

**UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA**



“SOFTWARE EDUCATIVO “LEITO” COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA  
COMPRENSIÓN LECTORA EN NIÑOS Y NIÑAS DEL CUARTO GRADO DE  
LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA N° 70 024 LAYKAKOTA PUNO”

2015

**TESIS**

**PRESENTADO POR:**

**VERA CHOQUE JOANNA ROSSY**

**RODRIGUEZ RAMIREZ GRECIA GISETH**

**PARA OPTAR EL TITULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN**

**EDUCACIÓN PRIMARIA**

**PROMOCIÓN: 2014 - II**

**PUNO– PERÚ**

2015

**UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA**

**“SOFTWARE EDUCATIVO “LEITO” COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA  
COMPRENSIÓN LECTORA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL CUARTO GRADO  
DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA N° 70024 LAYKAKOTA PUNO  
2015”**

**JOANNA ROSSY VERA CHOQUE**  
**GRECIA GISETH RODRÍGUEZ RAMÍREZ**



**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN  
EDUCACIÓN PRIMARIA**

**APROBADA POR EL SIGUIENTE JURADO:**

**PRESIDENTE**

:

-----  
Mg. Godofredo Huamán Monroy

**PRIMER MIEMBRO**

:

-----  
M.Sc. Raul Sanga Catunta

**SEGUNDO MIEMBRO**

:

-----  
Mg. José Gabriel Vizcarra Fajardo

**DIRECTOR**

:

-----  
M.Sc. Juan Alexander Condori Palomino

**ASESOR**

:

-----  
Mg. Carla Lorena Calcina Sánchez

ÁREA : Procesos educativos.

TEMA : Educación en entornos virtuales.

Puno, 18 de enero de 2016

## DEDICATORIA

*Dedicado a mi madre quien ha sido pilar fundamental en mi formación profesional, por brindarme la confianza, consejos, oportunidad, recursos para lograrlo y ser mi guía.*

*Y a Dios por sus bendiciones y hacer realidad este sueño anhelado.*

*Joanna R.*

*Dedicado a mi Madre por el apoyo incondicional durante mi formación profesional, a mis familiares que estuvieron apoyándome en el proceso de este trabajo.*

*Y en memoria a mi hermano JOE que me impulso hasta el último momento que estuvo a mi lado.*

*Grecia. G.*

**INDICE**

DEDICATORIA	
AGRADECIMIENTO	
RESUMEN .....	9
ABSTRAC .....	12
INTRODUCCIÓN .....	13

**CAPÍTULO I****PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN**

1.1. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN .....	14
1.2. DEFINICIÓN DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN .....	16
1.2.1. DEFINICIÓN GENERAL .....	16
1.2.2. DEFINICIONES ESPECÍFICAS .....	17
1.3. JUSTIFICACIÓN DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN .....	17
1.4. LIMITACIONES DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN .....	19
1.5. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN .....	19
1.5.1. OBJETIVO GENERAL .....	19
1.5.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS .....	19

**CAPÍTULO I****MARCO TEÓRICO**

2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN .....	20
2.2. SUSTENTO TEÓRICO .....	22
2.2.1. TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN (TIC) ..	22
2.2.2. LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS Y SU INTEGRACIÓN EN EL AULA ..	23
2.2.3. SOFTWARE .....	24

2.2.3.1. TIPOS DE SOFTWARE:.....	24
2.2.3.1.1. SOFTWARE DE SISTEMA .....	24
2.2.3.1.2. SOFTWARE DE PROGRAMACIÓN .....	25
2.2.3.1.3. SOFTWARE DE APLICACIÓN .....	25
2.2.4. EL SOFTWARE EDUCATIVO .....	26
2.2.4.1. CARACTERÍSTICAS DEL SOFTWARE EDUCATIVO .....	28
2.2.4.2. FUNCIONES DEL SOFTWARE EDUCATIVO .....	33
2.2.5. SOFTWARE EDUCATIVO “LEITO” .....	37
2.2.5.1. CARACTERÍSTICAS .....	37
2.2.5.2. ENTORNO DE TRABAJO DE “LEITO” .....	38
2.2.6. COMPRENSIÓN LECTORA .....	38
2.2.6.1. DEFINICIÓN .....	38
2.2.6.2. ¿QUÉ ES LA COMPRENSIÓN LECTORA? .....	39
2.2.6.3. ETAPAS DEL APRENDIZAJE LECTOR .....	40
2.2.6.4. MODELOS DE LA COMPRENSIÓN LECTORA .....	41
2.2.6.5. DIFICULTADES EN LA COMPRENSIÓN LECTORA .....	43
2.2.6.6. ESTRATEGIAS DE COMPRENSIÓN LECTORA .....	44
2.2.6.7. PROCESOS DE LA COMPRENSIÓN LECTORA .....	45
2.2.6.8. NIVELES DE LA COMPRENSIÓN LECTORA .....	45
2.2.6.9. LA IMPORTANCIA DE LA COMPRENSIÓN LECTORA .....	51
2.3. GLOSARIO DE TÉRMINOS BÁSICOS .....	52
2.4. HIPÓTESIS Y VARIABLES .....	53
2.4.1. HIPÓTESIS GENERAL .....	53
2.4.2. HIPÓTESIS ESPECÍFICAS .....	53
2.5. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES .....	54

## CAPÍTULO III

## DISEÑO METODOLÓGICO DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. TIPO Y DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN .....	55
3.1.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN .....	55
3.1.2. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN.....	55
3.2. POBLACIÓN Y MUESTRA DE LA INVESTIGACIÓN.....	56
3.2.1. POBLACIÓN.....	56
3.2.2. MUESTRA. ....	57
3.3. UBICACIÓN Y DESCRIPCIÓN DE LA POBLACIÓN.....	58
3.4. MATERIAL EXPERIMENTAL .....	58
3.5. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS .....	58
3.5.1. TÉCNICA DEL EXAMEN. ....	58
3.6. PROCEDIMIENTO DEL EXPERIMENTO.....	59
3.7. DISEÑO ESTADÍSTICO PARA LA PRUEBA DE HIPÓTESIS.....	59

## CAPÍTULO IV

## ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1. ASPECTOS GENERALES DE LA INVESTIGACIÓN.....	62
4.1.1. RESULTADOS DE LA PRUEBA DE ENTRADA (PRE-TEST ).....	64
4.1.2. PRUEBA DE HIPÓTESIS ESTADÍSTICA.....	74
4.1.3 RESULTADOS DE LA PRUEBA DE SALIDA (POST-TEST) .....	80
4.1.4. PRUEBA DE HIPÓTESIS ESTADÍSTICA.....	92
CONCLUSIONES .....	96
SUGERENCIAS .....	98
BIBLIOGRAFÍA. ....	100
ANEXOS .....	102

## LISTA DE CUADROS

<b>CUADRO N° 1</b> POBLACIÓN TOTAL NIÑOS Y NIÑAS DEL CUARTO GRADO DE LA IEP N° 70024 LAYKAKOTA-PUNO .....	57
<b>CUADRO N° 2</b> MUESTRA DE LA INVESTIGACIÓN .....	57
<b>CUADRO N° 3</b> ESCALA DE CALIFICACIÓN .....	63
<b>CUADRO N° 4</b> RESULTADOS GENERALES DE LA PRUEBA DE ENTRADA (PRE-TEST) POR LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL GRUPO CONTROL DEL CUARTO GRADO “B” DE LA IEP.N° 70 024 “ LAYKAKOTA” -PUNO .....	64
<b>CUADRO N° 5</b> RESULTADOS DE LA PRUEBA DE ENTRADA (PRE-TEST) POR NIVELES DE LA COMPRESIÓN LECTORA, DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL GRUPO CONTROL DEL CUARTO GRADO “B” DE LA IEP.N° 70024 “LAYKAKOTA” PUNO .....	66
<b>CUADRO N° 6</b> RESULTADOS GENERALES DE LA PRUEBA DE ENTRADA (PRE-TEST) POR LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL GRUPO EXPERIMENTAL DEL CUARTO GRADO “A” DE LA IEP N° 70 024 “LAYKAKOTA” -PUNO .....	69
<b>CUADRO N° 7</b> RESULTADOS DE LA PRUEBA DE ENTRADA (PRE-TEST) POR NIVELES DE LA COMPRESIÓN LECTORA, DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL GRUPO EXPERIMENTAL DEL CUARTO GRADO “A” DE LA IEP.N° 70024 “LAYKAKOTA” PUNO.....	71
<b>CUADRO N° 8</b> ESTADÍGRAFOS DE LA PRUEBA DE ENTRADA (PRE TEST) DEL GRUPO EXPERIMENTAL Y CONTROL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA IEP 70 024 LAYKAKOTA - PUNO .....	75
<b>CUADRO N° 9</b> NOTAS DE LAS SESIONES REALIZADAS CON LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL GRUPO EXPERIMENTAL.....	77



<b>CUADRO N° 10</b> RESULTADOS GENERALES DE LA PRUEBA DE SALIDA (POST-TEST) POR LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL GRUPO CONTROL DEL CUARTO GRADO “B” DE LA IEP N° 70 024 “LAYKAKOTA” –PUNO .....	81
<b>CUADRO N° 11</b> RESULTADOS EN LA PRUEBA DE SALIDA (POST-TEST) POR NIVELES DE LA COMPRESIÓN LECTORA, DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL GRUPO CONTROL DEL CUARTO GRADO “B” DE LA IEP.N° 70024 “LAYKAKOTA” PUNO .....	84
<b>CUADRO N° 12</b> RESULTADOS GENERALES DE LA PRUEBA DE SALIDA (POST-TEST) POR LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL GRUPO EXPERIMENTAL CUARTO GRADO “A” DE LA IEP N° 70 024 “LAYKAKOTA” -PUNO.....	87
<b>CUADRO N° 13</b> RESULTADOS DE LA PRUEBA DE SALIDA (POST-TEST) POR NIVELES DE LA COMPRESIÓN LECTORA, DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL GRUPO EXPERIMENTAL DEL CUARTO GRADO “A” DE LA IEP N° 70024 “LAYKAKOTA”– PUNO.....	90
<b>CUADRO N° 14</b> ESTADÍGRAFOS DE LA PRUEBA DE SALIDA (POST- TEST) DEL GRUPO EXPERIMENTAL Y CONTROL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA I.E.P. 70 024 LAYKAKOTA - PUNO.....	93



## LISTA DE GRÁFICOS

<b>GRAFICO N° 1</b> RESULTADOS GENERALES DE LA PRUEBA DE ENTRADA (PRE-TEST) POR LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL GRUPO CONTROL DEL CUARTO GRADO “B” DE LA IEP. N° 70 024 “LAYKAKOTA” -PUNO.....	65
<b>GRAFICO N° 2</b> RESULTADOS DE LA PRUEBA DE ENTRADA (PRE-TEST) POR NIVELES DE LA COMPRESIÓN LECTORA, DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL GRUPO CONTROL DEL CUARTO GRADO “B” DE LA IEP. N° 70024 “LAYKAKOTA”- PUNO .....	67
<b>GRAFICO N° 3</b> RESULTADOS GENERALES DE LA PRUEBA DE ENTRADA (PRE-TEST) POR LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL GRUPO EXPERIMENTAL DEL CUARTO GRADO “A” DE LA IEP N° 70 024 “LAYKAKOTA” -PUNO.....	70
<b>GRAFICO N° 4</b> RESULTADOS DE LA PRUEBA DE ENTRADA (PRE-TEST) POR NIVELES DE LA COMPRESIÓN LECTORA, DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL GRUPO EXPERIMENTAL DEL CUARTO GRADO “A” DE LA IEP.N° 70024 “LAYKAKOTA” PUNO.....	72
<b>GRAFICO N° 5</b> RESULTADO DE LA SESIONES DE LA 1 A LA 6 EN UNA ESCALA CUANTITATIVA DEL GRUPO EXPERIMENTAL .....	78
<b>GRAFICO N° 6</b> RESULTADO DE LA SESIONES DE LA 7 A LA 12 EN UNA ESCALA CUANTITATIVA DEL GRUPO EXPERIMENTAL .....	79
<b>GRAFICO N° 7</b> NIVEL DE APRENDIZAJE EN LA PRUEBA DE SALIDA (POST-TEST), EN LA COMPRESIÓN LECTORA POR LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL GRUPO CONTROL DEL CUARTO GRADO SECCIÓN “B” DE LA IEP N° 70 024 LAYKAKOTA - PUNO. ....	82
<b>GRAFICO N° 8</b> RESULTADOS EN LA PRUEBA DE SALIDA (POST-TEST) POR NIVELES DE LA COMPRESIÓN LECTORA, DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL GRUPO	

CONTROL DEL CUARTO GRADO “B” DE LA IEP N° 70024 “LAYKAKOTA” PUNO  
.....84

**GRAFICO N° 9** RESULTADOS GENERALES DE LA PRUEBA DE SALIDA (POST-  
TEST) POR LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL GRUPO EXPERIMENTAL CUARTO GRADO  
“A” DE LA IEP.N° 70 024 “LAYKAKOTA” -PUNO.....88

**GRAFICO N° 10** RESULTADOS DE LA PRUEBA DE SALIDA (POST-TEST) POR  
NIVELES DE LA COMPRESIÓN LECTORA, DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL GRUPO  
EXPERIMENTAL DEL CUARTO GRADO “A” DE LA IEP N° 70024 “LAYKAKOTA”–  
PUNO.....90

## RESUMEN

El presente trabajo de investigación denominado “El software educativo “LEITO” como estrategia para mejorar la Comprensión Lectora en los niños y niñas de Cuarto Grado de la Institución Educativa Primaria N° 70 024 “LAYKAKOTA” de Puno – 2015; donde la población de la investigación es de 76 niños y niñas del cuarto grado de las secciones A,B,C,D y la muestra consta de 38 estudiantes de las secciones A y B, en donde el tipo de investigación del trabajo es experimental y el diseño cuasi- experimental, debido que se explica la relación que existente entre ambas variables. cuyo objetivo general es Determinar la influencia que tiene el software educativo “LEITO” como estrategia para mejorar la Comprensión Lectora en los niños y niñas de Cuarto Grado de la Institución Educativa Primaria N° 70 024 “Laykakota” de Puno – 2015. Los resultados de la investigación están organizados de acuerdo a los objetivos general y específicos, primero se tiene los datos de las notas del pre test y luego post test así como la de los niveles de comprensión lectora: nivel literal, nivel inferencial y nivel crítico; los cuales son correlacionados mediante la Zc. Arribando a la conclusión general que el “Software Educativo “LEITO” si influye en el desarrollo de la comprensión lectora en niños y niñas del cuarto Grado De La Institución Educativa Primaria N° 70024 “Laykakota”.

## LÍNEAS DE PALABRAS CLAVES

Comprensión Lectora, Comprensión, Nivel de Comprensión, Comunicación, Software Educativo, Software, Ordenador, Tecnología y Programas.

## ABSTRAC

This research paper called "The educational software" LEITO "as a strategy for improving Reading Comprehension children in fourth grade of School Elementary No. 70024" Laykakota "Puno - 2015; where the research population is 76 children in the fourth grade of sections A, B, C, D and sample consists of 38 students of sections A and B, where the type of research work is experimental and quasi-experimental design, because that that relationship between the two variables is explained. whose overall objective is to determine the influence of the educational software "LEITO" as a strategy for improving Reading Comprehension children Fourth Grade Primary Educational Institution No. 70024 "Laykakota" Puno - 2015 results research are organized according to the general and specific objectives, you first have data notes pretest and post test and then the levels of reading comprehension: literal level, inferential level and CRITERIAL level; which they are correlated by Zc. Arriving to the general conclusion that the "Educational Software" LEITO "if it influences the development of reading comprehension in children in the fourth grade of Primary Educational Institution No. 70024" Laykakota ".

**KEYWORDS:** Reading Comprehension, understanding, comprehension level, Communication, Educational Software, Software, Computer, Technology and Programs.

## INTRODUCCIÓN

Uno de los problemas que enfrentan los niños y niñas en la actualidad es el de comprensión lectora y esta se encuentra vinculada a otras asignaturas que no son propiamente en Comunicación, con esta investigación se quiere lograr un aprendizaje positivo, para así alcanzar aprendizajes que ayuden en la concepción de conocimientos de manera eficaz y espontánea.

Este estudio radica en mejorar la comprensión lectora con el software educativo “LEITO” en los niños y niñas de Cuarto Grado de la IEP. N° 70 024 “Laykakota” de Puno, a través de este trabajo se busca aportar a la comunidad educativa, en especial a las personas que desean encontrar nuevas estrategias.

Este trabajo está dividido en cuatro capítulos:

En el Capítulo I encontramos el Planteamiento del Problema de Investigación, descripción y Definición del Problema, Delimitación, Justificación y Objetivo de la Investigación.

En el Capítulo II encontramos el Marco teórico, Antecedentes, Sustento Teórico, Glosario de Términos, Hipótesis, Variables y Operalización de Variables.

En el Capítulo III encontramos el Diseño de Investigación, la Población y Muestra, Ubicación y Descripción, la Técnica e Instrumento, el Plan de Recolección de Datos y Diseño Estadístico para la Prueba de Hipótesis.

En el Capítulo IV encontramos los Resultados de la Investigación, el Análisis e Interpretación

Finalmente se presentan las Conclusiones, Sugerencias, Bibliografía y Anexos.

## CAPÍTULO I

### PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

#### 1.1. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

En el Perú, uno de los grandes problemas en educación es que los docentes afrontan el bajo rendimiento académico que tienen los niños y niñas en el área de matemática y comunicación. Así lo demuestra la más reciente prueba PISA (Programa para la Evaluación Internacional de Estudiantes) de la Organización de Cooperación y Desarrollo Económico (OCDE), integrada por los países más ricos del mundo. El programa evalúa cada tres años, con un examen estandarizado, el nivel académico (en materia de comprensión lectora, matemática y ciencias). En los resultados de la prueba tomada en el año 2012 cerca de siete mil estudiantes de 250 colegios públicos y privados del país, muestra que el Perú ocupa el puesto 65 de los 65 países evaluados con la nota de 368 en comprensión lectora muy por debajo de la nota promedio que establece la (OCDE).

En la realidad, América Latina en general obtiene un resultado bastante pobre, a tal punto que ninguno de sus países se salva de ser considerado “con un promedio significativamente más bajo que el de OCDE”.

Y según la Evaluación Censal de Estudiantes (ECE), indica que en el caso de Comunicación (comprensión lectora) en el nivel primario 2014 muestra que a escala nacional, solo el 12,9% logro los aprendizajes esperados lo que significa que por cinco años consecutivos, del 2009 al 2014, este resultado prácticamente, no ha variado, así mismo se tiene que el 38% de los niños y niñas evaluados, no lograron los aprendizajes esperados. Cabe indicar que existe una disminución estadísticamente significativa del porcentaje de estudiantes según la evaluación realizada en los años anteriores.(INEI, 2015).

De igual manera esto es una cruda realidad en nuestra región de Puno específicamente en el distrito de Puno en la IEP N° 70 024 “Laykakota”, en los niños y niñas del cuarto grado.

Según los trabajos realizados en dicha institución se pudo detectar un problema latente y general en el área de Comunicación que los niños y niñas presentan un bajo nivel de comprensión lectora. Puesto que la experiencia vivida en las aulas basadas en la observación directa, muestran características deficientes en la comprensión lectora obstaculizando su aprendizaje.

Debemos ser conscientes de nuestra realidad; el campo educativo es una rama amplia que tiene muchas variables otras beneficiosas y otros nos conducen al fracaso; pero la carga recae en los docentes de aula, y los padres de familia y



otras juzgan el fracaso como si fuera el único culpable el docente de aula, quien a diario tienen que esforzarse para que esos niños y niñas aprendan, a veces hasta por obligación.

Sin embargo la tarea de ser facilitadores, guías, docentes, orientadores, etc.; es ardua e incansable. Es por ello que es necesario estar en constante actualización, alertas a los nuevos cambios de la sociedad.

Los niños y niñas están siempre en contacto con medios tecnológicos, lo cual se hace preocupante que un educador no sepa aprovechar y utilizar los medios tecnológicos, peor aún que el educador no enseñe a sus educandos por falta de dominio y desactualización con estos medios, todo esto se dedujo cuando se observó que los docentes no hacen uso de los medios tecnológicos y los estudiantes están abiertos a lo relacionado con la tecnología, lo cual nos inclina a conocer estas dimensiones de comprensión lectora a partir de software educativos a fin de colaborar con el trabajo educativo a los docentes y alertar a los padres de familia a que se preocupen más de la educación de sus hijos e hijas.

## **1.2. DEFINICIÓN DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN**

### **1.2.1. DEFINICIÓN GENERAL**

El presente trabajo de investigación se guía básicamente en la siguiente interrogante:

- ¿Cuál es la influencia del software educativo “LEITO” para mejorar la comprensión lectora en niños y niñas del cuarto grado de la IEP N° 70024 “Laykakota” de Puno, 2015?

### 1.2.2. DEFINICIONES ESPECÍFICAS

El presente trabajo de investigación presenta las siguientes definiciones específicas:

- ¿Cuál es la influencia del software educativo “LEITO” para mejorar el nivel literal de la comprensión lectora en niños y niñas del cuarto grado de la IEP N° 70024 “Laykakota” de Puno, 2015?
- ¿Cuál es la influencia del software educativo “LEITO” para mejorar el nivel inferencial de la comprensión lectora en niños y niñas del cuarto grado de la IEP N° 70024 “Laykakota” de Puno, 2015?
- ¿Cuál es la influencia del software educativo “LEITO” para mejorar el nivel criterial de la comprensión lectora en niños y niñas del cuarto grado de la IEP N° 70024 “Laykakota” de Puno, 2015?

### 1.3. JUSTIFICACIÓN DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

Esta investigación busca fortalecer el estudio del área de comunicación a través de un software educativo “LEITO”, además, los educandos al utilizar la computadora, van fortaleciendo vínculos con las TIC (Tecnologías de Informática y Comunicación) lo cual les permite adaptarse las grandes cambios que trae la globalización.

Así mismo se justifica; en que, los docentes de la Institución Educativa Primaria N° 70024 “Laykakota”, desconocen el nivel de conocimiento que tienen sus educandos en cuanto se refiere a comprensión lectora, a sabiendas que eso es lo primero que se debe enseñar al educando.

En dicha institución educativa los docentes están inmersos en diferentes actividades por lo que les hace difícil medir el nivel de comprensión lectora en los estudiantes lo que nos hace asumir esta responsabilidad de diagnosticar el nivel de comprensión lectora que sus educandos obtienen al finalizar un año académico, así los docentes, como los padres de familia se preocupen en la formación de sus hijos e hijas.

Al mismo tiempo se justifica en que concientizará a los docentes a que planifiquen sus actividades de comprensión lectora a partir de software educativo que se encuentran en páginas web, portales educativos y programas del Estado, y que estas sean más significativas para ellos (as).

La investigación permite tener mayor acceso al uso de la tecnología mediante la aplicación del software educativo "LEITO" como estrategia metodológica en el área de comunicación, específicamente para el desarrollo de la comprensión lectora en el proceso de enseñanza aprendizaje, aplicada como un sistema de apoyo para el docente en el desarrollo de sus actividades, permitiendo de esta manera optimizar y mejorar el proceso de aprendizaje en el nivel educativo, ya que en un futuro el uso de la tecnología será necesaria e indispensable en la vida diaria, por lo cual es conveniente familiarizar a los niños y niñas con los nuevos sistemas de tecnología, desplazando al habitual lápiz y papel.

#### **1.4. LIMITACIONES DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN**

Las limitaciones en la siguiente investigación son las siguientes:

- Las horas designadas para el aula de innovación son limitadas.
- Insuficiente información de textos sobre las Tecnologías de Información y Comunicación, software y software educativo.
- El software educativo “LEITO” cuenta solo con preguntas cerradas.

#### **1.5. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN**

##### **1.5.1. OBJETIVO GENERAL**

Determinar la influencia que tiene el software educativo “LEITO” para mejorar la comprensión lectora en niños y niñas del cuarto grado de la IEP N° 70 024 “Laykakota” Puno 2015.

##### **1.5.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Identificar la influencia del software educativo “LEITO” en el nivel literal de la comprensión de textos.
- Identificar la influencia del software educativo “LEITO” en el nivel inferencial de la comprensión de textos.
- Identificar la influencia del software educativo “LEITO” en el nivel criterial de la comprensión de textos.

## CAPÍTULO II

### MARCO TEÓRICO

#### 2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

En relación a los antecedentes se encontraron en la Facultad Ciencias de la Educación proyectos de investigación relacionados software educativo las cuales son:

PRIMERO: **Tesis titulada:** “APLICACIÓN DEL SOFTWARE INTERACTIVO COMO RECURSO DIDÁCTICO EN EL APRENDIZAJE DE NÚMEROS FRACCIONARIOS EN LOS ALUMNOS DEL SEGUNDO GRADO DEL CES “JOSÉ CARLOS MARIÁTEGUI” APLICACIÓN UNA-PUNO, 2003 sustentado por Choque Butrón, Alexander José y Huamán Yila, Eliazar **Objetivo:** Determinar la influencia de la aplicación del software interactivo como recurso didáctico en el aprendizaje de números fraccionarios **Conclusión:** Al iniciar el tratamiento experimental se identificó el nivel de aprendizaje de los alumnos del grupo control de la sección “A” y experimental de la sección “B” donde

muestran similares condiciones, niveles de aprendizaje de acuerdo al análisis comparativo a ambos grupos.

SEGUNDO: Tesis titulada “UTILIZACIÓN DEL SOFTWARE EDUCATIVO INTERACTIVO EN EL APRENDIZAJE DE LA MATEMÁTICA DE LOS ALUMNOS DE 5TO. GRADO DEL CNI “PERU BIRF” DE JULIACA”, presentada por: Jimny Tiña Calla; así mismo en el **objetivo** propuesto por el investigador es: Determinar el nivel de aprendizaje de los alumnos de 5to. Grado del colegio nacional Industrial “PERU BIRF” de la ciudad de Juliaca en la asignatura de matemática, con la utilización del software educativo interactivo, en el I Bimestre del año académico 2002; quienes llegaron a la siguiente **conclusión** “Los resultados obtenidos en el grupo control y grupo experimental difieren en 1.20 puntos favoreciendo al grupo experimental, es decir, la utilización del software educativo interactivo permite mejorar el nivel de aprendizaje de los alumnos en la asignatura de matemática, en cooperación con el grupo control”. Además, “que es el uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), el aula virtual y centros de tratamiento de la información (CTI) permiten mejorar el nivel de aprendizaje de la matemática.

De acuerdo al Ministerio de Educación (2002) se realizó la Encuesta Nacional sobre Tecnologías de Información y Comunicación, la cual sirvió como insumo para la línea de base del Proyecto Huascarán, así como conocer la situación del acceso, conocimiento y uso de las Tecnologías de Informática Comunicación por los docentes en el servicio educativo ofrecido por el estado. También conocer la forma como los docentes han incorporado el uso de la

Tecnologías de Informática y Comunicación en el proceso de aprendizaje e interacción con sus educandos,

## **2.2. SUSTENTO TEÓRICO**

### **2.2.1. TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN (TIC)**

Cuando unimos estas tres palabras hacemos referencia al conjunto de avances tecnológicos que nos proporciona la informática, las telecomunicaciones y las tecnologías audiovisuales, que comprenden los desarrollos relacionados con los ordenadores, internet, la telefonía, los “más media”, las aplicaciones multimedia y la realidad virtual.

