES. (2004) Travesías 2. Lima, Editorial Norma.
- IPENZA, S. (2006) Exprésat 2 . Lima, Editorial Ipenza.

ANEXO 1 DEL MÓDULO N° 6



IMÁGENES



Truete

JEHOS

Aplicando lo aprendido

Nombres: _____

Fecha: _____

1.- Lee con atención el siguiente texto.

El Gran Mago cazador de mentiras, inventa unas piedras mágicas para encontrar al niño más mentiroso. Son piedras preciosas que crecen con cada mentira, así que van pasando de mano en mano hasta llegar a los más mentirosos. Un niño, que era muy, muy mentiroso, empieza a acaparar todas estas piedras, y cuando ya tiene muchas, decide irse en un pequeño barco. Cuando está en el mar, el mago aparece en su barco y empieza a hacerle preguntas sobre las piedras. Como el niño sólo responde con mentiras, las piedras comienzan a crecer y el barco comienza a hundirse. El niño se asusta y llora, se arrepiente, y pide perdón al mago, pero éste sólo le salva cuando le promete dedicarse a ser su ayudante. Y el niño fue ayudante del mago cazador de mentiras durante muchos años, hasta que un día, el mago se retiró y aquel niño que había sido tan mentiroso acabó siendo el gran mago cazador de mentiras.

Ahora, ayúdame a colocar tres títulos para este cuento.



1.- _____

2.- _____

3.- _____

MÓDULO N° 07: Periódico Mural (Identificando problemas y soluciones)

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Institución Educativa: "Madre Admirable"
- 1.2. Grado: 2do
- 1.3. Fecha: 19 de Octubre del 2009 (Comunicación)
- 1.4. Duración: 90 minutos.
- 1.5. Profesora:
 - Tatiana Rojas Benites.
 - Francis Soto Gómez.

- Karina Vargas Agüero.
- Elizabeth Velezmore Rubio.

II. CONTENIDOS ESPECÍFICOS: (Anexo 01)

III. ORGANIZACIÓN DEL ÁREA:

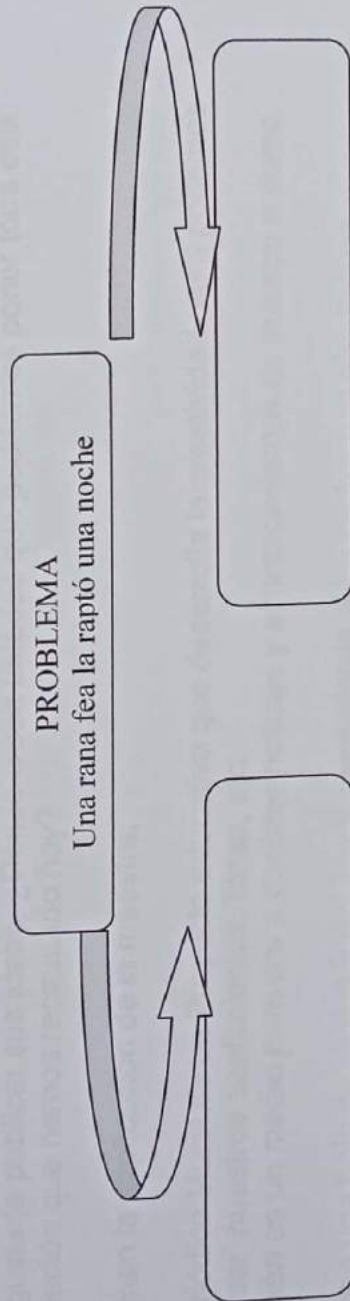
Área	Organizador	Competencia	Capacidad	Conocimiento	Actitud	Indicador
Comunicación	Producción de textos.	Produce textos cortos de tipo narrativo y descriptivo a través de los cuales comunica sus experiencias, intereses, deseos y necesidades utilizando los elementos lingüísticos adecuados y expresa satisfacción, con lo que escribe.	Produce textos narrativos cortos, identificando problemas y planteando soluciones.	Identificación de problemas y soluciones.	Respeto a los demás, solicita y espera su turno para hablar.	Identifica problemas y plantea soluciones, con ayuda del Software Milcuentos. Respeto el trabajo de sus compañeros.

- Hacen clic en cuento Pulgarcita



- Leen y escuchan el cuento.
- Responden a las siguientes preguntas:
 - ¿Dónde nació Pulgarcita?
 - ¿Quién la robó y por qué?
 - ¿Quién la abandonó en medio del bosque?
 - ¿Quién ayudo a Pulgarcita y a cambio de qué?
 - ¿Al final que pasó con Pulgarcita?
- Escuchan las indicaciones de la maestra: Recuerda el problema que tuvo Pulgarcita cuando la raptó la rana y plantea 2 soluciones diferentes para ella.

- Identifican el problema y plantean las soluciones:



Papelógrafo

- Mencionan 2 problemas que tenemos en la ciudad.
 - Se anotan sus respuestas en la pizarra.
 - Plantean soluciones que podríamos dar a cada uno de estos problemas.
 - Practican planteando soluciones a distintos problemas.
 - Escuchan la explicación de la maestra:
- “Niños, hemos podido identificar las diferentes problemáticas que hay en nuestra ciudad y a las

cuales ustedes les han planteado soluciones. Un problema debe ser analizado con las preguntas ¿Tiene solución?, ¿Cuál podría ser? Debemos tener en cuenta que una solución es una alternativa que puede ser realizada a corto o largo plazo"

- Responden:

¿Les gustaría publicar sus ideas, ¿Dónde creen ustedes que podríamos poner toda esa información que hemos recaudado hoy?

- Escuchan la explicación de la maestra:

El Periódico Mural es un Proyecto educativo que desarrolla la creatividad, aquí podemos expresar nuestros sentimientos, ideas, etc.
También es un medio para dar a conocer noticias y acontecimientos de nuestro entorno.

Hojas de Sketch book.

- Reciben una hoja de sketch y dibujan las soluciones a los problemas planteados.

- Se publican sus trabajos en el periódico mural.

- Copian las conclusiones en su cuaderno.

- Responden:

¿Les gusto la clase?

¿Qué tema hemos desarrollado hoy?

- Copian la actividad para casa: Plantea un problema que te haya ocurrido durante esta semana y escriben 5 posibles soluciones.

V. EVALUACIÓN:

Área	Instrumentos		Indicador	Calificación
	Del docente	Del alumno		
Comunicación	Lista de cotejo.	Participación en clase.	<ul style="list-style-type: none"> -Identifica problemas.(3p) -Plantea soluciones.(6 p) -Escribe un texto planteando problemas y soluciones.(3p) 	AD=12 A= 9 B=6 C=0-3

Área	Instrumento		Criterios	Calificación
	Profesor	Alumno		
Comunicación	Lista de cotejo	Lista de cotejo.	<ul style="list-style-type: none"> - Sigue indicaciones (3p) - Participa en clase.(3p) - Mantiene el orden y la disciplina en clase(3p) - Cuida los materiales de cómputo (3p) 	AD= 12 A = 9 B = 6 C = 0-3

VI. REFERENCIAS:

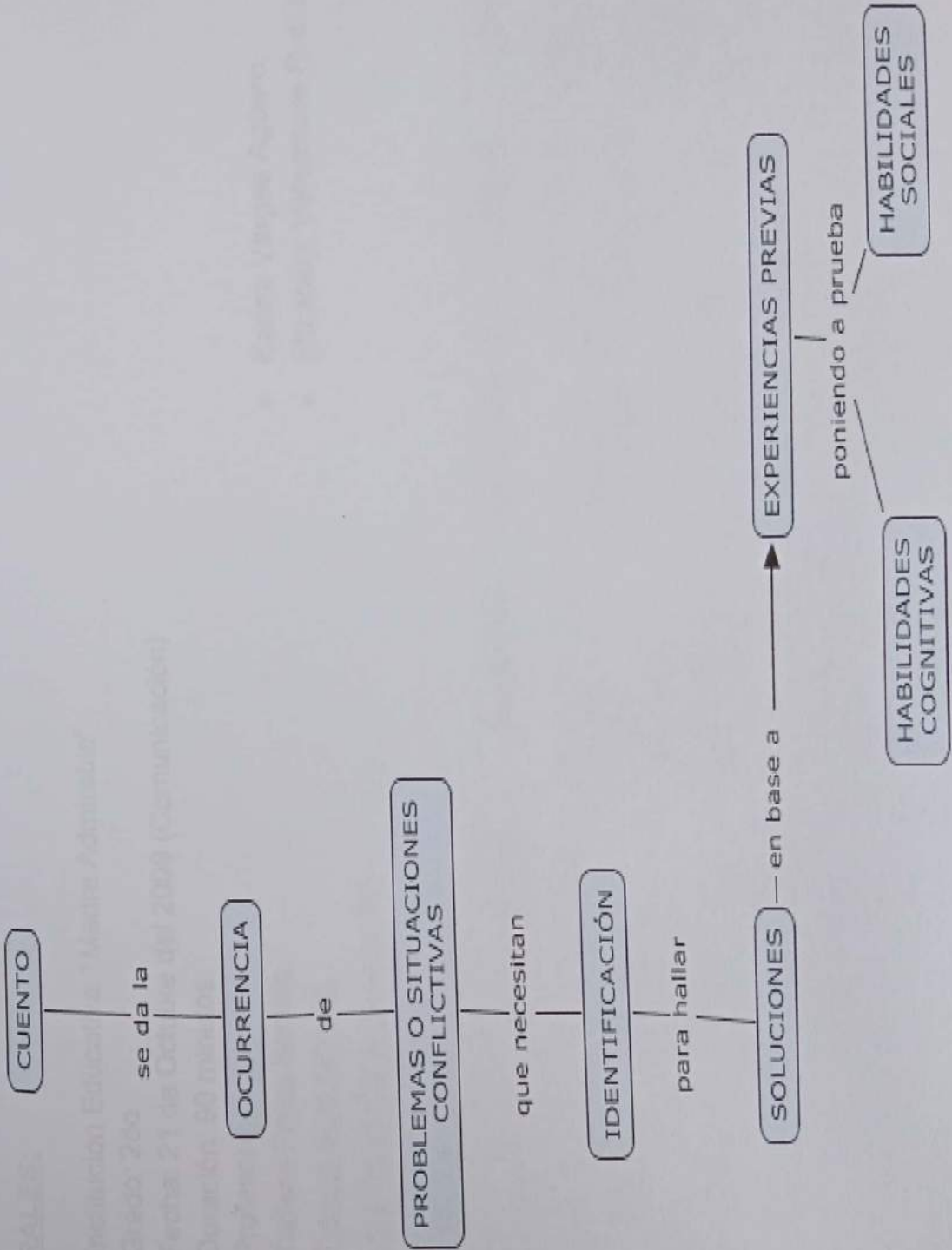
DEL DOCENTE:

- Ministerio de Educación. (2006). Diseño Curricular Básico Primaria, Lima, Editorial Mavec.
- Ministerio de Educación. (2006). Programa de Educación Básica para Todos, Lima.
- Cuento. En: milcuentos.com

DEL ALUMNO:

- GRUPO EDITORIAL SANTILLANA. (2000), Comunicación Integral 2, Lima, Editorial Santillana.
- NORMA EDITORES. (2004) Travesías 2. Lima, Editorial Norma.
- IPENZA, S. (2006) ExpresaT 2. Lima, Editorial Ipenza.
- Cuento. En: milcuentos.com

ANEXO 1 DEL MÓDULO N° 7



MÓDULO N° 08: "Etiquetas – Análisis de imagen"

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Institución Educativa: "Madre Admirable"
- 1.2. Grado: 2do
- 1.3. Fecha: 21 de Octubre del 2009 (Comunicación)
- 1.4. Duración: 90 minutos.
- 1.5. Profesora:
 - Tatiana Rojas Benites.
 - Francis Soto Gómez.
 - Karina Vargas Agüero.
 - Elizabeth Velezmoro Rubio.

II. CONTENIDOS ESPECÍFICOS: (Anexo 01)

III. ORGANIZACIÓN DEL ÁREA:

Área	Organizador	Competencia	Capacidad	Conocimiento	Actitud	Indicador
Comunicación	Producción de textos	Produce textos cortos de tipo narrativo y descriptivo a través de los cuales comunica sus experiencias, intereses, deseos y necesidades utilizando los	Produce textos teniendo en cuenta: destinatario, propósito y mensaje; así como identificando los pasos necesarios para la	Análisis de imagen fija: Etiquetas.	Disfruta con sus producciones.	Analiza imágenes con ayuda del Software "Preparando el Cumpleaños". Crea etiquetas.

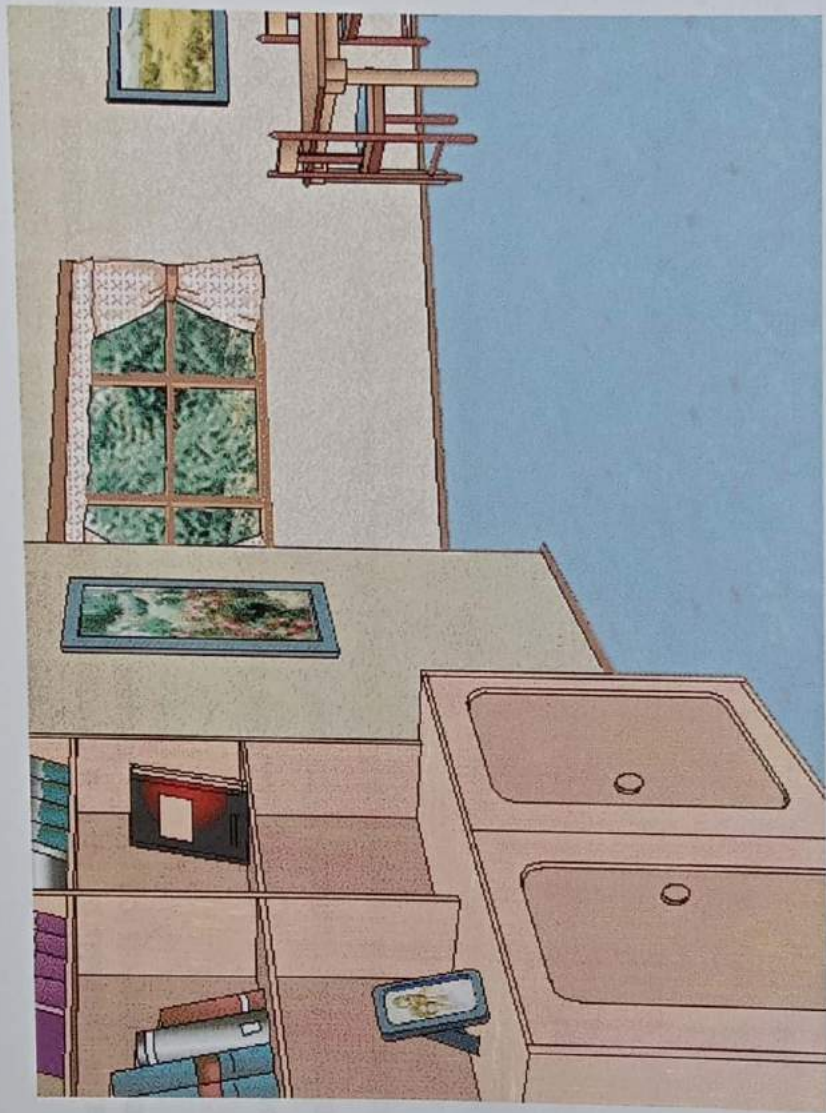
		elementos lingüísticos adecuados y expresa satisfacción, con lo que escribe.	construcción de un texto.		Participa con entusiasmo en la hora de clase.
--	--	--	---------------------------	--	---

IV. DESARROLLO DEL MÓDULO:

Estrategias	Materiales
<ul style="list-style-type: none"> • Realizan las actividades permanentes de entrada. • Escuchan lo que dice la maestra: “¡Hola chicos! ¿Cómo están? ¿Les gustaría realizar un juego?” • Observan tarjetas pegadas en la pizarra. • Un representante de cada grupo saldrá a voltear dos tarjetas si encuentra dos etiquetas que son iguales, las recoge de la pizarra, si no, entonces, las vuelve a colocar volteadas. Gana el participante que más tarjetas tenga en la mano. • Responden: ¿Les gustó el juego?, ¿Les pareció difícil?, ¿Por qué? ¿Qué estábamos utilizando? 	<p>Tarjetas.</p> <p>Software</p>

- Se dirigen a la sala cómputo.

- Ingresan al software "Preparando el cumpleaños"



- Siguen las indicaciones del software.

- Al llegar el momento de hacer compras en la tienda (en el Software) se detienen y responden: ¿Qué productos compraremos?, ¿Cómo sabemos qué necesitamos para preparar el cumpleaños?

- Escuchan a la profesora: Al ir a comprar a la tienda diversos productos, pudimos hacerlo porque se reconocieron los productos por medio de las etiquetas.

- Responden

- ¿Qué observamos? ¿Qué productos aparecían?
- ¿Cómo son sus etiquetas? ¿Por qué son así?
- ¿Sus etiquetas tiene relación con el producto que llevan dentro?

- Observan dos etiquetas de productos presentados en el Software.

- Realizan una descripción de las etiquetas.

- Se escriben las ideas en un papelógrafo.

- Escuchan: "Para poder analizar una imagen se debe tener en cuenta: Los elementos presentes, la luz, los colores que nos indican alegría o tristeza, los tamaños y las sensaciones que la imagen nos provoca"

Imagen.

Papelógrafo

- Realizan el análisis de una imagen del Software.
- Copian las conclusiones en su cuaderno.
- Escuchan: "En este caso hemos analizado algunas etiquetas"
- Responden: ¿Qué son las etiquetas? Se va tomando nota de sus respuestas.
- Escuchan la explicación de la maestra: "Una etiqueta es un elemento que se adhiere a otro elemento para identificarlo ante el público de manera comercial. Siempre está relacionado con algún atributo del producto que presenta, además de contener también diferentes elementos, que son la marca, la procedencia del producto(es decir, de donde viene, si es de provincia, extranjero, etc.) la imagen del producto, el peso, y una pequeña descripción de lo que es."
- Escriben la definición de etiquetas en su cuaderno y uno de los ejemplos.

Etiquetas

Una etiqueta es una forma de identificación de un producto comercial. Siempre tiene relación con el producto que presenta y se trata de que sea lo más llamativa y conocida posible para que el producto se venda más.

Partes:

Una etiqueta posee las siguientes partes:

- Nombre del producto.
- Eslogan o frase llamativa.
- El peso.
- El lugar de donde proviene y el nombre de la fábrica, empresa o lugar donde se produce.
- Observan una de las imágenes de una galleta Tentación.
- Responden: ¿Cómo es la etiqueta?, ¿Qué dice?
- Se van anotando las características en la pizarra.
- Se realiza el análisis de la imagen, añadiendo las sensaciones que ésta produce.
- Escuchan: "Nosotros podemos analizar otras etiquetas, es muy fácil, vamos a intentarlo"
- Reciben un papelógrafo blanco por grupo, plumones de colores y crayolas.
- Analizan etiquetas con ayuda de la profesora, respetando cada parte explicada.
- Responden: ¿Qué hemos aprendido hoy?, ¿Cuál fue la parte que más les gustó?
- Copian la actividad para casa: Crea una etiqueta para tu producto favorito en tu cuaderno.

Papelógrafo
Crayolas.
Plumones.

V. EVALUACIÓN:

Área	Instrumentos		Indicador	Calificación
	Del docente	Del alumno		
Comunicación	Lista de cotejo.	Trabajo grupal	Analizan una etiqueta : - Identifica el nombre (2p) - Identifica el slogan o frase (2p) - Identifica el peso (2p) - Escribe las sensaciones que le produce (2p) - Muestra originalidad (2p)	AD=10 A= 8 B=6 C=0-4

Área	Instrumento		Criterios	Calificación
	Del docente	Del alumno		
Comunicación	Lista de cotejo	Lista de cotejo.	- Sigue indicaciones (3p) - Participa en clase.(3p) - Mantiene el orden y la disciplina en clase(3p) - Cuida los materiales de cómputo (3p)	AD= 12 A = 9 B = 6 C = 0-3

VI. REFERENCIAS:

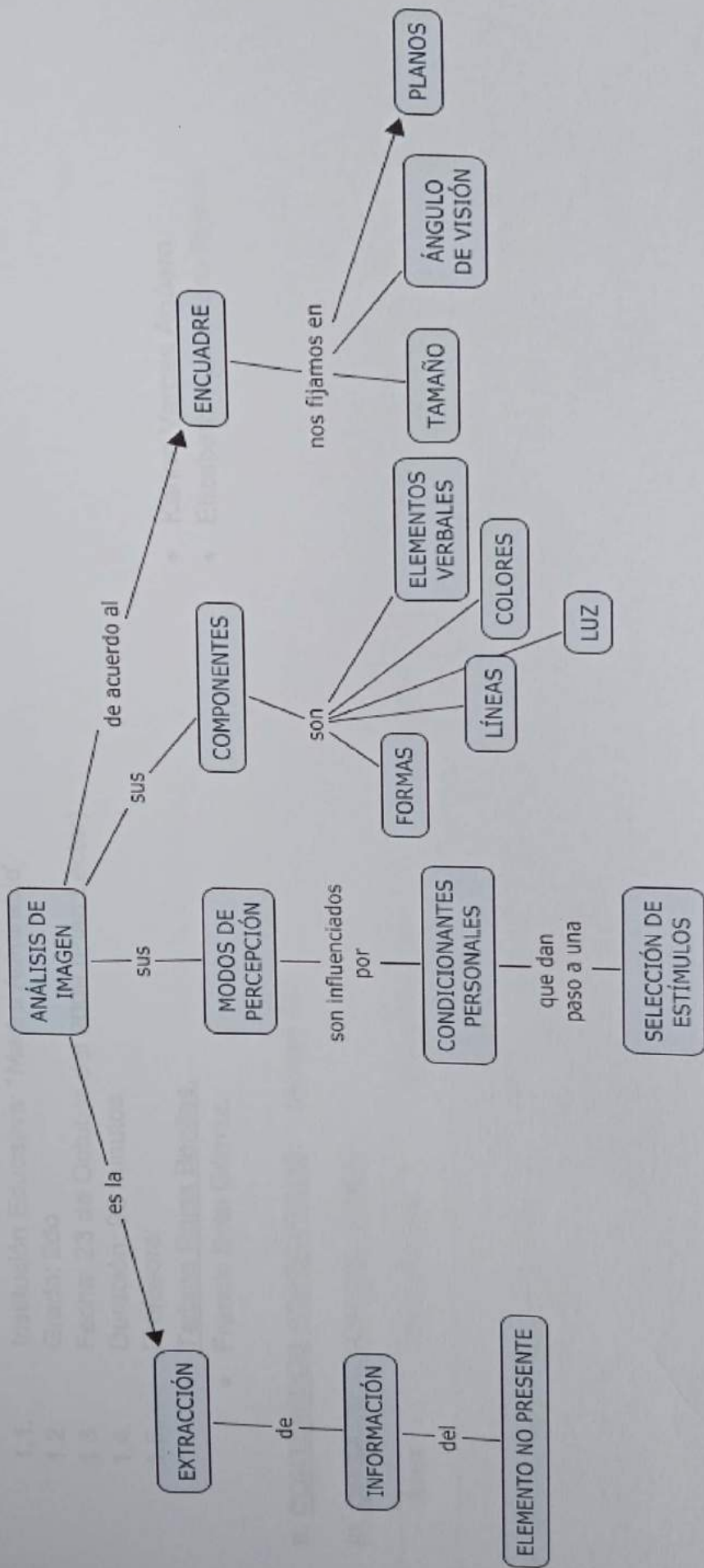
DEL DOCENTE :

- Ministerio de Educación. (2006) Diseño Curricular Básico Primaria, Lima. Editorial Mavec.
- Ministerio de Educación. (2006) Programa de Educación Básica para Todos. Lima.
- NORMA EDITORES. (2004) Travesías 2- Guía para el maestro. Lima, Editorial Norma.
- Software libre "Preparando el cumpleaños"

DEL ALUMNO:

- GRUPO EDITORIAL SANTILLANA. (2000) Comunicación Integral 2. Lima, Editorial Santillana.
- NORMA EDITORES. (2004) Travesías 2. Lima, Editorial Norma.
- IPENZA, S. (2006) Exprésat 2. Lima, Editorial Ipenza.
- Software libre "Preparando el cumpleaños"

ANEXO 1 DEL MÓDULO N° 8



MÓDULO N° 09: “Inferencias sobre el final del cuento”

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Institución Educativa: “Madre Admirable”
- 1.2. Grado: 2do
- 1.3. Fecha: 23 de Octubre del 2009 (Plan Lector)
- 1.4. Duración: 90 minutos.
- 1.5. Profesora:
 - Tatiana Rojas Benites.
 - Francis Soto Gómez.
 - Karina Vargas Agüero.
 - Elizabeth Velezmore Rubio.