Estas tecnologías básicamente nos proporcionan información, herramientas y canales de comunicación para llegar a los objetivos del desarrollo del Milenio, de instrumentos que harán avanzar la causa de la libertad y la democracia, y de los medios necesarios para propagar los conocimientos y facilitar la comprensión mutua.

La UNESCO en 1982, definió a las TIC como “un conjunto de disciplinas científicas, tecnológicas, de ingeniería y de técnicas de gestión utilizadas en el manejo y procesamiento de la información: sus aplicaciones, las computadoras y su interacción con los hombres y maquinas; y los contenidos asociados de carácter social, económico y cultural.”

Entendemos como nuevas tecnologías al conjunto de nuevas herramientas que posibilitan el almacenamiento, procesamiento y transmisión digitalizada de información; son herramientas que se incorporan a las tradiciones y que nos brindan nuevas formas de comunicarnos convirtiéndose en nuevos soportes que facilitan nuestra interacción con diversas fuentes de información.



### 2.2.2. LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS Y SU INTEGRACIÓN EN EL AULA.

Uno de los ejes del Congreso Latinoamericano de Educación Infantil, organizado por la CPAL (Centro para la Audición y el Lenguaje, Perú) junto con IBM (Perú), fue justamente, el de situar el aporte de las TIC como un medio, cuyo rol es complementar con otras herramientas de aprendizaje, las actividades y materiales utilizados en la educación infantil.

Desde esta perspectiva, la computadora es un instrumento cultural de aprendizaje, un mediador para el dominio de aprendizajes cognoscitivos, por eso, es importante que la computadora como instrumento de aprendizaje esté integrada a la situación de aula y a todos los eventos escolares cotidianos de los niños.

La computadora, particularmente algunos programas y software para niños, brindan la oportunidad de que la representación pictórica esté de acuerdo con sus representaciones mentales.

Para eso, es importante trabajar con programas adecuados que estén específicamente diseñados para cumplir los requisitos de organización cognitiva del intelecto del niño. Es fundamental que el modo en que el niño interactúe con los diferentes programas, presente una propuesta lúdica, adecuada para los niños

### **2.2.3. SOFTWARE**

El software es una palabra que proviene del idioma inglés, pero que gracias a la masificación de uso, ha sido aceptada por la Real Academia Española. Según la RAE, el software es un conjunto de programas, instrucciones y reglas informáticas que permiten ejecutar distintas tareas en una computadora. De acuerdo a, Castellano Casas Ricardo (2001). el software es el conjunto de instrucciones y datos en formato binario almacenados en la memoria principal, que le indica a una computadora que debe hacer y cómo, es decir, el software dirige al hardware el software es la parte lógica del sistema informático.

#### **2.2.3.1. TIPOS DE SOFTWARE:**

##### **2.2.3.1.1. SOFTWARE DE SISTEMA**

Su objetivo es desvincular adecuadamente al usuario y al programador de los detalles del sistema informático en particular que se use, aislándolo especialmente del procesamiento referido a las características internas de: memoria, discos, puertos y dispositivos de comunicaciones, impresoras, pantallas, teclados, etc. El software de sistema le procura al usuario y programador adecuar niveles, controladores, herramientas y utilidades de apoyo que permiten el mantenimiento del sistema global. Incluye entre otros:

- Sistemas operativos
- Controladores de dispositivos
- Herramientas de diagnóstico

- Herramientas de Corrección y Optimización
- Servidores
- Utilidades

#### **2.2.3.1.2. SOFTWARE DE PROGRAMACIÓN**

Es el conjunto de herramientas que permiten al programador desarrollar programas informáticos, usando diferentes alternativas y lenguajes de programación, de una manera práctica. Incluyen básicamente:

- Editores de texto
- Compiladores
- Intérpretes
- Enlazadores
- Depuradores

Entornos de Desarrollo Integrados (IDE): Agrupan las anteriores herramientas, usualmente en un entorno visual, de forma tal que el programador no necesite introducir múltiples comandos para compilar, interpretar, depurar, etc. Habitualmente cuentan con una avanzada interfaz gráfica de usuario (GUI).

#### **2.2.3.1.3. SOFTWARE DE APLICACIÓN**

Es aquel que permite a los usuarios llevar a cabo una varias tareas específicas, en cualquier campo de actividad susceptible de ser automatizado o asistido, con especial énfasis en los negocios. Incluye entre muchos otros:

- Aplicaciones para Control de sistemas y automatización industrial
- Aplicaciones ofimáticas
- Software educativo
- Software empresarial
- Bases de datos
- Telecomunicaciones (por ejemplo Internet y toda su estructura lógica)
- Videojuegos
- Software médico
- Software de cálculo numérico y simbólico.
- Software de diseño asistido (CAD)
- Software de control numérico (CAM)

#### **2.2.4. EL SOFTWARE EDUCATIVO**

Es un programa o un conjunto de programas informáticos destinados a la enseñanza y auto aprendizaje que además permite el desarrollo de ciertas habilidades cognitivas. Así como existen profundas diferencias entre las filosofías pedagógicas, así también existe una amplia gama de enfoques para la creación de software educativo entendiendo a los diferentes tipos de interacción que se producen entre los actores del proceso de enseñanza aprendizaje: educador, aprendiz, conocimiento, computador. (MINISTERIO DE EDUCACIÓN “tecnología e informática”, 2012).

La definición de Galvis (1994) sostiene que el software educativo por su rol que cumple en el proceso de aprendizaje; es considerado como parte del material educativo, enmarcando me como material educativo computarizado.

Por su parte Pere Marques (1995) se refiere a software educativo para designar genéricamente los programas por educadores creados con la finalidad específica de ser utilizados como medio didáctico, es decir, para facilitar los procesos de enseñanza y de aprendizaje.

La presente investigación comparte con esta definición un criterio de finalidad que de funcionalidad donde se excluyen del software educativo todos los programas de uso general en el mundo empresarial que también se utilizan en los centros educativos con funciones didácticas o instrumentos como por ejemplo: procesadores de textos gestores de bases de datos, hojas de cálculo, editores gráficos; estos programas, aunque puedan desarrollar una función didáctica, no han sido elaborado específicamente con esta finalidad.

Sánchez J. (1999), define el concepto genérico de Software Educativo como cualquier programa computacional cuyas características estructurales y funcionales sirvan de apoyo al proceso de enseñar, aprender y administrar.

Según Rodríguez Lamas (2000), 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.

Labañino César (2005) lo define como una aplicación Informática concebida especialmente como medio, integrado al proceso de enseñanza aprendizaje.

### **2.2.4.1. CARACTERÍSTICAS DEL SOFTWARE EDUCATIVO**

Un buen programa educativo multimedia debe reunir una serie de características que atiendan a diferentes aspectos: funcionales, técnicos y pedagógicos. Estas características se detallan a continuación:

#### **1. Facilidad de Uso e Instalación**

La instalación del programa en la computadora deberá ser sencilla, rápida y clara. También es necesario que los programas sean fáciles de usar, auto explicativos y con un entorno agradable. El usuario debe tener la posibilidad de moverse según sus elecciones y contar con un sistema de ayuda.

#### **2. Versatilidad (adaptación a diversos contextos)**

Atendiendo a su funcionalidad, los programas tienen que ser fácilmente integrables con otros medios didácticos, pudiéndose adaptar a diferentes:

- Entornos: aula de informática, clase con una única PC, etc.
- Estrategias didácticas: trabajo individual, grupo cooperativo.
- Usuarios: circunstancias culturales y necesidades formativas.

Para lograr esta versatilidad se debe reunir ciertos requisitos:

- Que sean programables, que permitan la modificación de algunos parámetros: grado de dificultad, tiempo para las respuestas, etc.
- Que sean abiertos, permiten la modificación de los contenidos.

- Que incluyan un sistema de evaluación y seguimiento con informes de las actividades realizadas por los estudiantes: temas, nivel de dificultad, tiempo invertido, errores, itinerarios.
- Que permitan continuar los trabajos empezados.
- Que promuevan el uso de otros materiales (fichas, diccionarios) y la realización de actividades complementarias (individuales y en grupo cooperativo).

### **3. Calidad del Entorno Audiovisual**

- El atractivo de un programa depende en gran manera de su entorno comunicativo.
- Algunos de los aspectos que deben cuidarse son los siguientes:
- Diseño general claro y atractivo de las pantallas, sin exceso de texto y que resalte a simple vista los hechos notables.
- Calidad técnica y estética en sus elementos :
- Títulos, menús, ventanas, iconos, botones, formularios, barras de navegación, elementos hipertextuales.

### **4. La calidad en los Contenidos (base de datos)**

Al margen de otras consideradas pedagógicas sobre la selección y estructuración de los contenidos según las características d los usuarios, hay que tener en cuenta las siguientes cuestiones:

- La información que se presenta es correcta y actual, se presenta bien estructurada diferenciando adecuadamente: datos objetivos, opiniones.



- Los textos no tienen faltas de ortografía y la construcción de las frases es correcta. No hay discriminaciones. Los contenidos y los mensajes no son negativos y tendenciosos y no hacen discriminaciones de ninguna clase.
- La presentación y la documentación.

## **5. Navegación e Interacción**

Los sistemas de navegación y la forma de gestionar las interacciones con los usuarios determinaran en gran medida se facilidad de uso y amigabilidad conviene tener en cuenta los siguientes aspectos:

- Mapa de navegación: Una adecuada estructuración que permite acceder bien a los contenidos, actividades, niveles.
- Sistema de navegación: Entorno transparente que permite que el usuario tenga el control. La velocidad entre el usuario y el programa (animaciones, lectura de datos) debe ser adecuada.
- El uso del teclado: Los caracteres escritos se ven en la pantalla y pueden corregirse errores.
- El análisis de respuesta: Que sea avanzado, ignore diferencias no significativas (espacios superfluos), por ejemplo:
  - La gestión de preguntas, respuestas y acciones.
- Ejecución del programa: es fiable, no tiene errores de funcionamiento y detecta la ausencia de los periféricos necesarios.

## **6. Originalidad y Uso de la Tecnología Avanzada**

Un buen programa multimedia presenta entornos originales, bien diferenciados de otros materiales didácticos, y utiliza las crecientes

potencialidades de la computadora y de las tecnologías multimedia e hipertexto, de manera que resulte potenciador del proceso de aprendizaje.

## **7. Capacidad de Motivación**

Para que el aprendizaje significativo se realice es necesario que el contenido sea potencialmente significativo para el estudiante y que este tenga la voluntad de aprender significativamente.

Las actividades deben despertar y mantener la curiosidad y el interés de los usuarios hacia la temática de su contenido, sin provocar ansiedad y evitando que los elementos lúdicos interfieran negativamente en los aprendizajes.

## **8. Adecuación a los Usuarios y a su Ritmo de Trabajo**

Los buenos programas tienen en cuenta las características de los estudiantes a los que van dirigidos (desarrollo cognitivo, capacidades, intereses, necesidades) y los progresos que vayan realizando.

Esta adecuación se manifestara en tres ámbitos principales:

- Contenidos: extensión, estructura y profundidad, vocabulario.
- Actividades: tipo de interacción, duración, elementos motivacionales, mensajes de corrección de errores y de ayuda, niveles de dificultad y itinerarios.
- Entorno de comunicación pantallas y sistemas de navegación.

## 9. Potencialidad de los Recursos Didácticos

Los buenos programas multimedia utilizan recursos didácticos para facilitar los aprendizajes como:

- Proponer diversos tipos de actividades que permitan diversas formas de utilización.
- Utilizar organizadores previos al introducir los temas, síntesis, resúmenes y esquemas.
- Emplear diversos códigos comunicativos: usar códigos verbales y códigos icónicos.
- Incluir preguntas para orientar la relación de los nuevos conocimientos con los conocimientos anteriores.
- Tutorización de las acciones de los estudiantes.

## 10. Fomento de la Iniciativa y el Autoaprendizaje

Los materiales multimedia facilitaran el aprendizaje a partir de los errores (empleo de estrategias de ensayo error). Además estimularan el desarrollo de habilidades meta cognitivas y estrategias de aprendizaje que les permitan planificar, regular y evaluar su propia actividad de aprendizaje.

## 11. Enfoque Pedagógico Actual

Un buen programa multimedia debe basarse en que el aprendizaje es un proceso activo. Las actividades de los programas estarán en concordancia con las tendencias pedagógicas actuales.

Presentaran entornos heurísticos centrados en los estudiantes que tengan en cuenta las teorías constructivistas y los principios del aprendizaje significativo. Así el estudiante se sentirá constructor de sus propios aprendizajes

mediante la interacción con el entorno que le proporciona el programa (mediador) y a través de la reorganización de sus esquemas de conocimiento.

## 12. La Documentación

Conviene que ofrezcan in informe detallado de sus características, forma de uso y posibilidades didácticas. Esta documentación (on-line o en papel) debe resultar útil, clara suficiente y sencilla. Podemos distinguir tres partes:

- Ficha de resumen, con las características básicas del programa.
- El manual del usuario presenta el programa, informa sobre su instalación y explica sus objetivos, contenidos, destinatarios, modelo de aprendizaje que propone, así como sus opciones y funcionalidades.
- La guía didáctica con sugerencias didácticas y ejemplos de utilización que propone estrategias de uso e indicaciones para su integración curricular.

### 2.2.4.2. FUNCIONES DEL SOFTWARE EDUCATIVO

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.

#### ➤ **Función Informativa**

La mayoría de los programas a través de sus actividades presentan 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.

Los programas **tutoriales**, los **simuladores** y, especialmente, las **bases de datos**, son los programas que realizan más marcadamente una función informativa.

#### ➤ **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. Además condicionan el tipo de aprendizaje que se realiza pues, por ejemplo, pueden disponer un tratamiento global de la información (propio de los medios audiovisuales) o a un tratamiento secuencial (propio de los textos escritos).

Con todo, si bien el ordenador actúa en general como mediador en la construcción del conocimiento y el meta conocimiento de los estudiantes, son los programas **tutoriales** los que realizan de manera más explícita esta función instructiva, ya que dirigen las actividades de los estudiantes en función de sus respuestas y progresos.

#### • **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.

Por lo tanto la función motivadora es una de las más características de este tipo de materiales didácticos, y resulta extremadamente útil para los profesores.

- **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. Esta evaluación puede ser de dos tipos:

- Implícita, cuando el estudiante detecta sus errores, se evalúa, a partir de las respuestas que le da el ordenador.
- Explícita, cuando el programa presenta informes valorando la actuación del alumno. Este tipo de evaluación sólo la realizan los programas que disponen de módulos específicos de evaluación.

- **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.

Además, tanto estos programas como los **programas herramienta**, pueden proporcionar a los profesores y estudiantes instrumentos de gran utilidad para

el desarrollo de trabajos de investigación que se realicen básicamente al margen de los ordenadores.

- **Función Expresiva**

Dado que los ordenadores 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.

Desde el ámbito de la informática que estamos tratando, con el software educativo, los estudiantes se expresan y se comunican con el ordenador y con otros compañeros a través de las actividades de los programas y, especialmente, cuando utilizan **lenguajes de programación, procesadores de textos, editores de gráficos**, etc.

Otro aspecto a considerar al respecto es que los ordenadores no suelen admitir la ambigüedad en sus "diálogos" con los estudiantes, de manera que los alumnos se ven obligados a cuidar más la precisión de sus mensajes.

- **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.



- **Función Lúdica**

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

Además, algunos programas refuerzan su atractivo mediante la inclusión de determinados elementos lúdicos, con lo que potencian aún más esta función.

- **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 los centros educativos y, en general, suelen permitir muy diversas formas de uso. Esta versatilidad abre amplias posibilidades de experimentación didáctica e innovación educativa en el aula.

## **2.2.5. SOFTWARE EDUCATIVO “LEITO”.**

### **2.2.5.1. CARACTERÍSTICAS**

El software educativo “LEITO” nace de las necesidades e intereses de los niños y niñas y para que el docente pueda aplicar dentro de su labor pedagógica como material didáctico, introduciendo de esta manera a los educandos al campo de las TIC y así producir una alternativa de cambio en el área de Comunicación.

Dicho software educativo fue elaborado con el programa Adobe Flash profesional CSS que se caracteriza por la animación de imágenes y sonidos que despierta el interés del niño por ser atractivo, interactivo y motivador.

Es un programa cuyo contenido son diversas lecturas o textos de fácil comprensión es un programa didáctico y de fácil manipulación. Es aplicado para medir y evaluar los niveles de comprensión lectora (literal, inferencial y criterial). En el que se encuentran los niños y niñas. Durante el desarrollo del software el niño y niña para ejecutar el programa siguiendo las indicaciones que el mismo software proporciona

#### **2.2.5.2. ENTORNO DE TRABAJO DE “LEITO”**

Para crear y diseñar el software educativo “LEITO” se consideró las bases pedagógicas, dicho software tiene por finalidad facilitar los procesos de aprendizaje – enseñanza como material didáctico en el área de comunicación para desarrollar la comprensión lectora y va dirigido a niños y niñas de teniendo como contenido “DIVERSAS LECTURAS” con diversos elementos y características propias de nuestro contexto local no negando. Donde el niño y niña tendrá que responder preguntas de la misma lectura.

#### **2.2.6. COMPRENSIÓN LECTORA**

##### **2.2.6.1. DEFINICIÓN**

La comprensión lectora es entendida como un proceso multidimensional, ambigüedad que supondría concebir la comprensión bien como una captación de los significados del texto, bien como reconstrucción personal de

significados, ambos niveles de representación son necesarios para decir que un sujeto ha comprendido en profundidad un texto. (Azucena Hernández, 1998)

Es un proceso a través del cual el lector elabora un significado en su interacción con el texto. La comprensión a la que el lector llega se deriva de sus experiencias previas acumuladas, experiencias que entran en juego, se unen y complementan a medida que descodifica palabras, frases, párrafos e ideas del autor. (Revista de educación. núm. extraordinario 2005, pp 121-138)

#### **2.2.6.2. ¿QUÉ ES LA COMPRENSIÓN LECTORA?**

“Es la interacción con el lector y el texto, es el fundamento de la comprensión, pues a través de ella el lector relaciona la información que el autor le presenta con la información almacenada en su mente, la comprensión es el proceso de elaborar el significado relacionando las ideas del lector”. (David Coper, 1990)

“La comprensión lectora es la reconstrucción; por parte del lector, del sentido dado por el autor a un determinado texto. Esta posición parte de un esquema de comunicación; donde el emisor codifica el mensaje del receptor, por manejar el mismo código puede decodificar”. (Felipe Allende G. 1993)

En este sentido podemos conceptualizar que la comprensión lectora es un proceso por el cual el niño descubre y disfruta con la lectura; favoreciéndolo en el desarrollo de comprensión lectora en los niveles: Literal, Inferencial y criterial en los niños y niñas del cuarto grado.

### 2.2.6.3. ETAPAS DEL APRENDIZAJE LECTOR

Tenemos que tener en cuenta que para que los estudiantes aprendan mejor hay diferentes etapas.

Según FRITH (1989), distingue tres etapas en el aprendizaje lector.

**a. Etapa Logo Gráfica:** Las palabras son tratadas como dibujos y permanecen así hasta que se desarrollan estrategias de lectura basadas en la interpretación del código. El estudiante aprende a reconocer palabras muy usuales y familiares como por ejemplo su nombre.

**b. Etapa Alfabética:** El estudiante va a iniciar la lectura a través de la interpretación del código mediante el aprendizaje de un mecanismo básico de conversión de letras en sonidos.

El entrenamiento se dirige a que el estudiante aprenda a emparejar un patrón visual con un patrón fonológico.

El aprendizaje no supondría tantos problemas si existiera una correspondencia exacta entre ortografía y fonología. Las letras y sonidos no son unidades completamente intercambiables, sino que más bien son vías complementarias para acceder al significado, no existe una relación continua, regular, entre ambos tipos de unidades.

**c. Etapa Ortográfica.** Es cuando el lector es capaz de reconocer los signos gráficos agrupados en unidades de sentido, morfemas, palabras, es decir, un reconocimiento global de la palabra y más tarde de grupos sintáctico y establecer su correspondencia oral. Ahora bien, la capacidad para relacionar

sílabas, letras o palabras con sonido, por sí sola, no garantiza una lectura eficaz.

#### **2.2.6.4. MODELOS DE LA COMPRENSIÓN LECTORA.**

Todo proceso de la lectura lleva un mensaje y que todo texto posee un significado que el lector debe comprenderlo e interpretarlo. De manera que, durante el mismo, el lector debe procesar en su cerebro mediante estrategias diversas toda la información ofrecida por el texto lecturado. Sobre este particular, hay diversas teorías que han dado origen a diferentes modelos teóricos de comprensión lectora. (COLMER Y CAMPS, 1996.)

**MODELO ASCENDENTE**, en este modelo lo importante es el texto y el proceso del lector para descodificar oralmente y de forma gradual las unidades lingüísticas. De la menor a la mayor, cuya suma debería proporcionarle el significado global del texto.

**MODELO DE PROCESAMIENTO DESCENDENTE**, en él, el procesamiento de información sigue una dirección contraria al interior y va de la mente del lector al texto, se enfrenta a su comprensión a partir del reconocimiento de las unidades superiores hasta llegar a las inferiores mediante inferencias interpretativas.

**MODELO INTERACTIVO DEL PROCESO LECTOR**, este modelo, se basa en el constructivismo, el lector interactúa con el texto, de manera que, a partir de la información ofrecida por éste y de la actualización de sus diversos conocimientos

previos, obtiene información, la reelabora e interpreta y la incorpora a sus esquemas mentales.

Según nuestra opinión el modelo interactivo sigue una línea bidireccional, lector- texto-lector, y del enfrentamiento y choque entre lo que éste ya sabe y conoce y la información que le ofrece el texto, surge la interpretación del mismo y la construcción significativa desconocimiento.

**CASANY** proponen un modelo interactivo, de que la comprensión del texto se alcanza a través de la interrelación entre lo que el lector lee y lo que ya sabe, sobre el tema y de que el proceso de lectura comienza antes de la lectura propiamente dicha, cuando el lector se plantea sobre sus expectativas sobre lo que va leer.

Podemos concluir que los actuales y diversos modelos de comprensión lectora concluyen en concebir la lectura como un proceso dialéctico durante el cual el lector interactúa con el texto, actualizando sus conocimientos previos y poniendo en funcionamiento múltiples estrategias con el fin de interpretarlo, entenderlo, creara nuevos conocimientos a partir del significado obtenido e integrar dichos conocimientos en sus esquemas mentales.

**JOLIBET** una de las principales investigadoras en la formación de niños(as) lectores y productores de textos, nos dice, “Aprender a leer es aprender a enfrentare interrogar textos y textos completos desde el inicio”.

Entonces, aprender a leer es aprender a enfrentar textos completos, y eso desde el inicio, es decir, desde la educación inicial. “Tenemos la convicción que de no hacerlo, se le priva gravemente a los niños(as), se los está sub

desarrollando, y sabemos que después se necesitará una reeducación para recuperar todo lo que la escuela tan cautelosamente ha logrado y tan imprudentemente desechado durante todo los primeros años”.

No hay que presuponer que cada niño(a) una palabra es una unidad más sencilla de entender que un texto. De hecho, se revela más fácil para un niño(a) identificar un tipo de texto (una carta, un cuento) que una palabra, y menos aún que una sílaba o una letra que representa el último nivel de estructuración.

Entonces se necesita proporcionar a los estudiantes la posibilidad de interrogar textos desde los dos años, si ésta es la edad de ingreso a la educación inicial, pero sería más exacto decir que empieza desde el nacimiento, con el “Leer el mudo”. No se trata de “aprestamiento” ni de “Aprendizaje Previo” como para facilitar una lectura anterior. Se trata de proporcionar a los niños(as), en su vivencia presente, los placeres, ventajas y problemas que otorgan el poder de “conversar” con los textos, el saber interactuar con ellos. Pensamos que desde el inicio de la educación de los estudiantes, se debe proporcionar la posibilidad de producir textos. Para que exista la comprensión lectora, son los estudiantes los que “interrogan” a un texto para elaborar su significado.

#### **2.2.6.5. DIFICULTADES EN LA COMPRENSIÓN LECTORA**

Las dificultades son diversas, a continuación se puede especificar cuando un niño tendrá dificultades en captar el significado de los textos cuando tiene:

- Deficiencias en la decodificación.

- Escasez de vocabulario.
- Escasez de conocimientos previos.
- Problemas de memoria (por saturación).
- Carencia de estrategias lectoras.
- Deficiencia en la fluidez del habla.

#### **2.2.6.6. ESTRATEGIAS DE COMPRESIÓN LECTORA.**

A lo largo del proceso de lectura, el lector pone en funcionamiento múltiples estrategias y micro-habilidades con el fin de comprender el texto, que siempre estarán en consonancia con la finalidad de la lectura.

Si queremos que nuestros estudiantes se conviertan en constructores de significado, en lugar de lectores pasivos de textos que transfieren únicamente la información, es necesario cambiar la forma de enseñar la comprensión lectora, para ello debemos modificar nuestras prácticas de clase a través de diversas estrategias.

Su eficacia en el proceso de comprensión dependerá en gran medida de sus conocimientos previos y de su competencia lingüística. El desarrollo de estas estrategias y micro-habilidades debe ser objeto de enseñanza y aprendizaje en el aula mediante la correspondiente propuesta de actividades. El uso adecuado de las mismas va a permitir al lector, como reconocen. **(CASSANY, LUNA Y SANZ -1994)**

1.-Extraer el significado global del texto y de sus diferentes apartados.



2.-Saber reconducir su lectura, adecuado su ritmo y capacidades para leer con atención.

3.-Conectar los nuevos conceptos con los conocimientos previos e incorporarlos a su conocimiento. (ECHEVARRÍA, E. Filosofía para Niños, SM, México, 2004, p. 141.)

#### **2.2.6.7. PROCESOS DE LA COMPRENSIÓN LECTORA**

Dado que leer es algo más que descodificar palabras y encadenar sus significados, existe una serie de modelos que explican los procesos implicados en la comprensión lectora, y que coinciden en consideración de que ésta es un proceso que se desarrolla teniendo en cuenta varios niveles, esto es, que el texto debe ser analizado en varios niveles que van desde los grafemas hasta el texto considerado como un todo.

La comprensión correcta de un texto implica que el lector pase por todo los niveles de lectura (Langer, 1995) para lograr una comprensión global, recabar información, elaborar una interpretación, y reflexionar sobre el contenido de un texto y su estructura. Son muchos los autores que han señalado distintos procesos de comprensión que intervienen en la lectura. (Revista de Educación, núm. extraordinario 2005, pp. 121-138)

#### **2.2.6.8. NIVELES DE LA COMPRENSIÓN LECTORA**

En los últimos años, las diversas investigaciones efectuadas a nivel internacional y nacional indican que nuestro país tiene serias dificultades con respecto a la comprensión lectora en los estudiantes. Por ello, para mejorar la

comprensión lectora es fundamental desarrollar los niveles de comprensión lectora. Se debe trabajar con rigurosidad en los cuatro niveles del sistema educativo como es en: Inicial, Primaria, Secundaria Y Superior. Considerando que la comprensión lectora es un proceso de construcción de significado personal del texto mediante la interacción activa con el lector, se debe desarrollar con énfasis los tres niveles de comprensión lectora: literal, inferencial y crítica. (Catalá, gloria y otros. 2001)

### **A. NIVEL LITERAL**

Nivel donde el estudiante es capaz de captar y aprehender las formas y contenidos explícitos de un texto para luego producir como aparecen, o emplearlos adecuadamente. Se realizarán actividades de vocabulario y comprensión literal, denominado en algunos casos pretensión de la información. La información que trae el texto puede referirse a características, direcciones de personajes, a tramas, a eventos, animales, plantas, cosas, lugares, etc. La comprensión literal se da en todo tipo de tema.

En este nivel se enseña a los alumnos a:

- Saber encontrar la idea principal.
- Identificar relaciones de causa – efecto.
- Seguir instrucciones.
- Reconocer las secuencias de una acción.
- Identificar analogías.
- Identificar los elementos de una comparación.

- Encontrar el sentido de palabras de múltiples significados.
- Reconocer y dar significados a los sufijos y prefijos de uso habitual.
- Identificar sinónimos, antónimos y homófonos.
- Dominar el vocabulario básico correspondiente a su edad.

Mediante este trabajo el docente comprueba si el alumno puede expresar lo que ha leído con un vocabulario diferente, si fija y retiene la información durante el proceso lector y puede recordarlo para posteriormente explicarlo.

Pistas para formular preguntas literales.

- ¿Qué...?
- ¿Quién es...?
- ¿Dónde...?
- ¿Quiénes son...?
- ¿Cómo es...?
- ¿Con quién...?
- ¿Para qué...?
- ¿Cuándo...?
- ¿Cuál es...?
- ¿Cómo se llama...? etc.

## B. NIVEL INFERENCIAL.

Va más allá de contenido, es decir que hace inferencias acerca de lo leído pueden ser inductivos o deductivos acá se hace la decodificación, la inferencia el razonamiento, el discernimiento y la identificación e integración de las temáticas de un texto

En este nivel se enseña a los alumnos a:

- Predecir resultados.
- Inferir el significado de palabras desconocidas.
- Inferir efectos previsibles a determinadas causa.
- Entrever la causa de determinados efectos.
- Inferir secuenciar lógicas.
- Inferir el significado de frases hechas, según el contexto.
- Interpretar con corrección el lenguaje figurativo.
- Recomponer, un texto variando algún hecho, personaje, situación, etc.
- Prever un final diferente.

Algunas pistas para formular preguntas inferenciales.

- ¿Qué pasaría antes de...?
- ¿Qué significa...?
- ¿Por qué...?
- ¿Cómo podrías...?
- ¿Qué otro título...?
- ¿Cuál es?
- ¿Qué diferencias...?

- ¿Qué semejanzas...?
- ¿A qué se refiere cuando...?
- ¿Cuál es el motivo...?
- ¿Qué relación habrá...?
- ¿Qué conclusiones...?
- ¿Qué crees...?, etc.

Esto le permitirá al maestro ayudara formular hipótesis durante la lectura, a sacar conclusiones, a prever comportamientos de los personajes y a realizar una lectura vivencial.

### **C. NIVEL DE CRITICIDAD.**

Permite trasladar las relaciones extraídas de la lectura de un ámbito a otro, en este nivel además de los procesos requeridos en los niveles anteriores se precisa interpretar las temáticas de lo escrito, establecer relaciones analógicas de diferente índole y emitir juicios de valor acerca de lo leído. En el juicio de valor juzga la actitud de uno o más personajes en el juicio de la realidad distinguen entre lo real y lo fantasioso.

En este nivel se enseña a los alumnos a:

- Juzgar el contenido de un texto desde un punto de vista personal.
- Distinguir un hecho, una opinión.
- Emitir un juicio frente a un comportamiento.
- Manifestar las reacciones que les provoca un determinado texto.

- Comenzar a analizar la intención del autor.

Algunas Pistas sugeridas para formular preguntas criteriosales.

- ¿Crees que es...?
- ¿Qué opinas...?
- ¿Cómo crees que...?
- ¿Cómo podrías calificar...?
- ¿Qué hubieras hecho...?
- ¿Cómo te parece...?
- ¿Cómo debería ser...?
- ¿Qué crees...?
- ¿Qué te parece...?
- ¿Cómo calificarías...?
- ¿Qué piensas de...? etc.

Estas pistas nos ayudarán a tomar decisiones frente a los hechos que ocurren tanto en la lectura como en la vida práctica. Se toma a Gloria Catala ya que es la autora de las tres dimensiones de la comprensión lectora (literal, inferencial y criterial) en el cual nos basamos en nuestro trabajo de investigación en los estudiantes de educación primaria y se adecua al Diseño Curricular Nacional del Ministerio de Educación del año 2009.

En conclusión podemos manifestar que los tres niveles de la comprensión lectora, deben ser considerados por todo docente y todo alumno debe lograr. La comprensión literal consiste a entender lo que el texto dice de manera explícita. La comprensión inferencial se refiere a comprender a partir de

indicios que proporciona el texto. La comprensión criterial se refiere a evaluar el texto ya sea su tema, personaje, mensaje, etc.

#### **2.2.6.9. LA IMPORTANCIA DE LA COMPRENSIÓN LECTORA**

La importancia de la comprensión lectora en la educación básica. “Leer es mucho más que poseer un caudal de estrategias. Leer es sobre todo una actividad voluntaria y placentera al enseñar a leer debe tener esto en cuenta.” (Solé, Isabel: 2000)

La lectura tiene una gran importancia en el proceso de desarrollo y maduración de los niños y en el logro de aprendizajes significativos en los jóvenes y en los adultos. La relación que existe entre comprensión lectora y rendimiento escolar es imperativa. El potencial formativo de la comprensión lectora va más allá del éxito en los estudios; la lectura proporciona cultura, desarrolla el sentido estético, actúa sobre la formación de la personalidad y es fuente de recreación y gozo.

La comprensión lectora constituye un vehículo para el aprendizaje, para el desarrollo de la inteligencia y la imaginación, para la adquisición de cultura y para la educación de la voluntad, además mejora las relaciones humanas, enriqueciendo los contactos personales y da facilidad para exponer el propio pensamiento posibilitando la capacidad de pensar. 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, lectores incompetentes, etc. Sin duda uno de los problemas que más preocupa a los

profesores de cualquier nivel es el de la comprensión lectora; frecuentemente se preguntan cómo enseñar a los alumnos a comprender lo que leen.

Las investigaciones llevadas a cabo por Rockwell (1982), Collins y Smith (1980) y Solé (1987), revelan que tanto los conceptos de los docentes sobre lo que es aprender a leer, como las actividades que se llevan a cabo en las aulas no incluyen aspectos relacionados con la comprensión lectora. Esto pone de manifiesto que los docentes comparten mayoritariamente la visión de la lectura que corresponde a los modelos de procesamiento ascendente según los cuales la comprensión va asociada a la correcta comprensión lectora.

### 2.3. GLOSARIO DE TÉRMINOS BÁSICOS

➤ **Software:** El software es un conjunto de programas, instrucciones y reglas informáticas que permiten ejecutar distintas tareas en una computadora. (Real Academia Española)

➤ **Software Educativo:** El software educativo es cualquier programa computacional que cuyas características estructurales y funcionales le permiten servir de apoyo a enseñanza, el aprendizaje y la administración educacional. (Sánchez J. 1999)

➤ **Comprensión:** Desde el punto de vista la comprensión hace referencia a la capacidad intelectual del alumno para entender lo transmitido por alguien, canal de comunicación o escrito verbal.

La comprensión implica traducción e interpretación lo cual se logra a través del uso adecuado de una metodología adecuada al contenido y a los destinatarios de los cuales se espera la comprensión.



- **Comprensión de Textos:** Es la captación de los significados del texto leído o escuchado, es decir comprender lo leído. **(Azucena Hernández, 1998)**
- **Nivel de Comprensión** : Tiene la función de averiguar la diferencia de avance en el aprendizaje de la lectura comprensiva. Comprender el grado de dominio de la lectura comprensiva en cuanto a cada uno de los niveles de comprensión de texto las cuales son: Literal, Inferencial, Criterial **(CATALÁ, GLORIA.2001)**

## 2.4. HIPÓTESIS Y VARIABLES

### 2.4.1. HIPÓTESIS GENERAL

“Software Educativo “LEITO” influye en el desarrollo de la comprensión lectora en niños y niñas del cuarto Grado De La Institución Educativa Primaria N° 70024 “Laykakota” Puno 2015”.

### 2.4.2. HIPÓTESIS ESPECÍFICAS

- Software Educativo “LEITO” influye en el desarrollo de la Comprensión Lectora elevando el nivel literal en niños y niñas del cuarto grado de la Institución Educativa Primaria N° 70024 “Laykakota” Puno 2015.
- Software Educativo “LEITO” influye en el desarrollo de la Comprensión Lectora elevando el nivel Inferencial en los niños y niñas del cuarto grado de la Institución Educativa Primaria N° 70024 “Laykakota” Puno 2015.
- Software Educativo “LEITO” influye en el desarrollo de la Comprensión Lectora elevando el nivel criterial en los niños y niñas del cuarto grado de la Institución Educativa Primaria N° 70024 “Laykakota” Puno 2015

### 2.5. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA
<b>VARIABLE INDEPENDIENTE</b> SOFTWARE EDUCATIVO "LEITO"	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pedagógico</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Muestra información fiable o contrastada según los lineamientos educativos del sector y la realidad nacional.</li> <li>– Ofrece mecanismos de evaluación para apoyar la meta cognición del estudiante.</li> <li>– Presenta una estructura de actividades ordenada y comprensible de acuerdo con las capacidades que pretende desarrollar.</li> </ul>	Ficha De Evaluación De Software Educativo o Cultural
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comunicativo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Es creativo e innovador.</li> <li>– Es motivador (atractivo visualmente, interactivo)</li> <li>– Presenta redacción correcta, clara y sencilla.</li> <li>– Muestra un manejo pertinente del lenguaje y de los medios empleados.</li> </ul>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tecnológico</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Es interactiva y presenta un diseño amigable.</li> <li>– Muestra fácil manejo de medios y navegación sencilla.</li> <li>– Presenta adecuada estructura de contenidos que favorecen el aprendizaje.</li> </ul>	
<b>VARIABLE DEPENDIENTE</b> COMPRESIÓN DE LECTORA.	Lectura literal	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diferencia entre información relevante e información secundaria.</li> <li>• Localizar la idea principal</li> <li>• Identifica relaciones causa-efecto.</li> <li>• Reconoce las secuencias de una acción</li> </ul>	Técnica de evaluación: Examen Instrumento de evaluación: Prueba escrita AD=(18-20) A =(15 - 17) B =(11 - 14) C = (0 - 10)
	Lectura inferencial	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Infiere el significado de frases hechas, según el contexto.</li> <li>• Infiere efectos previsibles a determinadas causas</li> <li>• Interpreta con corrección el lenguaje figurativo</li> <li>• Descubre la causa de determinados efectos</li> </ul>	
	Lectura crítico	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Formular un juicio frente a un comportamiento</li> <li>• Juzga el contenido de un texto bajo un punto de vista personal.</li> </ul>	

## **CAPÍTULO III**

### **DISEÑO METODOLÓGICO DE LA INVESTIGACIÓN**

#### **3.1. TIPO Y DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN**

##### **3.1.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN**

Cazau (2006) resalta que una investigación experimental es donde la variable independiente se manipula, la variable dependiente se mide y las variables extrañas se controlan.

Este tipo de investigación fue el que se empleó para mejorar la comprensión lectora.

##### **3.1.2. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN**

El diseño que se utilizó en la investigación es cuasi – experimental, con dos grupos, el grupo de control y el grupo experimental, con prueba de Pre – Test y Post – Test. Se aplicó el tratamiento al grupo experimental.

El diseño se representa de la siguiente manera:

Y1 . . . . . Gc . . . . . Y2

Y1 . . . . . Ge . . (X) . . . Y2

### **DESCRIPCIÓN:**

G.E = Grupo experimental

G.C = Grupo de control

Y1 = Prueba de entrada (Pre - test)

Y2 = Tratamiento del grupo experimental.

X = Tratamiento experimental.

Los grupos son comprobados en la post – test para estudiar si el tratamiento tiene efecto positivo sobre la variable dependiente de la investigación.

## **3.2. POBLACIÓN Y MUESTRA DE LA INVESTIGACIÓN**

### **3.2.1. POBLACIÓN**

La población está conformada por los niños y niñas que cursan el 4º grado de Educación Primaria, de la IEP 70024 “Laykakota” de la provincia de Puno.

**CUADRO N° 1 POBLACIÓN TOTAL NIÑOS Y NIÑAS DEL CUARTO GRADO  
DE LA IEP N° 70024 LAYKAKOTA-PUNO**

4º GRADO SECCIONES	POBLACIÓN		
	SEXO		SUB TOTAL
	MUJERES	VARONES	
A	12	7	19
B	11	8	19
C	10	8	18
D	11	9	20
<b>TOTAL</b>			<b>76</b>

FUENTE: Nóminas de matrículas.

ELABORACIÓN: Las Investigadoras

### 3.2.2. MUESTRA.

La muestra está constituida por los niños y niñas del 4º grado sección 'A' que conforman el grupo experimental y los niños y niñas del 4º grado sección 'B' que conforman el grupo de control, el tipo de muestreo utilizado es el ALEATORIO.

**CUADRO N° 2 MUESTRA DE LA INVESTIGACIÓN**

	<b>Nº DE ALUMNOS</b>	<b>SUB TOTAL</b>
<b>GRUPO EXPERIMENTAL 4º 'A'</b>	19	19
<b>GRUPO DE CONTROL 4º 'B'</b>	19	19
<b>TOTAL</b>		<b>38</b>

FUENTE: Nóminas de matrículas.

ELABORACIÓN: Las Investigadoras.

### 3.3. UBICACIÓN Y DESCRIPCIÓN DE LA POBLACIÓN.

La presente investigación se realizó en la IEP N° 70024 “Laykakota” Puno. Situada en Jr. Bancharo Rossy S/N con Av. Simón Bolívar con niños y niñas entre 6 a 11 años edad los cuales su lengua materna es castellana procedentes de los barrios urbanos centrales y periféricos.

### 3.4. MATERIAL EXPERIMENTAL

El material experimental que se utilizó en las diferentes etapas, durante el proceso de investigación para su recolección y su tratamiento; será software educativo, materiales educativos e instrumentos de proceso y evaluación de la práctica del experimento. El material experimental aparece en los anexos.

### 3.5. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Las técnicas que se utilizó en este trabajo de investigación son las siguientes.

#### 3.5.1. TÉCNICA DEL EXAMEN.

Esta técnica es propia para la obtención de notas los cuales permite recoger resultados de ambos grupos, para reconocer las diferencias de nivel de aprendizaje en la comprensión lectora, cuyos instrumentos utilizados son: la prueba escrita, entre los que se tiene:

- **PRUEBA DE ENTRADA.-** Esta prueba se tomó a los niños y niñas del grupo experimental y grupo control que consta de preguntas cerradas y abiertas, esta prueba permitirá determinar los conocimientos previos.
- **PRUEBA DE SALIDA.-** Consta de preguntas cerradas y abiertas con sus determinados ítems de nivel literal, inferencial y crítico que se realizara a

ambos grupos al final del experimento para determinar la mejora de la comprensión lectora con la aplicación del software como estrategia.

### 3.6. PROCEDIMIENTO DEL EXPERIMENTO.

La realización de la investigación procede de la siguiente manera:

- Se seleccionaron dos grupos de estudiantes, Control y Experimental.
- Se tomó una prueba a ambos grupos como diagnóstico.
- Se tomó una prueba de entrada a ambos grupos.
- Se desarrolló las actividades de aprendizaje aplicando el software “LEITO” como estrategia en el grupo experimental.

En el grupo de control se desarrollara los mismos contenidos de manera normal.

### 3.7. DISEÑO ESTADÍSTICO PARA LA PRUEBA DE HIPÓTESIS.

El análisis e interpretación de datos mediante la prueba de hipótesis estadística se desarrollo mediante los siguientes pasos:

#### MEDIA ARITMÉTICA.

Para conocer el calificativo promedio de cada sección de alumnos se aplicó la media aritmética, cuya fórmula es:

$$X = \frac{fi}{n}$$

Donde:

X = Media aritmética

$f_i$  = Frecuencia de repeticiones

$n$  = Población

### 1.1 DISEÑO ESTADÍSTICO PARA LA PRUEBA DE HIPÓTESIS:

a) Hipótesis Nula ( $H_0$ )

b) Hipótesis Alternativa ( $H_A$ )

c) Prueba Estadística  $Z_c$

#### FORMULA:

$$Z_c = \frac{\bar{X}_e - \bar{X}_c}{\sqrt{\frac{S_e^2}{n_e} + \frac{S_c^2}{n_c}}}$$

#### Donde:

$Z_c$  = Distribución Zeta Calculada.

$\bar{X}_e$  = Promedio de Grupo Experimental.

$\bar{X}$  = Promedio de grupo control.

$S_e$  = Varianza del grupo experimental.

$S_C$  = Varianza de grupo control.

$N_e$  = Tamaño de la muestra del grupo experimental.

$N_c$  = Tamaño de la muestra del grupo control.

d) Nivel de significancia:



- Nivel de confianza
- Nivel de significancia.
- Valor

## CAPÍTULO IV

### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

#### 4.1. ASPECTOS GENERALES DE LA INVESTIGACIÓN

En el presente capítulo se da a conocer los resultados obtenidos durante la ejecución del proyecto de investigación, denominado “EL SOFTWARE EDUCATIVO “LEITO” COMO ESTRATEGIA PARA LA COMPRENSIÓN LECTORA EN NIÑOS Y NIÑAS DEL CUARTO GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA N° 70 024 “LAYKAKOTA” - PUNO 2015”.

Cabe señalar que se trabajó con dos secciones, el grupo experimental la sección “A”, a quienes se les aplicó el experimento. En tanto que la sección “B” denominado grupo control, sirvió de parámetro de medición y comprobación al final de la investigación.

Aplicándose inicialmente la prueba de entrada (PRE TEST) en

ambos grupos para identificar la situación en la que se encontraba en comprensión lectora, posterior a ello el tratamiento con el grupo experimental desarrollando sesiones de aprendizaje para la comprensión lectora, paralelo a ello efectuando el uso del software.

Se aplicó la prueba de salida (POST TEST) en ambos grupos, estos resultados sirvieron para identificar el nivel del logro que alcanzaron los niños y niñas en comprensión lectora en ambos grupos.

Finalmente, por la investigación de tipo experimental, se procede con el tratamiento estadístico, el que corresponde a la  $Z_c$ , que sirve para aceptar o rechazar la hipótesis que se plantea en el presente trabajo de investigación.

Estos resultados obtenidos antes, durante y después del proceso de investigación se presentan para su análisis e interpretación exponiéndose los cuadros y gráficos que corroboran para su validación

Para fines del análisis e interpretación de la presente tesis se toma la escala de medición de la siguiente forma:

### CUADRO N° 3

#### ESCALA DE CALIFICACIÓN

ESCALA CUALITATIVA	ESCALA CUANTITATIVA
AD=Logro destacado	18- 20
A= Logro previsto	15-17
B= Proceso	11-14
C= Inicio	00-10

**FUENTE:** Escala de calificación según el DCN

#### 4.1.1. RESULTADOS DE LA PRUEBA DE ENTRADA (PRE-TEST )

Los resultados obtenidos en la prueba de entrada (pre test) tiene como finalidad identificar como se encuentran los niños y niñas del cuarto grado de las secciones “A-B” de la Institución Educativa Primaria N° 70024 “Laykakota” en cuanto a los niveles: Literal, Inferencial y criterial; antes de iniciar el tratamiento experimental.

##### A) RESULTADOS DEL GRUPO CONTROL

A continuación se presenta la distribución de notas obtenidas en la prueba de entrada (pre-test) por los estudiantes del grupo control en la comprensión lectora.

#### CUADRO N° 4

RESULTADOS GENERALES DE LA PRUEBA DE ENTRADA (PRE-TEST)  
POR LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL GRUPO CONTROL DEL CUARTO GRADO  
“B” DE LA IEP.N° 70 024 “ LAYKAKOTA” -PUNO

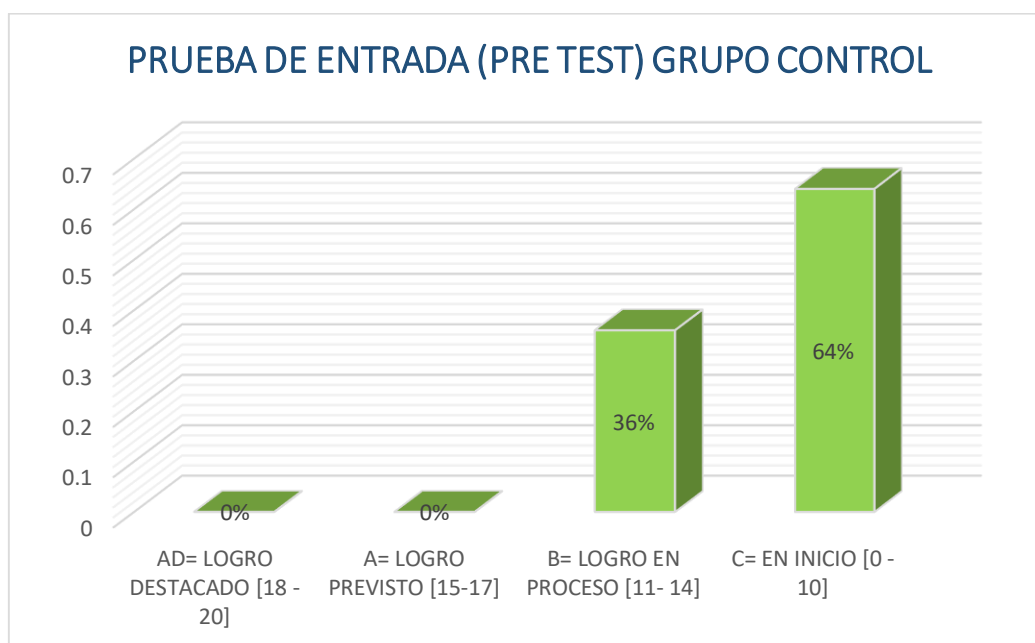
ESCALA		CONTROL	
CUALITATIVA	CUANTITATIVA	Nº de Niños	%
AD = LOGRO DESTACADO	[18- 20]	0	00%
A = LOGRO PREVISTO	[15 - 17]	0	00%
B = EN PROCESO	[11 - 14]	8	36%
C = EN INICIO	[00 - 10]	11	64%
TOTAL		19	100%

**FUENTE:** Resultados prueba Pre Test

**ELABORACIÓN:** Los Investigadores

**GRAFICO N° 1**

RESULTADOS GENERALES DE LA PRUEBA DE ENTRADA (PRE-TEST)  
POR LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL GRUPO CONTROL DEL CUARTO GRADO  
“B” DE LA IEP. N° 70 024 “LAYKAKOTA” -PUNO



**FUENTE:** Resultados prueba Pre Test

**ELABORACIÓN:** Las Investigadoras

**INTERPRETACIÓN:**

El cuadro N° 04 y gráfico N° 01, muestran las frecuencias de las notas obtenidas por los niños y niñas del grupo control del cuarto grado en la prueba de entrada (pre-test), según valoraciones cuantitativas y en escala, en la cual se puede observar lo siguiente:

- 11 estudiantes obtienen notas entre 0 y 10 puntos en escala cualitativa, representando al 64% del total de los niños y niñas evaluadas y ellos se encuentran en un nivel de inicio de aprendizaje.

- 08 estudiantes obtienen un calificativo que se encuentra en el intervalo de 11 a 14 puntos en escala cualitativa, así mismo este dato representa al 36% del total de los niños y niñas evaluados, el cual nos indica que están en proceso de aprendizaje.
- En esta ocasión no se registraron notas de los niños y niñas en el intervalo de 15-17 y de 18-20 puntos en escala cualitativa el cual indica que ningún estudiante alcanzó un logro previsto o destacado.

**CUADRO N° 5**

RESULTADOS DE LA PRUEBA DE ENTRADA (PRE-TEST) POR NIVELES DE LA COMPRENSIÓN LECTORA, DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL GRUPO CONTROL DEL CUARTO GRADO “B” DE LA IEP.N° 70024 “LAYKAKOTA” PUNO

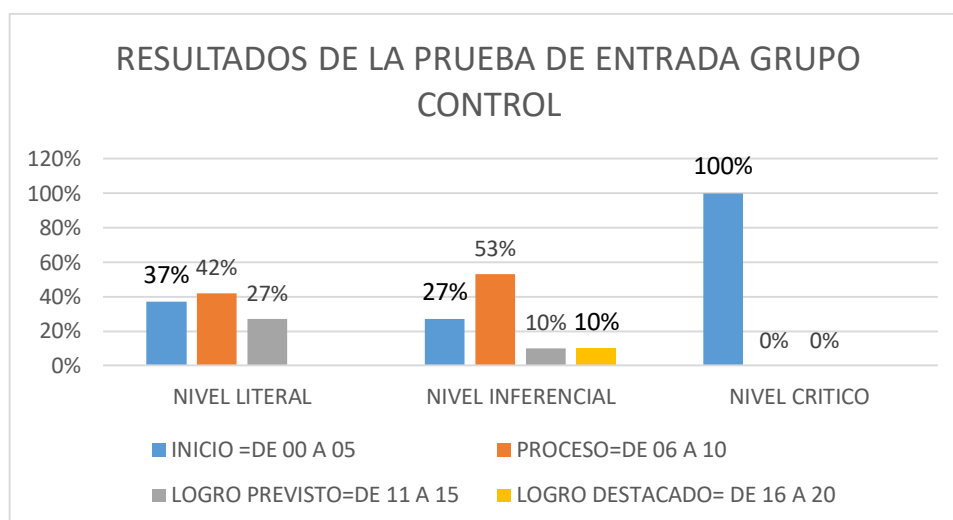
Escalas de calificación		Nivel Literal		Nivel Inferencial		Nivel Crítico	
CUALITATIVA	CUANTITATIVA	Fi	%	Fi	%	FI	%
AD=Logro destacado	[16-20]	00	00%	02	10%	00	00%
A=Logro previsto	[11-15]	04	21%	02	10%	00	00%
B=Proceso	[06-10]	08	42%	10	53%	00	00%
C=Inicio	[00- 05]	07	37%	5	27%	19	100%
TOTAL		19	100%	19	100%	19	100%

**FUENTE:** Resultados prueba Pre Test

**ELABORACIÓN:** Las Investigadoras

**GRAFICO N° 2**

RESULTADOS DE LA PRUEBA DE ENTRADA (PRE-TEST) POR NIVELES DE LA COMPRENSIÓN LECTORA, DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL GRUPO CONTROL DEL CUARTO GRADO "B" DE LA IEP. N° 70024 "LAYKAKOTA"- PUNO



FUENTE: Resultados prueba Pre Test.

ELABORACIÓN: Las Investigadoras.

**INTERPRETACIÓN:**

El cuadro N° 05 y gráfico N° 02 se observa datos sobre la prueba de entrada por dimensiones del grupo control.

- En el nivel literal, 07 estudiantes obtienen notas entre 00 y 05 puntos representando al 37% de estudiantes, ubicándose en la escala de calificación en inicio de aprendizaje; Así mismo 08 estudiantes obtienen calificaciones en el intervalo de 16 a 10 puntos representando al 42% de

estudiantes, el cual nos indica que están en proceso de aprendizaje; Mientras que 04 estudiante obtuvo el calificativo en el intervalo de 11 a 15 puntos representando al 21% de estudiantes, ubicándose en la escala de logro previsto; En esta ocasión no se registraron notas de los estudiantes en el intervalo de 16 a 20 puntos el cual nos indica que ningún estudiante alcanzo un logro destacado.