II. CONTENIDOS ESPECÍFICOS: (Anexo 01)

III. ORGANIZACIÓN DEL ÁREA:

Área	Organizador	Competencia	Capacidad	Conocimiento	Actitud	Indicador
Comunicación	Comprensión de textos.	Comprende narrativos y descriptivos de estructura sencilla, a partir de sus experiencias previas, los reconoce como fuente de disfrute y conocimiento de su entorno inmediato.	Hace inferencias sobre el final de un texto narrativo.	Inferencia sobre el final del texto.	Respeto a los demás, solicita y espera su turno para hablar.	Infiere sobre el final del cuento con ayuda del Software Milcuentos. Participa en las actividades programadas.

IV. DESARROLLO DEL MÓDULO:

Estrategias	Materiales
<ul style="list-style-type: none">• Observan un video : http://www.youtube.com/watch?v=Ofh7PBVG1M&feature=related• Infieren sobre la historia a partir de la primera imagen.• Escuchan la historia: <p style="text-align: center;">Lidia, la olvidadiza.</p><p>¡Vamos a hacer un rico arroz con pollo! – Dijo mi tía Chabela ayer- ¡Ay, se me olvidó el culantro! ... Lidia, por favor, ve al mercado a comprar un atado de culantro. Camino al mercado yo iba repitiendo: Culantro...culantro....culantro.... Y en eso vi un gato tomando leche. Y al llegar a la tienda pedí: Leche, por favor. Volví a casa y tía Chabela me dice: Pero Lidia, te pedí culantro. Ahora ¿Qué hacemos con la leche?</p>• Responden las siguientes preguntas:<ul style="list-style-type: none">¿De qué trata la historia?¿Cómo era Lidia?¿Qué tenía que comprar?¿Qué compró?¿Qué crees que harán con la leche?¿Cómo terminará la historia?• Hacen inferencias sobre cómo terminaría la historia y lo escribimos en la pizarra.• Escuchan la indicación de la profesora: " Niños, para imaginar el final de un cuento, debemos	CD Video. Televisor. Lámina Papelote

tener en cuenta lo siguiente:

1. Leer la historia con detenimiento.
2. Analizar el inicio y desarrollo de la historia.
3. Imaginar un final que sea interesante, inesperado y que nadie se lo espere.

Ahora niños, vamos a trabajar en las computadoras, vamos a leer un cuento y teniendo en cuenta las sugerencias antes mencionadas, vamos a crear un final interesante a la historia.”

- Forman dos columnas y nos dirigimos a la sala de cómputo.
- Ingresan en orden a la sala de cómputo.
- Escuchan las indicaciones de la profesora: Niños, presionen el botón del CPU y luego del monitor.
- Ingresen al software : www.milcuentos.com

Software
Milcuentos.

Los siete cabritillos y el lobo

- INICIAR RELATO
- Papá y Mamá se van.
- Solos en casa.
- El lobo malo.
- El lobo intenta entrar en casa.
- El lobo engaña a los cabritillos.
- Llamen los papás.
- Cocinando a los cabritillos.
- Los papás liberan a los cabritillos.
- Todo acaba bien.
- CERRAR CUENTO

- VER LOBOS



<p>Ficha.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Hacen clic en el icono "Los siete cabritillos y el lobo" • Observan una imagen del texto. • Infieren sobre el contenido del texto • Leen el cuento "Los siete cabritillos y el lobo" (Mil cuentos) hasta la imagen "Llegan los papás" • Hacen inferencias sobre el final del cuento. • Reciben una ficha donde completarán el final del cuento (Anexo 02) • Voluntariamente comparten los trabajos. • Se colocan los cuentos en el sector de lectura. • Responden las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué aprendimos hoy? • ¿Qué debemos tener en cuenta para crear un final divertido a un cuento? • Copian la actividad para la casa: Escribe el cuento que más te guste y cámbiale el final.
---------------	---

V. EVALUACIÓN:

Área	Instrumento		Indicador	Calificación
	Del docente	Del alumno		
Comunicación	Ficha de evaluación.	Ficha "Los siete cabrillos y el lobo"	<p>Infiere sobre el final del cuento:</p> <ul style="list-style-type: none"> -De manera coherente (3p) -De manera creativa (3p) - Le da un final inesperado(3p) 	<p>AD= 9</p> <p>A = 6</p> <p>B = 3</p> <p>C = 0</p>

Área	Instrumento		Criterios	Calificación
	Del docente	Del alumno		
Comunicación	Lista de cotejo	Participación en clase.	<ul style="list-style-type: none"> - Sigue indicaciones (3p) - Participa en clase.(3p) - Mantiene el orden y la disciplina en clase(3p) - Cuida los materiales de cómputo (3p) 	<p>AD= 12</p> <p>A = 9</p> <p>B = 6</p> <p>C = 0-3</p>

VI. REFERENCIAS:

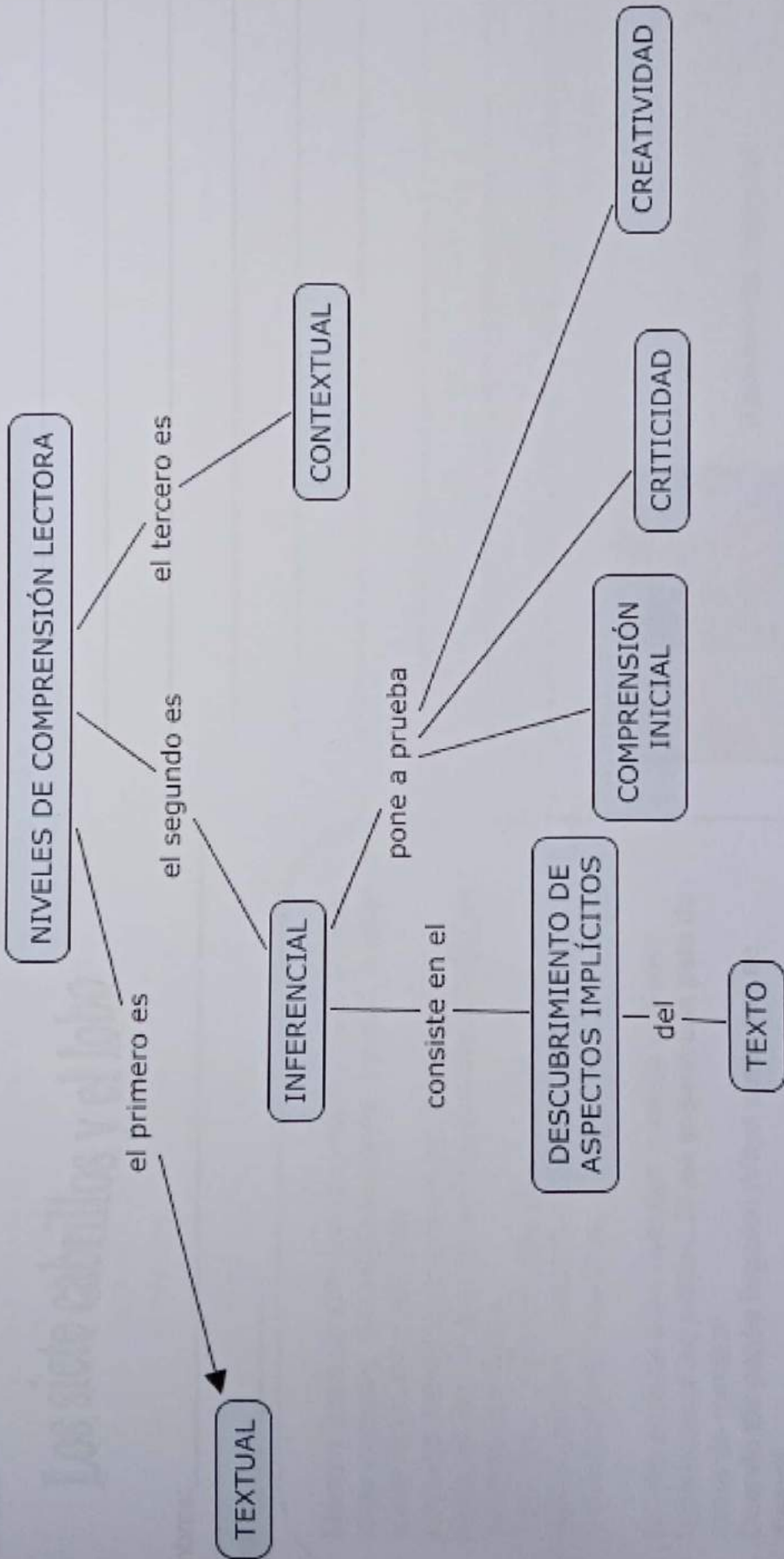
DEL DOCENTE:

- Ministerio de Educación. (2006), Diseño Curricular Básico Primaria, Lima, Editorial Mavec.
- Ministerio de Educación. (2006), Programa de Educación Básica para Todos, Lima.
- Software milcuentos.com

DEL ALUMNO:

- GRUPO EDITORIAL SANTILLANA. (2000), Comunicación Integral 2, Lima, Editorial Santillana.
- NORMA EDITORES. (2004), Travesías 2, Lima, Editorial Norma.
- IPENZA, S. (2006), ExpresaT 2, Lima, Editorial Ipenza.
- Software milcuentos.com

ANEXO 1 DEL MÓDULO N° 9



Los siete cabrillos y el lobo

Nombres: _____

Fecha: _____

Mamá y papá cabrillo van al supermercado a hacer unas compras. "No abran la puerta a nadie" le dicen a sus hijitos antes de salir.

Los siete cabrillos se quedan en casa jugando.

Había un lobo malísimo que merodeaba a todos los cabrillos que podía.

Toc... Toc... Llamó el lobo ¡Soy mamá!

¡No te abrimos, vemos tus patas de lobo!

Contestaron los cabrillos.

El lobo engaña a los cabrillos, cuando le dicen:

"¡Enseñanos las patitas! Él les enseña una pata de cabra de mentira!

Cuando los papás llegaron ¡Vaya susto que se dieron!...

Después de leer la primera parte del cuento ¿Qué crees que sucederá después?



¡Qué bonita historia!



MÓDULO N° 10: "Vivir en armonía: Sociograma Literario"

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Institución Educativa: "Madre Admirable"
- 1.2. Grado: 2do
- 1.3. Fecha: 23 de Octubre del 2009 (Tutoría)
- 1.4. Duración: 50 minutos.
- 1.5. Profesora:
 - Tatiana Rojas Benites.
 - Francis Soto Gómez.
 - Karina Vargas Agüero.
 - Elizabeth Velezmoro Rubio.

II. CONTENIDOS ESPECÍFICOS: (Anexo 01)

III. ORGANIZACIÓN DEL ÁREA:

Área	Organizador	Competencia	Capacidad	Conocimiento	Actitud	Indicador
Comunicación	Comprensión de textos.	Comprende textos narrativos y descriptivos de estructura sencilla, a partir de sus experiencias previas, los reconoce como fuente de disfrute y conocimiento de su entorno inmediato	Lee textos descriptivos y narrativos identificando las ideas principales.	Sociograma.	Respeto a los demás, solicita y espera su turno para hablar.	Elabora un sociograma a partir de un texto presentado en el Software Clic. Participa en las actividades programadas.

IV. DESARROLLO DEL MÓDULO:

Estrategias	Materiales
<ul style="list-style-type: none">• Saludo.• Forman dos columnas y nos dirigimos a la sala de cómputo.• Ingresan en orden a la sala de cómputo.• Observan un pequeño sketch: <p>Dos pequeñas amigas, Marcela y Ariadna, siempre discuten en su grupo porque una de ellas no quiere compartir sus colores con nadie. Cada vez que comienzan a pelear, sus compañeros de grupo se sienten incómodos y tratan de explicarle a Marcela que compartir no tiene nada de malo, pero ella no los escucha y no les habla por un buen rato.</p> <p>Un día Marcela se olvidó sus colores y no quería decirle a nadie que le prestara algunos porque creía que le harían lo mismo que ella hacía a los demás; cuando ya se llegaba la hora de entregar la tarea, Ariadna se dio cuenta que Marcela no tenía colores y le prestó los suyos. Al principio Marcela no quería aceptar pero después entendió que no lo hacía para avergonzarla con su grupo sino porque era su amiga y quería que todos trabajaran bien.</p> <p>Desde ese día, todos se prestaron sus cosas en el grupo y comenzaron a trabajar todos juntos como amigos.</p> <p style="text-align: right;">FIN</p>	

- Responden las siguientes preguntas:

¿De qué trata el sketch?

¿Cuál era el problema de Marcela?

¿Qué sucedió el día que Marcela no trajo colores?

¿Qué pasó al final? ¿Qué aprendió Marcela?

¿A ustedes les ha sucedido algo parecido?

¿Cómo podemos trabajar juntos como equipo?

¿Qué significa vivir en armonía?

- Observan láminas relacionadas con el sketch (Anexo 2)

- Organizan las imágenes en un sociograma mientras escuchan la explicación de la maestra:

“Un sociograma consiste en representar gráficamente las relaciones interpersonales en un grupo de personajes, mediante un conjunto de imágenes conectados por una o varias líneas que representa las relaciones que sostienen durante la historia.”

- Escuchan las indicaciones de la profesora: Niños, presionen el botón del CPU y luego del monitor
- Ingresen al software: colec1: “ Los dos monos” .
- Leen el cuento.
- Realizan las actividades propuestas: Ordenar palabras y Verdadero o falso.

Láminas

Computadoras.
Software.

Se hablaron y volvieron a ser amigos.

Una vez, dos monos se enfadaron mucho.

Se pasaron todo el día gritando y gritando.

Uno se subió a un árbol y el otro se saltó la pradera.

No se veían, ni se oían.

Ordena estas frases del cuento que acabas de leer

0 4

- Responde las siguientes preguntas:
 - ¿De qué trató el cuento?
 - ¿Qué hacían los monos?
 - ¿Por qué se pelearon?
 - ¿Cómo volvieron a ser amigos?
 - ¿Aprendieron a vivir en armonía?
 - ¿Nosotros actuamos así?

- Escuchan explicación de la profesora:

Vivir en armonía es la base de la felicidad, porque la armonía es expresión de amor entre las personas. Cuando se vive con rencores o enemistades, nos llenamos de pensamientos y sentimientos negativos que forman, un "ambiente" sumamente desagradable que impide hasta disfrutar de la amistad. En cambio, cuando en un lugar existe armonía o cuando nos encontramos entre personas que se aman y se comprenden, nos sentimos felices, y el "ambiente" que reina en esos lugares nos atrae e impulsa a trabajar juntos.

Por eso, para lograr una convivencia feliz, es imprescindible ayudarse, comprenderse y tolerarse unos a otros y, además, tener siempre pensamientos, deseos y acciones positivas para los demás. Imaginemos qué maravillosa sería la vida en nuestro mundo si todos los hombres se sintieran amigos y hermanos de los demás, procuraran ayudarse y protegerse unos a otros en todo momento.

- Reciben una ficha (Anexo 03)
- Resuelven la ficha.
- Entregan la ficha
- Responden las siguientes preguntas:
 - ¿Qué aprendiste hoy?
 - ¿Cómo te sentiste?
 - ¿Qué es la armonía?
 - ¿Para qué nos sirve realizar un sociograma?
- Actividad para casa: Copia un cuento en tu cuaderno y realiza el sociograma correspondiente.

V. EVALUACIÓN:

Área	Instrumentos		Indicador	Calificación
	Del docente	Del alumno		
Comunicación	Ficha de evaluación.	Ficha "Sociograma de nuestro cuento"	<p>Elabora un sociograma:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Coloca relaciones por medio de flechas (3p) - Escribe la explicación de cada imagen (6 p) 	<p>AD=9 A= 7-8 B=5-6 C=0-4</p>

Área	Instrumento		Criterios	Calificación
	Del docente	Del alumno		
Comunicación	Lista de cotejo	Participación en clase.	<ul style="list-style-type: none"> - Sigue indicaciones (3p) - Participa en clase.(3p) - Mantiene el orden y la disciplina en clase(3p) - Cuida los materiales de cómputo (3p) 	<p>AD= 12 A = 9 - 11 B = 7 - 8 C = 0 - 6</p>

VI. REFERENCIAS:

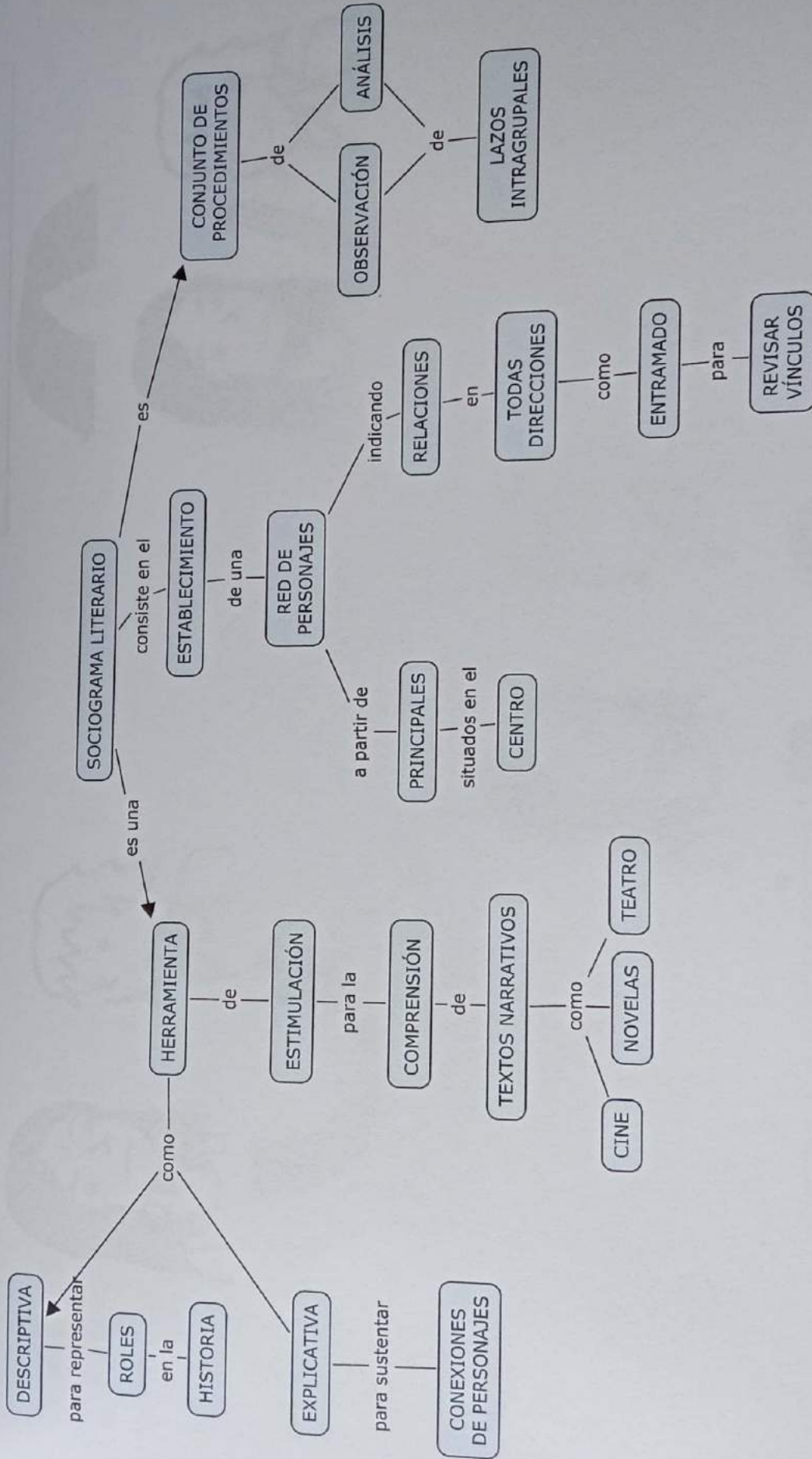
DEL DOCENTE:

- Ministerio de Educación. (2006) Diseño Curricular Básico Primaria. Lima, Editorial Mavec.
- Ministerio de Educación. (2006) Programa de Educación Básica para Todos. Lima.
- NORMA EDITORES. (2004) Travesías 2- Guía para el maestro. Lima, Editorial Norma.
- Software libre "Colec 1: Los Dos Monos"

DEL ALUMNO:

- GRUPO EDITORIAL SANTILLANA. (2000) Comunicación Integral 2. Lima, Editorial Santillana.
- NORMA EDITORES. (2004) Travesías 2. Lima, Editorial Norma.
- IPENZA, S. (2006) ExprésAT 2. Lima, Editorial Ipenza.
- Software libre "Colec 1: Los Dos Monos"

ANEXO 1 DEL MÓDULO N° 10



Ariadna prestó sus colores a Marcela y ella aprendió a compartir.



Marcela nunca quiere compartir sus colores con Ariadna.



Un día Marcela se olvidó sus colores.