- En el nivel inferencial, 05 estudiantes obtienen notas entre 00 y 10 puntos representando al 82% de estudiantes, ubicándose en la escala de calificación en inicio de aprendizaje; Así mismo 02 estudiantes obtienen calificativos en el intervalo de 11 a 12 puntos representando al 12% de estudiantes, logrando ubicarse en proceso de aprendizaje en la escala de calificación; Sin embargo no se registraron notas de ningún estudiante en el intervalo de 13 a 16 puntos; Mientras que 01 estudiante obtuvo notas en el intervalo de 17 a 20 puntos representando al 06% de estudiantes, ubicándose en la escala de logro destacado.
- En el nivel crítico, 19 estudiantes obtienen notas entre 00 y 05 puntos representando al 100% de estudiantes, ubicándose en la escala de calificación en inicio de aprendizaje esto significa que los 19 niños y niñas respondieron una pregunta de las dos encontradas en el software. Sin embargo no se registraron notas de ningún estudiante en el intervalo de 06 a 10 puntos; de 11 a 15 puntos; de 16 a 20 puntos.



**RESULTADOS DEL GRUPO EXPERIMENTAL.**

Este grupo está integrado por los niños y niñas del cuarto grado sección “A” de la Institución Educativa Primaria N° 70024 “LAYKAKOTA”- Puno, a quienes se les aplicó la prueba de entrada, con la intención de averiguar cómo se encuentran en comprensión lectora y en los niveles de esta, antes de iniciar el experimento, obteniéndose los siguientes resultados que se muestran a continuación:

**CUADRO N° 6**

RESULTADOS GENERALES DE LA PRUEBA DE ENTRADA (PRE-TEST)  
POR LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL GRUPO EXPERIMENTAL DEL CUARTO  
GRADO “A” DE LA IEP N° 70 024 “LAYKAKOTA” -PUNO

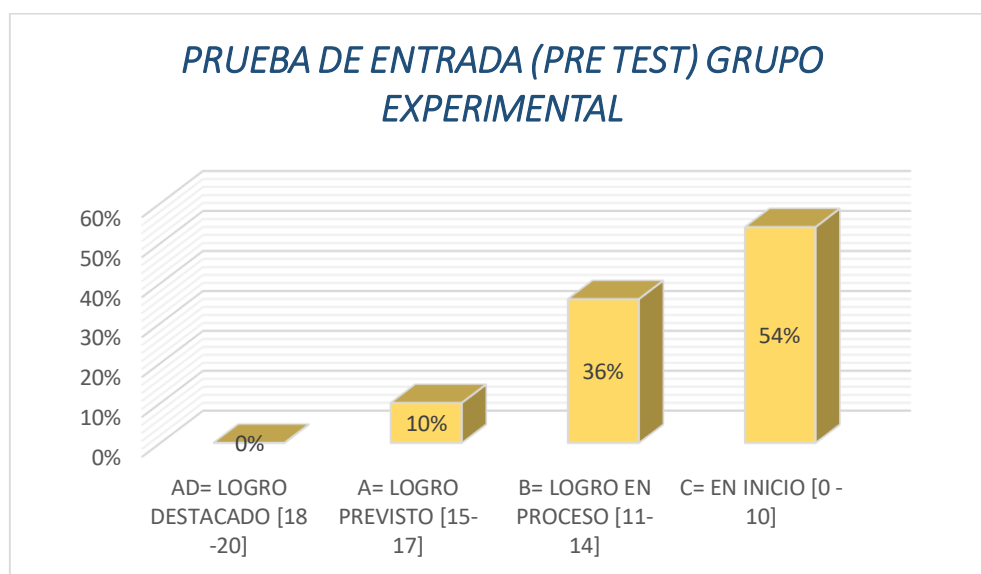
ESCALA		CONTROL	
CUALITATIVA	CUANTITATIVA	Nº de Niños	%
AD = LOGRO DESTACADO	[18- 20]	00	00%
A = LOGRO PREVISTO	[15 - 17]	02	10%
B = EN PROCESO	[11 - 14]	07	36%
C = EN INICIO	[00 - 10]	10	54%
TOTAL		19	100%

**FUENTE:** Resultados prueba Pre Test

**ELABORACIÓN:** Las Investigadoras

**GRAFICO N° 3**

RESULTADOS GENERALES DE LA PRUEBA DE ENTRADA (PRE-TEST)  
POR LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL GRUPO EXPERIMENTAL DEL CUARTO  
GRADO "A" DE LA IEP N° 70 024 "LAYKAKOTA" -PUNO



**FUENTE:** Resultados prueba Pre Test

**ELABORACIÓN:** Las Investigadoras

**INTERPRETACIÓN:**

El cuadro N° 06 y gráfico N° 03, muestran las frecuencias de las notas obtenidas por los niños y niñas del grupo experimental del cuarto grado en la prueba de entrada (pre-test), según valoraciones cuantitativas y en escala, la cual se puede observar lo siguiente:

- 10 estudiantes obtienen notas entre 0 y 10 puntos en escala cualitativa, representando al 54% del total de los niños y niñas evaluados y ellos se encuentran en un nivel de inicio de aprendizaje.

- 07 estudiantes obtienen un calificativo que se encuentra en el intervalo de 11 a 14 puntos en escala cualitativa, así mismo este dato representa al 36% del total de los niños y niñas evaluados, el cual nos indica que están en proceso de aprendizaje.
- 02 estudiantes obtienen un calificativo que se encuentra en el intervalo de 15 a 17 en escala cualitativa, este dato representa el 10% del total de niños y niñas evaluados el cual nos indica que lograron lo previsto.
- En esta ocasión no se registraron notas de los estudiantes en el intervalo de 15-17 y de 18-20 puntos en escala cualitativa el cual indica que ningún estudiante alcanzó un logro previsto o destacado.

### CUADRO N° 7

RESULTADOS DE LA PRUEBA DE ENTRADA (PRE-TEST) POR NIVELES DE LA COMPRENSIÓN LECTORA, DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL GRUPO EXPERIMENTAL DEL CUARTO GRADO "A" DE LA IEP.N° 70024 "LAYKAKOTA" PUNO

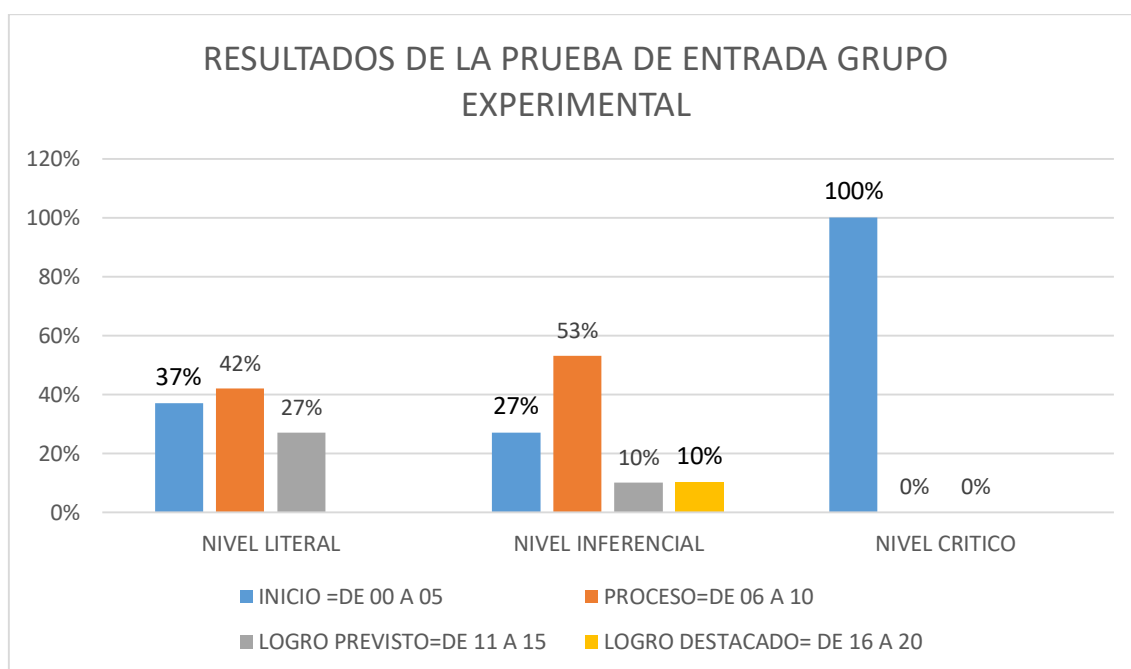
Escalas de calificación		Nivel Literal		Nivel Inferencial		Nivel Crítico	
		Fi	%	Fi	%	Fi	%
<b>CUALITATIVA</b>	<b>CUANTITATIVA</b>						
AD=Logro destacado	[16-20]	01	5%	02	10%	00	00%
A=Logro previsto	[11-15]	04	21%	02	10%	00	00%
B=Proceso	[06-10]	06	32%	10	53%	00	00%
C=Inicio	[00- 05]	08	42%	5	27%	19	100%
TOTAL		19	100%	19	100%	19	100%

**FUENTE:** Resultados prueba Pre Test.

**ELABORACIÓN:** Las Investigadoras.

**GRAFICO N° 4**

RESULTADOS DE LA PRUEBA DE ENTRADA (PRE-TEST) POR NIVELES DE LA COMPRENSIÓN LECTORA, DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL GRUPO EXPERIMENTAL DEL CUARTO GRADO “A” DE LA IEP.N° 70024 “LAYKAKOTA” PUNO



**FUENTE:** Resultados prueba Pre Test.

**ELABORACIÓN:** Las Investigadoras.

**INTERPRETACIÓN:**

El cuadro N° 07 y gráfico N° 02 se observa datos sobre la prueba de entrada por dimensiones del grupo control.

- En el nivel literal, 07 estudiantes obtienen notas entre 00 y 05 puntos representando al 37% de estudiantes, ubicándose en la escala de calificación en inicio de aprendizaje; Así mismo 08 estudiantes obtienen

calificativos en el intervalo de 16 a 10 puntos representando al 42% de estudiantes, el cual nos indica que están en proceso de aprendizaje; Mientras que 04 estudiante obtuvo el calificativo en el intervalo de 11 a 15 puntos representando al 21% de estudiantes, ubicándose en la escala de logro previsto; En esta ocasión no se registraron notas de los estudiantes en el intervalo de 16 a 20 puntos el cual nos indica que ningún estudiante alcanzo un logro destacado.

- En el nivel inferencial, 05 estudiantes obtienen notas entre 00 y 10 puntos representando al 82% de estudiantes, ubicándose en la escala de calificación en inicio de aprendizaje; Así mismo 02 estudiantes obtienen calificativos en el intervalo de 11 a 12 puntos representando al 12% de estudiantes, logrando ubicarse en proceso de aprendizaje en la escala de calificación; Sin embargo no se registraron notas de ningún estudiante en el intervalo de 13 a 16 puntos; Mientras que 01 estudiante obtuvo notas en el intervalo de 17 a 20 puntos representando al 06% de estudiantes, ubicándose en la escala de logro destacado.
- En el nivel crítico, 19 estudiantes obtienen notas entre 00 y 05 puntos representando al 100% de estudiantes, ubicándose en la escala de calificación en inicio de aprendizaje esto significa que los 19 niños y niñas respondieron una pregunta de las dos encontradas en el software. Sin embargo no se registraron notas de ningún estudiante en el intervalo de 06 a 10 puntos; de 11 a 15 puntos; de 16 a 20 puntos.

#### 4.1.2. PRUEBA DE HIPÓTESIS ESTADÍSTICA

##### a) Datos

Corresponden a los estadígrafos de notas del grupo control y estadígrafos del grupo experimental, obtenidos en la prueba de entrada pre-test aplicados a los niños y niñas del 4to grado así demostrar la validez de la hipótesis planteada en la presente investigación.

##### b) Formulación de la hipótesis.

###### Hipótesis nula ( $H_0$ ) : $\mu_c = \mu_e$

La media aritmética de las notas obtenidas por los niños y niñas del grupo control es igual al promedio de las notas obtenidas por los niños y niñas del grupo experimental en la prueba de entrada o (pre-test).

###### Hipótesis alternativa ( $H_1$ ): $\mu_c \neq \mu_e$

La media aritmética de las notas obtenidas por los niños y niñas del grupo control es diferente al promedio de las notas obtenidas por los niños y niñas del grupo experimental en la prueba de entrada o (pre-test).

##### c) Determinación del tipo de prueba.

Según  $H_1$  la prueba que se aplicó es bilateral, de dos colas.

##### d) Especificación del nivel de significación.

Para nuestro estudio se tomó un nivel de significancia de  $\alpha = 0.05$ . ó 5%. Para esto se tiene que  $Z = 1.96$ .

## e) Estadística de la Prueba.

## CUADRO N° 8

ESTADÍGRAFOS DE LA PRUEBA DE ENTRADA (PRE TEST) DEL GRUPO  
EXPERIMENTAL Y CONTROL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA IEP 70 024  
LAYKAKOTA - PUNO

ESTADÍGRAFOS	GRUPO EXPERIMENTAL	GRUPO CONTROL
$\overline{X}$	10.73	10.10
$S^2$	8.09	5.09
$n$	19	19

FUENTE: Resultados de la Prueba de Entrada (Pre test)

ELABORACIÓN: Las Investigadoras

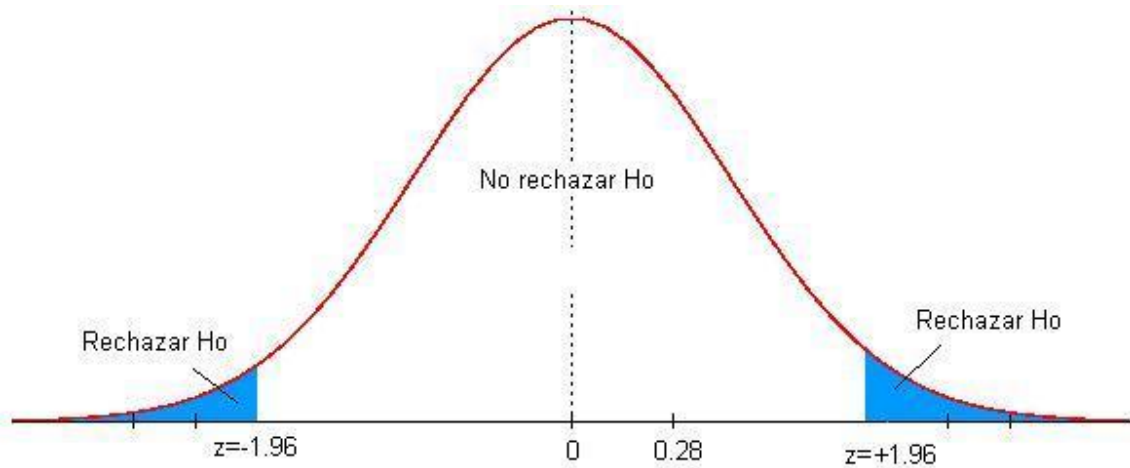
$$Z_c = \frac{\overline{X}_e - \overline{X}_c}{\sqrt{\frac{S_e^2}{n_e} + \frac{S_c^2}{n_c}}}$$

$$Z_c = \frac{10.73 - 10.10}{\sqrt{\frac{8.09^2}{19} + \frac{5.09^2}{19}}}$$

$$Z_c = 0.28$$

**f). Regla de decisión.**

Se tiene que  $-Z_t < Z_c < Z_t$ , ( $-1.96 < 0.28 < 1.96$ ). Entonces se acepta la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis alterna.

**CONCLUSIÓN:**

Como  $-Z_t < Z_c < Z_t$ , es decir si  $-1.96 < 0.28 < 1.96$ , entonces se rechaza la hipótesis alterna y se acepta la hipótesis nula, lo que significa que el promedio de notas obtenidas por los niños y niñas del grupo experimental es igual que el promedio de notas obtenidas por los niños y niñas del grupo control. Lo cual indica que ambos grupos se encuentran en igualdad de condiciones en un inicio.



**CUADRO N° 9**

**NOTAS DE LAS SESIONES REALIZADAS CON LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL  
GRUPO EXPERIMENTAL**

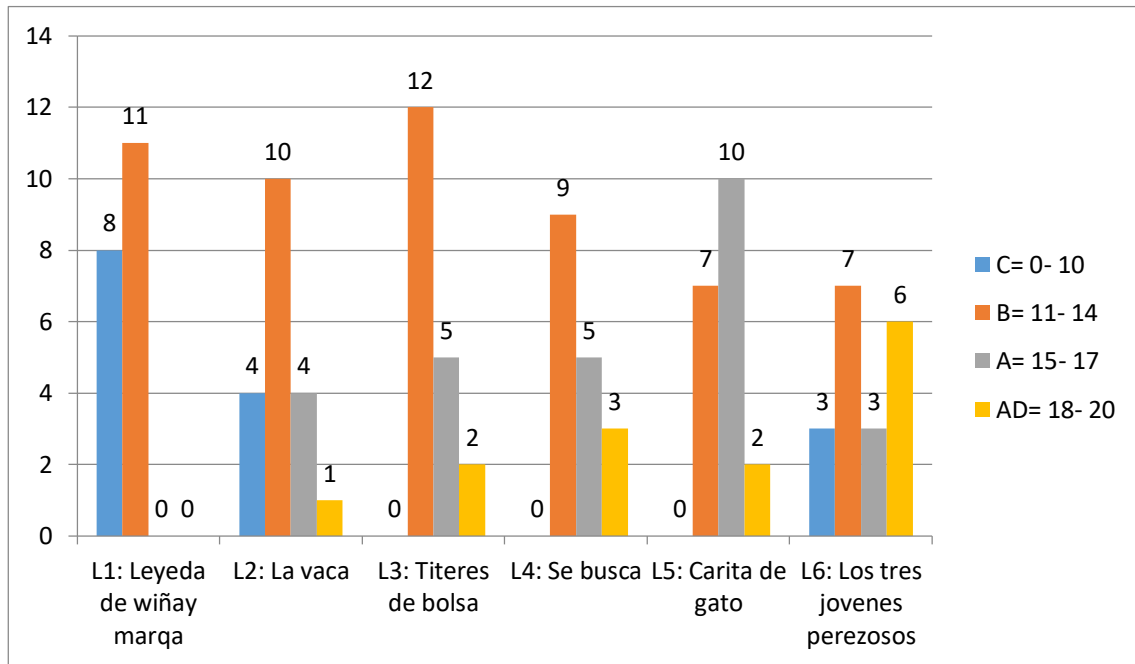
Nº	L 1	L2	L3	L4	L5	L6	L7	L8	L9	L10	L11	L12	PROMEDI O
1	12	14	16	16	16	10	14	14	14	12	14	16	14
2	12	14	14	14	14	14	12	16	12	16	18	16	14
3	14	18	18		20	20	18	16	18	16	18	18	18
4	10	12	14	14	14	10	12	16	12	16	14	16	13
5	10	14	14	14	16	14	14	12	14	14	16	14	14
6	10	16	16	14	14	14	16	10	8	18	12	16	14
7	8	8	12	14	20	14	12	16	18	16	16	18	14
8	8	10	14	14	16	20	12	16	16		18	18	15
9	6	12	12	12	14	14	12	12	12	14		16	12
10	10	14	14	16	16	20		14	8	18	16	16	15
11	12	14	14	14	14	14	12		10		14	14	13
12	12	14	12	14	16	18	14	14	18	16	16	16	15
13	10	12	14	12	12	10	10	8	12		12	14	11
14	12	10	14	16	16	12	14	12	12	14	14	18	14
15	12	8	14	16	16	16	10	10	10	14	18	18	14
16	14	16	16	18	16	18	16	20	16		18	20	17
17	12	16	16	16	16	20	10	16	14	14	12	12	15
18	12	16	16	18	14	16	16	14	16	14	18	20	16
19	12	14	18	18	16	16	14	16	14	20	14	18	16

**FUENTE:** Resultados de las sesiones.

**ELABORACIÓN:** Las Investigadoras

**GRAFICO N° 5**

**RESULTADO DE LA SESIONES DE LA 1 A LA 6 EN UNA ESCALA CUANTITATIVA DEL GRUPO EXPERIMENTAL**



**FUENTE:** Resultados de las 6 sesiones

**ELABORACIÓN:** Las Investigadoras.

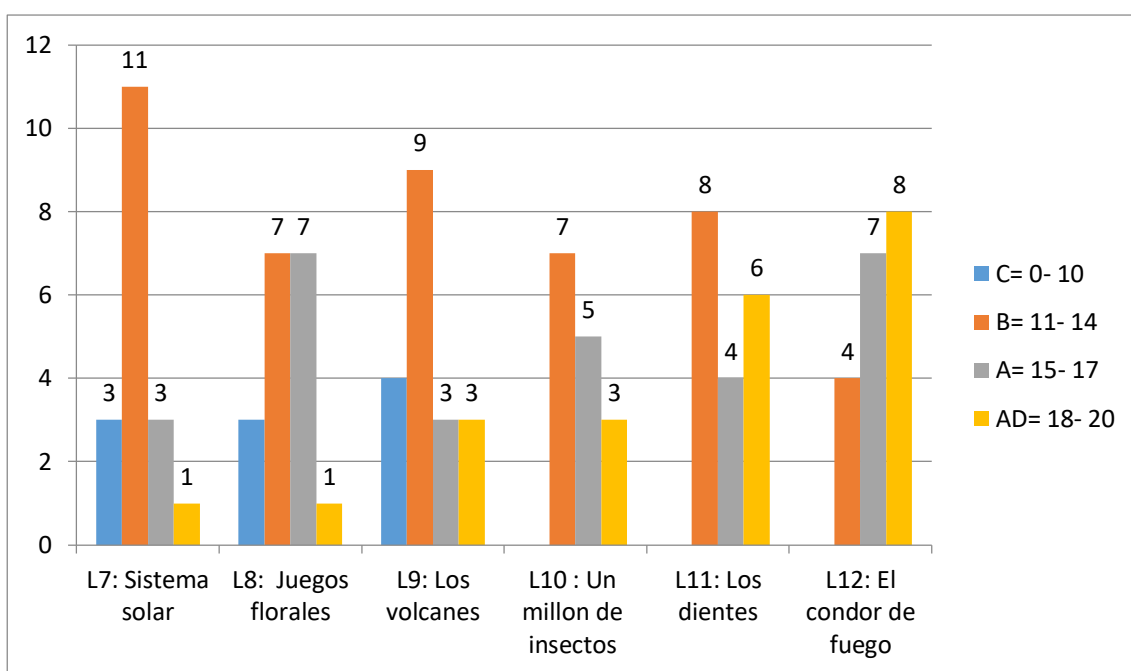
**INTERPRETACIÓN**

Se observa en el cuadro N° 09 y gráfico N° 10 el resultado de las seis primeras sesiones desarrolladas mediante el software educativo “LEITO” y evaluadas mediante la escala vigesimal observando el proceso y la influencia del software en la mejora de la comprensión lectora. Es así que se interpreta los siguientes resultados, en la Sesión N° 1 primera lectura “Leyenda de wiñay marka” no se observa notas entre 15 – 17 y tampoco en notas de 18 – 20 sin embargo en la sesión N° 6 Lectura : “Los tres jóvenes perezosos se ve que 3 estudiantes obtuvieron notas entre 15 – 17 y 6 estudiantes obtuvieron notas

entre 18 – 20 de estos datos se deduce que el progreso en las seis lecturas siendo así el software una estrategia motivadora, dinámica y atractiva evitando el aburrimiento en los niños y niñas

**GRAFICO N° 6**

RESULTADO DE LA SESIONES DE LA 7 A LA 12 EN UNA ESCALA CUANTITATIVA DEL GRUPO EXPERIMENTAL



FUENTE: Resultados de las 6 sesiones

ELABORACIÓN: Las Investigadoras.

**INTERPRETACIÓN**

Se observa en el cuadro N° 10 y gráfico N° 11 los resultado de la séptima hasta la doceava lectura y sesiones nuevamente dando uso al software educativo “LEITO” y evaluadas mediante la escala vigesimal observando el `proceso y la influencia del software en la mejora de la comprensión lectora. Es así que se interpreta los siguientes resultados, en la Sesión N° 7 lectura

“Sistema solar” se observa a 3 estudiantes entre notas de 0 a 10 sin embargo en la sesión N° 12 Lectura : “El cóndor de fuego” no se observa estudiantes entre notas de 0 a 10; de estos datos se deduce el progreso en las sesiones y la eficacia del software confirmando la eficacia del software

#### **4.1.3 RESULTADOS DE LA PRUEBA DE SALIDA (POST-TEST)**

Luego de realizar el tratamiento experimental, se aplicó la prueba post-test a los dos grupos de estudio (control y experimental) con la intención de verificar la influencia del tratamiento aplicado al grupo experimental en la comprensión lectora en los niños y niñas del cuarto grado de la IEP N° 70 024 “Laykakota”.

#### **A) RESULTADOS DEL GRUPO CONTROL**

Este grupo estuvo constituido por los niños y niñas del cuarto grado sección “B” de la IEP N°70 024 “Laykakota”, a quienes se les aplicó la prueba post-Test, con la intención de averiguar el nivel de aprendizaje que alcanzaron los niños y niñas en la comprensión lectora sin emplear ningún tratamiento, obteniéndose los siguientes resultados que se muestran a continuación.

**CUADRO N° 10**

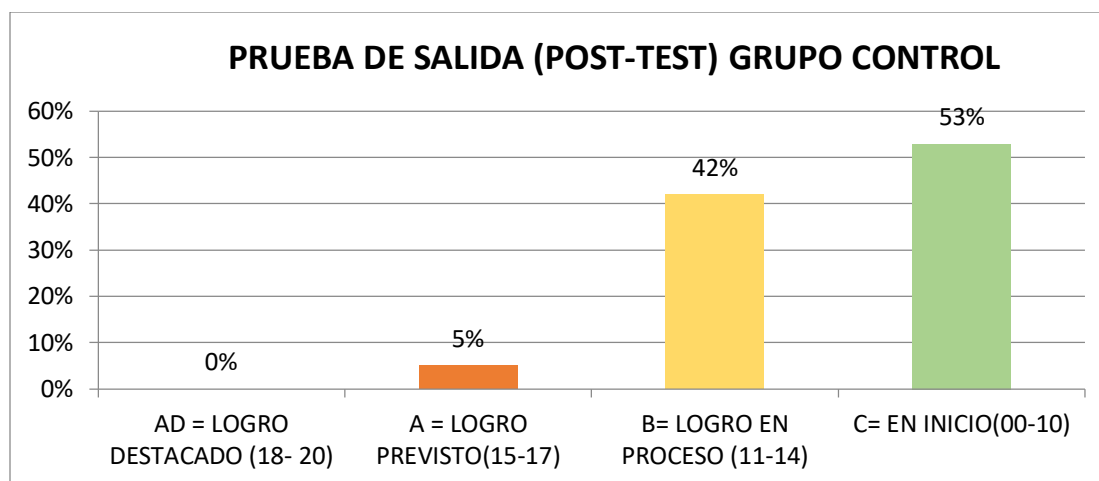
RESULTADOS GENERALES DE LA PRUEBA DE SALIDA (POST-TEST)  
POR LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL GRUPO CONTROL DEL CUARTO GRADO  
“B” DE LA IEP N° 70 024 “LAYKAKOTA” –PUNO

ESCALA		CONTROL	
CUALITATIVA	CUANTITATIVA	N° de Estudiantes	%
AD = LOGRO DESTACADO	[18 - 20]	0	0%
A = LOGRO PREVISTO	[15 - 17]	1	5%
B = EN PROCESO	[11 - 14]	8	42%
C = EN INICIO	[00 - 10]	10	53%
TOTAL		19	100%

**FUENTE:** Resultados prueba Post Test.

**ELABORACIÓN:** Las Investigadoras.

**GRAFICO N° 7 NIVEL DE APRENDIZAJE EN LA PRUEBA DE SALIDA (POST- TEST), EN LA COMPRENSIÓN LECTORA POR LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL GRUPO CONTROL DEL CUARTO GRADO SECCIÓN “B” DE LA IEP N° 70 024 LAYKAKOTA - PUNO.**



**FUENTE:** Resultados prueba de salida (Post Test).

**ELABORACIÓN:** Las Investigadoras.

**INTERPRETACIÓN:**

El cuadro N° 09 y gráfico N° 05, muestran las frecuencias de las notas obtenidas por los niños y niñas del grupo control de cuarto grado en la prueba de salida post-test, según valoraciones cuantitativas y en escala, en la cual se puede observar lo siguiente:

- 10 estudiantes obtienen un calificativo que se encuentra en el intervalo de 00 a 10 en una escala vigesimal así mismo este dato representa al 53% del total de los estudiantes evaluados, el cual nos indica que más

de la mitad del salón están en inicio de aprendizaje en la prueba de post-test.