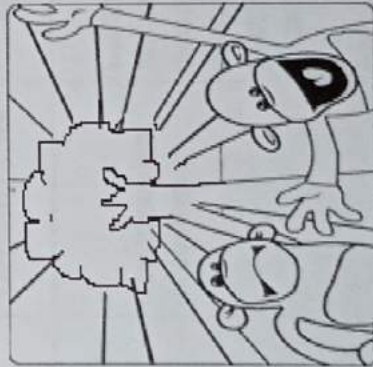
I.E.P.G. "Madre Admirable"

Sociograma de nuestro cuento

NOMBRE Y APELLIDOS: _____

FECHA: _____

1. Observa las imágenes y elabora un sociograma uniendo con flechas las imágenes, según lo leído en el cuento:



MÓDULO N° 11: "Uso "II" – "y": Ambientes de la historia"

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Institución Educativa: "Madre Admirable"
- 1.2. Grado: 2do
- 1.3. Fecha: 26 de Octubre del 2009 (Comunicación)
- 1.4. Duración: 90 minutos.
- 1.5. Profesora:
 - Tatiana Rojas Benites.
 - Francis Soto Gómez.


- Karina Vargas Agüero.
- Elizabeth Velezmoro Rubio.

II. CONTENIDOS ESPECÍFICOS: (Anexo 01)

III. ORGANIZACIÓN DEL ÁREA:

Área	Organizador	Competencia	Capacidad	Conocimiento	Actitud	Indicador
Comunicación	Comprensión de textos.	Comprende textos narrativos y descriptivos de estructura sencilla, a partir de sus experiencias previas, los reconoce como fuente de disfrute y conocimiento de su entorno inmediato.	Opina, teniendo en cuenta sus experiencias previas, sobre la forma y el contenido de un texto leído, explicando sus propias palabras sobre el mismo.	Ambientes de la historia.	Muestra una actitud crítica frente a los diversos textos que lee.	Identifica ambientes de la historia con ayuda del Software Clic. Practica el uso adecuado de reglas ortográficas. Participa de actividades programadas.

IV. DESARROLLO DEL MÓDULO:

Estrategias	Materiales
<ul style="list-style-type: none"><li data-bbox="347 1496 384 1995">• Observan la siguiente imagen. <div data-bbox="419 833 1094 1424" data-label="Image"></div> <ul style="list-style-type: none"><li data-bbox="1185 1391 1350 2011">• Responden las siguientes preguntas. ¿Qué observan? ¿Para qué tomamos manzanilla?	<p data-bbox="300 320 336 443">Imagen</p> <p data-bbox="1318 277 1355 423">Papelote</p>

¿Dónde se desarrollará la historia?

¿De qué tratará el texto?

- Escuchan el siguiente texto:

Ayer, cuando estaba **yendo** a casa, me comenzó a doler la barriga. En mi casa, me preparé una taza de **manzanilla**, luego de descansar unos minutos me comencé a sentir de **maravilla**. ¡Todo fue muy sencillo!

- Responden las siguientes preguntas:

¿De qué trata el texto?

¿En qué lugar le comenzó a doler la barriga a Rita?

¿Cómo se imaginan ese lugar?

¿Dónde se preparó Rita la manzanilla?

¿Dónde descansó Rita?

¿Qué observamos en las palabras del texto?

¿Qué tienen en común o en qué se diferencian las palabras resaltadas?

- Escribimos las palabras resaltadas en la pizarra:

- Ayer
- Yendo

- sencillo
- manzanilla
- maravilla

- Infieren sobre la regla ortográfica.
- Responden: ¿Cuál será el tema de hoy?
- Escuchan el nombre del tema:

Uso de la ll-y

1. Se escribe con ll, las palabras terminadas en -illo e -illa, como por ejemplo: sencillo, manzanilla, maravilla.
 2. Se escribe con y, las palabras como: ayer, yendo.
- Copian los conceptos en el cuaderno.
 - Forman dos columnas y se dirigen a la sala de cómputo.
 - Ingresan en orden a la sala de cómputo.
 - Trabajaremos con el software ZONA CLIC 3.0 : <http://clic.xtec.cat/es/clic3/index.htm>
 - Escuchan las indicaciones de la profesora: Niños, vamos a leer el siguiente texto propuesto por el software.

PC

Software Clic

"YURI, UNA CAMPESINA ESCOLAR"

Yuri vive en Yumbel, un pueblo de la octava región. Todos los fines de semana, después de desayunar, se prepara para trabajar. Con ropa adecuada y mucho entusiasmo, enyuga los bueyes, le pone la montura a la yegua, le da yerba a los conejos y lleva a sus ovejas a pastar. En su campo Yuri, una niña de apenas diez años, se siente como una reina. Ella es un apoyo muy importante para su madre. Juntas trabajan muy duro, para mantener su hogar. Sin embargo, cuando llega el día lunes se despierta al amanecer, ensilla su yegua y se va al colegio a estudiar.

Lee atentamente la lectura y contesta las preguntas específicas en la próxima actividad.

- Leen el cuento "Yuri, una campesina escolar".
- Responden las siguientes preguntas:
 - ¿ Quiénes son los personajes del cuento?
 - ¿ Qué lugares nos menciona la historia?

¿Qué lugares nos imaginamos en la historia?

- Continúan desarrollando las actividades propuestas por el software, sobre completar palabras con II o y.

- ✓ Relacionar personajes con sus características.
- ✓ Sopa de letras
- ✓ Rompecabezas.

- Responden las siguientes preguntas:

¿Qué aprendimos hoy?

¿Qué ambientes de la historia conocimos?

- Actividad para casa: Crea una pequeña historia con cinco palabras que contengan II o y.

V. EVALUACIÓN:

Área	Instrumentos		Criterios	Calificación
	Del docente	Del alumno		
Comunicación	Lista de cotejo.	Participación en clase.	-Responde las preguntas de comprensión.(3p) -Infiere el ambiente de la historia.(3p) -Realiza correctamente los ejercicios de ortografía (3p)	AD= 9 A= 6 B= 3 C= 0

Área	Instrumentos		Criterios	Calificación
	Del docente	Del alumno		
Comunicación	Lista de cotejo.	Participación en clase.	-Participa de actividades programadas (3p) -Cuida los materiales de cómputo (3p) -Respeto la participación de sus compañeros (3p)	AD = 9 A = 6 B = 3 C = 0

VI. REFERENCIAS:

DEL DOCENTE:

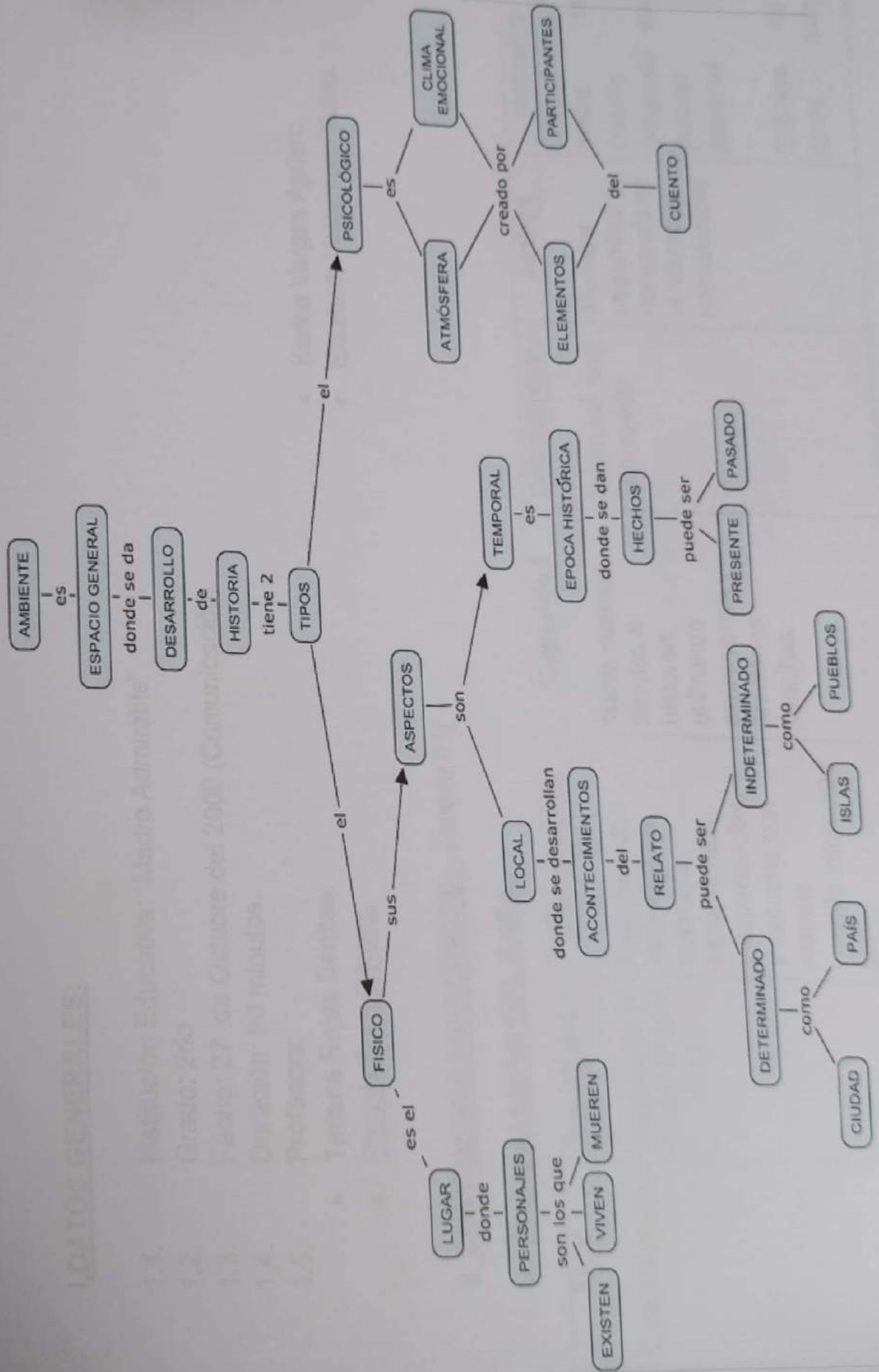
- Ministerio de Educación. (2006), Diseño Curricular Básico Primaria, Lima, Editorial Mavec.
- Ministerio de Educación. (2006), Programa de Educación Básica para Todos, Lima.
- Software ZONA CLIC 3.0 : <http://clic.xtec.cat/es/clic3/index.htm>

DEL ALUMNO:

- GRUPO EDITORIAL SANTILLANA. (2000), Comunicación Integral 2, Lima, Editorial Santillana.

- NORMA EDITORES. (2004), Travesías 2, Lima, Editorial Norma.
- IPENZA, S. (2006), Exprésat 2, Lima, Editorial Ipenza.
- Software ZONA CLIC 3.0 : <http://clic.xtec.cat/es/clic3/index.htm>

ANEXO 1 DEL MÓDULO N° 11



MÓDULO N° 12: "Subrayado – Narrando nuestro cuento"

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Institución Educativa: "Madre Admirable"
- 1.2. Grado: 2do
- 1.3. Fecha: 27 de Octubre del 2009 (Comunicación)
- 1.4. Duración: 90 minutos.
- 1.5. Profesora:
 - Tatiana Rojas Benites.
 - Francis Soto Gómez.
 - Karina Vargas Agüero.
 - Elizabeth Velezmore Rubio.

II. CONTENIDOS ESPECÍFICOS: (Anexo 01)

III. ORGANIZACIÓN DEL ÁREA:

Área	Organizador	Competencia	Capacidad	Conocimiento	Actitud	Indicador
Comunicación	Expresión y Comprensión Oral	Expresa sus necesidades, intereses, sentimientos y experiencias, y escucha con respeto cuando interactúa con otros, mostrando	Narra cuentos, fábulas e historias utilizando expresiones y oraciones sencillas.	Narración oral. Subrayado.	Muestra seguridad y confianza en sí mismo al comunicarse.	Narra un cuento utilizando sus propias palabras. Subraya las ideas más

						importantes de un cuento.
						Participa en las actividades programadas.

IV. DESARROLLO DEL MÓDULO:

Estrategias	Materiales
<ul style="list-style-type: none"> • Escuchan: "Buenos días chicos, hoy vamos a realizar una actividad muy interesante" • Observan un títere. • Escuchan: "Hola amiguitos, mi nombre es Tomasa y he venido a contarles un cuento divertido, ¿quieren escucharlo?" • Observan la imagen de un ratoncito. • Hacen inferencias sobre el cuento. • Escuchan el cuento: "El ratón del campo" 	Títere.

Coky, era un ratoncito, que vivía feliz en el campo, correteando por los prados y respirando aire puro. Cuando tenía hambre, se acercaba a la casa de Adelina, una señora muy simpática, a la que le gustaba mucho hacer queso, el plato favorito de Coky.

Adelina tenía un gato, para que cuidara que ningún ratón ingresara en la casa, pero era tan perezoso y dormilón, que aunque veía al ratoncito, no se molestaba en levantarse para cogerlo, así que Coky, comía tranquilamente, sin prisas y después salía al campo a dormir la siesta, ¡no le faltaba de nada!

Un día recibió un mensaje de un primo suyo que vivía en la ciudad, Craci, que así se llamaba, le invitaba a pasar unos días con él, le decía que la ciudad era estupenda que le iba a gustar mucho y que lo pasarían muy bien. Coky se alegró mucho, pues hacía mucho tiempo que no veía a su primo, así que ese mismo día se puso en camino.

Cuando llegó a la ciudad, el ruido de los coches le asustó mucho, menos mal que allí estaba Craci esperándole, al verse se abrazaron con mucho cariño.

"¡Primo, que alegría estás aquí, lo vamos a pasar bien!" dijo Craci.

Coky seguía asustado, un coche estuvo a punto de atropellarlos, tuvieron que apartarse de un salto, ¡había tanta gente y tanto ruido! Coky empezaba a arrepentirse de haber venido, " con lo tranquilo que estaba yo", pensaba Coky.

"Sígueme primo y no tengas miedo", dijo Craci

Por fin llegaron donde Craci vivía, el sótano de un gran hotel.

" Bueno Coky, ahora vamos a comer"

Subieron rápido, por una hermosa escalera y llegaron a la cocina, allí había de todo, Coky no sabía

por dónde empezar. Cuando se disponía a darse un buen banquete, apareció una señora muy gorda y con cara de pocos amigos dando palos, "

Y corriendo se volvieron al sótano. Coky no podía más, cansado y hambriento, le dijo a Craci: " Querido primo, te agradezco tu invitación, pero esto no es para mí, me vuelvo al campo "

" Pero si esto es muy emocionante, ¿no te gusta la aventura?", dijo Craci

" Lo siento primo, pero yo me voy", contesto Coky

" Está bien, pero si cambias de opinión ya sabes dónde estoy" le dijo Craci.

Los dos se abrazaron y Coky emprendió el camino de vuelta. Desde lejos el aroma de queso recién hecho, hizo que se le saltaran las lágrimas, pero eran lágrimas de alegría ¡Ya estaba en casa! Estaba tan contento que se puso a dar volteretas por el prado que estaba lleno de margaritas, todo estaba tan bonito y se respiraba un aire tan limpio y puro.

Coky pensó: " que paz y tranquilidad, decididamente éste es mi sitio" y se puso a gritar: ¡SOY UN RATÓN DE CAMPO!

FIN

- Responden:
 - ¿Cómo se llamaban los ratoncitos?
 - ¿Qué le gustaba a cada uno de ellos?
 - ¿Por qué crees que Coky tenía miedo de estar en la ciudad?
 - ¿Crees que la vida en la ciudad es muy diferente a la vida en el campo?

- Escuchan al títere: "Para poder contarles hoy este cuento, ¿Qué creen que tuve que hacer primero?"

- Escuchan: "Como ustedes saben , primero tenemos que leer el cuento y para poder comprenderlo es mejor subrayar las partes más importantes"

- Se despiden del títere.

- Observan el cuento en papelógrafo

- Salen a la pizarra a subrayar las partes más importantes con ayuda de la maestra.

- Forman dos columnas y se dirigen a la sala de cómputo.

- Ingresan en orden a la sala de cómputo.

- Escuchan las indicaciones de la profesora: Niños, presionen el botón del CPU y luego del monitor.

- Ingresen al software Cuentos y Leyendas - El color de los pájaros.

- Siguen las indicaciones del software.

- Realizan la actividad ¿Te acuerdas?

PC
Software
Cuentos y
leyendas.

Cuentos y leyendas ilustrados por niños II

Inicio

El color de los pájaros

Actividades Interactivas

- 1 Letra a letra. **A** - - - **I**
- 2 Busca la pareja.   
- 3 Colorea.   
- 4 Sumar y restar.  **H**
- 5 ¿Te acuerdas...? **FV** Al principio...
- 6 Coloca en su lugar.  

- Reciben el cuento en una ficha (Anexo 02)
- Subrayan las partes más importantes del cuento.
- Apagan las computadoras y se dirigen al aula.
- En grupos, un voluntario narra el cuento a sus compañeros (con sus propias palabras)
- Escuchan la explicación de la maestra:

La Narración Oral

La narración consiste en contar historias, cuentos o situaciones. Cada persona se expresa de

diferente manera, por eso, cada narración será diferente.

Para poder narrar una historia hay que tener en cuenta los siguientes puntos:

- Tenemos que leer detenidamente la historia.
- Debemos subrayar las partes más importantes.
- Es bueno imaginarnos lo que sucede a medida que releemos la historia.

- Copian la explicación en su cuaderno.
- Pegan la ficha entregada anteriormente.
- Reciben la ficha "El Ser más Poderoso" (Anexo 03)
- Subrayan las partes más importantes del cuento.
- Entregan la ficha.
- Salen a narrar el cuento (dos voluntarios)
- Responden: ¿Qué hemos aprendido hoy?, ¿Qué necesitamos para poder narrar un cuento?, ¿Es fácil o difícil hacerlo?, ¿Todos narran de la misma manera?
- Copian la actividad para casa: Escribe en tu cuaderno tu cuento favorito, subraya las partes más importantes y practica su narración.

V. EVALUACIÓN:

Área	Instrumentos		Indicador	Calificación
	Del docente	Del alumno		
Comunicación	Ficha de evaluación	Ficha : "El Ser más Poderoso"	Subraya las partes más importantes del cuento (6p)	AD=09 A=6 B=3 C=0
	Lista de cotejo.	Participación en clase.	Narra un cuento(3p)	

Área	Instrumentos		Criterios	Calificación
	Del docente	Del alumno		
Comunicación	Lista de cotejo.	Participación en clase.	<ul style="list-style-type: none"> -Sigue indicaciones (3p) - Participa en clase.(3p) -Respeto la participación de sus compañeros (3p) - Cuida los materiales de cómputo (3p) 	AD=12 A=10-11 B=7-9 C=0-6

VI. REFERENCIAS:

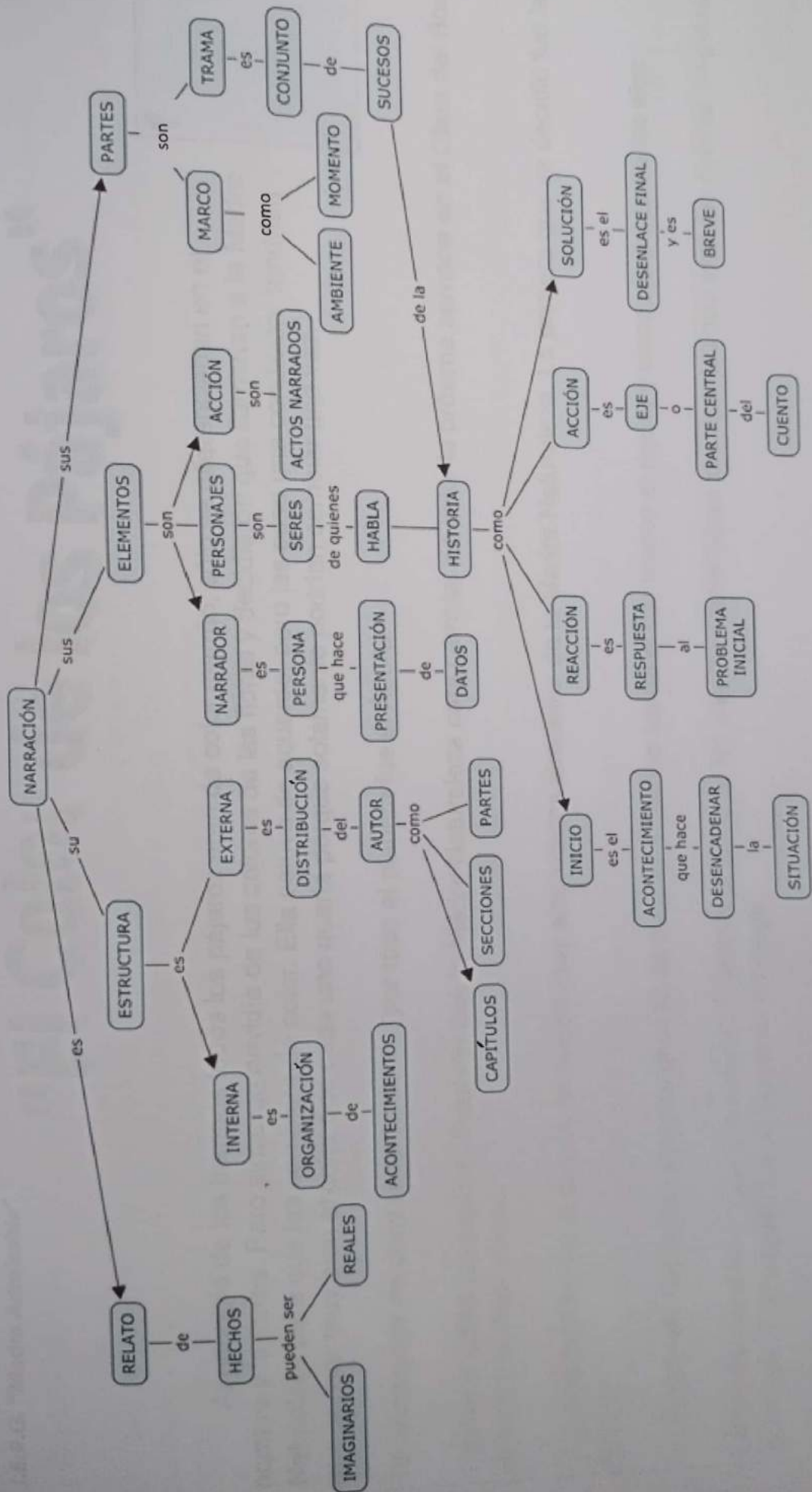
DEL DOCENTE:

- Ministerio de Educación. (2006), Diseño Curricular Básico Primaria, Lima, Editorial Mavec.
- Ministerio de Educación. (2006), Programa de Educación Básica para Todos, Lima.
- Cuento. En: Cuentos y leyendas.com

DEL ALUMNO:

- GRUPO EDITORIAL SANTILLANA. (2000), Comunicación Integral 2, Lima, Editorial Santillana.
- NORMA EDITORES. (2004), Travesías 2, Lima, Editorial Norma.
- IPENZA, S. (2006), Exprésat 2, Lima, Editorial Ipenza.
- Cuento. En: Cuentos y leyendas.com

ANEXO 1 DEL MÓDULO N° 12



"El Color de los Pájaros"

I.E.P.G. "Madre Admirable"



Al principio de los tiempos todos los pájaros eran de color marrón, sólo se diferenciaban en el nombre y la forma. Pero sintieron envidia de los colores de las flores y decidieron que llamarían a la Madre Naturaleza para que les cambiara de color. Ella estuvo de acuerdo, pero les puso una condición: tendrían que pensar muy bien el color que cada uno quería porque solamente podrían cambiar una vez.