- 8 niños y niñas registraron notas en el intervalo de 11-14 puntos, en este representa el 42 % del total de niños y niñas evaluados, indicándonos que ese porcentaje está en proceso de aprendizaje.
- Así mismo podemos apreciar que 01 estudiante obtuvo notas entre 15 y 17 puntos en escala vigesimal, alcanzando el logro previsto de aprendizaje, representando un 5% del total de los niños y niñas evaluados.
- En esta ocasión tampoco se registraron notas de los niños y niñas en el intervalo de 18 a 20 puntos el cual nos indica que ningún estudiante alcanzó un logro destacado.

**CUADRO N° 11**

RESULTADOS EN LA PRUEBA DE SALIDA (POST-TEST) POR NIVELES DE LA COMPRENSIÓN LECTORA, DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL GRUPO CONTROL DEL CUARTO GRADO “B” DE LA IEP.N° 70024 “LAYKAKOTA” PUNO

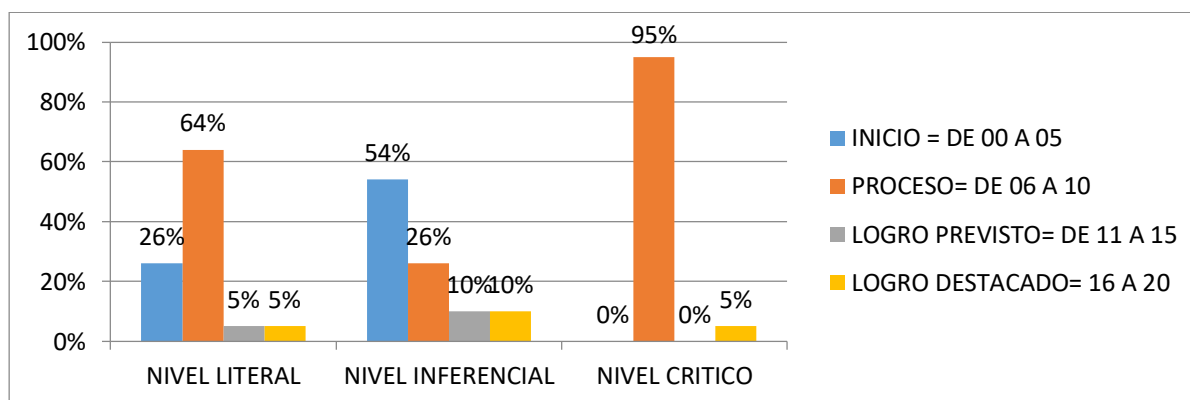
ESCALAS DE CALIFICACIÓN		NIVEL LITERAL		NIVEL INFERENCIAL		NIVEL CRÍTICO	
CUALITATIVA	CUANTITATIVA	Fi	%	Fi	%	FI	%
AD=Logro destacado	16-20	01	05%	02	10%	01	05%
A=Logro previsto	11-15	01	05%	02	10%	00	00%
B=Proceso	06-10	12	64%	05	26%	18	95%
C=Inicio	00-05	05	26%	10	54%	00	00%
TOTAL		19	100%	19	100%	19	100%

**FUENTE:** Resultados prueba Post Test.

**ELABORACIÓN:** Las Investigadoras.

**GRAFICO N° 8**

RESULTADOS EN LA PRUEBA DE SALIDA (POST-TEST) POR NIVELES DE LA COMPRENSIÓN LECTORA, DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL GRUPO CONTROL DEL CUARTO GRADO “B” DE LA IEP N° 70024 “LAYKAKOTA” PUNO



**FUENTE:** Resultados prueba Post Test.

**ELABORACIÓN:** Las Investigadoras.



## INTERPRETACIÓN:

El cuadro N° 10 y gráfico N° 06 se observa datos sobre la prueba de salida por dimensiones del grupo control.

- En el nivel literal, 05 estudiantes tienen notas entre 00 y 05 puntos representando al 26% de niños y niñas, ubicándose en la escala de calificación en inicio de aprendizaje. Así mismo 12 estudiantes obtienen calificativos en el intervalo de 06 a 10 puntos representando el 64% el cual nos indica que están en proceso de aprendizaje; Mientras que 01 estudiante obtuvo el calificativo en el intervalo de 11 a 15 puntos representando al 05% del total de niños y niñas, ubicándose en la escala de logro previsto; De igual manera 01 estudiante obtuvo el calificativo en el intervalo de 16 a 20 puntos representando al 05% de los niños y niñas, alcanzando un logro destacado en la escala de calificación.
- En el nivel inferencial, 10 estudiantes obtienen notas entre 00 y 05 puntos representando al 54% de los niños y niñas , ubicándose en la escala de calificación en inicio de aprendizaje; Así 05 estudiantes obtienen calificativos en el intervalo de 06 a 10 puntos representando el 26% de estudiantes, en proceso de aprendizaje; De igual forma 02 estudiantes obtienen calificativos en el intervalo de 11 a 15 puntos representando al 10% de los niños y niñas, alcanzando el logro previsto en la escala de calificación. De igual manera 02 estudiante obtuvo el calificativo en el intervalo de 16 a 20 puntos representando al 10% de los niños y niñas, alcanzando un logro destacado en la escala de

calificación.

- En el nivel crítico, Ningún estudiante obtuvo notas entre 00 y 05 puntos. Sin embargo 18 estudiantes obtienen calificativos en el intervalo de 06 a 10 puntos representando el 95% de los niños y niñas el cual nos indica que están en proceso de aprendizaje; tampoco se registró algún estudiante en el intervalo de 11 a 15 puntos. Mientras que 01 estudiante obtuvo el calificativo en el intervalo de 16 a 20 puntos representando al 05% de los niños y niñas, alcanzando un logro destacado en la escala de calificación.

#### **B) RESULTADOS DEL GRUPO EXPERIMENTAL**

Este grupo está integrado por los niños y niñas del cuarto “A” de la institución educativa Primaria N°70024 “Laykakota”-Puno, a quienes se les aplicó la prueba de salida (post-test), con la intención de averiguar el nivel de aprendizaje que alcanzaron los niños y niñas en la comprensión lectora después de haber aplicado el tratamiento respectivo, obteniéndose los siguientes resultados que se muestran a continuación.

**CUADRO N° 12**

RESULTADOS GENERALES DE LA PRUEBA DE SALIDA (POST-TEST)  
POR LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL GRUPO EXPERIMENTAL CUARTO GRADO  
“A” DE LA IEP N° 70 024 “LAYKAKOTA” -PUNO.

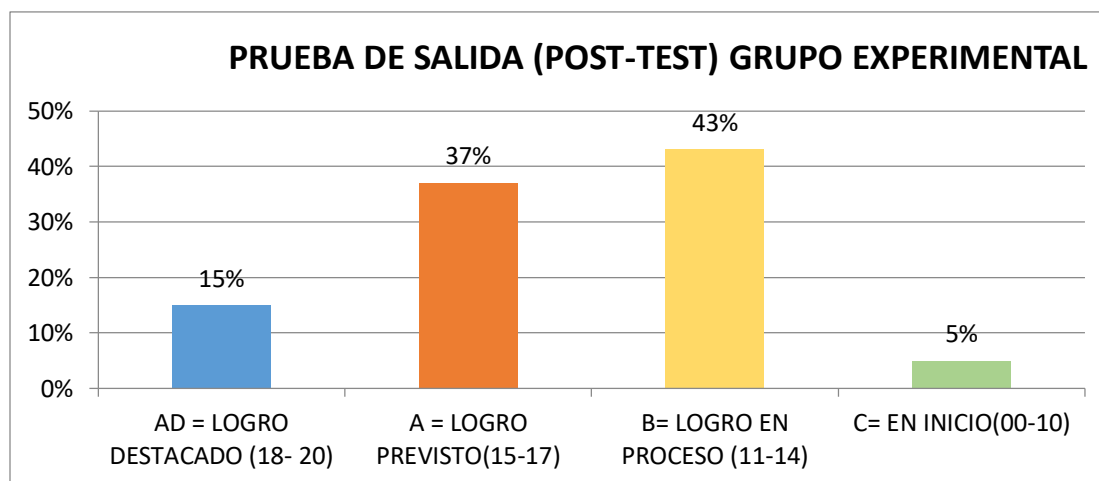
ESCALA		EXPERIMENTAL	
CUALITATIVA	CUANTITATIVA	N° de Niños	%
AD = LOGRO DESTACADO	[18- 20]	3	15%
A = LOGRO PREVISTO	[15 - 17]	7	37%
B = EN PROCESO	[11 - 14]	8	43%
C = EN INICIO	[00 - 10]	1	5%
TOTAL		19	100%

**FUENTE:** Resultados prueba de salida (Post Test)

**ELABORACIÓN:** Las Investigadoras

**GRAFICO N° 9**

RESULTADOS GENERALES DE LA PRUEBA DE SALIDA (POST-TEST)  
POR LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL GRUPO EXPERIMENTAL CUARTO GRADO  
“A” DE LA IEP.N° 70 024 “LAYKAKOTA” -PUNO.



**FUENTE:** Resultados prueba de salida (Post Test).

**ELABORACIÓN:** Las Investigadoras.

**INTERPRETACIÓN:**

El cuadro N° 11 y gráfico N° 07, muestran las frecuencias de las notas obtenidas por los niños y niñas del grupo experimental del cuarto grado en la prueba de salida (post- test), según valoración es cuantitativa y en escala, en la cual se puede observar lo siguiente:

- En esta prueba de salida (post-test) para el grupo experimental cuarto grado contamos con los calificativos entre 0 a 10 puntos en escala vigesimal nos indica que 1 niño o niña continua en el nivel de inicio del aprendizaje el cual representa el 5% de todos los niños y niñas.
- 8 niños y niñas obtienen calificaciones en el intervalo de 11 a 14 puntos

en escala vigesimal que representa el 43% de todos los niños y niñas el cual nos indica que este porcentaje se encuentra en un proceso de aprendizaje disminuyendo así la cantidad de niños y niñas de la prueba de entrada o pre test.

- .07 estudiantes tienen calificativos que corresponden a la escala de 15 y 17 puntos en escala vigesimal, ubicándose en un nivel de logro previsto de aprendizaje y ello nos representa un 37% del total de los niños y niñas evaluados; esto nos indica el incremento de la cantidad de estudiantes del pre test a post test confirmando la influencia del software en la comprensión lectora.
- De igual forma 3 estudiantes obtuvieron notas entre 18 y 20 puntos en escala vigesimal, así mismo este dato representa al 15% del total de los niños y niñas evaluados, el cual nos indica que alcanzaron el logro destacado de estos datos se deduce que el uso del software como estrategia contribuye a una mejora en el proceso enseñanza – aprendizaje

**CUADRO N° 13**

RESULTADOS DE LA PRUEBA DE SALIDA (POST-TEST) POR NIVELES DE LA COMPRENSIÓN LECTORA, DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL GRUPO EXPERIMENTAL DEL CUARTO GRADO “A” DE LA IEP N° 70024 “LAYKAKOTA”– PUNO

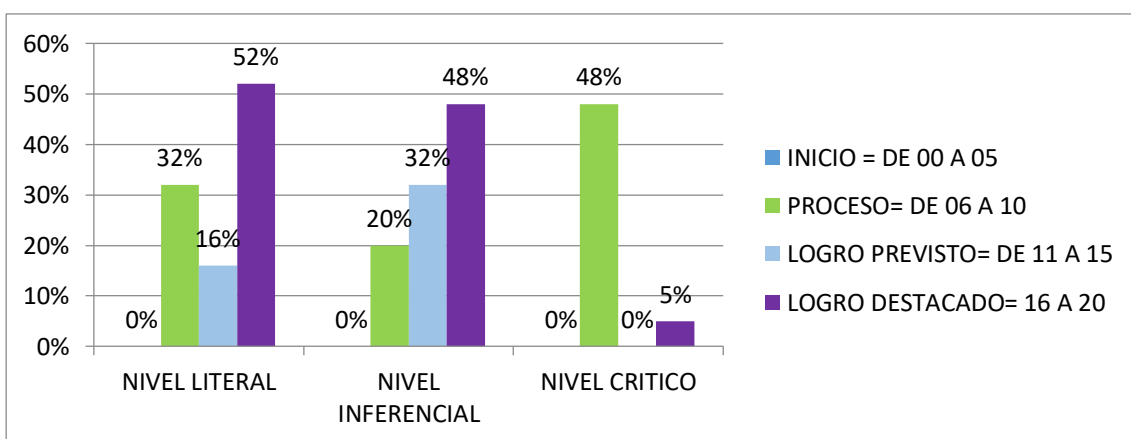
ESCALAS DE CALIFICACIÓN		NIVEL LITERAL		NIVEL INFERENCIAL		NIVEL CRÍTICO	
CUALITATIVA	CUANTITATIV	Fi	%	Fi	%	Fi	%
AD=Logro destacado	16-20	10	52%	09	48%	10	52%
A=Logro previsto	11-15	03	16%	06	32%	00	00%
B=Proceso	06-10	06	32%	04	20%	09	48%
C=Inicio	00-05	00	00%	00	00%	00	00%
TOTAL		19	100	19	100%	19	100%

**FUENTE:** Resultados prueba Post Test

**ELABORACIÓN:** Los Investigadores

**GRAFICO N° 10**

RESULTADOS DE LA PRUEBA DE SALIDA (POST-TEST) POR NIVELES DE LA COMPRENSIÓN LECTORA, DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL GRUPO EXPERIMENTAL DEL CUARTO GRADO “A” DE LA IEP N° 70024 “LAYKAKOTA”– PUNO



**FUENTE:** Resultados prueba Post Test

**ELABORACIÓN:** Las Investigadoras

**INTERPRETACIÓN:**

El cuadro N° 12 y gráfico N° 08 se observa datos sobre la prueba de salida por dimensiones del grupo experimental.

- En el nivel literal, de los datos registrados en este nivel se observa la superación de los niños y niñas ya que no se encontró estudiantes en el nivel de inicio deduciendo así que el software al ser atractivo e innovador capta mucho mejor la atención del niño o niña en la lectura trabajada.
- En el nivel inferencial, de los resultados obtenidos podemos observar nuevamente la carencia de estudiantes en el nivel de inicio y la superación del pre test con 9 estudiantes haciendo el 48% del total de los niños y niñas en la escala de Logro destacado confirmando la influencia del software en la comprensión lectora al ser más interactivo evitando el aburrimiento y estrés.
- En el nivel crítico, los resultados obtenidos en este nivel dan a conocer el cambio y progreso de los niños y niñas superándose de un inicio de aprendizaje a un logro destacado; ya que la intervención del software como estrategia de aprendizaje logro una interacción estudiante software impulsándolos a poder emitir juicios, analizando las intenciones del autor.

#### 4.1.4. PRUEBA DE HIPÓTESIS ESTADÍSTICA

##### a) Datos

Corresponden a los estadígrafos de notas del grupo control y estadígrafos del grupo experimental, obtenidos en la prueba de salida (post-test) aplicados a los niños y niñas del 4to grado.

##### b) Formulación de hipótesis

###### Hipótesis nula ( $H_0$ ): $\mu_c = \mu_e$

La media aritmética de las notas obtenidas por los niños y niñas del grupo experimental es igual al promedio de las notas obtenidas por niños y niñas del grupo control en la prueba de salida (post-test).

###### Hipótesis alternativa ( $H_1$ ): $\mu_c \neq \mu_e$

La media aritmética de las notas obtenidas por los niños y niñas del grupo experimental es mayor al promedio de las notas obtenidas por los niños y niñas del grupo control en la prueba de salida (post-test).

##### c) Determinación del tipo de prueba.

Según la  $H_1$  la prueba que se aplicó es unilateral, es decir una sola cola.

##### d) Especificación del nivel de significación.

Para nuestro estudio de tomo un nivel de significancia de 5%, es decir que  $\alpha = 0.05$ . Para esto se tiene que  $Z_t = 1.64$ .



## e). Estadística de la prueba.

**CUADRO N° 14 ESTADÍGRAFOS DE LA PRUEBA DE SALIDA (POST- TEST)  
DEL GRUPO EXPERIMENTAL Y CONTROL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA  
I.E.P. 70 024 LAYKAKOTA - PUNO**

ESTADÍGRAFOS	GRUPO EXPERIMENTAL	GRUPO CONTROL
$\overline{X}$	15.15	10.52
$S^2$	6.36	8.81
$n$	19	19

FUENTE: Resultados de la Prueba de salida (Post test)

ELABORACIÓN: Las Investigadoras

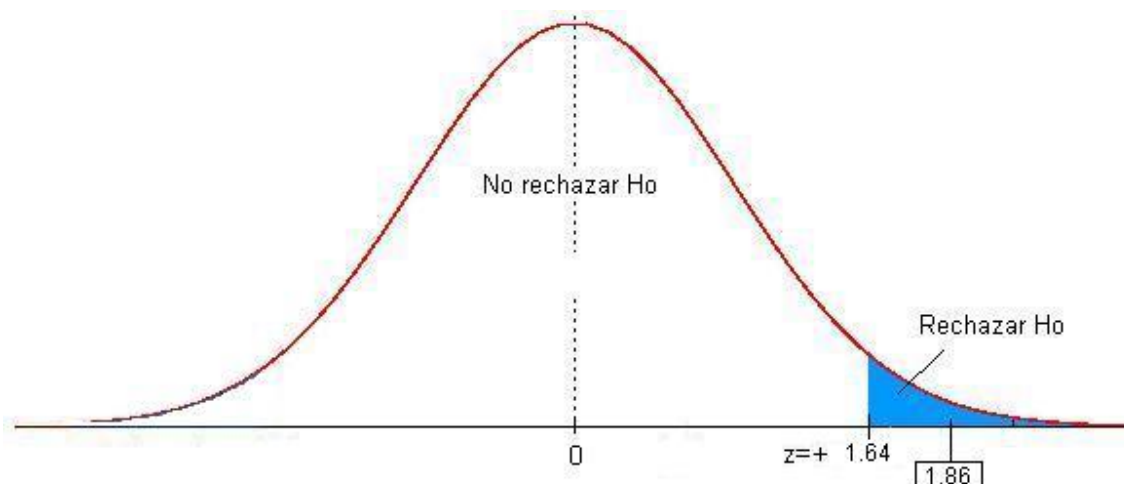
$$Z_c = \frac{\overline{X}_e - \overline{X}_c}{\sqrt{\frac{S_e^2}{n_e} + \frac{S_c^2}{n_c}}}$$

$$Z_c = \frac{15.15 - 10.52}{\sqrt{\frac{6.36}{19} + \frac{8.81}{19}}}$$

$$Z_c = 1.86$$

**f). Regla de decisión.**

Se tiene que  $Z_c > Z_t$ , ( $1.86 > 1.64$ ).Entonces se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula.

**CONCLUSIÓN:**

Como  $Z_c > Z_t$ , es decir, si  $1.86 > 1.64$ , entonces se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, lo que significa que el promedio de notas obtenidas por los niños y niñas del grupo experimental es mayor que el promedio de notas obtenidas por los niños y niñas del grupo control.

**ANÁLISIS**

Los resultados de la prueba de hipótesis en la Post Test evidencian la eficacia del software educativo, puesto que incrementó gradualmente el nivel de aprendizaje en los estudiantes, es decir que el software como estrategia facilita un proceso de aprendizaje más interactivo, retroalimentándolos a tiempo real y evaluando lo aprendido.

Sus potencialidades técnicas, pedagógicas, funcionales además del aprendizaje colaborativo como la interacción estudiante - software - docente, adaptación al ritmo de aprendizaje del usuario, capacidad de motivación y las características y funciones del software educativo, permiten que la interacción de cliente – servidor sea más entretenido e interesante logrando aprendizajes más significativos y duraderos en los estudiantes.

En consecuencia es preciso señalar que utilizada con una adecuada estrategia el software educativo llega a ser un eficiente recurso didáctico para acompañar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

## CONCLUSIONES

**PRIMERA:** El software educativo como estrategia es eficaz para la comprensión lectora en los estudiantes del cuarto grado de la I.E.P. N° 70 024 “Laykakota” - Puno en el 2015. Puesto que incrementó gradualmente el nivel de aprendizaje en los niños y niñas, es decir que la enseñanza asistida mediante ordenadores facilita un proceso de aprendizaje más interactivo, dinámico, atractivo e innovador. Manteniendo su curiosidad e interés sin provocar ansiedad así evitando el aburrimiento y estrés en los estudiantes.

**SEGUNDA:** El software educativo como estrategia es eficaz en el nivel literal para la comprensión lectora. Puesto que además de ser interactivo, dinámico, atractivo permite la retroalimentación a tiempo real y la evaluación, facilitando a que los estudiantes asimilen a reconocer la idea principal, precisar el tiempo espacio personajes, identificar sinónimos – antónimos, secuenciar sucesos y encontrar el sentido a palabras de múltiples significados.

**TERCERA:** El software educativo como estrategia es eficaz en el nivel inferencial para la comprensión lectora, Ya que su incorporación de sus potencialidades técnicas del software educativo, hacen que los estudiantes asimilen a proponer títulos para un texto, inferir relaciones de causa – efecto, así como deducir palabras desconocidas y predecir resultados.

**CUARTA:** El software educativo como estrategia es eficaz en el nivel crítico para la comprensión lectora, ya que la intervención del aprendizaje colaborativo como la interacción alumno - software - docente, impulsa a emitir juicios frente a un comportamiento, juzgar contenidos de un texto, analizar las intenciones del autor.

## SUGERENCIAS

- PRIMERA:** Se sugiere a los estudiantes de la escuela profesional de Educación Primaria utilizar el Software Educativo LEITO Puesto que incrementó gradualmente el nivel de aprendizaje en los niños y niñas, es decir que la enseñanza asistida mediante ordenadores facilita un proceso de aprendizaje más interactivo, dinámico, atractivo e innovador. Manteniendo su curiosidad e interés sin provocar ansiedad así evitando el aburrimiento y estrés en los estudiantes.
- SEGUNDA:** Se sugiere a los docentes de aula de la IEP N°70 024 utilizar el Software Educativo LEITO Puesto que además de ser interactivo, dinámico, atractivo permite la retroalimentación a tiempo real y la evaluación, facilitando a que los estudiantes asimilen a reconocer la idea principal, precisar el tiempo espacio personajes, identificar sinónimos – antónimos, secuenciar sucesos y encontrar el sentido a palabras de múltiples significados.
- TERCERA:** Se sugiere a los docentes de aula de la IEP N°70024 utilizar el Software LEITO ya que es una estrategia eficaz en el nivel inferencial para la comprensión lectora, Ya que su incorporación de sus potencialidades técnicas del software educativo, hacen que los estudiantes asimilen a proponer títulos para un texto, inferir relaciones de causa – efecto, así como deducir palabras desconocidas y predecir resultados.

**CUARTA:** Se sugiere a los docentes de aula de la IEP N°70024 utilizar el Software LEITO ya que es una estrategia eficaz en el nivel crítico para la comprensión lectora, ya que la intervención del aprendizaje colaborativo como la interacción alumno - software - docente, impulsa a emitir juicios frente a un comportamiento, juzgar contenidos de un texto, analizar las intenciones del autor.

**BIBLIOGRAFÍA.**

- CASTELLANO CASAS Ricardo** (2001). *“Informática la herramienta del nuevo milenio”*
- CASSANY, LUNA Y SANZ** (1994). *“Estrategias de la comprensión lectora”*- Editorial GRAÓ EDUCACIÓN, España-Barcelona.
- CATALÁ, GLORIA Y OTROS.** (2001) *“Niveles de comprensión lectora”*.
- CHARAJA CUTIPA, Francisco** (2011) *“El MAPIC en la metodología de la investigación”*. Segunda edición. Puno Perú Editorial NUEVO MUNDO.
- COOPER, David.** (1990) *“Comprensión Lectora”* Francia -
- COLMER Y CAMPS,** (1996) *“Modelos de la comprensión lectora”* -
- ECHEVARRÍA, E.** (2004) *“Filosofía para Niños”*, SM, México, 2004, p. 141.
- INSTITUTO NACIONAL DE ESTADÍSTICA E INFORMÁTICA** (2014) *“Evaluación censal de estudiantes (ECE)”* – Perú.
- FRITH UTA,** “Etapas del aprendizaje lector” – art. -
- HERNANDEZ, Azucena.** (1989) *“Comprensión de textos”*. España, Doctorado 1998.
- LABAÑINO RIZZO, César A.:** (2002) *“Multimedia para la educación”*. Editorial Pueblo y Educación, La Habana.
- LABAÑINO RIZZO, César A:** (2005) *“Material Básico Curso las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC) en la Institución Educativa”*. Maestría en Ciencias de la Educación. IPLAC. La Habana.



**MARQUES GRAELLS, Pere.** (1998). La evaluación de los programas didácticos. *Comunicación y Pedagogía* pp. 53-58. Febrero.

**MARQUES GRAELLS, Pere.** (2000). La informática como medio didáctico: software educativo, posibilidades e integración curricular. En CABERO, J. y otros. *Medios Audiovisuales y Nuevas Tecnologías para la formación en el S. XXI*. Murcia: DM. (2ª edición)

**MARQUES GRAELLS, Pere..** (1996). El software educativo. *Biblioteca Virtual de Tecnología Educativa*.  
<[http://www.doe.d5.ub.es/te/any96/marques\\_software/#capitol13](http://www.doe.d5.ub.es/te/any96/marques_software/#capitol13)> (Consultado Diciembre 2014).

**MINISTERIO DE EDUCACIÓN.** (2009) *Diseño Curricular Nacional* Lima-Perú.

**MINISTERIO DE EDUCACIÓN** (2012) “*Tecnología e Informática*”.

**MONTANE FLORES, Angélica.** (2000) “*Comunicación, fundamentación y práctica*” Ministerio de Educación. UDCREES;

**REVISTA DE EDUCACIÓN.** (2005) núm. extraordinario, pp 121-138.

**RODRÍGUEZ LAMAS, R.** (2000) “*La informática educativa en el contexto actual*” revista electrónica de tecnología educativa. Edutec. P. 13,

**SÁNCHEZ ILABACA, Jaime** “*software*” Universidad de Chile.

**SOLÉ, Isabel** (2000) “*Importancia de la comprensión lectora*”.

# ANEXOS

## ANEXO 1

## PRUEBA DE ENTRADA

NOMBRES Y APELLIDOS:.....