La encargada de comunicar la noticia por todo el planeta fue el Águila:

--Aviso a todos los pájaros. Reunión con la Madre Naturaleza para cambiar de color la próxima semana en el Claro del Bosque, gritaba mientras volaba.

Llegado el gran día, todos se reunieron muy alborotados alrededor de la Madre Naturaleza. La primera que se decidió fue la Urraca:

—Quiero ser negra con algunas plumas de tono azul cuando las dé el sol, blanco el pecho y blanca la punta de las alas.

La Madre tomó su paleta y la coloreó, mientras el resto de los pájaros comentaban lo elegantes que eran los colores elegidos por la Urraca. El Periquito fue el siguiente en elegir:

—Yo quiero manchas blancas, azules y amarillas por todo el cuerpo. Todos estuvieron de acuerdo en que esos colores le favorecían mucho. El Pavo Real se acercó contoneándose y con su voz chillona pidió:

—Para mi hermosa cola quiero colores que se vean desde muy lejos: azules, verdes, amarillos, rojos y dorados.

Los demás pájaros sonrieron ya que conocían lo presumido que era el Pavo Real. Cuando los colores de la paleta se habían acabado y los pájaros lucían orgullosos sus nuevos vestidos, ella recogió sus utensilios de pintura y se dispuso a volver a su hogar. Pero de repente una voz le hizo volver la cabeza. Por el camino venía corriendo un pequeño Gorrión:

—Espera, espera, por favor —gritaba—, todavía falta yo. Estaba muy lejos y he tardado mucho tiempo en llegar volando. Yo también quiero cambiar de color.

La Madre Naturaleza le miró apenado:

—Ya no quedan colores en mi paleta.

—Bueno, no pasa nada —dijo el Gorrión tristemente mientras se alejaba cabizbajo por el camino—, de todas formas el color marrón tampoco está tan mal.

—Espera —gritó la Madre Naturaleza—, he encontrado una pequeña gota de color amarillo en mi paleta.

El Gorrión se acercó corriendo muy contento. La Madre Naturaleza mojó su pincel en la gota y agachándose tiernamente le pintó una pequeñísima mancha en la comisura del pico. Por eso, si os fijáis detenidamente en los gorriones, podréis descubrir el último color que la Madre Naturaleza utilizó para colorear a todas las aves del mundo.

FIN

"El Ser más Poderoso"



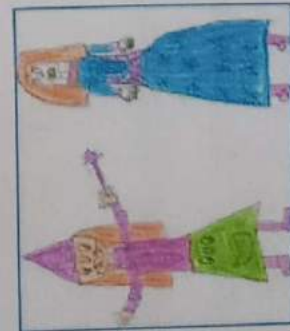
Nombres y apellidos: _____

Fecha: _____

Cierta noche paseaba un mago por las orillas del río Azul, cuando pasó volando sobre su cabeza un búho que llevaba una ratoncita en su pico.

El mago dio una palmada y el ave se asustó y soltó su presa. Entonces, el mago, que era un hombre bondadoso, cogió a la ratoncita y, después de curarla, la tocó con su varita mágica y la transformó en una hermosa joven.

—Ahora —le dijo—, voy a buscarte un esposo. ¿A quién querrás conceder tu mano? Has de saber que soy un gran mago y que puedo satisfacer todos tus deseos.



Los ojos de la joven brillaron de alegría.

—¿De verdad? —preguntó—. Pues... pues me gustaría ser la esposa del ser más poderoso del mundo.

—Nada hay en el mundo más grande y poderoso que el Sol —le contestó el mago—. Así pues, te casaré con él.

Se pusieron en camino hacia el sol. No se acercaron mucho para no quemarse. El mago suplicó al Sol que aceptara la mano de su protegida. Pero el Sol le dijo:

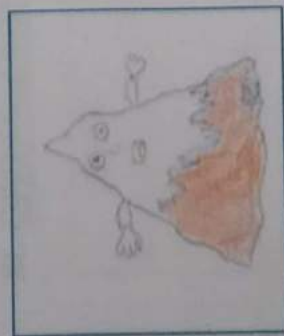
—Yo no soy el ser más poderoso. Fíjate: basta una sola nube para cubrirme y tapar mi luz. Ciertamente, la nube es más poderosa que yo.

Inmediatamente fueron a buscar la nube más hermosa que había en el firmamento. El mago habló con la nube y le ofreció la mano de la joven. Pero la hermosa nube resignada le dijo:

—Yo no soy el ser más poderoso del mundo. El viento me arrastra donde le place. Por lo tanto, debo afirmar que el viento es más fuerte que yo.

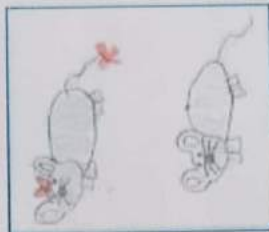
Esperaron cerca del mar la llegada del viento. Cuando éste apareció, el mago le preguntó si aceptaría por esposa a la joven. Pero el viento le susurró:

—Yo no soy el ser más poderoso. La montaña es más poderosa que yo, pues con su gran mole detiene los más fieros vendavales.



Caminaron buscando la montaña más alta y cuando la encontraron, el mago volvió a repetir su ofrecimiento. Pero la montaña, con voz atronadora, le dijo:

— ¡Hay alguien más poderoso que yo! Es un ratoncillo que excava sus ratoneras en mi ladera y vive en mi seno contra mi voluntad. ¡Mi poder, que divide las tormentas, no basta para infundir respeto a ese pequeño animal!



"Ciertamente, el ratón es el ser más poderoso del mundo", pensó el mago, "pero mi protegida no consentirá en ser la esposa de un ratón."

Así pues, convirtió de nuevo a la joven en una ratita, la casó con el ratón y los dos vivieron dichosos durante largos años.

FIN

MÓDULO N° 13: "Uso de la g, j: Entrevistando a los personajes"

I. DATOS GENERALES:

1.1. Institución Educativa: "Madre Admirable"

1.2. Grado: 2do

1.3. Fecha: 28 de Octubre del 2009

1.4. Duración: 90 minutos.

1.5. Profesora:

- Tatiana Rojas Benites.
- Francis Soto Gómez.
- Karina Vargas Agüero.
- Elizabeth Velezmore Rubio.

II. CONTENIDOS ESPECÍFICOS: (Anexo 01)

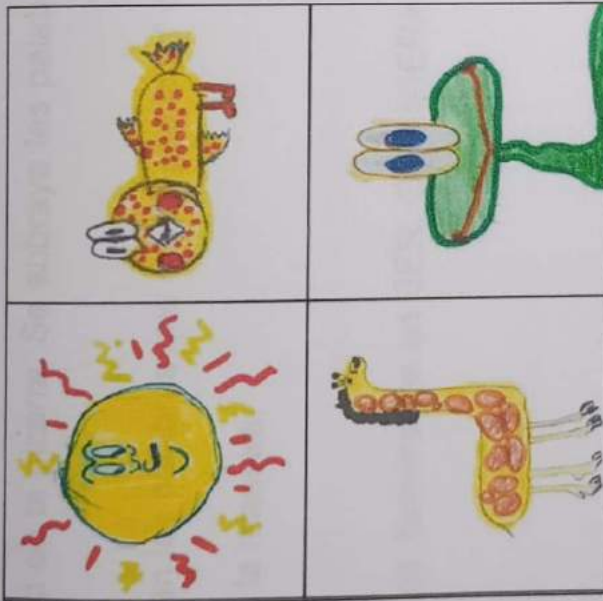
III. ORGANIZACIÓN DEL ÁREA:

Área	Organizador	Competencia	Capacidad	Conocimiento	Actitud	Indicador
Comunicación	Producción de textos	Produce textos cortos de tipo narrativo y descriptivo a través de los cuales comunica sus experiencias, intereses, deseos y necesidades utilizando los elementos lingüísticos adecuados y expresa satisfacción, con lo que escribe.	Revisa y corrige sus escritos para mejorar el sentido y forma del texto producido.	Uso de la g, j. Entrevistando a los personajes	Respeto a los demás, solicita y espera su turno para hablar.	Identifica las palabras que se escriben con g, j. Elabora preguntas para personajes de un cuento. Respeto el trabajo de sus compañeros.

IV. DESARROLLO DEL MÓDULO:

Estrategias	Materiales
<ul style="list-style-type: none">• Leen un trabalenguas : <p style="text-align: center;">Si tu gusto gustara del gusto que gusta mi gusto, mi gusto gustaría del gusto que gusta tu gusto. Pero como tu gusto no gusta del gusto que gusta mi gusto, mi gusto no gusta del gusto que gusta tu gusto.</p>• Escuchan la indicación de la profesora: Hoy, vamos a trasladarnos a la sala de informática donde trabajaremos con las computadoras, para ello deberán estar en orden y muy atentos a las indicaciones.• Forman dos columnas y nos dirigimos a la sala de cómputo.• Ingresan en orden a la sala de cómputo.• Escuchan las indicaciones de la profesora: Niños, presionen el botón del CPU y luego del monitor.• Ingresen al software : www.milcuentos.com	<p>Papelógrafo.</p> <p>Software milcuentos</p>

- **Hacen clic en el cuento "Quiero ser distinta"**



- Escuchan y leen el cuento.
- Responden a las siguientes preguntas:
 - ¿Cómo era la serpiente?
 - ¿Por qué se puso triste la serpiente?
 - ¿Qué le pidió la serpiente al genio de la piña?
 - ¿Se sentía feliz teniendo esas patas? ¿Por qué?

¿Cómo crees que ahora se siente la serpiente al no tener esas patas?

- Observan el cuento pegado en la pizarra. Se subraya las palabras que contienen las palabras "g y j". (Anexo 2)
- Salen a la pizarra y subrayan las palabras que contengan la "g" con rojo y la letra "j" con verde.
- Escuchan la explicación de la maestra:

Recuerda que:

Se escribe con "g" los verbos terminados en GER, GIR , IGERAR ejemplos:

Corregir
Escoger
Exigir
Proteger
Regir
Fingir
Aligerar

Se escriben con "g" las palabras que terminen en GENTE, INGENTE, GENCIA ejemplos:

Gente
Ingente
Urgente
Indigencia
Contingencia
Divergencia

Pizarra, tizas

Se escribe con "j" los sonidos JA, JO, JU ejemplos:

Junta

Juventud

Rojo

Caja

Jamón

Baraja

Joven

Judío

Se escriben con "j" las mayoría de las palabras terminadas en JE ejemplos:

Maneje

Paisaje

Embalaje

Monje

Lenguaje

- Observan una imagen pegada en la pizarra:



Imagen

- Responden a las siguientes preguntas:
 - ¿Quién es el personaje de la pizarra?
 - ¿Cómo era la caperucita roja?
 - ¿A quién se encontró en el bosque la Caperucita Roja?
 - ¿Si tu tuvieras la oportunidad de conocerla que le preguntarías?
- Cada alumno elabora 2 preguntas que le haría a la Caperucita Roja.
- Se copian sus preguntas en la pizarra.
- Responden a las siguientes preguntas:
 - ¿Si pudieras ser la caperucita roja desobedecerías igual que ella? Sí, No ¿Por qué?
 - ¿Te pareció mal lo que hizo la caperucita? ¿Por qué?
- Reciben hojas de colores y anotan sus respuestas.
- Colocan las respuestas dentro de una caja.
- Se mencionan algunas respuestas.
- Actividad para la casa: Reciben la siguiente actividad en una hoja y la pegan en su cuaderno. Si pudieras entrevistar al lobo feroz ¿Qué le dirías? Escribe 6 preguntas que te gustaría hacerle.

Hojas de colores
Una caja

V. EVALUACIÓN:

Área	Instrumentos		Indicador	Calificación
	Del docente	Del alumno		
Comunicación	Lista de cotejo.	Participación en clase.	<ul style="list-style-type: none"> -Identifica las palabras que se escriben con g, j. (3p) -Elabora preguntas para personajes del cuento. (3p) -Responde con coherencia a las preguntas planteadas.(3 p) -Expresa sus ideas.(2p) 	AD=11 A=8 - 10 B=6-7 C=0-5

Área	Instrumentos		Criterios	Calificación
	Del docente	Del alumno		
Comunicación	Lista de cotejo.	Participación en clase.	<ul style="list-style-type: none"> - Sigue indicaciones (3p) - Participa en clase.(3p) - Respeta la participación de sus compañeros (3p) - Cuida los materiales de cómputo (3p) 	AD=12 A=10-11 B=7-9 C=0-6

VI. REFERENCIAS:

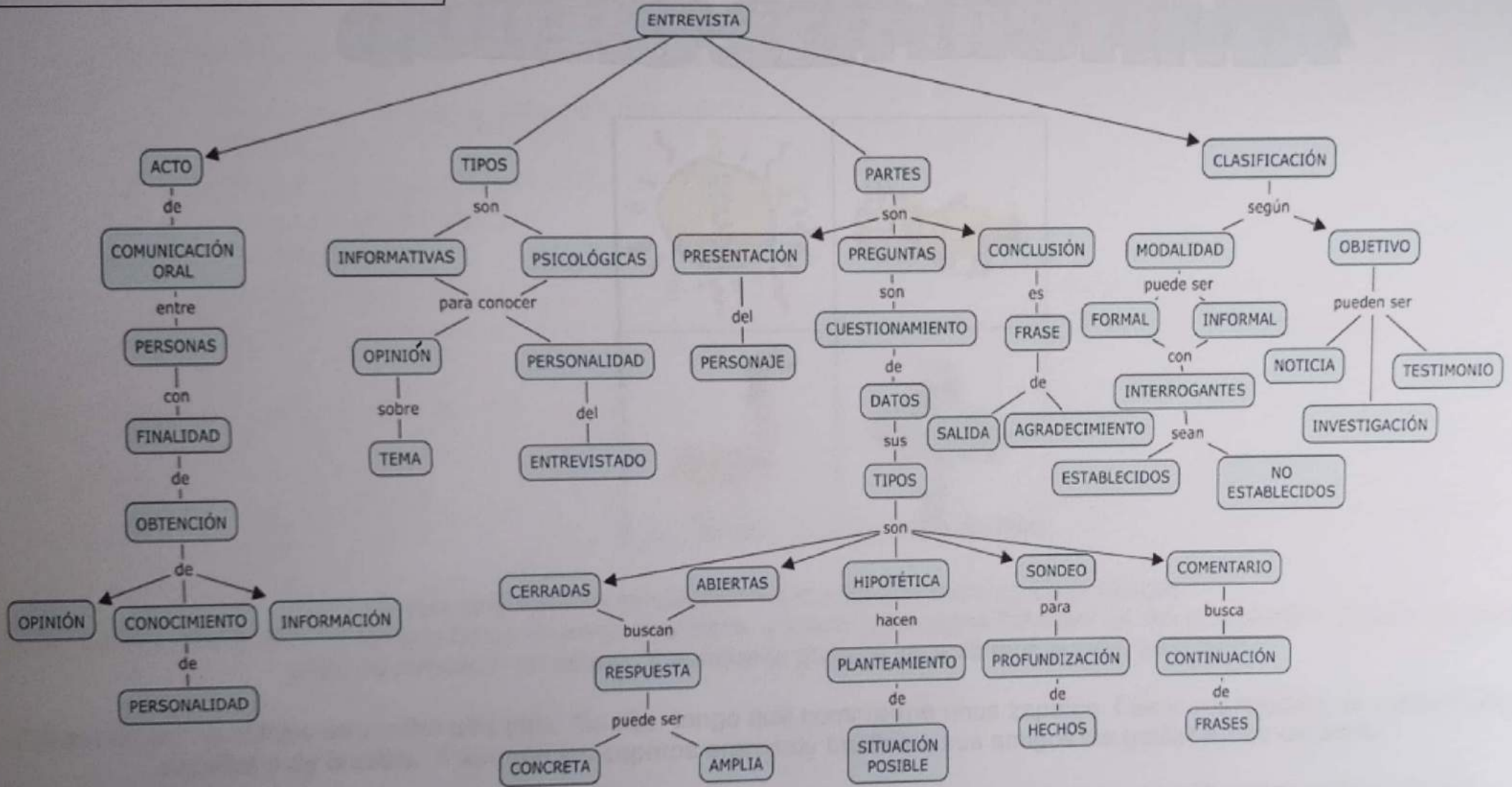
DEL DOCENTE:

- Ministerio de Educación. (2006), Diseño Curricular Básico Primaria, Lima, Editorial Mavec.
- SANTILLANA. Diálogos 2- Guía para el maestro, Lima, Editorial Santillana.
- Software libre: milcuentos.

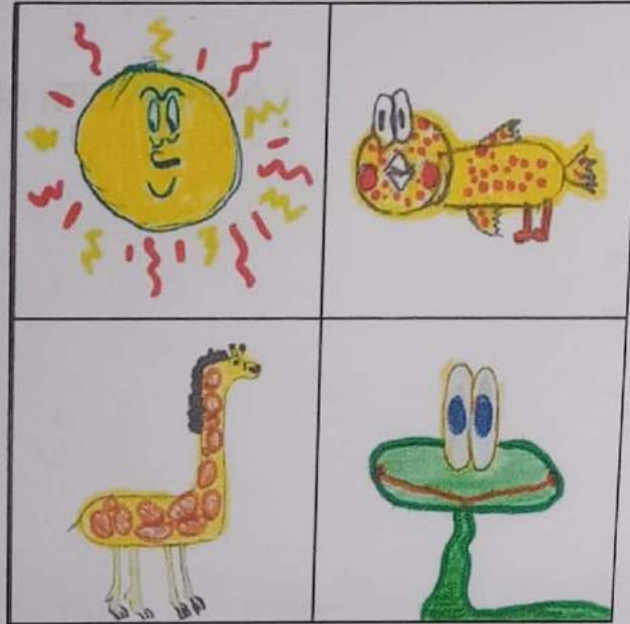
DEL ALUMNO:

- GRUPO EDITORIAL SANTILLANA. Diálogos 2, Lima, Editorial Santillana.
- IPENZA, S. (2006), ExpresaT 2, Lima, Editorial Ipenza.
- Software libre: milcuentos.

ANEXO 1 DEL MÓDULO N° 13



QUIERO SER DISTINTA



Érase una vez una serpiente muy bonita que tenía muchos amigos.

Un día se dio cuenta que no tenía patas y se puso muy triste, y todos sus amigos también, un día se encontró al genio de la piña quién le concedió un deseo. Y aunque al genio le pareció raro le puso unas patas.

Paseando por la campo se pincho una pata. Se dijo: tengo que comprarme unos zapatos. Fue a una tienda y se compró unos zapatos muy bonitos. Y aunque los zapatos eran muy bonitos a sus amigos les gustaba más sin patas.

Se encontró de nuevo al genio y le dijo: "Por favor déjame como antes. El genio que era muy simpático se lo concedió. Ahora está mirando a la luna con sus amigos y se siente muy feliz.

FIN

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Institución Educativa: "Madre Admirable"
- 1.2. Grado: 2do
- 1.3. Fecha: 30 de Octubre del 2009 (Plan Lector)
- 1.4. Duración: 90 minutos.
- 1.5. Profesora:
 - Tatiana Rojas Benites.
 - Francis Soto Gómez.

- Karina Vargas Agüero.
- Elizabeth Velezmoro Rubio.

II. CONTENIDOS ESPECÍFICOS: (Anexo 01)

III. ORGANIZACIÓN DEL ÁREA:

Área	Organizador	Competencia	Capacidad	Conocimiento	Actitud	Indicador
Comunicación	Comprensión de textos.	Comprende narrativos y descriptivos de estructura sencilla, a partir de sus experiencias previas, los reconoce como fuente de disfrute y conocimiento de su entorno inmediato.	Lee textos descriptivos y narrativos identificando las ideas principales, y las organiza.	Organizador visual: Mapa araña.	Muestra agrado e interés por la lectura.	Elabora un organizador visual (mapa araña) de un cuento. Participa en las actividades programadas.

IV. DESARROLLO DEL MÓDULO:

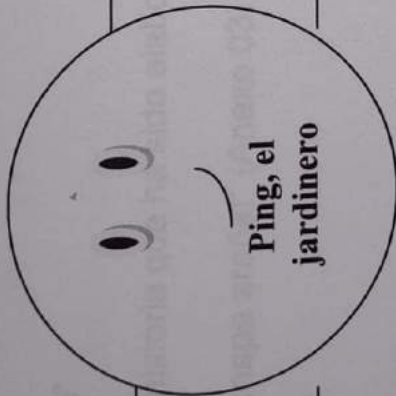
Estrategias	Materiales
<ul style="list-style-type: none">• Observan una imagen de Ping (un niño)• Responden las siguientes preguntas:<ul style="list-style-type: none">- ¿Qué observamos?- ¿De qué tratará el texto?- ¿Dónde se encontrará?- ¿Cómo creen que se llama?• Reciben la ficha "Ping, el jardinero" (Anexo 02)• Leen silenciosamente el cuento.• Escuchan el cuento "Ping y el jardinero"• Responden las siguientes preguntas:<ul style="list-style-type: none">- ¿De qué trató el texto?- ¿Quién era Ping? ¿Cuál era su pasatiempo favorito?- ¿Quién hizo un concurso? ¿Para qué?- ¿Qué entregó el emperador a los niños?- Al transcurrir un año del concurso. ¿Cómo eran las macetas de los niños y la de Ping?- ¿Por qué no creció la plantita de Ping?- ¿Por qué Ping será el heredero?- ¿Cuál es el mensaje de la lectura?• Elaboramos un organizador visual de la historia con los niños :	Imagen Pizarra Cuento Ficha

Le gustaba cultivar plantas.

El emperador buscaba un heredero e hizo un concurso.

El emperador nombró a Ping su heredero por honesto.

Después de un año, la plantita de Ping no creció y la de los demás sí.



Pizarra

Cuaderno

- Responden las siguientes preguntas:
 - ¿Cómo se llama lo que hemos elaborado?
 - ¿Para qué sirve?
 - ¿Cuál es el tema de la clase de hoy?
- Escuchan el nombre del tema:

Organizando nuestras ideas con un mapa araña

El mapa araña nos permite organizar la información de un texto de tal modo que sea sencillo comprenderla.

El título va en la cara de la araña y en sus patitas van todas las ideas importantes.

- Copian la fecha y el título en el cuaderno.
- Pegan el texto de "Ping el jardinero"
- Copian el organizador visual de la historia que ha sido elaborado en la pizarra.
- Reciben una ficha: "¡Hagamos un mapa araña!" (Anexo 03)
- Leen la ficha.
- Responden las siguientes preguntas:
 - ¿De qué trató el texto?
 - ¿Qué hacían los duendes malvados?
 - ¿Qué les hizo el Gran Mago?
 - ¿Cómo termina la historia?
- Elaboran un organizador visual del texto leído.
- Comparten sus trabajos.
- Responden las siguientes preguntas:
 - ¿Qué aprendimos hoy?
 - ¿Cómo nos sentimos?
- Tarea: Elabora un mapa araña de tu cuento favorito.

Ficha

V. EVALUACIÓN:

Área	Instrumentos		Indicadores	Calificación
	Del docente	Del alumno		
Comunicación	Lista de cotejo.	Participación en clase.	<ul style="list-style-type: none"> - Lee el cuento.(3p) - Responde preguntas de comprensión lectora.(3p) - Sigue instrucciones para la elaboración del organizador visual.(3p) - Identifica el personaje principal del cuento.(3p) - El organizador visual tiene coherencia con el texto leído. (3p) 	AD=15 A= 9 – 14 B= 6 – 8 C=0 – 5

Área	Instrumentos		Criterios	Calificación
	Del docente	Del alumno		
Comunicación	Lista de cotejo.	Participación en clase.	<ul style="list-style-type: none"> - Participa en clase (3p) - Trabaja en clase (3p) - Respeta el trabajo de sus compañeros. (3p) - Mantiene el orden y cuidado de la sala de cómputo. (3p) 	AD=12 A= 10 - 11 B= 6 - 9 C= 0 – 5

VI. REFERENCIAS:

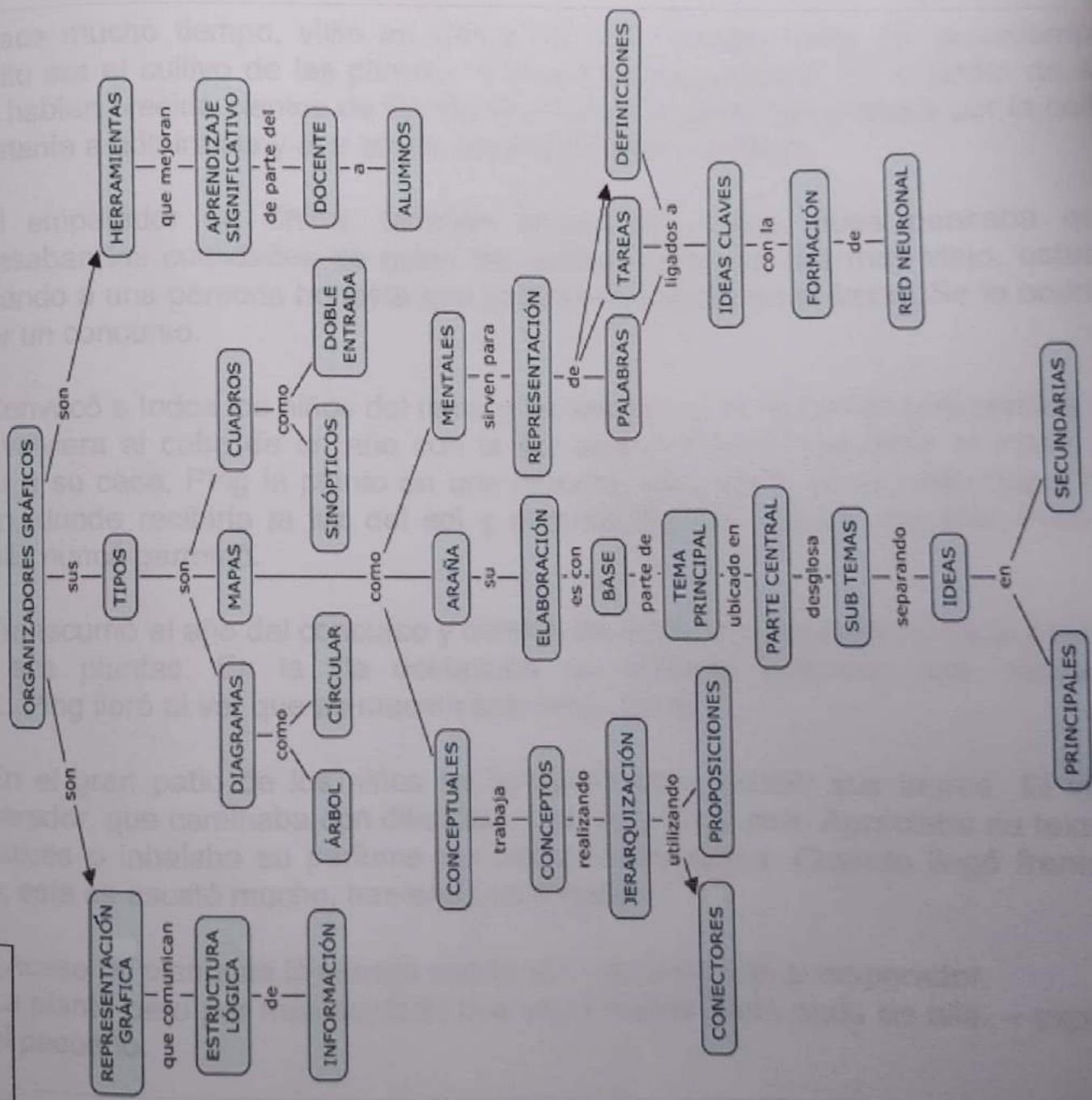
DEL DOCENTE:

- Ministerio de Educación. (2006), Diseño Curricular Básico Primaria, Lima, Editorial Mavec.
- Ministerio de Educación. (2006), Programa de Educación Básica para Todos, Lima.
- Ministerio de Educación. (2009). Comunicación, Lima; Editorial MINEDU.

DEL ALUMNO:

- GRUPO EDITORIAL SANTILLANA. (2000), Comunicación Integral 2, Lima, Editorial Santillana.
- NORMA EDITORES. (2004), Travesías 2, Lima, Editorial Norma.
- OJEDA ZAÑARTU, E. (2009). Palabras Mágicas 2 - Lima, Editorial Corefo.
- ARIAS CAJÁN, S. (2004), Abrapalabra 2, Lima, Editorial Norma.

ANEXO 1 DEL MÓDULO N° 14



I.E.P.G. "Madre Admirable"

"Ping, el jardinero"



Hace mucho tiempo, vivió en China un niño llamado Ping. Su pasatiempo favorito era el cultivo de las plantas. Gracias a sus cuidados, en el jardín de su casa habían crecido cientos de flores hermosas. La gente que pasaba por la calle se detenía a admirarlas y él a veces, les regalaba un ramillete.

El emperador de China, también amaba las flores, pues pensaba que expresaban las cualidades de quien las cultiva. Como ya era muy viejo, estaba buscando a una persona honesta que pudiera sucederlo en el trono. Se le ocurrió hacer un concurso.

Convocó a todos los niños del reino y les informó que recibirían una semilla. El que volviera al cabo de un año con la flor más hermosa heredaría el trono. Al llegar a su casa, Ping la plantó en una maceta y la colocó en el mejor lugar del jardín, donde recibiría la luz del sol y el rocío de una fuente cercana. Pero la semilla nunca germinó.

Transcurrió el año del concurso y cientos de niños se presentaron en el palacio con sus plantas. En la fila destacaba un brillante colorido: rojo, morado, rosa... Ping lloró al ver que su maceta solo tenía tierra.

En el gran patio de los niños se formaron para exhibir sus logros. El viejo emperador, que caminaba con dificultad, veía una flor y otra. Apreciaba su textura y matices o inhalaba su perfume sin hacer comentarios. Cuando llegó frente a Ping, este se asustó mucho, temiendo un regaño.

- ¿Acaso no plantaste la semilla que te di? – le preguntó el emperador.
- La planté pero por más cuidado que puse nunca brotó nada de ella. – explicó el pequeño.

El emperador siguió examinando las flores de los demás niños. Al cabo de un rato, informó que había tomado una decisión.

Queridos niños: No comprendo de dónde salieron todas las flores que he visto esta mañana. Las semillas que les entregué estaban hervidas y no podían germinar. Ping es la única persona honesta entre todos ustedes, pues tuvo el valor de traer la maceta sin planta alguna. He decidido heredarle mi reino. Solo un hombre honrado puede gobernar esta gran nación.

Cuento popular chino

¡Hagamos un mapa araña!

Nombre: _____

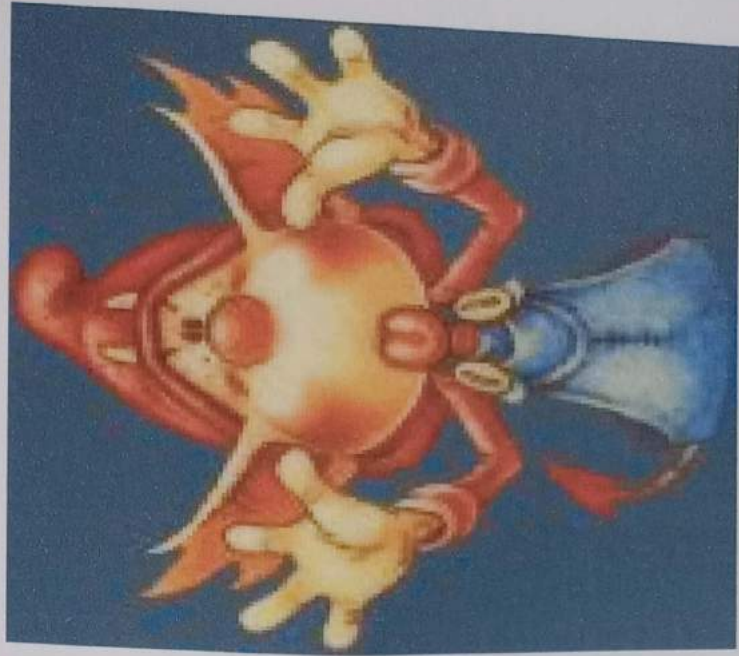
Fecha: _____

1. Lee con atención el siguiente texto:

Los Duendes Malvados

Había una vez un grupo de duendes malvados en un bosque, que dedicaban gran parte de su tiempo a burlarse de un pobre viejecito que ya casi no podía moverse, ni ver, ni oír, sin respetar ni su persona ni su edad.

La situación llegó a tal extremo, que el Gran Mago decidió darles una lección, y con un conjuro, sucedió que desde ese momento, cada insulto contra el anciano mejoraba eso mismo en él, y lo empeoraba en el duende que insultaba, pero sin que los duendes se dieran cuenta de ello. Así, cuanto más llamaban "viejo tonto" al anciano, más joven y lúcido se volvía éste, al tiempo que el duende envejecía y se hacía más tonto. Y con el paso del tiempo, aquellos malvados duendes fueron convirtiéndose en seres horriblemente feos, tontos y torpes sin siquiera saberlo. Finalmente el mago permitió a los duendes ver su verdadero aspecto, y éstos comprobaron aterrados que se habían convertido en las horribles criaturas.



Y tan ocupados como estaban faltando al respeto del anciano, no fueron capaces de descubrir que eran sus propias acciones las que les estaban convirtiendo en unos monstruos, hasta que ya fue demasiado tarde.

FIN

2. Elabora un mapa araña:



MÓDULO N° 15: "Un día sin mí: Resumen"

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Institución Educativa: "Madre Admirable"
- 1.2. Grado: 2do
- 1.3. Fecha: 30 de Octubre del 2009 (Tutoría)
- 1.4. Duración: 50 minutos.
- 1.5. Profesora:
 - Tatiana Rojas Benites.
 - Francis Soto Gómez.

- Karina Vargas Agüero.
- Elizabeth Velezmoro Rubio.

II. CONTENIDOS ESPECÍFICOS: (Anexo 01)

III. ORGANIZACIÓN DEL ÁREA:

Área	Organizador	Competencia	Capacidad	Conocimiento	Actitud	Indicador
Comunicación	Comprensión de textos.	Comprende textos narrativos y descriptivos de estructura sencilla, a partir de sus experiencias previas, los reconoce como fuente de disfrute y conocimiento de su entorno inmediato.	Lee textos en diferentes formatos: cuadros, recetas, afiches, artículos, etc.; e identifica las principales ideas para elaborar un resumen.	El resumen.	Respeto a los demás, solicita y espera su turno para hablar.	Realiza el resumen de un cuento con ayuda del Software. Participa en las actividades programadas.

IV. DESARROLLO DEL MÓDULO:

Estrategias	Materiales
<ul style="list-style-type: none">• Escuchan: "Hoy vamos a hacer un ejercicio que requiere mucha concentración, vamos a cerrar los ojos y vamos a imaginar un momento, cómo estaría nuestro salón, qué estarían haciendo nuestros compañeros un día normal de clase en el que hubieras faltado TU"• Realizan el ejercicio.• Responden las siguientes preguntas:<ul style="list-style-type: none">¿Qué se imaginaron?¿Qué sería diferente ese día?¿Cómo se sentirían los demás si tú no estás?• Se dirigen a la sala de cómputo.• Ingresan al software: Cuentos con valores.• Leen el cuento "La ventana mágica" <p>Había una vez un niño que cayó muy enfermo. Tenía que estar todo el día en la cama sin poder moverse. Como además los niños no podían acercarse, sufría mucho por ello, y empezó a dejar pasar los días triste y decaído, mirando el cielo a través de la ventana.</p> <p>Pasó algún tiempo, cada vez más desanimado, hasta que un día vio una extraña sombra en la ventana: era un pingüino comiendo un bocata de chorizo, que entró a la habitación, le dio las buenas tardes, y se fue. El niño quedó muy extrañado, y aún no sabía qué habría sido aquello, cuando vio aparecer por la</p>	Computadoras. Software Cuento con valores

misma ventana un mono en pañales inflando un globo. Al principio el niño se preguntaba qué sería aquello, pero al poco, mientras seguían apareciendo personajes locos por aquella extraña ventana, ya no podía dejar de reír, al ver un cerdo tocando la pandereta, un elefante saltando en cama elástica, o un perro con gafas que sólo hablaba de política ...
Aunque por si no le creían no se lo contó a nadie, aquellos personajes terminaron alegrando el espíritu y el cuerpo del niño, y en muy poco tiempo este mejoró notablemente y pudo volver al colegio.

Allí pudo hablar con todos sus amigos, contándoles las cosas tan raras que había visto. Entonces, mientras hablaba con su mejor amigo, vio asomar algo extraño en su mochila.

Le preguntó qué era, y tanto le insistió, que finalmente pudo ver el contenido de la mochila:

¡Allí estaban todos los disfraces que había utilizado su buen amigo para alegrarlo!

Y desde entonces, nuestro niño nunca dejó que nadie esté solo y sin sonreír.

FIN

- Realizan las actividades del software (preguntas de comprensión)

- Responden:

¿De qué trata el cuento?

¿Por qué el niño estaba triste?

¿Qué hizo su amigo para alegrarlo?

¿Alguna vez te has sentido sólo?

¿Cómo crees que se sienten los demás cuándo faltas tú?

- Escuchan:

"Cada uno de nosotros es único, no hay otro igual en ninguna parte del mundo. Dios nos quiere mucho y nos acepta como somos porque todos venimos de Él, somos sus hijitos. Tenemos nuestras cualidades y defectos. Debemos quererlos tal y como somos, lo cual no significa que nos olvidemos que tenemos algunos defectos que es mejor corregir para llegar a ser mejores personas".

- Escuchan: "¿Qué les parece si hacemos nuestro cuento un poco más corto, ¿Cómo podemos hacerlo?"
- Escuchan:

Un resumen es la representación abreviada y precisa del contenido de un documento, sin interpretación crítica, es una breve redacción que recoge las ideas principales del texto. Para realizar un resumen se debe:

- Tener objetividad.
- Tener clara la idea general del texto.
- Subrayar las partes principales del texto, tomar nota de las ideas más significativas y apuntar las palabras claves.
- Copian las conclusiones en su cuaderno.
- Reciben el cuento en una ficha y realizan un pequeño resumen (Anexo 02)
- Elaboran en su cuaderno un pequeño resumen de lo que imaginamos al principio (Un día sin mí)
- Responden las siguientes preguntas:
 - ¿Cómo te sentiste al imaginar un día sin ti?
 - ¿Por qué somos únicos?
 - ¿Crees que Dios nos quiere por igual?
- Actividad para casa: Escribele a tu mejor amigo (a) cómo te imaginas un día sin él / ella.

Ficha.

Papeles de colores

Colores

V. EVALUACIÓN:

Área	Instrumentos		Indicador	Calificación
	Del docente	Del alumno		
Comunicación	Ficha de evaluación	Ficha : "La Ventana Mágica"	Subraya las partes más importantes del cuento (3p) Realiza el resumen de un cuento. (3p)	AD=06 A=5 B=4 C=0-3

Área	Instrumentos		Criterios	Calificación
	Del docente	Del alumno		
Comunicación	Lista de cotejo.	Participación en clase.	-Sigue indicaciones (3p) - Participa en clase.(3p) -Respeto la participación de sus compañeros (3p) - Cuida los materiales de cómputo (3p)	AD=12 A=10-11 B=7-9 C=0-6

VI. REFERENCIAS:

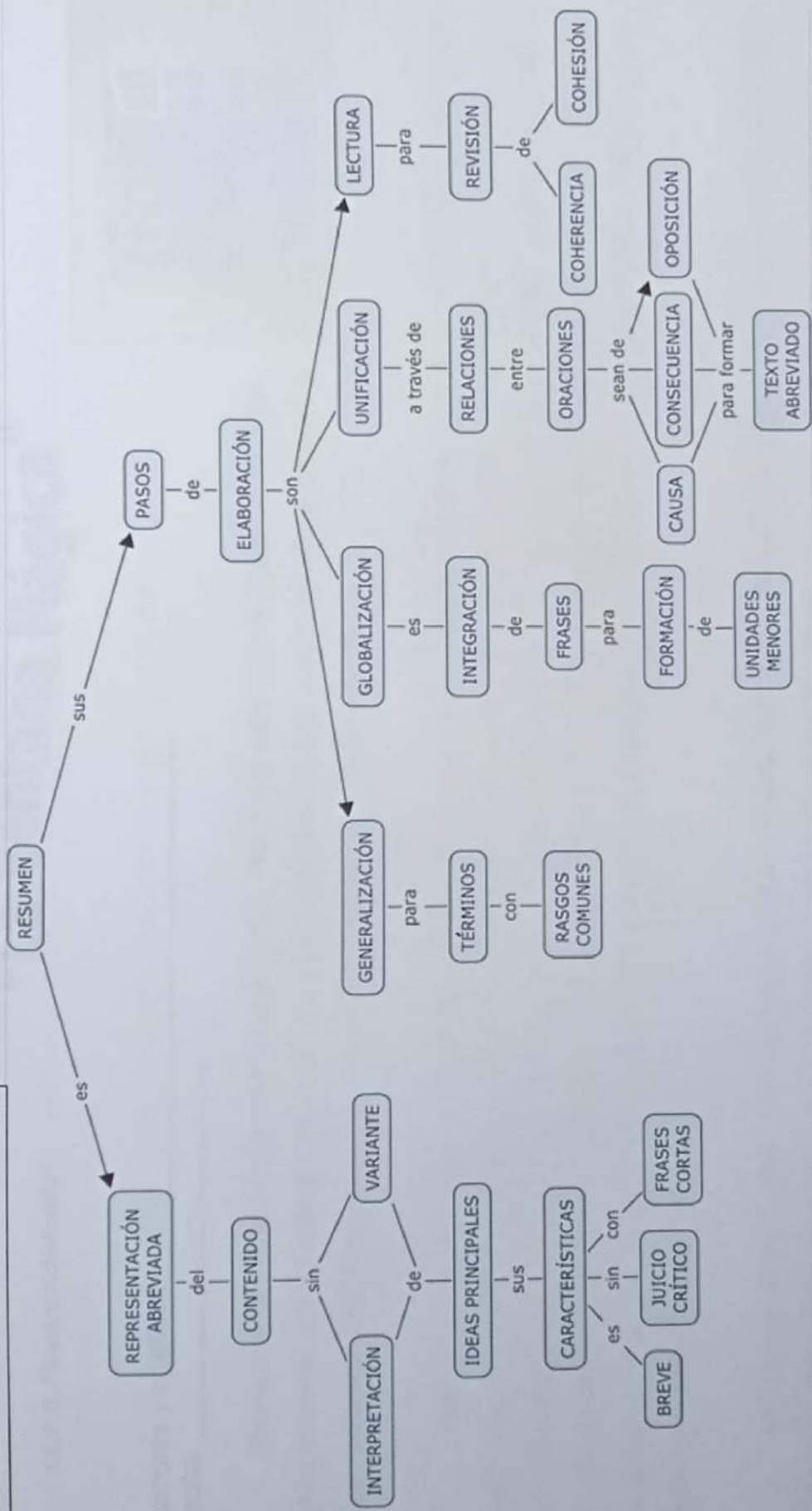
DEL DOCENTE:

- Ministerio de Educación. (2006) Diseño Curricular Básico Primaria. Lima , Editorial Mavec.
- Ministerio de Educación. (2006) Programa de Educación Básica para Todos. Lima.
- Software libre: La ventana mágica.

DEL ALUMNO:

- GRUPO EDITORIAL SANTILLANA. (2000), Comunicación Integral 2. Lima, Editorial Santillana.
- NORMA EDITORES. (2004) Travesías 2. Lima. Editorial Norma.
- OJEDA, E. (2009) Palabras Mágicas 2 – Lima. Editorial Corefo.
- ARIAS, S. (2004) Abrapalabra 2. Lima, Editorial Norma.
- Software libre: La ventana mágica.

ANEXO 1 DEL MÓDULO N° 15



"La Ventana Mágica"

I.E.P.G. "Madre Admirable"

Nombres y apellidos: _____
Fecha: _____

Había una vez un niño que cayó muy enfermo. Tenía que estar todo el día en la cama sin poder moverse. Como además los niños no podían acercarse, sufría mucho por ello, y empezó a dejar pasar los días triste y decaído, mirando el cielo a través de la ventana.



Pasó algún tiempo, cada vez más desanimado, hasta que un día vio una extraña sombra en la ventana: era un pingüino comiendo un bocata de chorizo, que entró a la habitación, le dio las buenas tardes, y se fue. El niño quedó muy extrañado, y aún no sabía qué habría sido aquello, cuando vio aparecer por la misma ventana un mono en pañales inflando un globo. Al principio el niño se preguntaba qué sería aquello, pero al poco, mientras seguían apareciendo personajes locos por aquella extraña ventana, ya no podía dejar de reír, al ver un cerdo tocando la pandereta, un elefante saltando en cama elástica, o un perro con gafas que sólo hablaba de política.

Aunque por sí no le creían no se lo contó a nadie, aquellos personajes terminaron alegrando el espíritu y el cuerpo del niño, y en muy poco tiempo este mejoró notablemente y pudo volver al colegio.