GRADO:..... SECCIÓN:.....

**Lee atentamente el siguiente texto.****EL CÓNDOR Y LA PASTORA**

Hace mucho tiempo había una pastora que siempre se dedicaba a pastar su ganado sola en las pampas y, en esas circunstancias la observaba un cóndor. Con el pasar de los días éste se fue enamorando de la chica.

Un día de esos se le acercó a la chica convertido en un joven bien vestido con un traje negro, camisa blanca y con una chalina blanca. Acercándosele conversaron largo tiempo, luego de presentarse cada uno. Seguidamente se pusieron a jugar a cargarse mutuamente mientras el otro cerraba los ojos, así sucesivamente hasta que de un de repente cuando le tocaba al joven, se convirtió en cóndor y se cargó a la pastora a los cerros más altos de la cordillera. Al llegar al lugar la chica se despertó y se quedó asombrada y se puso a llorar y llorar, le decía al cóndor que la regresara a su casa, pero el joven no quería pues se había enamorado de la chica y la tenía para su novia.

El cóndor, para que la chica no lllore, le traía carne cruda para que coma, pero la chica siempre la rechazaba, entonces el cóndor iba en busca de servicios para cocinar y traía ollas rotas recogidas del desperdicio. La chica, la tiraba toda molesta, así pasaron un buen tiempo hasta que tuvieron sus tres hijitos. Un día, cuando los padres de la chica lo buscaban desesperados, se

encontraron con un picaflor “Lurinsitu” quien sabía dónde estaba la chica y contó a los padres. A cambio de la información le daban de comida todo el jardín que tenían. Entonces, haciendo el trato, picaflor partió a la casa del cóndor y al llegar mató a sus hijos de la chica y a ella se la llevó a la casa de sus padres.

Cuando el cóndor regresó a su casa, vio a sus hijos muertos y uno de ellos se había salvado, la chica no estaba, entonces el cóndor se puso a llorar le pregunto a su hijo ¿dónde está tu madre?. Y el condorcito de digo el Lurinsitu se lo ha llevado, también preguntaba a otras aves de lo que había pasado, buscando al responsable; cuando se le avisó quién era el culpable, éste fue en busca de picaflor, al llegar a su casa le dijo: - Lurinsitu sal que quiero hablar contigo. Al escuchar la voz del cóndor, el Lurinsitu se preparaba en su cuarto y respondía: - ahorita me estoy poniendo mi camisa. El cóndor volvía a llamarle y el Lurinsitu le respondía: -ahorita me estoy poniendo las medias.

El cóndor volvía a preguntar y Lurinsitu respondía ahorita me estoy poniendo las ojotas, así sucesivamente hasta que Lurinsitu ya había hecho un hueco para salir, de tanta insistencia el cóndor se amargo y entro a su casa y a Lurinsitu le agarro cuando estaba saliendo por el hueco y se lo ha comido enterito, cuando excreto salieron picaflores pequeños. Por eso hoy se dice que los picaflores son pequeños.

Recopilado por: Lisseth Paola Chambi

**Luego de la Lectura, marca con un aspa (X) la letra de la respuesta correcta, y responde a las interrogantes.**

**1.- Entre los personajes ¿Quiénes son los protagonistas principales?**

- a) El cóndor y la pastora.
- b) El cóndor y el picaflor.
- c) La pastora y el picaflor
- d) El cóndor y sus hijos

**2.- ¿Cuál es el hecho resaltante de la historia?**

.....

.....

.....

**3.- ¿Por qué el cóndor se llevó a la pastorcita?**

- a) Quiso comerse a la pastorcita.
- b) Por conocer al picaflor.
- c) Quiso tener una familia.
- d) Porque estaba enamorado de la pastorcita.

**4.- ¿Qué paso cuando el picaflor encontró ala pastorcita?**

.....

.....

.....

**5.- ¿Qué quiere decir “la chica siempre lo rechazaba?**

.....

.....

.....

**6.- ¿Por qué el cóndor busco al culpable?**

- a) Porque lo admiraba.
- b) Porque quería vengarse.
- c) Porque la pastorcita se lo pidió.
- d) Todas las anteriores.

**7.- Cuando en el texto dice: al despertar se quedó asombrada ¿A qué se refiere?**

- a) Que se puso feliz.
- b) Que quedó satisfecha por estar ahí.
- c) Que se quedó sin sombra.
- d) Que se quedó sorprendida.

**8.- ¿Por qué crees que el picaflor acepto rescatar a la pastorcita?**

- a) Porque querían ayudarle a resolver su problema.
- b) Porque le sobraba el tiempo.
- c) Porque es divertido rescatar personas.
- d) Porque quería comer todo el jardín.

**9.-¿Crees que el cóndor hizo bien al llevarse a la pastorcita? ¿Por qué?**

.....

.....

.....



**10.- ¿Crees que el picaflor hizo bien la rescatar a la pastorcita? ¿Por qué?**

.....

.....

.....

## ANEXO 2

## PRUEBA DE SALIDA

NOMBRES Y APELLIDOS:.....

GRADO: ..... SECCIÓN: .....

## ¿CÓMO HACÍAN SIN TELÉFONO?

Actualmente, con el teléfono, podemos llamar a un amigo que vive en el Perú o en el extranjero. Pero ¿qué hacían antes las personas para comunicarse a distancia?

Las tribus indígenas que vivían en Estados Unidos utilizaban las **señales de humo** para contarse cosas. Así se enteraban del resultado de una batalla o se ponían en pie de guerra.

Para muchos pueblos del centro de África, el **tam – tam** era el teléfono de la selva.

Si una persona oía el tam – tam de un tambor, cada sonido significaba un código y a su vez lo repetía para que se enteraran otras personas. ¡Las noticias corrían como la pólvora por toda la selva!

En España, en la isla de la Gomera, se inventó un original sistema de comunicación: **el silbo**. Para no tener que andar subiendo y bajando cerros, las





noticias se transmitían mediante complicados silbidos. Todavía hoy pueden oírse esos silbidos en esa hermosa isla.

Y en el Perú, los incas enviaban sus mensajes a través de corredores entrenados llamados **chasquis**. Cada corredor hacía una parte del trayecto, como en las carreras de postas. ¡Algunos corredores llegaban a igualar la velocidad de un caballo!

**Luego de la Lectura, marca (X) la letra de la respuesta correcta, y responde a las interrogantes.**

**1.- ¿Cuál es el título de la lectura?**

- a) ¿Cómo hacían para comunicarse?
- b) ¿Cómo harían sin teléfono?
- c) ¿Cómo hicieron sin teléfono?
- d) ¿Cómo hacían sin teléfono?

**2.- ¿Cuál es la idea principal de la lectura?**

- a) Los sonidos de la comunicación.
- b) El uso del teléfono.
- c) La comunicación sin silbido.
- d) La comunicación en la antigüedad.

**3.- ¿Qué utilizaban en Estados Unidos para comunicarse?**

- a) Utilizaban el fuego.
- b) Utilizaban silbidos.
- c) Utilizaban señales de humo.
- d) El tam-tam.

**4.- ¿Qué pasaba si oían el tam - tam de un tambor?**

- a) Repetía el sonido para que otras personas se enteraran.
- b) Silbaban para que otras personas se enteren.
- c) Mandaban señales de humo.
- d) Hacían una fiesta.

**5.- ¿Qué quiere decir “Las noticias corrían como pólvora”?**

- a) Las noticias se transmitían rápidamente.
- b) Las noticias nunca se llegan a saber.
- c) Las noticias se transmitían lentamente.
- d) Las noticias les gustaba correr.

**6.- ¿Para qué en la isla de Gomera utilizaban el silbido?**

- a) Para no tener que subir ni bajar cerros.
- b) Para subir y bajar cerros.
- c) Para escuchar complicados silbidos.
- d) Todas las anteriores.

**7.- ¿Cuál era la función de los chasquis?**

- a) Su función era correr para enviar un mensaje.
- b) Su función era comer para enviar un mensaje.
- c) Su función era silbar para enviar un mensaje.



d) Su función era cantar para enviar un mensaje.

**8.- ¿Por qué crees que no utilizaban el teléfono?**

- a) Porque no tenían dinero para comprar un teléfono.
- b) Porque sus papas les prohibían utilizar el teléfono.
- c) Porque no existía la tecnología.
- d) Porque no existía la comunicación.

**9.- ¿Crees que el sistema de comunicación en la antigüedad era apropiada para comunicarse? ¿Por qué?**

.....

.....

.....

**10.- ¿Crees que en la actualidad le demos buen uso al teléfono?**

.....

.....

.....



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO  
**FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA**



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

**I. DATOS INFORMATIVOS**

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA : N° 70024 "LAYKAKOTA"

1.2. TURNO: TARDE      CICLO: IV      GRADO: 4      SECCIÓN: A

1.3 ALUMNO(A) PRACTICANTE : RODRÍGUEZ RAMÍREZ GRECIA GISETH  
 VERA CHOQUE JOANNA ROSSY

1.4 PROFESOR(A) DE AULA : JAVIER ENRIQUE MIRANDA VERA

**II. PROGRAMACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE**

2.1. ÁREA EJE : COMUNICACIÓN

2.2. ORGANIZADOR DE ÁREA : COMPRENSIÓN DE TEXTOS

2.3. CONTENIDO : LA LEYENDA DE WIÑAY MARKA

2.4. DURACIÓN : DOS HORAS PEDAGÓGICAS

**2.5. CAPACIDADES**

- Reflexiona sobre los procesos o acciones que realiza para la comprensión de distintos tipos de textos.

**2.6. CONOCIMIENTOS**

**2.6.1. INDICADORES DE EVALUACIÓN**

- Comprensión de textos.

- Identifica relaciones causa-efecto.
- Infiere efectos previsibles a determinadas causas
- Formula un juicio frente a un comportamiento

**2.7. ACTITUDES**



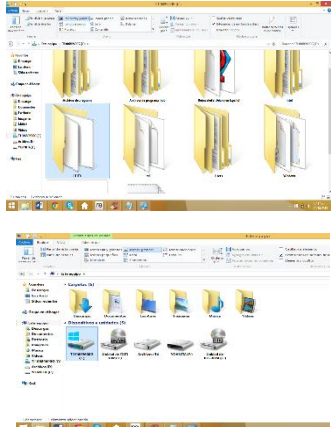
**2.7.1. INDICADORES DE ACTITUDES**

- Muestra una actitud crítica y reflexiva con relación a los textos que lee.

- Se muestra interesado por leer el texto.

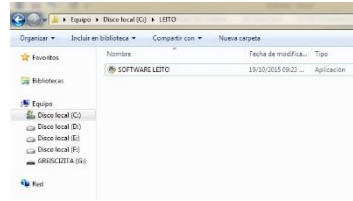
**TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN**

TÉCNICAS	INSTRUMENTOS
➤ Observación	➤ Ficha de observación

III. ESTRATEGIAS		SECUENCIA ESTRATÉGICA	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
MOMENTOS				
GENE RAL	ESPECÍFICO			
I N I C I O	Motivación	<p>Se inicia la sesión de aprendizaje con el saludo correspondiente, enseguida se presenta una imagen del LAGO TITICACA.</p> 	Aula. Lámina	5 minutos
	Recuperación de saberes previos.	<p>A partir de la cual se genera una serie de preguntas para recuperar los saberes previos de los niños y niñas:</p> <p>¿Qué observamos? ¿Conocen el lugar y la ciudad donde se encuentra este lago?</p> <p>Posteriormente se genera el conflicto cognitivo con las siguientes preguntas:</p>	Recursos humanos	10 minutos
	Conflicto cognitivo.	<p>¿Cómo se llegó a formar el lago Titicaca? ¿Cómo era antes nuestro Lago? ¿Qué tema desarrollaremos el día de hoy?</p>	Recursos humanos	
P R O C E S O	Presentación del tema.	<p>Enseguida se traslada a los niños y niñas al centro de cómputo se les da indicaciones para el uso y manejo del ordenador:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los niños prenden el computador.</li> <li>• Hacen clic este equipo.</li> </ul> 	Ordenador.	5 minutos
	Construcción del aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hacen doble clic en DISCO LOCAL"C" luego en la carpeta con nombre "LEITO".</li> </ul> 	"software LEITO"	

P  
R  
O  
C  
E  
S  
O

- En la carpeta encontrarán el icono del software LEITO e ingresarán a él con doble clic.



- Ingresan al software, colocan la contraseña y hacen clic en ENTRAR



- Hacen clic en la primera unidad



- Selecciona el primer texto de Wiñay Marka



- Dan lectura al texto.



- Para los niños escriben su nombre.



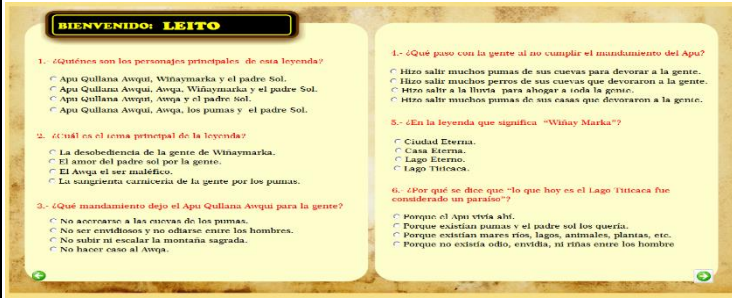

Recursos humanos.

Ordenador.

40 minutos

“software LEITO”

continúan

F I N A L	Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> <li>Los niños responden las preguntas de la lectura.</li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>Para finalizar con la lectura los niños hacen clic en "QUIERO SABER MI NOTA".</li> </ul>  <p>Durante todo este proceso la docente coadyuva a los niños y niñas que muestran estilos y ritmos de aprendizaje, al responder las preguntas sobre el texto desarrollado.</p> <p>La evaluación se realiza durante todo el proceso con el instrumento ficha de observación.</p> <p>Se realizan las siguientes preguntas: ¿Qué hicimos hoy?, ¿Cómo aprendimos?, ¿Para que aprendimos?.</p>	20 minu tos.
	Meta cognición	Ficha de observacion	5 minu tos.

**BIBLIOGRAFÍA:**

Ochoa, Víctor "Mitos Y Leyendas Del Agua En El Perú" 2005 Lima Perú.

[www.bnhttp://miguelgrau.pe.tripod.com/cesmiguelgrauedeollaraya/id7.html](http://www.bnhttp://miguelgrau.pe.tripod.com/cesmiguelgrauedeollaraya/id7.html) (Consultado el 8 de Diciembre 2014)

DOCENTE DE AULA

EJECUTORA

EJECUTORA



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO  
**FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA**



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

**I. DATOS INFORMATIVOS**

<b>1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA</b> : N° 70024 "LAYKAKOTA"
<b>1.2. TURNO:</b> TARDE <b>CICLO:</b> IV <b>GRADO:</b> 4 <b>SECCIÓN:</b> A
<b>1.3 ALUMNO(A) PRACTICANTE :</b> RODRIGUEZ RAMIREZ GRECIA GISETH VERA CHOQUE JOANNA ROSSY
<b>1.4 PROFESOR(A) DE AULA</b> : JAVIER ENRIQUE MIRANDA VERA

**II. PROGRAMACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE**

<b>2.1. ÁREA EJE</b> : COMUNICACIÓN
<b>2.2. ORGANIZADOR DE ÁREA</b> : COMPRENSIÓN DE TEXTOS
<b>2.3. CONTENIDO</b> : LA VACA
<b>2.4. DURACIÓN</b> : DOS HORAS PEDAGÓGICAS

**2.5. CAPACIDADES**

- Reflexiona sobre los procesos o acciones que realiza para la comprensión de distintos tipos de textos.

<b>2.6. CONOCIMIENTOS</b>	<b>2.6.1. INDICADORES DE EVALUACIÓN</b>
---------------------------	---

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprensión de textos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifica los elementos de una comparación.</li> <li>• Infiere efectos previsibles a determinadas causas</li> <li>• Formula un juicio frente a un comportamiento</li> </ul>
--	---



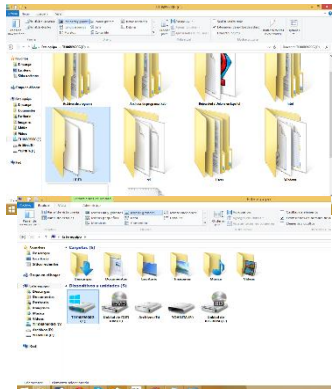
<b>2.7. ACTITUDES</b>	<b>2.7.1. INDICADORES DE ACTITUDES</b>
-----------------------	--

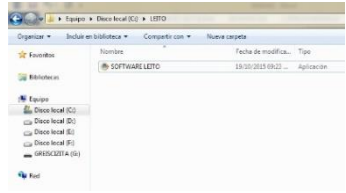



<ul style="list-style-type: none"> <li>• Muestra una actitud crítica y reflexiva con relación a los textos que lee.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se muestra interesado por leer el texto.</li> </ul>
--	--


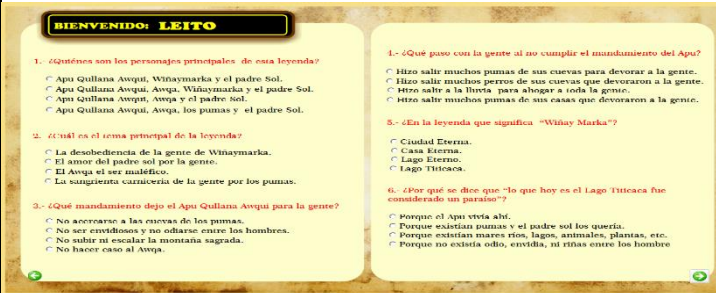

**TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN**

<b>TÉCNICAS</b>	<b>INSTRUMENTOS</b>
➤ Observación	➤ Ficha de observación



III. ESTRATEGIAS		SECUENCIA ESTRATÉGICA	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
MOMENTOS				
GENERA L	ESPECÍFICO			
I N I C I O	Motivación	<p>Se inicia la sesión de aprendizaje con el saludo correspondiente, enseguida se realiza una dinámica denominada "Describeme"</p> 	Aula. Tarjetas	5 minutos
	Recuperación de saberes previos.	<p>A partir de la cual se genera una serie de preguntas para recuperar los saberes previos de los niños y niñas:</p> <p>¿Qué Hicimos? ¿Fue fácil describir cada palabra?</p> <p>Posteriormente se genera el conflicto cognitivo con las siguientes preguntas:</p>	Recursos humanos	10 minutos
	Conflicto cognitivo.	<p>¿Cómo se realiza la descripción? ¿Se puede describir todo? ¿Se pueden describir los pensamientos de tu compañero?</p>	Recursos humanos	
P R O C E S O	Presentación del tema.	<p>Enseguida se traslada a los niños y niñas al centro de cómputo se les da indicaciones para el uso y manejo del ordenador:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los niños prenden el computador.</li> <li>• Hacen clic este equipo.</li> </ul> 	Ordenador.	5 minutos
	Construcción del aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hacen doble clic en DISCO LOCAL "C" luego en la carpeta con nombre "LEITO".</li> </ul> 	"software LEITO"	

<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">P R O C E S O</p>	<p>Construcción de aprendizaje.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>En la carpeta encontrarán el icono del software LEITO e ingresarán con doble clic.   </li> <li>Ingresan al software, colocan la contraseña y hacen clic en ENTRAR   </li> <li>Hacen clic en la PRIMERA UNIDAD.   </li> <li>Selecciona el primer texto: "LA VACA"   </li> <li>Dan lectura al texto.</li> <li>Para continúan los niños escriben su nombre.</li> </ul>	<p>Recursos humanos.</p> <p>Ordenador.</p> <p>"software LEITO"</p>	<p>5 minutos</p> <p>40 minutos</p>
--	-------------------------------------	--	--	------------------------------------

<p><b>F I N A L</b></p>	<p>Construcción de aprendizaje.</p>	 <ul style="list-style-type: none"> <li>Los niños responden las preguntas de la lectura.</li> </ul>	<p>20 minutos.</p>
	<p>Evaluación Meta cognición</p>	 <ul style="list-style-type: none"> <li>Para finalizar con la lectura los niños hacen clic en "QUIERO SABER MI NOTA".</li> </ul> 	<p>Ficha de observación</p>

Durante todo este proceso la docente coadyuva a los niños y niñas que muestran estilos y ritmos de aprendizaje, al responder las preguntas sobre el texto desarrollado.

La evaluación se realiza durante todo el proceso con el instrumento ficha de observación.

Se realizan las siguientes preguntas: ¿Qué hicimos hoy?, ¿Cómo aprendimos?, ¿Para que aprendimos?.

**BIBLIOGRAFÍA:**

“Ciencia y Ambiente 4 “ Santillana S.A. 2012 Lima Perú.

<http://www.abc.com.py/edicion-impresa/suplementos/escolar/descripcion-de-un-animal-23275.html> (Consultado 8 Diciembre 2014)

DOCENTE DE AULA

EJECUTORA

EJECUTORA



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO  
**FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA**



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

**I. DATOS INFORMATIVOS**

<b>1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA</b> : N° 70024 "LAYKAKOTA"
<b>1.2. TURNO:</b> TARDE <b>CICLO:</b> IV <b>GRADO:</b> 4 <b>SECCIÓN:</b> A
<b>1.3 ALUMNO(A) PRACTICANTE :</b> RODRIGUEZ RAMIREZ GRECIA GISETH VERA CHOQUE JOANNA ROSSY
<b>1.4 PROFESOR(A) DE AULA</b> : JAVIER ENRIQUE MIRANDA VERA

**II. PROGRAMACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE**


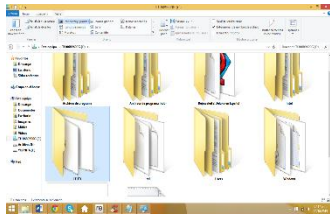
<b>2.1. ÁREA EJE</b> : COMUNICACIÓN
<b>2.2. ORGANIZADOR DE ÁREA</b> : COMPRENSIÓN DE TEXTOS
<b>2.3. CONTENIDO</b> : TITERES DE BOLSA.
<b>2.4. DURACIÓN</b> : DOS HORAS PEDAGÓGICAS

<b>2.5. CAPACIDADES</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Reflexiona sobre los procesos o acciones que realiza para la comprensión de distintos tipos de textos.</li> </ul>

<b>2.6. CONOCIMIENTOS</b>	<b>2.6.1. INDICADORES DE EVALUACIÓN</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Comprensión de textos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identifica las instrucciones.</li> <li>Infiere el significado de palabras desconocidas.</li> <li>Manifiesta las reacciones que les provoca un determinado texto.</li> </ul>

<b>2.7. ACTITUDES</b>	<b>2.7.1. INDICADORES DE ACTITUDES</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Disfruta con la lectura de diversos tipos de texto.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Se muestra interesado por leer el texto.</li> </ul>

<b>TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN</b>	
<b>TÉCNICAS</b>	<b>INSTRUMENTOS</b>
➤ Observación	➤ Ficha de observación

III. ESTRATEGIAS		SECUENCIA ESTRATÉGICA	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
MOMENTOS				
GENERA L	ESPECÍFI CO			
I N I C I O	Motivación	Se inicia la sesión de aprendizaje con el saludo correspondiente, enseguida se muestra varios títeres.	Aula. Lámina	5 minutos
	Recuperación de saberes previos.	<p>A partir de la cual se genera una serie de preguntas para recuperar los saberes previos de los niños y niñas:</p> <p>¿Qué tenemos en nuestras manos? ¿Para qué sirven los títeres?</p> <p>Posteriormente se genera el conflicto cognitivo con las siguientes preguntas:</p> <p>¿Cuántos títeres podemos tener en nuestras manos? ¿Se podrá hacer títeres de otros materiales?</p> <p>Enseguida se traslada a los niños y niñas al centro de cómputo se les da indicaciones para el uso y manejo del ordenador:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los niños prenden el computador.</li> <li>• Hacen clic este equipo.</li> </ul>	Recursos humanos  Recursos humanos	10 minutos  5 minutos
	Conflicto cognitivo.			
P R O C E S	Presentación del tema.		Ordenador.	
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hacen doble clic en DISCO LOCAL "C" luego en la carpeta con nombre "LEITO".</li> </ul> 	"software LEITO"	



<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">O</p>	<p>Construcción del aprendizaje</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>En la carpeta encontrarán el icono del software LEITO e ingresaran a él con doble clic.</li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>Ingresan al software, colocan la contraseña y hacen clic en ENTRAR</li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>Hacen clic en la PRIMERA UNIDAD.</li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>Selecciona el tercer texto titulado: "THERES DE BOLSA"</li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>Dan lectura al texto.</li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>Para continúan los niños escriben su nombre.</li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>Los niños responden las preguntas de la lectura.</li> </ul>	<p>Recursos humanos</p> <p>Ordenador.</p>	<p>5 minutos.</p> <p>40 minutos</p>
	<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">P R O C E S O</p>			<p>"software LEITO"</p>

<p style="text-align: center;"><b>F I N A L</b></p>	<p>Evaluación</p> <p>Meta cognición</p>	<div data-bbox="438 215 1173 510" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p style="text-align: center;"><b>BIENVENIDO: LEITO</b></p> <p>1. ¿Cuáles son los personajes principales de esta leyenda?</p> <p><input type="checkbox"/> Apu Quillana Awqut, Winaymarka y el padre Sol.  <input type="checkbox"/> Apu Quillana Awqut, Aveqa, Winaymarka y el padre Sol.  <input type="checkbox"/> Apu Quillana Awqut, Aveqa y el padre Sol.  <input type="checkbox"/> Apu Quillana Awqut, Aveqa, los pumas y el padre Sol.</p> <p>2. ¿Cuál es el tema principal de la leyenda?</p> <p><input type="checkbox"/> La desobediencia de la gente de Winaymarka.  <input type="checkbox"/> El amor del padre sol por la gente.  <input type="checkbox"/> El Aveqa es ser maldéfico.  <input type="checkbox"/> La sanguinaria naturaleza de la gente por los pumas.</p> <p>3. ¿Qué mandamiento dejó el Apu Quillana Awqut para la gente?</p> <p><input type="checkbox"/> No acercarse a las cuevas de los pumas.  <input type="checkbox"/> No ser envidiosos y no odiarse entre los hombres.  <input type="checkbox"/> No subir ni escalar la montaña sagrada.  <input type="checkbox"/> No hacer caso al Aveqa.</p> <p>4. ¿Qué paso con la gente al no cumplir el mandamiento del Apu?</p> <p><input type="checkbox"/> Hizo salir muchos pumas de sus cuevas para devorar a la gente.  <input type="checkbox"/> Hizo salir muchos perros de sus cuevas que devoraron a la gente.  <input type="checkbox"/> Hizo salir a la lluvia para ahogar a toda la gente.  <input type="checkbox"/> Hizo salir muchos pumas de sus casas que devoraron a la gente.</p> <p>5. ¿En la leyenda que significa "Winay Marka"?</p> <p><input type="checkbox"/> Ciudad Eterna.  <input type="checkbox"/> Casa Eterna.  <input type="checkbox"/> Lago Eterno.  <input type="checkbox"/> Lago Titicaca.</p> <p>6. ¿Por qué se dice que "lo que hoy es el Lago Titicaca fue considerado un paraíso"?</p> <p><input type="checkbox"/> Porque el Apu vivía ahí.  <input type="checkbox"/> Porque existían pumas y el padre sol los quería.  <input type="checkbox"/> Porque existían mares, ríos, lagos, animales, plantas, etc.  <input type="checkbox"/> Porque no existía odio, envidia, ni riñas entre los hombre</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>Para finalizar con la lectura los niños hacen clic en "QUIERO SABER MI NOTA".</li> </ul> <div data-bbox="555 616 1098 875" style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center;"> <p><b>ES MOMENTO DE AVERIGUAR TU NOTA...!!!</b></p> <p><b>QUIERO SABER MI NOTA...</b></p> <p><i>Respuestas Correctas: 10</i>  <i>Respuestas Incorrectas: 0</i></p> <p><b>LEITO tu Calificativo es : 20</b></p> <p><b>Excelente LEITO eres un campeón</b></p> <p><b>INICIO      SALIR</b></p> </div> <p>Durante todo este proceso la docente coadyuva a los niños y niñas que muestran estilos y ritmos de aprendizaje, al responder las preguntas sobre el texto desarrollado.</p> <p>La evaluación se realiza durante todo el proceso con el instrumento ficha de observación.</p> <p>Se realizan las siguientes preguntas: ¿Qué hicimos hoy?, ¿Cómo aprendimos?, ¿Para que aprendimos?</p>	<p style="text-align: center;">20 minutos.</p> <p style="text-align: center;">Ficha de observación</p>	<p style="text-align: center;">5 minutos.</p>
	<p><b>BIBLIOGRAFÍA:</b></p> <p>Piñol Roser " Juega con Papel" EDITORIAL NORMA S.A. Colombia</p> <p><a href="http://arteducativo.blogspot.pe/2010/01/titeres-hechos-con-bolsa-de-papel.html">http://arteducativo.blogspot.pe/2010/01/titeres-hechos-con-bolsa-de-papel.html</a> (Consultado el 15 diciembre 2014)</p>	<p style="text-align: center;">DOCENTE DE AULA</p>	<p style="text-align: center;">EJECUTORA</p>	<p style="text-align: center;">EJECUTORA</p>



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO  
**FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA**



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04

**I. DATOS INFORMATIVOS**

<b>1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA</b> : N° 70024 "LAYKAKOTA"
<b>1.2. TURNO: TARDE CICLO: IV GRADO: 4 SECCIÓN: A</b>
<b>1.3 ALUMNO(A) PRACTICANTE :</b> RODRIGUEZ RAMIREZ GRECIA GISETH VERA CHOQUE JOANNA ROSSY
<b>1.4 PROFESOR(A) DE AULA :</b> JAVIER ENRIQUE MIRANDA VERA

**II. PROGRAMACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE**

<b>2.1. ÁREA EJE</b> : COMUNICACIÓN
<b>2.2. ORGANIZADOR DE ÁREA</b> : COMPRENSIÓN DE TEXTOS
<b>2.3. CONTENIDO</b> : SE BUSCA.
<b>2.4. DURACIÓN</b> : DOS HORAS PEDAGÓGICAS


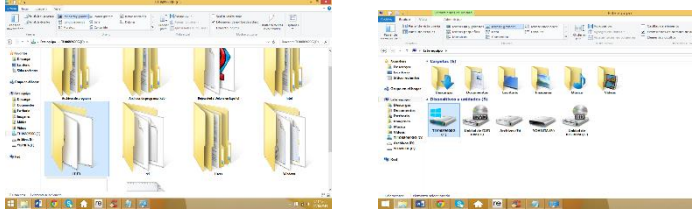
<b>2.5. CAPACIDADES</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Reflexiona sobre los procesos o acciones que realiza para la comprensión de distintos tipos de textos.</li> </ul>

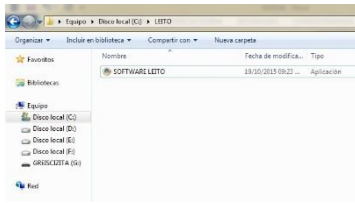


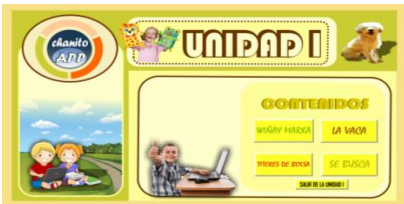


<b>2.6. CONOCIMIENTOS</b>	<b>2.6.1. INDICADORES DE EVALUACIÓN</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Comprensión de textos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identifica relaciones de causa y efecto.</li> <li>Predice resultados después de leer el texto.</li> <li>Juzga el contenido del texto desde un punto de vista personal</li> </ul>

<b>2.7. ACTITUDES</b>	<b>2.7.1. INDICADORES DE ACTITUDES</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Muestra una actitud crítica y reflexiva con relación a los textos que lee.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Se muestra interesado por leer el texto.</li> </ul>

TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	
TÉCNICAS	INSTRUMENTOS
➤ Observación	➤ Ficha de observación



III. ESTRATEGIAS		SECUENCIA ESTRATÉGICA	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
MOMENTOS				
GENERA L	ESPECÍFICO			
I N I C I O	Motivación	Se inicia la sesión de aprendizaje con el saludo correspondiente, luego de las actividades permanentes se narra una anécdota de la perdida de una	Aula. Lámina	5 minutos
	Recuperación de saberes previos.	<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p>Niños les contare algo que me paso antes de venir a la escuela; fui a Jr. Lima a sacar unas copias y como ya era tarde me apure en venir y no me percate que olvide mi mochila con un folder rojo y mi DNI dentro de ella. Ahora no se qué hacer para recuperarla.</p> </div> <p>mochila.</p> <p>A partir de la anécdota I se genera una serie de preguntas para recuperar los saberes previos de los niños y niñas:</p> <p>¿Qué me paso al venir a la escuela?                      ¿Qué tenía dentro de mi mochila?                      ¿Alguna vez se les perdió algo? ¿Cómo lo recuperaron?</p> <p>Posteriormente se genera el conflicto cognitivo con las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué puedo hacer para recuperar mi mochila?                      ¿Qué es un aviso?</p>	Recursos humanos	10 minutos
P R O C E S O	Conflicto cognitivo.	Enseguida se traslada a los niños y niñas al centro de cómputo se les da indicaciones para el uso y manejo del ordenador:	Recursos humanos	5 minutos
	Presentación del tema.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Los niños prenden el computador.</li> <li>Hacen clic este equipo.</li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>Hacen doble clic en DISCO LOCAL "C" luego en la carpeta con nombre "LEITO".</li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>En la carpeta encontraran el icono del software LEITO e ingresaran a él con doble clic.</li> </ul>	Ordenador.	
	Construcción del aprendizaje			

<p>P R O C E S O</p>		<p>“softw are LEIT O”</p>	<p>5 minu tos.</p>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ingresan al software, colocan la contraseña y hacen clic en ENTRAR</li> </ul>			<p>Recur sos huma nos.</p>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hacen clic en la PRIMERA UNIDAD.</li> </ul>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Selecciona el cuarto texto titulado : “SE BUSCA”</li> </ul>		<p>Ordena dor.</p>		
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dan lectura al texto.</li> </ul>		<p>40 minu tos</p>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Para continúan los niños escriben su nombre.</li> </ul>			
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los niños responden las preguntas de la lectura.</li> </ul>	<p>“softw are</p>		

<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">FINAL</p>	<p>Evaluación</p> <p>Meta cognición</p>	<div style="text-align: center;"> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Para finalizar con la lectura los niños hacen clic en “QUIERO SABER MI NOTA”.</li> </ul> <p>Durante todo este proceso la docente coadyuva a los niños y niñas que muestran estilos y ritmos de aprendizaje, al responder las preguntas sobre el texto desarrollado.</p> <p>La evaluación se realiza durante todo el proceso con el instrumento ficha de observación.</p> <p>Se realizan las siguientes preguntas: ¿Qué hicimos hoy?, ¿Cómo aprendimos?, ¿Para que aprendimos?</p>	<p>LEIT O”</p> <p>Ficha de observación</p>	<p>20 minutos.</p> <p>5 minutos.</p>
	<p><b>BIBLIOGRAFÍA:</b></p> <p>Ministerio de Educación “Comunicación 4” EDITORIAL NORMA S.A.C. 2009 Lima Perú</p> <p><a href="http://www.padresenlaescuela.com/textos-publicitarios-para-ninos-de-primaria/">http://www.padresenlaescuela.com/textos-publicitarios-para-ninos-de-primaria/</a> (consultado el 09 de Diciembre de 2015)</p>	<p style="text-align: center;">_____ DOCENTE DE AULA</p>	<p style="text-align: center;">_____ EJECUTORA</p>	<p style="text-align: center;">_____ EJECUTORA</p>



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO  
**FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA**



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05

**I. DATOS INFORMATIVOS**

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA : N° 70024 “LAYKAKOTA”
1.2. TURNO: TARDE    CICLO: IV    GRADO: 4    SECCIÓN: A
1.3 ALUMNO(A) PRACTICANTE : RODRIGUEZ RAMIREZ GRECIA GISETH VERA CHOQUE JOANNA ROSSY
1.4 PROFESOR(A) DE AULA : JAVIER ENRIQUE MIRANDA VERA

**II. PROGRAMACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE**

2.1. ÁREA EJE : COMUNICACIÓN.
2.2. ORGANIZADOR DE ÁREA : COMPRENSIÓN DE TEXTOS.
2.3. CONTENIDO : CARITA DE GATO.
2.4. DURACIÓN : DOS HORAS PEDAGÓGICAS.

**2.5. CAPACIDADES**

- Comprende textos narrativos, descriptivos, informativos e instructivos: señala el propósito de la lectura formula y contrasta hipótesis.

2.6. CONOCIMIENTOS	2.6.1. INDICADORES DE EVALUACIÓN
--------------------	----------------------------------



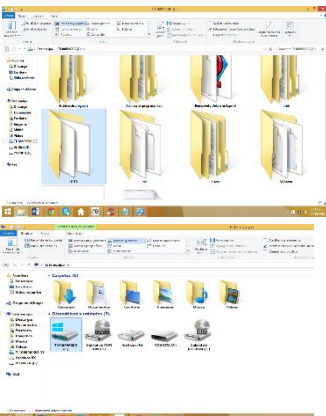
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprensión de textos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconoce las secuencias de una acción.</li> <li>• Infiere el significado de palabras desconocidas.</li> <li>• Manifiesta las reacciones que les provoca un determinado texto.</li> </ul>
--	---

2.7. ACTITUDES	2.7.1. INDICADORES DE ACTITUDES
----------------	---------------------------------

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Muestra una actitud crítica y reflexiva con relación a los textos que lee.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Muestra interés en la lectura de sus textos.</li> </ul>
--	--

**TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN**

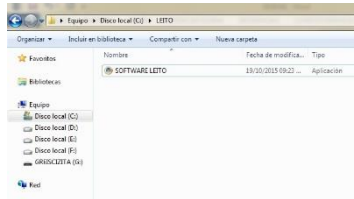
TÉCNICAS	INSTRUMENTOS
➤ Observación	➤ Ficha de observación

III. ESTRATEGIAS		SECUENCIA	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
MOMENTOS				
GENERAL	ESPECÍFICO			
I N I C I O	Motivación	<p>Se inicia la sesión de aprendizaje con el saludo correspondiente, Posteriormente a las actividades permanentes se muestra figuras hechas de papel (ORIGAMIS)</p> 	Aula.  Lámina	5 minutos
	Recuperación de saberes previos.  Conflicto cognitivo.	<p>A partir de la cual se genera una serie de preguntas para recuperar los saberes previos de los niños y niñas: ¿Qué observamos? ¿De qué están hechas las figuras? Posteriormente se genera el conflicto cognitivo con las siguientes preguntas: ¿Qué nombre tienen esas figuras? ¿Con el origami solo puedo hacer animales?</p> <p>Enseguida se traslada a los niños y niñas al centro de cómputo se les da indicaciones para el uso y manejo del ordenador:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los niños prenden el computador.</li> <li>• Hacen clic este equipo.</li> </ul>	Recursos humanos  Recursos humanos	10 minutos
P R O C E	Presentación del tema.  Construcción del aprendizaje	<p>Enseguida se traslada a los niños y niñas al centro de cómputo se les da indicaciones para el uso y manejo del ordenador:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los niños prenden el computador.</li> <li>• Hacen clic este equipo.</li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hacen doble clic en "DISCO LOCAL" luego en la carpeta con nombre "LEITO".</li> </ul> 	Recursos humanos  Ordenador.	5 minutos



S  
O

- En la carpeta encontraran el icono del software LEITO e ingresaran a él con doble clic.



- Ingresan al software, colocan la contraseña y hacen clic en ENTRAR



- Hacen clic en la SEGUNDA UNIDAD.



- Selecciona el primer texto titulado : **"CARITA DE GATO"**



- Dan lectura al texto.



- Para continúan los niños escriben su nombre.



P  
R  
O  
C  
E  
S  
O

"softwa  
re  
LEITO"

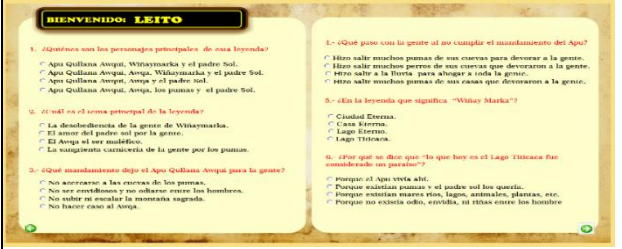

5  
minutos

Recurs  
os  
human  
os.

Ordenad  
or.

40  
minutos

"softwa  
re  
LEITO"

<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">F I N A L</p>	<p>Evaluación</p> <p>Meta cognición</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los niños responden las preguntas de la lectura.</li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>• Para finalizar con la lectura los niños hacen clic en "QUIERO SABER MI NOTA".</li> </ul>  <p>Durante todo este proceso la docente coadyuva a los niños y niñas que muestran estilos y ritmos de aprendizaje, al responder las preguntas sobre el texto desarrollado.</p> <p>La evaluación se realiza durante todo el proceso con el instrumento ficha de observación.</p> <p>Se realizan las siguientes preguntas: ¿Qué hicimos hoy?, ¿Cómo aprendimos?, ¿Para que aprendimos?</p>	<p>Ficha de observación</p>	<p>20 minutos</p> <p>5 minutos</p>
	<p><b>BIBLIOGRAFÍA:</b></p> <p>Robles, Mauricio "MI PRIMER LIBRO DE ORIGAMI" , LIBSA.</p> <p><a href="http://www.aprenderesgratis.com/figuras-de-papiroflexia-para-ninos.htm">http://www.aprenderesgratis.com/figuras-de-papiroflexia-para-ninos.htm</a> (Tomada el 10 de Diciembre del 2014)</p>		<p style="text-align: center;">DOCENTE DE AULA</p>	



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO  
**FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA**



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06

**I. DATOS INFORMATIVOS**

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA : N° 70024 "LAYKAKOTA"

1.2. TURNO: TARDE      CICLO: IV      GRADO: 4      SECCIÓN: A

1.3 ALUMNO(A) PRACTICANTE : RODRIGUEZ RAMIREZ GRECIA GISETH  
 VERA CHOQUE JOANNA ROSSY

1.4 PROFESOR(A) DE AULA : JAVIER ENRIQUE MIRANDA VERA

**II. PROGRAMACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE**

2.1. ÁREA EJE : COMUNICACIÓN.

2.2. ORGANIZADOR DE ÁREA : COMPRENSIÓN DE TEXTOS.

2.3. CONTENIDO : LOS TRES JOVENES PEREZOSOS.

2.4. DURACIÓN : DOS HORAS PEDAGÓGICAS.

**2.5. CAPACIDADES**

- Comprende textos narrativos, descriptivos, informativos e instructivos: señala el propósito de la lectura formula y contrasta hipótesis.

**2.6. CONOCIMIENTOS**

**2.6.1. INDICADORES DE**

- Comprensión de textos.

- Saber encontrar la idea principal.
- Infiere el significado de palabras desconocidas.
- Distinguir un hecho de una opinión.

**2.7. ACTITUDES**

**2.7.1. INDICADORES DE ACTITUDES**

- Muestra una actitud crítica y reflexiva con relación a los textos que lee.

- Muestra interés en la lectura de sus textos.

**TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN**



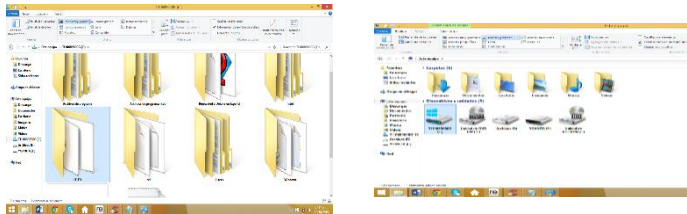
**TECNICAS**

**INSTRUMENTOS**

- Observación

- Ficha de observación

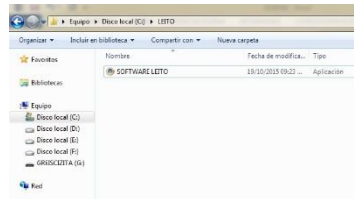


III. ESTRATEGIAS		SECUENCIA ESTRATÉGICA	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
MOMENTOS				
GENERAL	ESPECÍFICO			
I N I C I O	Motivación	<p>Se inicia la sesión de aprendizaje con el saludo correspondiente, Posteriormente a las actividades permanentes. Se hace escuchar el audio de la fábula: “El pastor mentiroso”</p> 	Aula. Lámina	5 minutos
	Recuperación de saberes previos.	<p>A partir de la cual se genera una serie de preguntas para recuperar los saberes previos de los niños y niñas:</p> <p>¿Qué observamos? ¿De qué están hechas las figuras?</p>	Recursos humanos	10 minutos
	Conflicto cognitivo.	<p>Posteriormente se genera el conflicto cognitivo con las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué nombre tienen esas figuras? ¿Con el Origami solo puedo hacer animales?</p>	Recursos humanos	5 minutos
P R O C E S O	Presentación del tema.	<p>Enseguida se traslada a los niños y niñas al centro de cómputo se les da indicaciones para el uso y manejo del ordenador:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los niños prenden el computador.</li> <li>• Hacen clic este equipo.</li> </ul> 	Ordenador.	
	Construcción del	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hacen doble clic en DISCO LOCAL”C” luego en la carpeta con nombre “LEITO”.</li> </ul> 		

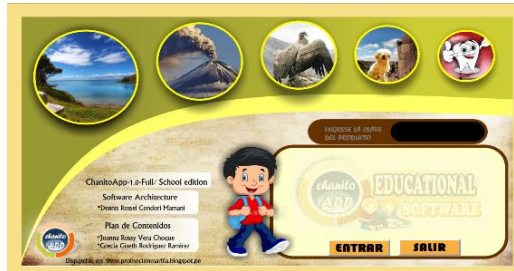
P  
R  
O  
C  
E  
S  
O

aprendizaje

- En la carpeta encontrarán el icono del software LEITO y ingresarán a él con doble clic.



- Ingresan al software, colocan la contraseña y hacen clic en ENTRAR



- Hacen clic en la SEGUNDA UNIDAD.



- Selecciona el primer texto titulado : “LOS 3 JOVENES”



- Dan lectura al texto.



- Para continúan los niños escriben su nombre.



“softwa  
re  
LEITO”

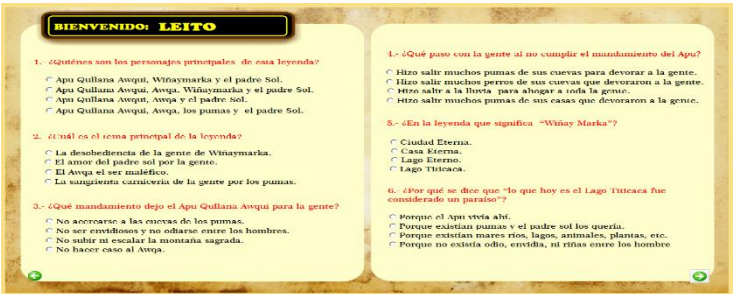
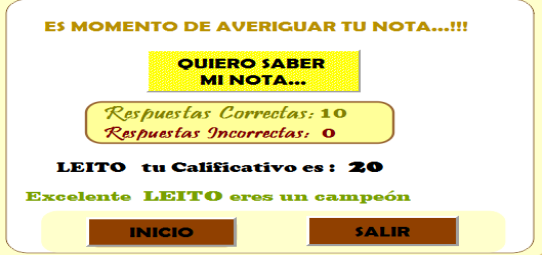
5  
minut  
os.

Recurs  
os  
human  
os.

Ordenad  
or.

40  
minut  
os

“softwa  
re  
LEITO”

<p><b>F</b> <b>I</b> <b>N</b> <b>A</b> <b>L</b></p>	<p>Evaluación</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Los niños responden las preguntas de la lectura.</li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>Para finalizar con la lectura los niños hacen clic en "QUIERO SABER MI NOTA".</li> </ul>  <p>Durante todo este proceso la docente coadyuva a los niños y niñas que muestran estilos y ritmos de aprendizaje, al responder las preguntas sobre el texto desarrollado.</p> <p>La evaluación se realiza durante todo el proceso con el instrumento ficha de observación.</p> <p>Se realizan las siguientes preguntas: ¿Qué hicimos hoy?, ¿Cómo aprendimos?, ¿Para que aprendimos?</p>	<p>20 minutos.</p>
	<p>Meta cognición</p>	<p>Ficha de observación</p>	<p>5 minutos.</p>

**BIBLIOGRAFÍA:**

Quilca Condori, Miriam Dianet " MITOS Y LEYENDAS" Puno.

<http://www.cuentos-infantiles.org/los-tres-perezosos-version-libre-sobre-cuento-de-francisco-j-briz-hidalgo/> (Tomada el 10 de Diciembre de 2014)

DOCENTE DE AULA

EJECUTORA

EJECUTORA



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO  
**FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA**



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07

**I. DATOS INFORMATIVOS**

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA : N° 70024 "LAYKAKOTA"

1.2. TURNO: TARDE      CICLO: IV      GRADO: 4      SECCIÓN: A

1.3 ALUMNO(A) PRACTICANTE : RODRIGUEZ RAMIREZ GRECIA GISETH  
 VERA CHOQUE JOANNA ROSSY

1.4 PROFESOR(A) DE AULA : JAVIER ENRIQUE MIRANDA VERA

**II. PROGRAMACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE**

2.1. ÁREA EJE : COMUNICACIÓN.

2.2. ORGANIZADOR DE ÁREA : COMPRENSIÓN DE TEXTOS.

2.3. CONTENIDO : EL SISTEMA SOLAR.

2.4. DURACIÓN : DOS HORAS PEDAGÓGICAS.

**2.5. CAPACIDADES**

- Comprende textos narrativos, descriptivos, informativos e instructivos: señala el propósito de la lectura formula y contrasta hipótesis.

**2.6. CONOCIMIENTOS**

**2.6.1. INDICADORES DE**

- |  |   |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>Comprensión de textos.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>Saber encontrar la idea principal.</li> <li>Infiere el significado de palabras desconocidas.</li> <li>Distinguir un hecho de una opinión.</li> </ul> |
|--|---|



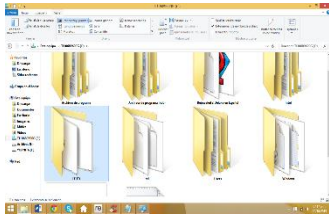
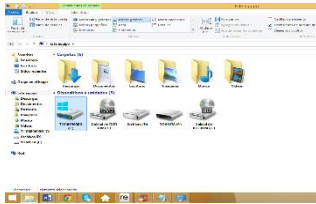
**2.7. ACTITUDES**

**2.7.1. INDICADORES DE**

- |  |  |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>Muestra una actitud crítica y reflexiva con relación a los textos que lee.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>Muestra interés en la lectura de sus textos.</li> </ul> |
|--|--|

**TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN**

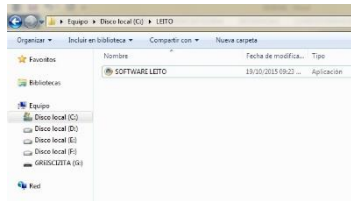
TÉCNICAS	INSTRUMENTOS
➤ Observación	➤ Ficha de observación

III. ESTRATEGIAS		SECUENCIA ESTRATÉGICA	MEDIOS Y MATERIALES	TIE MP O
MOMENTOS				
GEN ERA L	ESPECÍFIC O			
I N I C I O	Motivación	<p>Se inicia la sesión de aprendizaje con el saludo correspondiente. Se hace entrega de tarjetas cada tarjeta tiene escrita el nombre de un planeta y así poder jugar: "Arma tu torre".</p> 	Aula. Lámina	5 minutos
	Recuperación de saberes previos.	<p>A partir de la cual se genera una serie de preguntas para recuperar los saberes previos de los niños y niñas:</p> <p>¿Qué observamos en las fichas que tienen? ¿Todos los planetas son iguales?</p>	Recursos humanos	10 minutos
	Conflicto cognitivo.	<p>Posteriormente se genera el conflicto cognitivo con las siguientes preguntas:</p> <p>¿Dónde se ubican estos planetas? ¿El sol es un planeta?</p>	Recursos humanos	
P R O C E S O	Presentación del tema.	<p>Enseguida se traslada a los niños y niñas al centro de cómputo se les da indicaciones para el uso y manejo del ordenador:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los niños prenden el computador.</li> <li>• Hacen clic este equipo.</li> </ul> 	Ordenador.	5 minutos
	Construcción del aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hacen doble clic en DISCO LOCAL "C" luego en la carpeta con nombre "LEITO".</li> </ul>  	"software LEITO"	

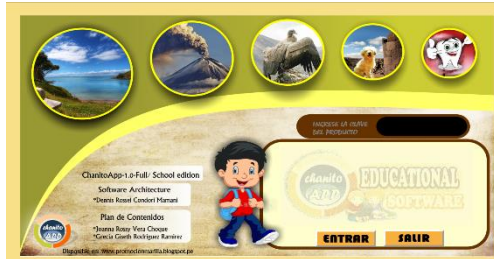


P  
R  
O  
C  
E  
S  
O

- En la carpeta encontrarán el icono del software LEITO e ingresarán a él con doble clic.



- Ingresan al software, colocan la contraseña y hacen clic en ENTRAR



- Hacen clic en la SEGUNDA UNIDAD.



- Selecciona el primer texto titulado : “SISTEMA SOLAR”



- Dan lectura al texto.



- Para continúan los niños escriben su nombre.



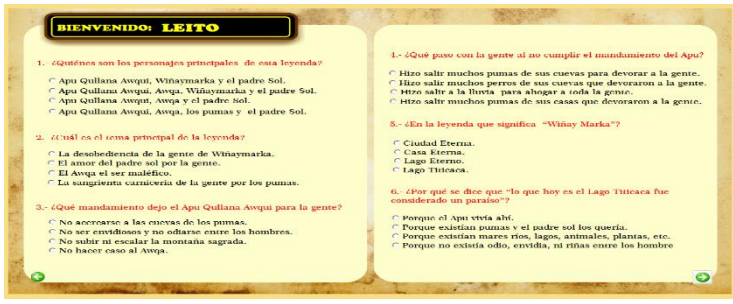

Recursos humanos

5 minutos.

Ordenador.