MÓDULO N° 16: "Oraciones desordenadas"

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Institución Educativa: Madre Admirable
- 1.2. Grado: 2do
- 1.3. Fecha: 02 de noviembre del 2009
- 1.4. Duración: 90 minutos
- 1.5. Profesora:
 - Tatiana Victoria Rojas Benites
 - Francis Soto Gómez.
 - Karina Vargas Agüero.
 - Elizabeth Velezmoro Rubio

II. CONTENIDOS ESPECÍFICOS: (Anexo 01)

III. ORGANIZACIÓN DEL ÁREA:

Área	Organizador	Competencia	Capacidad	Conocimiento	Actitud	Indicador
Comunicación	Comprensión de textos	Comprende textos narrativos y descriptivos de estructura sencilla, a partir de sus experiencias previas, los reconoce como fuente de disfrute y conocimiento de su entorno inmediato.	Infiere el significado de las palabras nuevas, teniendo en cuenta sus experiencias previas y buscando en el diccionario.	Oraciones desordenadas.	Muestra actitud crítica frente a diversos textos que lee.	Ordena las palabras formando oraciones con sentido, con ayuda del Software Clic. Muestra satisfacción cuando realiza una actividad.

IV. DESARROLLO DEL MÓDULO:

Estrategias	Materiales
<ul style="list-style-type: none">• Saludo.• Observan la imagen de un pequeño duende y una oración sin una palabra.• Responden: ¿De qué creen que tratará el cuento?• Escuchan el cuento: <p>El cuento trata de un duende que no le gustaba ser ordenado con ninguna de sus cosas, especialmente con sus trabajos. Pero no solo era así en el colegio sino también en la casa, siempre andaba desordenando todo y cuando se le pedía que ordenaran algo se iba corriendo a su cuarto. Esto sucedía todos los días.</p> <p>Hasta que un día, llegó más temprano que de costumbre al colegio y cuando nadie lo veía, desordenó todo el salón, incluso las palabras mágicas. Cuando el director viendo tremendo desastre le dijo: Por haberte portado mal. Cada vez que quieras escuchar un cuento tendrás que ponerlo en orden primero porque todas las oraciones se desordenarán. Por eso pedirás ayuda a todos los niños y ellos te enseñarán que es ser ordenado.</p>	Imágenes

- Responden:
- ¿Cuál creen que sea el título del cuento?
- ¿Quién es el personaje?
- ¿Qué pasó al final con el duende?
- ¿Por qué sucedió esto?
- ¿Qué haríamos si nos sucede lo mismo que al duende?
- Formamos dos columnas y nos dirigimos a la sala de cómputo.
- Ingresan en orden a la sala de cómputo.
- Escuchan las indicaciones de la profesora: Niños, presionen el botón del CPU y luego del monitor.
- Ingresan al software Clic, al cuento "El Columpio Infantil"
- Siguen las instrucciones dando clic en la flecha inferior derecha para avanzar en el cuento.
- Siguen las indicaciones del software.
- Responden:
- ¿Qué sucedió con la niña del columpio?

PC
Software Clic

- ¿Por qué no podía divertirse?
- ¿Cómo solucionaron el problema?
- Realizan las actividades propuestas: sopa de letras, verdadero o falso, ordenar oraciones.

La niña pequeña cogió su osito de peluche y el columpio empezó a moverse.

Una madre fue con su hija pequeña a columpiarse en el parque, pero el columpio no se movía.

La niña de las coletas se sentó detrás de la niña del gorro verde.

Una chica con el gorro verde se sentó detrás de la niña pequeña.

La niña de los pantalones marrones se sentó detrás de la niña de las coletas.

Ordena estas frases del cuento que acabas de leer

- Responder: ¿Les pareció fácil ordenar las oraciones?, ¿Qué debíamos hacer primero?

- Escuchan la explicación de la profesora:

“Así como encontramos frases de un cuento desordenadas, también podemos encontrar palabras desordenadas dentro de una oración.

En una oración, la palabra desordenada representa a la pieza de un rompecabezas desarmado y en desorden, si falta una pieza no puede armarse bien. Cuando a una oración le falta orden, se llama oración desordenada, por eso siempre se debe de leer bien, y después escribir la oración que tenga más sentido. Para ello debemos identificar el inicio y el final de la oración.

- Se escriben las conclusiones en la pizarra.

- Observan oraciones desordenadas del cuento “El Columpio Infantil”, en diversas tiras de papelógrafo

- Salen voluntarios a ordenar cada oración.

- Copian en su cuaderno las conclusiones:

Oraciones escritas en tiras.

Oraciones desordenadas

Una oración desordenada es aquella que tiene las palabras fuera de orden, sin tener sentido.
El trabajo de corregir esa oración es el ordenar todas las palabras presentes para dar sentido a la oración.

Ejemplo:

El/ jugó/ equipo/ y ganó/ de Junior/ en las Olimpiadas.

El equipo de Junior jugó y ganó en las Olimpiadas.

- Copian los ejemplos que ordenaron en su cuaderno.
- Reciben la ficha "Trabajemos en Clase" (Anexo 02)
- Responden:
 - ¿Qué aprendimos hoy?
 - ¿Cómo lo hemos aprendido?
 - ¿Para qué lo podemos utilizar?
- Copian la actividad para la casa: Resuelve la ficha "Ordenando, ordenando" (Anexo 03)

Ficha

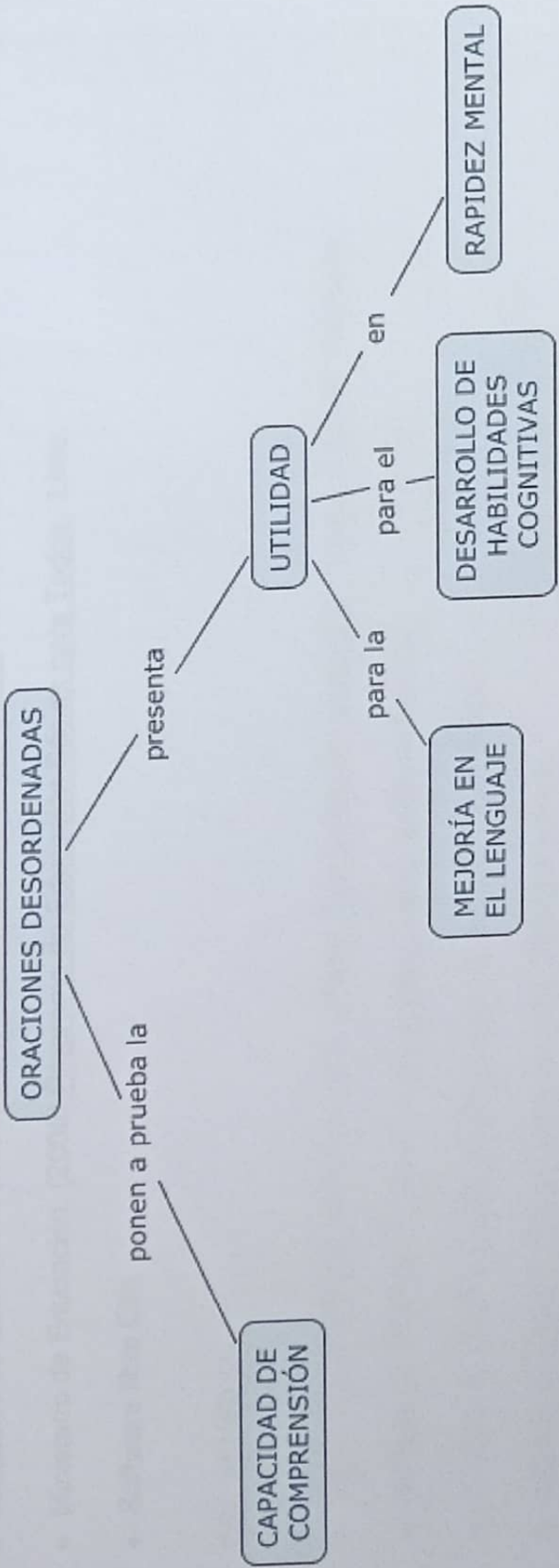
Ficha

V. EVALUACIÓN:

Área	Instrumento		Indicador	Calificación
	Del Docente	Del alumno		
Comunicación	Ficha de evaluación	Ficha "Trabajamos en clase"	-Ordena las oraciones siguiendo las ideas del texto.(4p) - Responde con coherencia a las preguntas planteadas. (4p)	AD = 8 A = 6-7 B = 4 - 5 C = 0 - 3

Área	Instrumento		Criterios	Calificación
	Del Docente	Del alumno		
Comunicación	Lista de cotejo	Participación en clase	- Muestra satisfacción cuando realiza una actividad. (2p) -Respeto el trabajo de sus compañeros (2p) -Trabaja correctamente en la sala de cómputo (2p)	AD = 6 A = 4 B = 2 C = 0

ANEXO 1 DEL MÓDULO N° 16



VI.REFERENCIAS:

DEL DOCENTE:

- Ministerio de Educación. (2006) Diseño Curricular Básico Primaria. Lima, Editorial Mavec.
- Ministerio de Educación. (2006) Programa de Educación Básica para Todos. Lima.
- Software libre Clic.

DEL ALUMNO:

- GRUPO EDITORIAL SANTILLANA. (2000), Comunicación Integral 2. Lima, Editorial Santillana.
- NORMA EDITORES. (2004) Travesías 2. Lima. Editorial Norma.
- OJEDA, E. (2009) Palabras Mágicas 2 – Lima. Editorial Corefo.
- ARIAS, S. (2004) Abrapalabra 2. Lima, Editorial Norma.
- Software libre Clic.

"TRABAJAMOS EN CLASE"

Nombres y apellidos: _____

Fecha: _____



AMIGOS, ORDENEMOS ESTAS ORACIONES:

rojo. El abrigo mi de mamá es

ama a mi Mi papá. mamá

Pepe. mi amigo Ese de perro es

pinta bici Juan de azul. su

"ORDENANDO, ORDENANDO"

Nombres y apellidos: _____

Fecha: _____



ORDENEMOS ESTAS ORACIONES:

tiene cuento un de María Pinocho.

perro ladra Tu Oto mucho.

Javier mucho. moto La de corre

tres de tiene Maribel chistes. libros

MÓDULO N° 17: "Continuando la historia"

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Institución Educativa: "Madre Admirable"
- 1.2. Grado: 2do
- 1.3. Fecha: Viernes 06 de Noviembre del 2009 (Plan Lector)
- 1.4. Duración: 80 minutos.
- 1.5. Profesora:
 - Tatiana Rojas Benites.
 - Francis Soto Gómez.
 - Karina Vargas Agüero.
 - Elizabeth Velezmoro Rubio.

II. CONTENIDOS ESPECÍFICOS: (Anexo 01)

III. ORGANIZACIÓN DEL ÁREA:

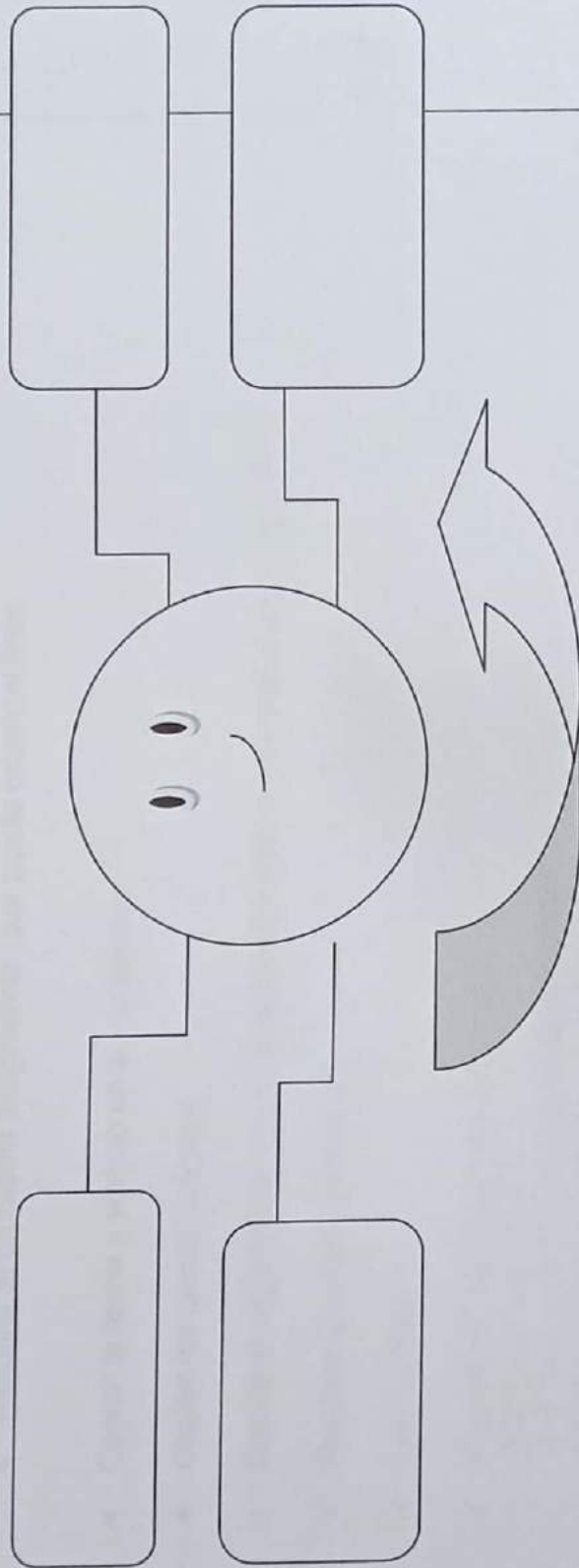
Área	Organizador	Competencia	Capacidad	Conocimiento	Actitud	Indicador
Comunicación	Producción de textos.	Produce textos cortos de tipo narrativo y descriptivo a través de los cuales comunica sus experiencias, intereses, deseos y necesidades utilizando los elementos lingüísticos adecuados y expresa satisfacción, con lo que escribe.	Escribe textos con originalidad, continuando la historia en base a lo leído.	Continuación de la historia.	Respeto a los demás, solicita y espera su turno para hablar.	<p>Escribe un final para la historia leída.</p> <p>Respeto el trabajo de sus compañeros.</p>

IV. DESARROLLO DEL MÓDULO:

Estrategias	Materiales
<ul style="list-style-type: none"> • Escuchan: "Buenos días chicos, hoy nos visita nuevamente nuestra amiga especial , vamos a llamarla" • Llaman y observan un títere. • Escuchan: "Hola amiguitos, hoy he venido a visitarlos porque quiero que me ayuden a continuar una historia , pues ayer mi mamá comenzó a contármela pero se detuvo porque la llamaron , y yo quiero terminarla con ayuda de todos ustedes" • Escuchan a la maestra: ¿Quieren ayudar a nuestra amiga?, para ayudarla primero observaremos el siguiente cuento (Anexo 02) • Responden las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué observamos? - ¿De qué trata el cuento? - ¿Por qué el elefante bebé es diferente a sus padres? - ¿Qué sucede al final? • Se resalta, junto con ellos, el final del cuento. • Escuchan: "Después del nudo, en el desenlace se trata de dar solución a los problemas o situaciones presentadas" • Observan otro cuento , esta vez inconcluso (Anexo 03) • Responden las siguientes preguntas: 	<p>Títere.</p> <p>Cuento en papelote.</p> <p>Ficha</p>

- ¿De qué trata el texto?
- ¿Por qué Nano se sentía triste?
- ¿Cuál crees que sea el milagro que ocurra?

- Elaboramos un organizador visual (incompleto) de la historia con los niños :



- Completamos el organizador con sus ideas.
- Despiden al títere.

- Se escriben en la pizarra (con las ideas de los niños), los pasos para escribir el final de un cuento.

CONTINUANDO LA HISTORIA

Para continuar un cuento, debemos seguir los siguientes pasos:

1. Leer detenidamente el cuento.
 2. Identificar sus partes.
 3. Identificar la situación problema.
 4. Resolver el problema imaginando que puede ocurrir al final.
- Copian la fecha y el título en el cuaderno.
 - Copian los pasos descritos.
 - Copian el organizador visual de la historia que ha sido elaborado en la pizarra.
 - Reciben una ficha (Anexo 04)
 - Leen la ficha.
 - Responden las siguientes preguntas:
 - ¿De qué trató el texto?
 - ¿Por qué la perrita se separó de su mamá?
 - ¿Cómo estaba la perrita?
 - ¿Cómo crees que termine la historia?
 - Responden las siguientes preguntas:
 - ¿Qué aprendimos hoy?
 - ¿Cómo nos sentimos?
 - Tarea: Lee un cuento y continua la historia, dándole un nuevo final.

Ficha.

V. EVALUACIÓN:

Área	Instrumentos		Indicador	Calificación
	Del docente	Del alumno		
Comunicación	Ficha de evaluación	Ficha : "La perrita Shiva"	-Con coherencia (2p) -Dando solución al problema (2p) -Con creatividad (2p)	AD=06 A=5 B=4 C=0-3

Área	Instrumentos		Criterios	Calificación
	Del docente	Del alumno		
Comunicación	Lista de cotejo.	Participación en clase.	-Sigue indicaciones (3p) - Participa en clase.(3p) -Respeto la participación de sus compañeros (3p) - Trabaja con orden y limpieza (3p)	AD=12 A=10-11 B=7-9 C=0-6

VI. REFERENCIAS:

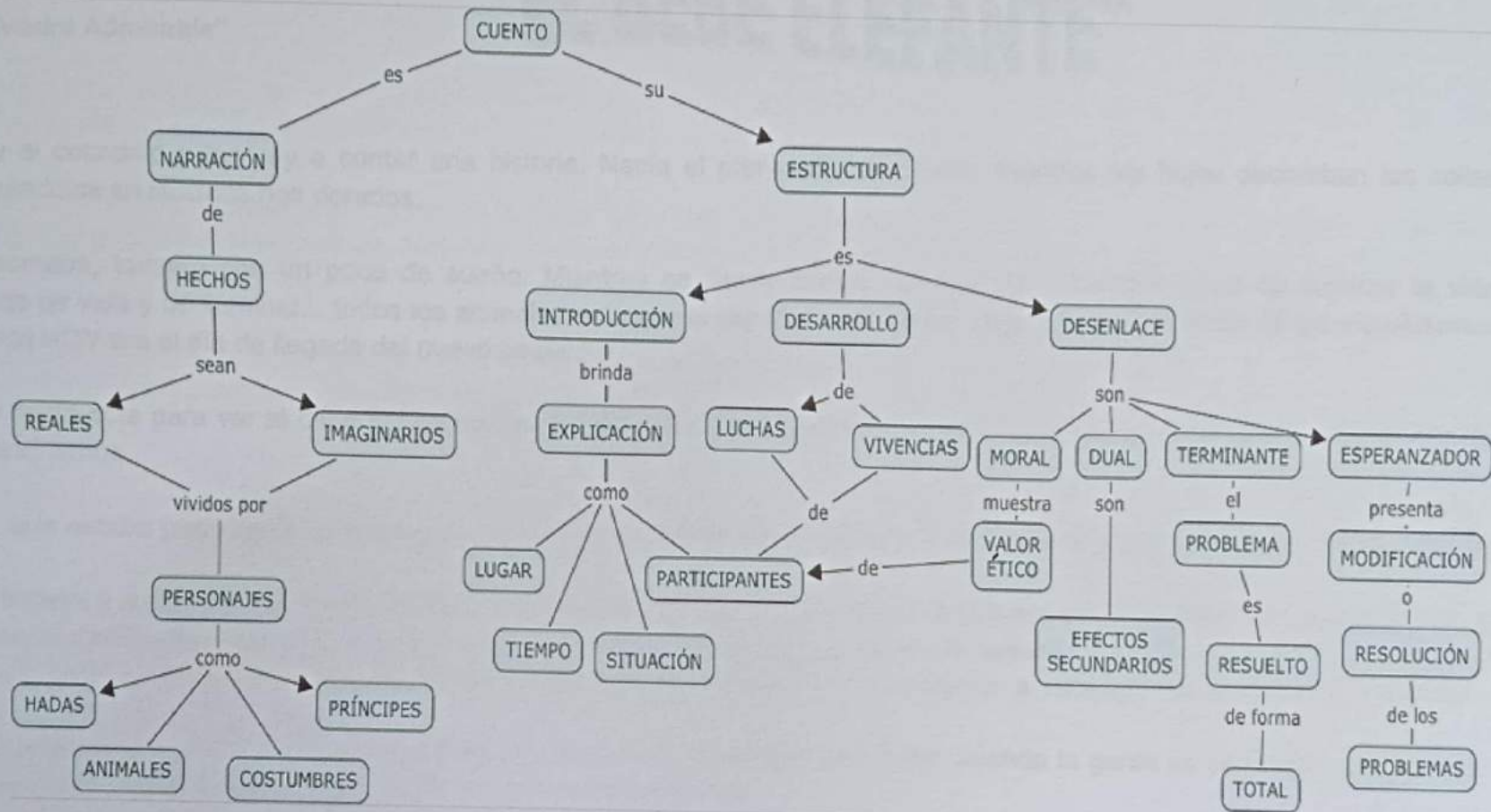
DEL DOCENTE:

- Ministerio de Educación. (2006) Diseño Curricular Básico Primaria. Lima, Editorial Mavec.
- Ministerio de Educación. (2006) Programa de Educación Básica para Todos. Lima.

DEL ALUMNO:

- GRUPO EDITORIAL SANTILLANA . (2000) Comunicación Integral 2. Lima, Editorial Santillana.
- NORMA EDITORES. (2004) Travesías 2. Lima, Editorial Norma.
- OJEDA , E. (2009) Palabras Mágicas 2 .Lima, Editorial Corefo.
- ARIAS , S. (2004) Abrapalabra 2. Lima , Editorial Norma

ANEXO 1 DEL MÓDULO N° 17



"EL BEBE ELEFANTE"

I.E.P.G. "Madre Admirable"

Hola, soy el cocodrilo y les voy a contar una historia. Nació el primer día de otoño, mientras las hojas decoraban las calles, transformándolas en mullidos ríos dorados.

El sol asomaba, todavía con un poco de sueño. Mientras se desesperaba, cumplía con su diaria tarea de iluminar la vida. Y hablando de vida y de iluminar... todos los animales estábamos esperando al nuevo integrante de la familia de los paquidermos. Justamente HOY era el día de llegada del nuevo pequeñín.

La gente hacía cola para ver al bebé recién nacido. En la entrada del zoológico había largas filas de chicos para votar el nombre que le pondríamos.

Mi jaula, que estaba justo frente al terreno de los elefantes, me permitía observar todo lo que allí ocurría, casi sin perder detalle.

Pasó el tiempo, y Junior, así habíamos llamado al bebé que hoy ya tiene 5 años, veía que era un tanto diferente de sus padres. La trompa no le crecía, su boca era enorme y llena de dientes, arrastraba la panza al caminar y tenía una larga y robusta cola.
- Mamá -, decía el pequeño, - me da la sensación que no me parezco demasiado a ustedes... que soy muy diferente. -

Dos días transcurrieron con la inquietante pregunta de Junior, hasta que una tarde, cuando la gente ya se había marchado, los orgullosos papás elefantes se sentaron a charlar con su pequeño hijo.

Entonces le explicaron que como mamá no podía tener elefantitos en su panza, habían decidido adoptar un bebé... y tuvieron la suerte de tenerlo a él. Que es un tanto diferente, es cierto... después de todo había salido de la panza de una "cocodrila". Pero a quién podía importarle si tenía orejas grandes.

Después de todo y con todo, un hijo es un hijo tal como es, y se lo conoce por el corazón y no por el color o la forma.

"El amor es el único capaz de decidir quién es hijo de quién."

El elefantito con aspecto de cocodrilo, se quedó pensando un buen rato. Luego, miró a sus padres y les dijo:
- Mami, papi,... ahora sí que los quiero mucho más que antes.-

Desde mi jaula, pude entonces ver un nuevo milagro. Mientras Junior dormía, comenzó a crecerle una pequeña y hermosa trompita. Y que a nadie le quepa duda, que esta transformación era debido al fuerte sentimiento de amor que unía a esta gran familia.

Ustedes se preguntarán cómo es que yo sé tanto de esto... Bueno, les diré que la familia de este cocodrilo que les habla, está formada por un papá oso gris y una mamá panda.

El sol comenzó a esconderse dejando que la luna se refleje en el lago de los flamencos rosados... el silencio absorbió el bullicio de la multitud, y el otoño siguió su camino hacia el no tan frío invierno del Jardín zoológico.

FIN



Anexo 3 del módulo N° 17

I.E.P.G. "Madre Admirable"

"EL GRAN MILAGRO"

COMUNICACIÓN
2do grado

En un precioso árbol nació un alegre y risueño gusanito llamado Nano. Un habitante que dio mucho de qué hablar en el bosque.

Es que desde que nació, Nano siempre se ha portado distinto de los demás gusanos. Caminaba más despacio que una tortuga, tropezaba en casi todas las piedras que encontraba por delante, y cuando intentaba cambiar de hojas... ¡qué desastre!...siempre se caía. Por esa razón, la colonia de los gusanos le llamaba de gusanito torpecillo.

A pesar de las burlas de sus compañeros, Nano mantenía siempre su buen humor. Pero un día, llegado el otoño, mientras Nano se daba un paseo por los alrededores, una gran nube cubrió rápidamente todo el cielo, y una gran tormenta cayó. Nano, que no tuvo tiempo de llegar a su casa, intentó abrigarse en una hoja, pero de ella se resbaló y acabó cayéndose al suelo. Había roto una de sus patitas, y se había quedado cojo.

Agarrado a una hoja, Nano empezó a llorar. Es que ya no podía jugar, ni irse de



paseo, ni caminar... Pero, una noche, cuando Nano estaba casi dormido, una pequeña luz empezó a volar a su alrededor. Primero, pensó que sería una luciérnaga, pero la luz empezó a crecer y a crecer y de repente, se transformó en un hada vestida de color verde.

Nano, asustado, le preguntó: - ¿Quién eres tú? Y le dijo la mujer: - Soy un hada y me llamo naturaleza. - ¿Y por qué estás aquí? Preguntó Nano. - He venido para decirte que cuando llegue la primavera, ocurrirá un milagro que te hará sentir la criatura más feliz y libre del mundo, explicó el hada.

- Y ¿qué es un milagro? Continuó Nano. - Un milagro es algo jextraordinario, estupendo, magnífico!..... Explicó el hada y, enseguida desapareció.

FIN

¡Completemos la historia!

Nombre: _____

Fecha: _____

1. Lee con atención el siguiente texto y complétalo:

LA PERRITA SHIVA

Me llamo Shiva, soy una perrita color canela. Soy muy inteligente .

Cuando era muy chiquita me separaron de mi mamá. Estaba muy enferma y no me podía cuidar. Sola anduve por la calle, entre la gente y nadie me podía ayudar. Pasé frío, hambre, sueño y miedo en tanto andar.

Un día de mucha lluvia torrencial, me escondí del mundo, y mis ojos lloraron entre los truenos y sólo le pedía a la vida una familia que cuidara de mí y me quisiera tanto como yo las querría si la tuviera conmigo. Tiritaba de frío y me puse enferma.

Empecé a perder mi pelo y me picaba todo el cuerpo.

Al salir de mi cobijo la gente me miraba y salía huyendo. Pude ver mi imagen en un escaparate y la verdad daba miedo:
flaca por el hambre, sucia, mojada y con poco pelo.

FIN



MÓDULO N° 18: "Pronombres personales: Ideas principales y secundarias"

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Institución Educativa: "Madre Admirable"
- 1.2. Grado: 2do
- 1.3. Fecha: 10 de Noviembre del 2009
- 1.4. Duración: 90 minutos (Comunicación)
- 1.5. Profesora:
 - Tatiana Rojas Benites.
 - Francis Soto Gómez.
 - Karina Vargas Agüero.
 - Elizabeth Velezmoro Rubio.

II. CONTENIDOS ESPECÍFICOS: (Anexo 01)

III. ORGANIZACIÓN DEL ÁREA:

Área	Organizador	Competencia	Capacidad	Conocimiento	Actitud	Indicador
Comunicación	Comprensión de textos	Comprende textos narrativos y descriptivos de estructura sencilla, a partir de sus experiencias	Infiere el significado de palabras nuevas, teniendo en cuenta sus experiencias previas y	Pronombres personales. Ideas principales y secundarias.	Muestra una actitud crítica frente a diversos textos que lee.	Identifica los pronombres personales en textos cortos. Identifica ideas principales y secundarias con ayuda del Software Clic.

	previas, los reconoce como fuente de disfrute y conocimiento de su entorno inmediato.	buscando en el diccionario.		Muestra satisfacción cuando realiza una actividad
--	---	-----------------------------	--	---

IV. DESARROLLO DEL MÓDULO

Estrategias	Materiales
<ul style="list-style-type: none"> • Observan la imagen de animalitos. • Responden: <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué observamos? - ¿Quiénes aparecen en la imagen? - ¿Por qué todos los animalitos están juntos? - ¿Qué creen que ha sucedido para que todos ellos estén juntos? ¿Por qué? • Escuchan el cuento: <p style="text-align: center;">“Choco busca una mamá”</p> <p>El cuento trata de un pollito llamado Choco que no tenía mamá, vivía solo y un día decidió con firmeza salir al mundo a buscar a su mamá. Por más que él buscaba, no podía encontrar a nadie que quisiera ser su mamá. Le preguntó a la señora pata: ¿Tú quieres ser mi mamá? Pero la señora pata le respondió: ¡Yo no puedo ser tu mamá! Porque cuando quiera nadar con mis hijos no</p> 	Imágenes.

podrás nadar con nosotros. Luego, le preguntó a la señora serpiente y ella le respondió: ¡Yo no puedo ser tu mamá porque yo vivo en lo árboles y tú no podrías subir. Choco fue a visitar a su amigo el cocodrilo Lorenzo y le dijo: Amigo ¿Conoces a alguien que quiera ser mi mamá?, y él le respondió: Si quieres dile a mi mamá, ella si te adoptará. Cuando Choco llegó a la casa de Lorenzo, salió la señora osa y le dijo: ¡Hola hijito! ¿Cómo estás? Choco se quedó sorprendido, la mamá debería de ser cocodrilo como su amigo pero ella le explicó que lo importante de ser mamá era cuidar a sus hijos y decidió adoptar a Choco. Desde ese día son una familia feliz.

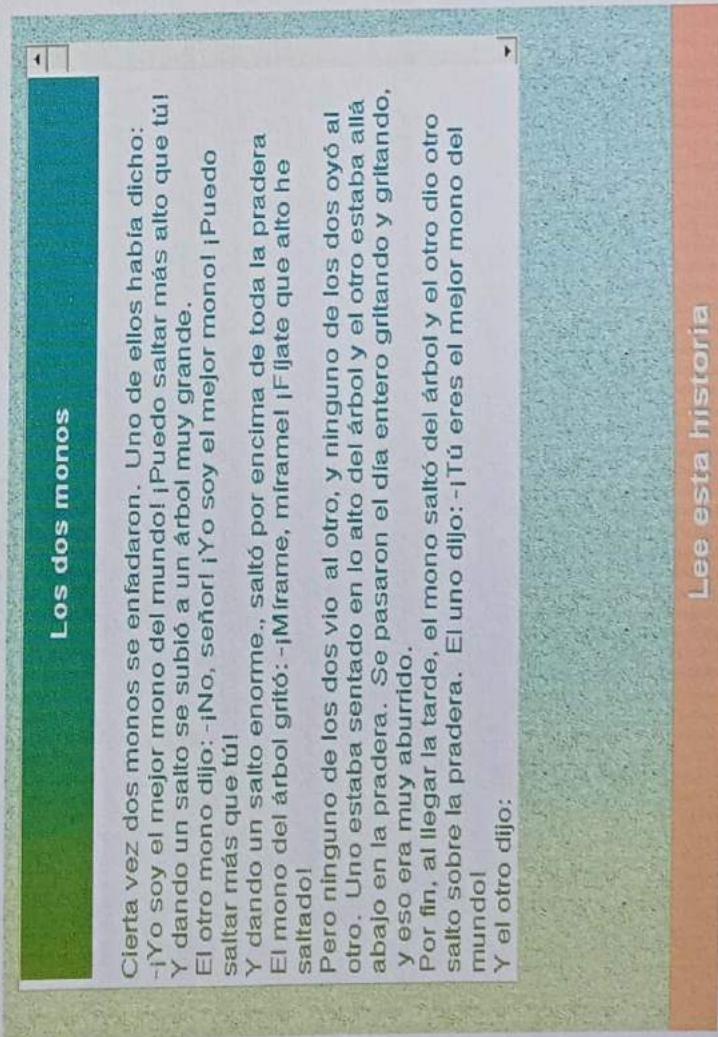
- Responden:
 - ¿Cuál creen que es el título del cuento?
 - ¿Quién es el personaje?
 - ¿Qué sucedió con el Choco al final?
 - ¿Cuál crees que es la idea principal del cuento?
- Se anotan las respuestas en la pizarra.
- Escuchan la explicación de la maestra:

Para identificar las ideas principales en un texto debemos tener en cuenta lo siguiente:

1. *Identificar los detalles más importantes de cada uno de los párrafos.*
2. *Luego identifica y subraya las ideas más importantes en cada uno de los párrafos basándose en los detalles que hemos señalado antes.*
3. *Contesta a la siguiente pregunta: ¿Cuál o cuáles son las ideas más importantes que el autor pretende explicar?*

Para identificar las ideas secundarias en un texto debemos tener en cuenta lo siguiente:

1. Explica y desarrolla el contenido de la idea principal
 2. Expresa datos accesorios, detalles, ejemplos, anécdotas, que complementan a la idea principal; por ello, ésta seguirá teniendo sentido, aunque se supriman ideas secundarias.
 3. En sí misma tiene poco sentido, adquiere un sentido más amplio al relacionarse con la idea principal de la que depende
 4. Da argumentos que sirven para afirmar o rechazar la idea principal.
- Forman dos columnas y nos dirigimos a la sala de cómputo.
 - Ingresan en orden a la sala de cómputo.
 - Escuchan las indicaciones de la profesora: Niños, presionen el botón del CPU y luego del monitor
 - Ingresan al software clic al cuento : " Los dos monos"



Computadoras.
 Software Clic

- Siguen las instrucciones dando clic en la flecha inferior derecha para avanzar en el cuento.

- Identifican las ideas principales y secundarias del cuento.

- Comparten sus respuestas y se verifica.

- Copian en su cuaderno los pasos para hallar las ideas principales y secundarias.

- Responden: ¿Qué creen que suceda cuando ya no queremos repetir los nombres del cuento?, ¿Cómo los podemos reemplazar?

- Escuchan la explicación de la maestra:

“En un texto corto cuando queremos reemplazar los nombres de personas para no repetirlos a lo largo de la historia, es cuando usamos los pronombres personales que son palabras que representan a la persona de quien se habla. Existen 3 formas de expresarse (observan el cuadro de pronombres):

En primera persona que es cuando alguien habla de sí mismo, y la segunda y tercera persona que son utilizadas para hablar de otras personas.

- Copian en su cuaderno la explicación.

Pronombres Personales.

Los pronombres personales son aquellas palabras que reemplazan a una persona, animal o cosa dentro de un texto corto para evitar la repetición de los nombres.

Personas	Formas
Primera	Singular: Yo, mi, conmigo. Plural: Nosotros, nosotras
Segunda	Singular: Tú, ti, te, contigo Plural: Vosotros, vosotras,
Tercera	Singular: Él, ella, ello, lo, la, le, se, consigo Plural: Ellos, ellas

- Usamos la primera persona para hablar de uno mismo.
Ejm : Yo compro en el mercado.
- Usamos la segunda y tercera persona para referirnos a los demás
Ejm: Tú paseas por el parque.
Ustedes hicieron su tarea.

- Reciben la ficha "Aprendiendo juntos".

- Responden :
 - ¿Qué hemos aprendido hoy?
 - ¿Cómo lo hemos aprendido?
 - ¿Para qué lo podemos utilizar?

- Reciben la actividad para casa:
"Escribe un pequeño cuento con los siguientes pronombres: YO, TÚ, ÉL"

Ficha

V.- EVALUACIÓN

Área	Instrumentos		Indicador	Calificación
	Del docente	Del alumno		
Comunicación	Ficha de evaluación	Ficha "Aprendiendo juntos"	-Escribe los pronombres personales correspondan.(7p) -Escribe un pequeño cuento (4p) -Identifica ideas principales y secundarias.(9 p)	AD=20 A=15-19 B=11-14 C=0-10

Área	Instrumentos		Criterios	Calificación
	Del docente	Del alumno		
Comunicación	Lista de cotejo.	Participación en clase.	-Sigue indicaciones (3p) - Participa en clase.(3p) -Respeto la participación de sus compañeros (3p) -Cuida los materiales de cómputo (3p)	AD=12 A=10-11 B=7-9 C=0-6

VI. REFERENCIAS:

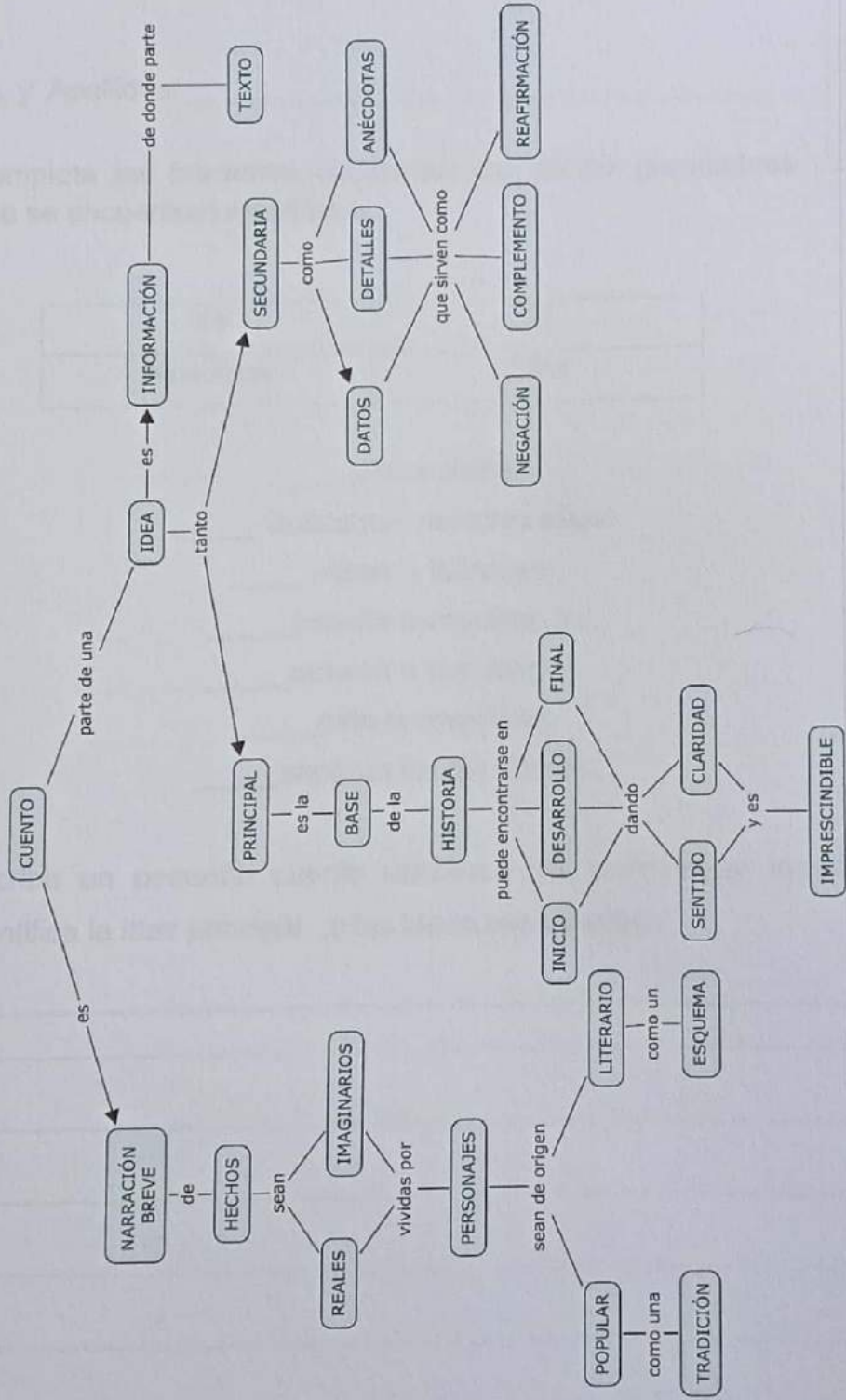
DEL DOCENTE:

- Ministerio de Educación. (2006), Diseño Curricular Básico Primaria, Lima, Editorial Mavec.
- SANTILLANA. Diálogos 2- Guía para el maestro, Lima, Editorial Santillana.
- Software libre : Colec clic

DEL ALUMNO:

- GRUPO EDITORIAL SANTILLANA. Diálogos 2, Lima, Editorial Santillana.
- IPENZA, S. (2006), ExpresaT 2, Lima, Editorial Ipenza.
- Software libre : Colec clic

ANEXO 1 DEL MÓDULO N° 18



Aprendiendo juntos



Nombres y Apellidos: _____

- 1.- Completa las oraciones colocando uno de los pronombres que se encuentran resaltados:

Yo	Él
Nosotros	Ellos

_____ veo a María.

_____ buscamos nuestras sillas.

_____ miran la televisión.

_____ estudia comunicación

_____ quieren a sus amigos.

_____ pido la respuesta.

_____ esperan los autobuses.

- 2.- Escribe un pequeño cuento utilizando los pronombres resaltados, identifica la idea principal y las ideas secundarias:

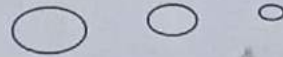
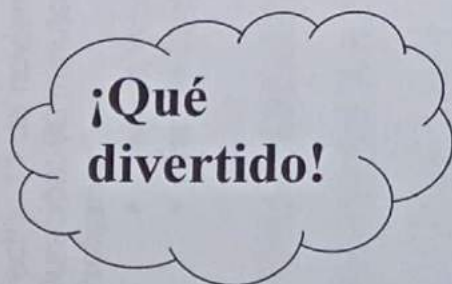
La idea principal es:

Las ideas secundarias son:

1.

2.

3.



MÓDULO N° 19: "Término excluido: Secuencia narrativa"

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Institución Educativa: Madre Admirable
- 1.2. Grado: 2do
- 1.3. Fecha: 11 de noviembre del 2009
- 1.4. Duración: 90 minutos
- 1.5. Profesora:
 - Tatiana Victoria Rojas Benites
 - Francis Soto Gómez.

- Karina Vargas Agüero.
- Elizabeth Velezmoro Rubio

II. CONTENIDOS ESPECÍFICOS: (Anexo 01)

III. ORGANIZACIÓN DEL ÁREA:

Área	Organizador	Competencia	Capacidad	Conocimiento	Actitud	Indicador
Comunicación	Comprensión de textos	Comprende textos narrativos y descriptivos de estructura sencilla, a partir de sus experiencias previas, los reconoce como fuente de disfrute y conocimiento de su entorno inmediato.	Lee en forma oral o silenciosa textos de su interés infiriendo significados, distinguiendo elementos formales e identificando la secuencia y contenido	Término excluido Secuencia narrativa.	Muestra agrado e interés por la lectura.	Identifica el término excluido en textos que lee y ordena la secuencia narrativa. Participa en las actividades programadas

- Decidió hacer una ensalada de frutas.
- Para ello fue a la tienda.
- Compró: manzana, plátano, sandía, huevos, uvas, mango y papaya.
- Escuchan: "Para poder ordenar correctamente el texto, primero debemos leer con atención las oraciones, encontrando el inicio y final del cuento. Luego podemos ordenar la parte intermedia"
- Copian las conclusiones y ejemplo en su cuaderno (Con el título Secuencia Narrativa)
- Responden las siguientes preguntas:
 - ¿Qué compró Daniela?
 - ¿Todas son frutas?
 - ¿Cuál no es fruta?
- ¿Cómo podemos llamar a ésta palabra que no guarda relación con las demás palabras?
- Escuchan:

Término excluido

Se llama término excluido a la palabra que dentro de un grupo no guarda relación con las demás.
Ejemplos: Manzana, plátano, sandía, huevo, uvas, mango y papaya.
El término excluido del grupo anterior es huevo, pues no es fruta.

- Copian la fecha y título en el cuaderno.
- Escriben las oraciones del texto como ejemplo.
- Forman columnas.
- Nos dirigimos a la sala de cómputo.
- Trabajamos con el software Clic: "La gata y el pájaro"

Software Clic

El pájaro y una ardilla le decían que volara y saltara.

La gata se cayó por el agujero de la escalera y salió corriendo.

La gata se quedó sola y muerta de miedo en la casa.

Pero el pájaro subió a lo más alto de la casa y echó a volar.

Érase una gata que quería atrapar a un pájaro.

Ordena estas frases del cuento que acabas de leer

- Desarrollamos las actividades del software.
- Responden las siguientes preguntas:
- ¿Cuál es el término excluido? ¿Por qué?
Gato, pájaro, manzana, lechuga, ardilla.
- Reciben una ficha (Anexo 2)
- Resuelven y entregan la ficha.
- Responden las preguntas:
¿Qué aprendimos hoy?
¿Cómo nos sentimos?
- Para casita: Crea un pequeño cuento y haz un dibujo de cada escena, para luego mostrarlas a tus compañeros.

Ficha

V. EVALUACIÓN:

Área	Instrumento		Indicador	Calificación
	Profesor	Alumno		
Comunicación	Ficha de evaluación	Ficha de "Demuestro lo aprendido"	<ul style="list-style-type: none"> - Identifica correctamente la secuencia narrativa del cuento (4p) - Identifica el término excluido (2p) 	AD= 6 A = 4 B = 2 C = 0

Área	Instrumento		Indicador	Calificación
	Profesor	Alumno		
Comunicación	Lista de cotejo	Participa en las actividades programadas.	<ul style="list-style-type: none"> - Participa en clase (3p) - Trabaja en clase (3p) - Respeta el trabajo de sus compañeros (3p) - Mantiene el orden y cuidado de la sala de cómputo (3p) 	AD= 12 A = 10 - 11 B = 6 - 9 C = 0 - 5

VI.REFERENCIAS:

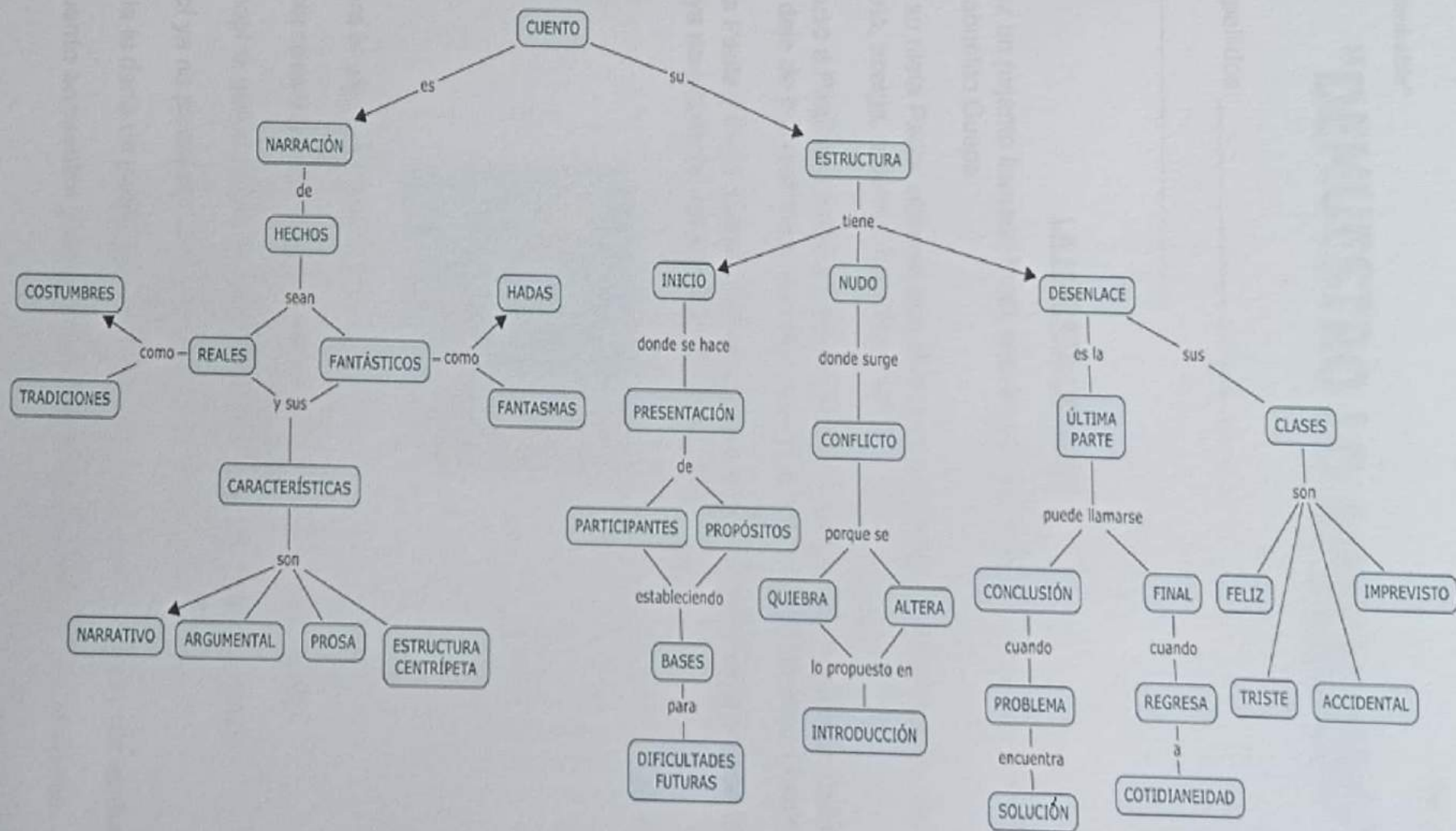
DEL DOCENTE :

- Ministerio de Educación. (2006), Diseño Curricular Básico Primaria, Lima, Editorial Mavec.
- SANTILLANA. Diálogos 2- Guía para el maestro. Lima, Editorial Santillana.
- Software Clic Colec1

DEL ALUMNO:

- GRUPO EDITORIAL SANTILLANA. Diálogos 2. Lima, Editorial Santillana.
- IPENZA, S. (2006) Exprésat 2. Lima, Editorial Ipenza.
- Software Clic Colec1

ANEXO 1 DEL MÓDULO N° 19



"DEMUESTRO LO APRENDIDO"

Nombres y apellidos: _____

Fecha: _____

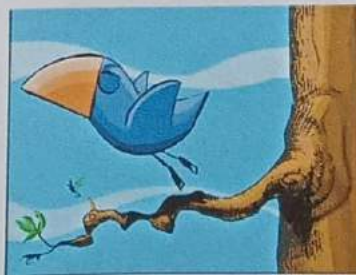
LA HUERTA DE GUEPE

Había una vez un pajarito llamado Piopí, que le gustaba mucho comer las verduras de la huerta del abuelito Guepe.

Una mañana su nieta Paola, observó que Piopí picaba las verduras del huerto, entre ellas: zanahoria, acelga, rabanito, cebolla y leche.

Paola le propuso a Piopí que todos los días le daría un platito con un poco de cada verdura y así deje de picotear todas las verduras de la huerta de su abuelito Guepe.

Desde ese día Paola y Piopí, fueron grandes amigos y su abuelito Guepe estaba feliz porque Piopí ya no picoteaba las verduras de su huerto.



1. Enumera la siguiente secuencia narrativa:

- () Paola observaba que Piopí picoteaba las verduras de la huerta.
- () A Piopí le gustaba comer verduras de la huerta del abuelito Guepe.
- () Piopí ya no picoteaba verduras del huerto del abuelito Guepe.
- () Paola le daría un platito con verduras para que deje de picotear las verduras.

2. En el cuento encuentra y encierra una palabra que es término excluido.

MÓDULO N° 20: Creando y Publicando nuestro cuento

I. DATOS GENERALES:


- 1.1. Institución Educativa: "Madre Admirable"
- 1.2. Grado: 2do
- 1.3. Fecha: 13 de Noviembre del 2009
- 1.4. Duración: 90 minutos (Plan Lector)
- 1.5. Profesora:
 - Tatiana Rojas Benites.
 - Francis Soto Gómez.
 - Karina Vargas Agüero.
 - Elizabeth Velezmoro Rubio.

II. CONTENIDOS ESPECÍFICOS: (Anexo 01)

III. ORGANIZACIÓN DEL ÁREA:

Área	Organizador	Competencia	Capacidad	Conocimiento	Actitud	Indicador
Comunicación	Producción de textos	Produce textos cortos de tipo narrativo y descriptivo a través de los cuales comunica sus experiencias, intereses, deseos y necesidades utilizando los elementos lingüísticos adecuados y expresa satisfacción, con lo que escribe.	Redacta un cuento con originalidad	Creación de cuentos.	Disfruta con sus producciones.	<p>Escribe un cuento y lo publica con ayuda de Softwares.</p> <p>Respeto el trabajo de sus compañeros.</p>

IV. DESARROLLO DEL MÓDULO:

Estrategias	Materiales
<ul style="list-style-type: none">• Escuchan la indicación de la profesora: Hoy, vamos a trasladarnos a la sala de informática donde trabajaremos con las computadoras, para ello deberán estar en orden y muy atentos a las indicaciones.• Forman dos columnas y nos dirigimos a la sala de cómputo.• Escuchan las indicaciones de la profesora: Niños, presionen el botón del CPU y luego del monitor.• Ingresen a la página: www.milcuentos.com• Hacen clic en el cuento "Caperucita Roja"  <ul style="list-style-type: none">• Escuchan y leen el cuento	Software milcuentos

- Responden a las siguientes preguntas:

¿A dónde se dirigió caperucita roja?

¿Con quién se encontró?

¿A quién había metido el lobo en una caja?

¿Por quién se hizo pasar el lobo? ¿Por qué?

¿Qué paso al final?

¿Qué hubieras hecho tú en el lugar de la abuelita?

- Escuchan la explicación de la maestra:

Hoy hemos escuchado el cuento de Caperucita Roja, este cuento antes de ser escrito ha tenido que seguir los siguientes pasos.

Todo cuento debe tener lo siguiente:

1. EN EL CENTRO, GRANDE Y LLAMATIVO EL TÍTULO DE TU CUENTO.
2. PIENSA Y DECIDE COMO DESARROLLAR LAS SIGUIENTES PARTES DEL CUENTO:

a) Inicio

Es la primera parte del cuento. En esta parte, el tipo de composición escrita que se utiliza es la descripción. En ella se dan a conocer:

- CUANDO: sucede la historia: época o tiempo
- DONDE: sucede la historia: lugares
- QUIÉN/QUIENES: son los/as protagonistas y como son: personajes del cuento

b) Nudo

Es la parte más importante del cuento, la más significativa, y también la más larga. En ella se diferencian dos partes:

- **PROBLEMA:** Algo especial aparece o sucede
- **ACCIONES/SUCESOS:** Distintas situaciones y hechos para solucionar el problema. Suelen ser varias.

Se cuentan todas las situaciones, líos, enredos y sucesos de los personajes. La composición más usual para esta parte es la conversación, porque los personajes hablan entre ellos, aunque también se utiliza la narración.

c) FINAL - DESENLACE

Es la última parte del cuento y también la más corta. En ella debe terminar la historia. Pueden escribirse:

- **CONCLUSIÓN:** El problema se soluciona
- **FINAL:** Se vuelve a la normalidad o cotidianidad

Existen muchas clases de final: feliz, triste, accidental, imprevisto, sorpresa, etc.

- Escuchan la indicación de la maestra: Hoy nosotros vamos a crear un cuento teniendo en cuenta lo que se ha dicho.

- Observan las siguientes imágenes :



Imágenes



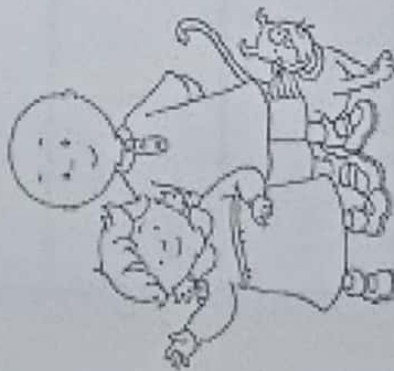
2



3



4



5

Software

- Responder a las siguientes preguntas:

¿Qué observamos en la primera imagen?

¿Qué está haciendo la niña?

¿Se podrá crear un cuento a partir de estas imágenes?

- Crean un cuento colectivo con ayuda de la maestra.
- Ingresan a la siguiente pagina web :
http://portal.perueduca.edu.pe/modulos/m_pancho/



- Eligen el escenario, los personajes y los sonidos que deseen.
- Cada uno va creando su cuento según las indicaciones del software.
- Entran al rincón de publicación y dan clic a publicar.
- Cierran la página web.

- Responden: ¿Qué hemos aprendido hoy?, ¿Por qué es bueno compartir nuestros cuentos?, ¿Cómo nos hemos sentido?
- Reciben la tarea para casa: Ilustra el cuento que creaste (en el cuaderno)

V. EVALUACIÓN:

Área	Instrumentos		Criterios	Calificación
	Del docente	Del alumno		
Comunicación	Lista de cotejo.	Participación en clase.	Escribe un cuento: <ul style="list-style-type: none"> - Respetando sus partes (6 p) - De manera creativa (2p) - Con coherencia (2p) 	AD=10 A= 8-9 B= 6 -7 C=0 -5

Área	Instrumentos		Criterios	Calificación
	Del docente	Del alumno		
Comunicación	Lista de cotejo.	Participación en clase.	<ul style="list-style-type: none"> - Participa en clase (3p) - Levanta la mano para hablar (3p) - Respeta el trabajo de sus compañeros. (3p) - Mantiene el orden de la sala de cómputo. (3p) 	AD=12 A= 10 - 11 B= 6 - 9 C= 0 - 5

VI. REFERENCIAS:

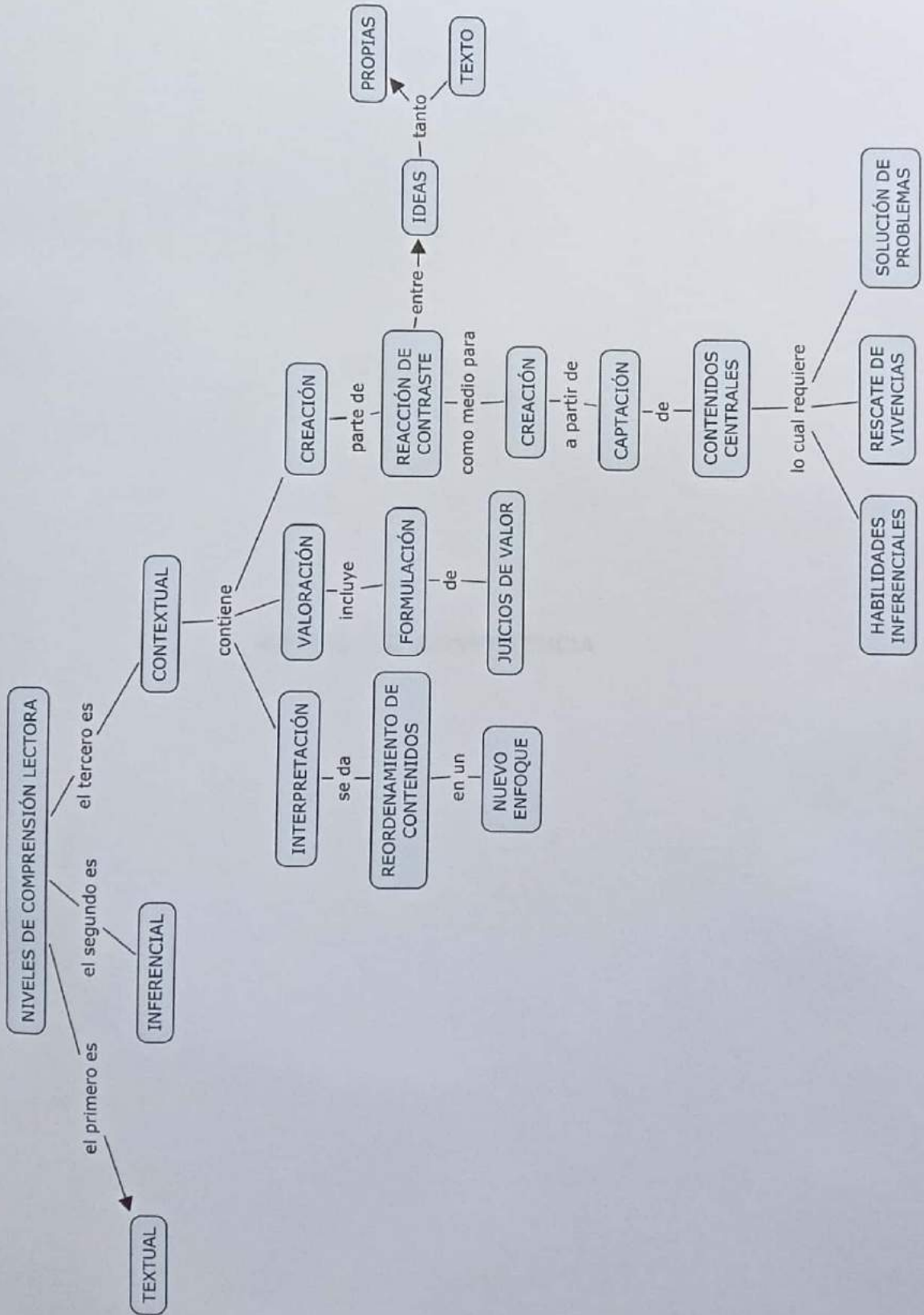
DEL DOCENTE :

- Ministerio de Educación. (2006) Diseño Curricular Básico Primaria. Lima, Editorial Mavec.
- Ministerio de Educación. (2006) Programa de Educación Básica para Todos. Lima.
- Ministerio de Educación. (2009) Comunicación .Lima; Editorial MINEDU.
- Software libre: milcuentos.
- Software libre: Don Pancho

DEL ALUMNO:

- GRUPO EDITORIAL SANTILLANA. (2000) Comunicación Integral 2. Lima, Editorial Santillana.
- NORMA EDITORES. (2004) Travesías 2. Lima, Editorial Norma.
- OJEDA, E. (2009) Palabras Mágicas 2 . Lima, Editorial Corefo.
- ARIAS, S. (2004) Abrapalabra 2 . Lima, Editorial Norma.
- Software libre: Don Pancho

ANEXO 1 DEL MÓDULO N° 20



MATRIZ DE CONSISTENCIA

MATRIZ DE CONSISTENCIA

Título: La aplicación del taller "Comprendo y Aprendo con mi PC" basado en el uso de Softwares Educativos favorece el desarrollo de los Niveles de Comprensión Lectora en el área de Comunicación en los niños de 2° grado "A" de Educación Primaria de la Institución Educativa Parroquial Gratuita "Madre Admirable" del distrito El Agustino perteneciente a la UGEL N° 07.

Año: 5to

Diseño:
Pre Experimental

O₁ X O₂

Integrantes:
Tatiana Victoria ROJAS BENITES.
Francis Victoria SOTO GÓMEZ.
Karina Gianina VARGAS AGÜERO.
Elizabeth Abigail VELEZMORO RUBIO.

Especialidad: Educación Primaria

Asesora:
Ana Gabriela Chávez Morote.

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES		
<p>¿En qué medida la aplicación del Taller "Comprendo y Aprendo con mi PC" basado en el uso de Softwares Educativos favorece el desarrollo de los Niveles de Comprensión Lectora en el área de Comunicación en los niños de 2° grado "A" de Educación Primaria de la Institución Educativa Parroquial Gratuita "Madre Admirable" del distrito El Agustino, perteneciente a la UGEL N° 07?</p>	<p>OBJETIVO GENERAL:</p> <p>Comprobar que la aplicación del Taller "Comprendo y Aprendo con mi PC" basado en el uso de Softwares Educativos favorece el desarrollo de los Niveles de Comprensión Lectora en el área de Comunicación en los niños de 2° grado "A" de Educación Primaria de la Institución Educativa Parroquial Gratuita "Madre Admirable" del distrito El Agustino perteneciente a la UGEL N° 07.</p>	<p>HIPÓTESIS GENERAL:</p> <p>La aplicación del Taller "Comprendo y Aprendo con mi PC" basado en el uso de Softwares Educativos, favorece el desarrollo de los Niveles de Comprensión Lectora en el área de Comunicación, en los niños de 2° grado "A" de Educación Primaria de la Institución Educativa Parroquial Gratuita "Madre Admirable" del distrito El Agustino, perteneciente a la UGEL N° 07.</p>	<p>INDEPENDIENTE: Taller "Comprendo y Aprendo con mi PC" basado en el uso de Softwares Educativos.</p> <p>DEPENDIENTE: Niveles de Comprensión Lectora.</p>		
	<p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS:</p> <p>1. Identificar el desarrollo de los niveles de Comprensión Lectora en el área de Comunicación en los niños de 2° grado "A" de Educación Primaria de la Institución Educativa Parroquial Gratuita "Madre Admirable" del distrito de El Agustino perteneciente a la UGEL N° 07, mediante la aplicación de la prueba de entrada antes de la aplicación del Taller "Comprendo y Aprendo con mi PC", basado en el uso de Softwares Educativos.</p>	<p>SUB-HIPÓTESIS</p> <p>1. La aplicación del Taller "Comprendo y Aprendo con mi PC" basado en el uso de Softwares Educativos, favorece el desarrollo del Nivel Textual de la Comprensión Lectora en el área de Comunicación, en los niños de 2° grado "A" de Educación Primaria de la Institución Educativa Parroquial Gratuita "Madre Admirable" del distrito El Agustino,</p>	<p>INSTRUMENTO: Prueba Escrita</p>		
			CATEGORÍAS	INDICADORES	ÍTEMES
		Nivel Textual	Determina los personajes del texto.	1	
			Recuerda situaciones y detalles del texto	2a 2b	

	<p>2. Aplicar el Taller "Comprendo y Aprendo con mi PC", basado en el uso de Softwares Educativos, en el área de Comunicación en los niños de 2° grado "A" de Educación Primaria de la Institución Educativa Parroquial Gratuita "Madre Admirable" del distrito El Agustino perteneciente a la UGEL N° 07, para favorecer el desarrollo de los Niveles de Comprensión Lectora.</p>	<p>perteneciente a la UGEL N° 07.</p> <p>2. La aplicación del Taller "Comprendo y Aprendo con mi PC" basado en el uso de Softwares Educativos, favorece el desarrollo del Nivel Inferencial de Comprensión Lectora en el área de Comunicación, en los niños de 2° grado "A" de Educación Primaria de la Institución Educativa Parroquial Gratuita "Madre Admirable" del distrito El Agustino, perteneciente a la UGEL N° 07.</p>	<p>Nivel Inferencial</p>	<p>3a 3b 4a 4b 4c 5</p>
	<p>3. Identificar el desarrollo de los niveles de la Comprensión Lectora en el área de Comunicación en los niños de 2° grado "A" de Educación Primaria de la Institución Educativa Parroquial Gratuita "Madre Admirable" del distrito El Agustino, perteneciente a la UGEL N° 07, mediante la aplicación de la prueba de salida, después de la aplicación del Taller "Comprendo y Aprendo con mi PC", basado en el uso de Softwares Educativos.</p>	<p>3. La aplicación del Taller "Comprendo y Aprendo con mi PC" basado en el uso de Softwares Educativos, favorece el desarrollo del Nivel Contextual de Comprensión Lectora en el área de Comunicación, en los niños de 2° grado "A" de Educación Primaria de la Institución Educativa Parroquial Gratuita "Madre Admirable" del distrito El Agustino, perteneciente a la UGEL N° 07.</p>	<p>Nivel Contextual</p>	<p>6</p>
	<p>4. Comparar el desarrollo de los Niveles de Comprensión Lectora en el área de Comunicación en los niños de 2° grado "A" de Educación Primaria de la Institución Educativa Parroquial Gratuita "Madre Admirable" del distrito El Agustino perteneciente a la UGEL N° 07, antes y después de aplicar el Taller "Comprendo y Aprendo con mi PC", basado en el uso de Softwares Educativos.</p>	<p>perteneciente a la UGEL N° 07.</p> <p>3. La aplicación del Taller "Comprendo y Aprendo con mi PC" basado en el uso de Softwares Educativos, favorece el desarrollo del Nivel Contextual de Comprensión Lectora en el área de Comunicación, en los niños de 2° grado "A" de Educación Primaria de la Institución Educativa Parroquial Gratuita "Madre Admirable" del distrito El Agustino, perteneciente a la UGEL N° 07.</p>	<p>Nivel Contextual</p>	<p>7</p>