40 minutos

“software LEITO”

<p><b>N A L</b></p>	<p>• Los niños responden las preguntas de la lectura.</p> 	<p>Ficha de observación</p>	<p>20 minutos.</p>
	<p>• Para finalizar con la lectura los niños hacen clic en "QUIERO SABER MI NOTA".</p> 		<p>5 minutos.</p>
<p>Evaluación</p>	<p>Durante todo este proceso la docente coadyuva a los niños y niñas que muestran estilos y ritmos de aprendizaje, al responder las preguntas sobre el texto desarrollado.</p>		<p>5 minutos.</p>
<p>Meta cognición</p>	<p>La evaluación se realiza durante todo el proceso con el instrumento ficha de observación.</p> <p>Se realizan las siguientes preguntas: ¿Qué hicimos hoy?, ¿Cómo aprendimos?, ¿Para que aprendimos?</p>		

**BIBLIOGRAFÍA:**

Ministerio de Educación "Ciencia y Ambiente" EDITORIAL SANTILLANA 2012 Lima - Perú  
<http://educa-ciencia.com/sistema-solar-primaria.htm> (Tomada el 11 de Diciembre de 2014)

DOCENTE DE AULA

EJECUTORA

EJECUTORA



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO  
**FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA**



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08

**I. DATOS INFORMATIVOS**

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA : N° 70024 "LAYKAKOTA"

1.2. TURNO: TARDE      CICLO: IV      GRADO: 4      SECCIÓN: A

1.3 ALUMNO(A) PRACTICANTE : RODRIGUEZ RAMIREZ GRECIA GISETH  
 VERA CHOQUE JOANNA ROSSY

1.4 PROFESOR(A) DE AULA : JAVIER ENRIQUE MIRANDA VERA

**II. PROGRAMACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE**

2.1. ÁREA EJE : COMUNICACIÓN.

2.2. ORGANIZADOR DE ÁREA : COMPRENSIÓN DE TEXTOS.

2.3. CONTENIDO : JUEGOS FLORALES.

2.4. DURACIÓN : DOS HORAS PEDAGÓGICAS.

**2.5. CAPACIDADES**

- Comprende textos narrativos, descriptivos, informativos e instructivos: señala el propósito de la lectura formula y contrasta hipótesis.

**2.6. CONOCIMIENTOS**

**2.6.1. INDICADORES DE EVALUACIÓN**

- Comprensión de textos.

- Saber encontrar la idea principal.
- Infiere el significado de palabras desconocidas.
- Distinguir un hecho de una opinión.

**2.7. ACTITUDES**

**2.7.1. INDICADORES DE ACTITUDES**



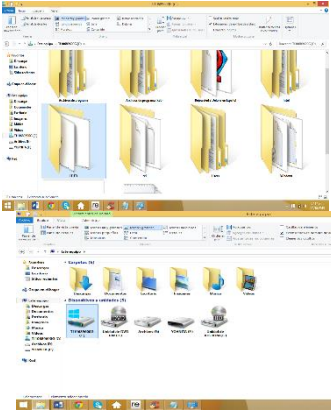
- Muestra una actitud crítica y reflexiva con relación a los textos que lee.

- Muestra interés en la lectura de sus textos.

**TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN**

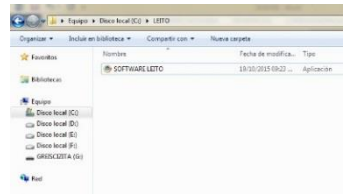
TÉCNICAS	INSTRUMENTOS
➤ Observación	➤ Ficha de observación



III. ESTRATEGIAS		SECUENCIA ESTRATÉGICA	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
MOMENTOS				
GENERA L	ESPECÍFICO			
I N I C I O	Motivación	Se inicia la sesión de aprendizaje con el saludo correspondiente. Se muestra un afiche 	Aula. Lámina	5 minutos
	Recuperación de saberes previos.	A partir de la cual se genera una serie de preguntas para recuperar los saberes previos de los niños y niñas: ¿Qué observamos? ¿Qué texto es el que observamos? Posteriormente se genera el conflicto cognitivo con las siguientes preguntas: ¿Es necesario un afiche?	Recursos humanos	10 minutos
	Conflicto cognitivo.	Enseguida se traslada a los niños y niñas al centro de cómputo se les da indicaciones para el uso y manejo del ordenador: <ul style="list-style-type: none"><li>Los niños prenden el computador.</li><li>Hacen clic este equipo.</li></ul> 	Recursos humanos	5 minutos
P R O C E S O	Presentación del tema.	<ul style="list-style-type: none"><li>Hacen doble clic en DISCO LOCAL "C" luego en la carpeta con nombre "LEITO".</li></ul> 	Ordenador.	
	Construcción del aprendizaje			

P  
R  
O  
C  
E  
S  
O

- En la carpeta encontrarán el icono del software LEITO e ingresarán a él con doble clic.



- Ingresan al software, colocan la contraseña y hacen clic en ENTRAR



- Hacen clic en la SEGUNDA UNIDAD.



- Selecciona el primer texto titulado : “JUEGOS FLORALES”



- Dan lectura al texto.



- Para continúan los niños escriben su nombre.



“softwa  
re  
LEITO”

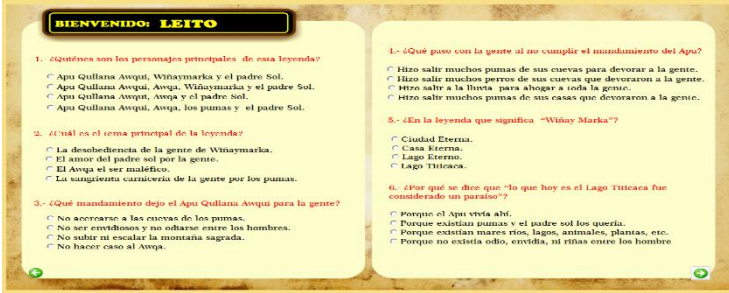

5  
minu  
tos.

Recurs  
os  
human  
os.

Ordenad  
or.

40  
minu  
tos

“softwa  
re  
LEITO”

<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">F I N A L</p>	<p>Evaluación Meta cognición</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Los niños responden las preguntas de la lectura.</li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>Para finalizar con la lectura los niños hacen clic en "QUIERO SABER MI NOTA".</li> </ul>  <p>Durante todo este proceso la docente coadyuva a los niños y niñas que muestran estilos y ritmos de aprendizaje, al responder las preguntas sobre el texto desarrollado.</p> <p>La evaluación se realiza durante todo el proceso con el instrumento ficha de observación.</p> <p>Se realizan las siguientes preguntas: ¿Qué hicimos hoy?, ¿Cómo aprendimos?, ¿Para que aprendimos?</p>	<p>20 minutos.</p> <p>Ficha de observación</p>	<p>5 minutos</p>
	<p><b>BIBLIOGRAFÍA:</b></p> <p>Ministerio de Educación "Comunicación 4" EDITORIAL NORMA Lima- Perú</p> <p><a href="http://www.dirceturpuno.gob.pe/wp-content/uploads/2012/08/">http://www.dirceturpuno.gob.pe/wp-content/uploads/2012/08/</a> (Tomada el 12 de Diciembre de 2014)</p>			

DOCENTE DE AULA

EJECUTORA



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO  
**FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA**



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 09

**I. DATOS INFORMATIVOS**

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA : N° 70024 "LAYKAKOTA"

1.2. TURNO: TARDE      CICLO: IV      GRADO: 4      SECCIÓN: A

1.3 ALUMNO(A) PRACTICANTE : RODRIGUEZ RAMIREZ GRECIA GISETH  
 VERA CHOQUE JOANNA ROSSY

1.4 PROFESOR(A) DE AULA : JAVIER ENRIQUE MIRANDA VERA

**II. PROGRAMACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE**

2.1. ÁREA EJE : COMUNICACIÓN.

2.2. ORGANIZADOR DE ÁREA : COMPRENSIÓN DE TEXTOS.

2.3. CONTENIDO : LOS VOLCANES.

2.4. DURACIÓN : DOS HORAS PEDAGÓGICAS.

**2.5. CAPACIDADES**

Comprende textos narrativos, descriptivos, informativos e instructivos: señala el propósito de la lectura formula y contrasta hipótesis.

**2.6. CONOCIMIENTOS**      **2.6.1. INDICADORES DE EVALUACIÓN**



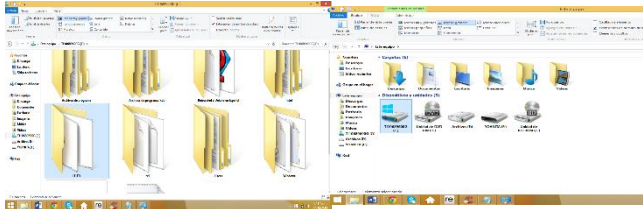
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprensión de textos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Saber encontrar la idea principal.</li> <li>• Infiere el significado de palabras desconocidas.</li> <li>• Distinguir un hecho de una opinión.</li> </ul>
--	---

**2.7. ACTITUDES**      **2.7.1. INDICADORES DE ACTITUDES**

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Muestra una actitud crítica y reflexiva con relación a los textos que lee.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Muestra interés en la lectura de sus textos.</li> </ul>
--	--

**TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN**

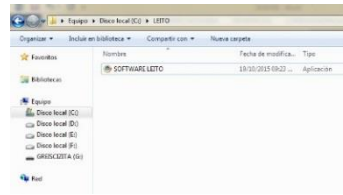
TÉCNICAS	INSTRUMENTOS
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Observación</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Ficha de observación</li> </ul>

III. ESTRATEGIAS		SECUENCIA ESTRATÉGICA	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
MOMENTOS				
GENERA L	ESPECÍFIC O			
I N I C I O	Motivación	<p>Se inicia la sesión de aprendizaje con el saludo correspondiente. Se muestra una maqueta de un volcán.</p> 	Aula. Lámina	5 minutos
	Recuperación de saberes previos.	<p>A partir de la cual se genera una serie de preguntas para recuperar los saberes previos de los niños y niñas:</p> <p>¿Qué observamos? ¿Qué sucedió cuando hubo movimiento?</p>	Recursos humanos	10 minutos
	Conflicto cognitivo.	<p>Posteriormente se genera el conflicto cognitivo con las siguientes preguntas:</p> <p>¿En Puno existe algún volcán?</p>		
	Presentación del tema.	<p>Enseguida se traslada a los niños y niñas al centro de cómputo se les da indicaciones para el uso y manejo del ordenador:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los niños prenden el computador.</li> <li>• Hacen clic este equipo.</li> </ul>	Recursos humanos	5 minutos
P R O C E S O	Construcción del aprendizaje	 <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hacen doble clic en DISCO LOCAL "C" luego en la carpeta con nombre "LEITO".</li> </ul>	Ordenador.	
				



P  
R  
O  
C  
E  
S  
O

- En la carpeta encontrarán el icono del software LEITO e ingresarán a él con doble clic.



- Ingresan al software, colocan la contraseña y hacen clic en ENTRAR



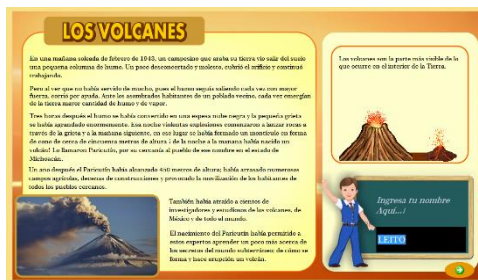
- Hacen clic en la TERCERA UNIDAD.



- Selecciona el primer texto titulado : “LOS VOLCANES”



lectura al texto.



- Para continúan los niños escriben su nombre.



“softwa  
re  
LEITO”

5  
minu  
tos

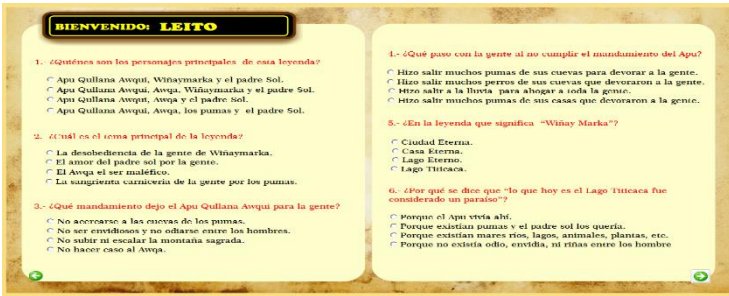

Recurs  
os  
human  
os.

Ordenad  
or.

40  
minu  
tos

- Dan

“softwa  
re  
LEITO”

<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">F I N A L</p>	<p>Evaluación</p> <p>Meta cognición</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Los niños responden las preguntas de la lectura.</li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>Para finalizar con la lectura los niños hacen clic en "QUIERO SABER MI NOTA".</li> </ul>  <p>Durante todo este proceso la docente coadyuva a los niños y niñas que muestran estilos y ritmos de aprendizaje, al responder las preguntas sobre el texto desarrollado.</p> <p>La evaluación se realiza durante todo el proceso con el instrumento ficha de observación.</p> <p>Se realizan las siguientes preguntas: ¿Qué hicimos hoy?, ¿Cómo aprendimos?, ¿Para que aprendimos?</p>	<p>20 minutos.</p> <p>5 minutos.</p> <p>Ficha de observación</p>	
--	---	---	--	--

**BIBLIOGRAFÍA:**

Jorge Llambias, Eduardo " Volcanes" EDITORIAL VASQUEZ, Argentina

<https://acorazonabierto.wordpress.com/2009/06/18/paricutin-el-nacimiento-de-un-volcan/>  
(Tomada el 15 de Diciembre de 2014)

DOCENTE DE AULA

EJECUTORA

EJECUTORA



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO  
**FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA**



**SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10**

**I. DATOS INFORMATIVOS**

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA : N° 70024 "LAYKAKOTA"

1.2. TURNO: TARDE      CICLO: IV      GRADO: 4      SECCIÓN: A

1.3 ALUMNO(A) PRACTICANTE : RODRIGUEZ RAMIREZ GRECIA GISETH  
 VERA CHOQUE JOANNA ROSSY

1.4 PROFESOR(A) DE AULA : JAVIER ENRIQUE MIRANDA VERA

**II. PROGRAMACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE**

2.1. ÁREA EJE : COMUNICACIÓN.

2.2. ORGANIZADOR DE ÁREA : COMPRENSIÓN DE TEXTOS.

2.3. CONTENIDO : UN MILLÓN DE INSECTOS.

2.4. DURACIÓN : DOS HORAS PEDAGÓGICAS.

- Comprende textos narrativos, descriptivos, informativos e instructivos: señala el propósito de la lectura formula y contrasta hipótesis.

**2.6. CONOCIMIENTOS**

**2.6.1. INDICADORES DE EVALUACIÓN**

- Comprensión de textos.

- Saber encontrar la idea principal.
- Infiere el significado de palabras desconocidas.
- Distinguir un hecho de una opinión.

**2.7. ACTITUDES**

**2.7.1. INDICADORES DE ACTITUDES**



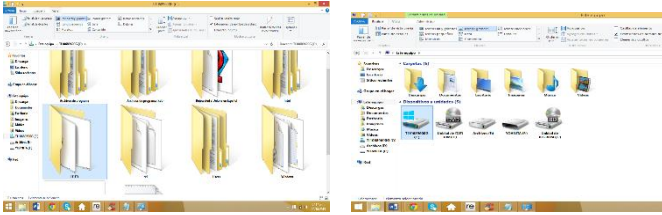
- Muestra una actitud crítica y reflexiva con relación a los textos que lee.

- Muestra interés en la lectura de sus textos.

**TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN**

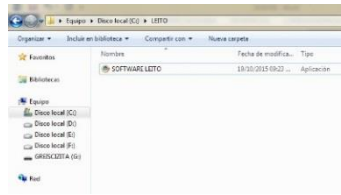
TÉCNICAS	INSTRUMENTOS
➤ Observación	➤ Ficha de observación



III. ESTRATEGIAS		SECUENCIA ESTRATÉGICA	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
MOMENTOS				
GENERA L	ESPECÍFIC O			
I N I C I O	Motivación	<p>Se inicia la sesión de aprendizaje con el saludo correspondiente. Se muestra un INSECTARIO.</p> 	Aula. Lámina	5 minutos
	Recuperación de saberes previos.	<p>A partir de la cual se genera una serie de preguntas para recuperar los saberes previos de los niños y niñas:</p> <p>¿Qué es lo que vemos? ¿Qué nombre tiene este conjunto de insectos?</p>	Recursos humanos	10 minutos
	Conflicto cognitivo.	<p>Posteriormente se genera el conflicto cognitivo con las siguientes preguntas:</p> <p>¿Cómo sabes que un animal es un insecto?</p>	Recursos humanos	5 minutos
P R O C E S O	Presentación del tema.	<p>Enseguida se traslada a los niños y niñas al centro de cómputo se les da indicaciones para el uso y manejo del ordenador:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Los niños prenden el computador.</li> <li>Hacen clic este equipo.</li> </ul> 	Recursos humanos	5 minutos
	Construcción del aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> <li>Hacen doble clic en DISCO LOCAL "C" luego en la carpeta con nombre "LEITO".</li> </ul> 	Ordenador.	

P  
R  
O  
C  
E  
S  
O

- En la carpeta encontrarán el icono del software LEITO e ingresarán a él con doble clic.



- Ingresan al software, colocan la contraseña y hacen clic en ENTRAR



- Hacen clic en la TERCERA UNIDAD.



- Selecciona el primer texto titulado : “UN MILLON DE INSECTOS”



- Dan lectura al texto.



- Para continúan los niños escriben su nombre.



- Los niños responden las preguntas de la lectura.

“softwa  
re  
LEITO”

Recurs  
os  
human  
os.

Ordenad  
or.

“softwa  
re  
LEITO”

5  
minu  
tos

40  
minu  
tos

<p><b>F I N A L</b></p>	<p>Evaluación  Meta cognición</p>		<p>20 minutos.</p>
		<p>• Para finalizar con la lectura los niños hacen clic en “QUIERO SABER MI NOTA”.</p> <p>Durante todo este proceso la docente coadyuva a los niños y niñas que muestran estilos y ritmos de aprendizaje, al responder las preguntas sobre el texto desarrollado.</p> <p>La evaluación se realiza durante todo el proceso con el instrumento ficha de observación.</p> <p>Se realizan las siguientes preguntas: ¿Qué hicimos hoy?, ¿Cómo aprendimos?, ¿Para que aprendimos?</p>	<p>Ficha de observación</p> <p>5 minutos.</p>

**BIBLIOGRAFÍA:**

Prina, Zulma Esther y Barthé, Raquel Marta “Los distintos tipos textuales y su aplicación en el aula” Editorial MV Ediciones S.R.L. 2010

<http://rincondelecturas.com/un-millon-de-insectos/> (Tomada 15 de Diciembre de 2014)

DOCENTE DE AULA

EJECUTORA

EJECUTORA



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO  
**FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA**



**SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 11**

**I. DATOS INFORMATIVOS**

<b>1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA : N° 70024 "LAYKAKOTA"</b>	
<b>1.2. TURNO: TARDE</b>	<b>CICLO: IV GRADO: 4 SECCIÓN: A</b>
<b>1.3 ALUMNO(A) PRACTICANTE : RODRIGUEZ RAMIREZ GRECIA GISETH</b> <b>VERA CHOQUE JOANNA ROSSY</b>	
<b>1.4 PROFESOR(A) DE AULA : JAVIER ENRIQUE MIRANDA VERA</b>	
<b>1.5 FECHA : 21 DE SETIEMBRE DE 2015.</b>	

**II. PROGRAMACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE**

<b>2.1. ÁREA EJE</b>	<b>: COMUNICACIÓN.</b>
<b>2.2. ORGANIZADOR DE ÁREA</b>	<b>: COMPRENSIÓN DE TEXTOS.</b>
<b>2.3. CONTENIDO</b>	<b>: LOS DIENTES.</b>
<b>2.4. DURACIÓN</b>	<b>: DOS HORAS PEDAGÓGICAS.</b>



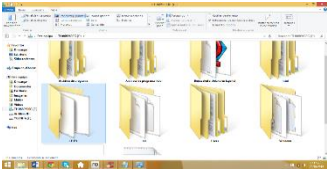
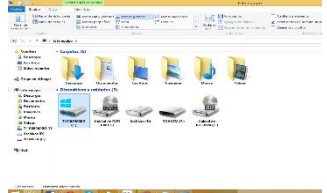
<b>2.5. CAPACIDADES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Comprende textos narrativos, descriptivos, informativos e instructivos: señala el propósito de la lectura formula y contrasta hipótesis.</li> </ul>
-------------------------	--

<b>2.6. CONOCIMIENTOS</b>	<b>2.6.1. INDICADORES DE</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Comprensión de textos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Saber encontrar la idea principal.</li> <li>Infiere el significado de palabras desconocidas.</li> <li>Distinguir un hecho de una opinión.</li> </ul>

<b>2.7. ACTITUDES</b>	<b>2.7.1. INDICADORES DE ACTITUDES</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Muestra una actitud crítica y reflexiva con relación a los textos que lee.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Muestra interés en la lectura de sus textos.</li> </ul>

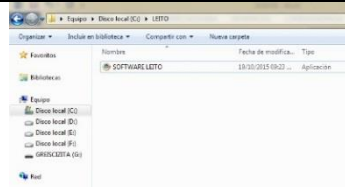
**TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN**

<b>TÉCNICAS</b>	<b>INSTRUMENTOS</b>
➤ Observación	➤ Ficha de observación

III. ESTRATEGIAS		SECUENCIA ESTRATÉGICA	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
MOMENTOS				
GENERA L	ESPECÍFI CO			
I N I C I O	Motivación	<p>Se inicia la sesión de aprendizaje con el saludo correspondiente. Iniciamos con un pequeño compartir con gaseosa, galletas y dulces.</p> 	Aula. Lámina	5 minutos
	Recuperación de saberes previos.	<p>A partir de la cual se genera una serie de preguntas para recuperar los saberes previos de los niños y niñas:</p> <p>¿Qué cosas comimos? ¿Cuál fue el proceso para consumir los bocaditos? ¿Qué utilidad tiene los dientes?</p>	Recursos humanos	10 minutos
	Conflicto cognitivo.	<p>Posteriormente se genera el conflicto cognitivo con las siguientes preguntas:</p> <p>¿Cuántos dientes debe tener una persona?</p>	Recursos humanos	5 minutos
Presentación del tema.	<p>Enseguida se traslada a los niños y niñas al centro de cómputo se les da indicaciones para el uso y manejo del ordenador:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Los niños prenden el computador.</li> <li>Hacen clic este equipo.</li> </ul> 	Ordenador.		
P R O C E S O	Construcción del aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> <li>Hacen doble clic en "DISCO LOCAL "C" luego en la carpeta con nombre "LEITO".</li> </ul> 		
		<ul style="list-style-type: none"> <li>En la carpeta encontrarán el icono del software LEITO e ingresarán a él con doble clic.</li> </ul> 		



P  
R  
O  
C  
E  
S  
O



- Ingresan al software, colocan la contraseña y hacen clic en ENTRAR



- Hacen clic en la TERCERA UNIDAD.



- Selecciona el primer texto titulado : "LOS DIENTES"



- Dan lectura al texto.



- Para continúan los niños escriben su nombre.



"softwa  
re  
LEITO"

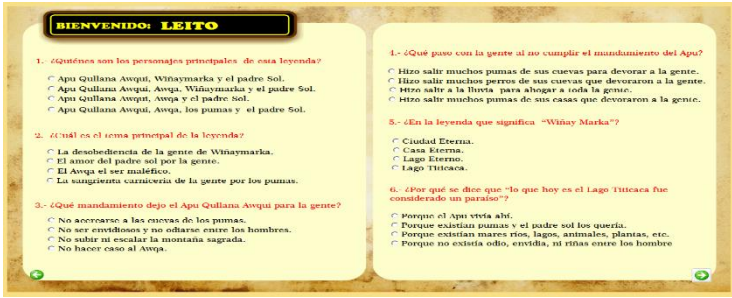

5  
minut  
os

Recurs  
os  
human  
os.

Ordenad  
or.

40  
minut  
os

"softwa  
re  
LEITO"

<p><b>F</b> <b>I</b> <b>N</b> <b>A</b> <b>L</b></p>	<p>Evaluación  Meta cognición</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Los niños responden las preguntas de la lectura.</li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>Para finalizar con la lectura los niños hacen clic en “QUIERO SABER MI NOTA”.</li> </ul> 	<p>20 minutos.</p>
		<p>Durante todo este proceso la docente coadyuva a los niños y niñas que muestran estilos y ritmos de aprendizaje, al responder las preguntas sobre el texto desarrollado.</p> <p>La evaluación se realiza durante todo el proceso con el instrumento ficha de observación.</p> <p>Se realizan las siguientes preguntas: ¿Qué hicimos hoy?, ¿Cómo aprendimos?, ¿Para que aprendimos?</p>	<p>Ficha de observación</p> <p>5 minutos.</p>

**BIBLIOGRAFÍA:**

Ministerio de Educacion “Ciencia y Ambiente” EDITORIAL SANTILLANA Lima – Perú

[http://kidshealth.org/kid/en\\_espanol/cuerpo/teeth\\_esp.html](http://kidshealth.org/kid/en_espanol/cuerpo/teeth_esp.html) (Tomada el 15 de Diciembre de 2014)

DOCENTE DE AULA

EJECUTORA

EJECUTORA



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO  
**FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA**



**SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 12**

**I. DATOS INFORMATIVOS**

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA : N° 70024 "LAYKAKOTA"

1.2. TURNO: TARDE      CICLO: IV      GRADO: 4      SECCIÓN: A

1.3 ALUMNO(A) PRACTICANTE : RODRIGUEZ RAMIREZ GRECIA GISETH

VERA CHOQUE JOANNA ROSSY

1.4 PROFESOR(A) DE AULA : JAVIER ENRIQUE MIRANDA VERA

**II. PROGRAMACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE**

2.1. ÁREA EJE : COMUNICACIÓN.

2.2. ORGANIZADOR DE ÁREA : COMPRENSIÓN DE TEXTOS.

2.3. CONTENIDO : EL CONDOR DEL FUEGO.

2.4. DURACIÓN : DOS HORAS PEDAGÓGICAS.

**2.5. CAPACIDADES**

- Comprende textos narrativos, descriptivos, informativos e instructivos: señala el propósito de la lectura formula y contrasta hipótesis.

**2.6. CONOCIMIENTOS**

**2.6.1. INDICADORES DE EVALUACIÓN**

- Comprensión de textos.

- Encuentra la idea principal en la lectura.
- Interpreta el lenguaje figurativo.
- Distinguir un hecho de una opinión.

**2.7. ACTITUDES**

**2.7.1. INDICADORES DE ACTITUDES**



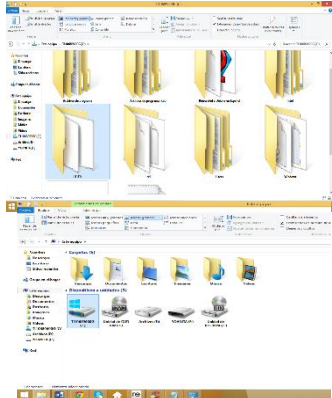
- Muestra una actitud crítica y reflexiva con relación a los textos que lee.

- Muestra interés en la lectura de sus textos.

**TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN**

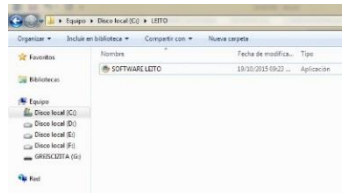
TÉCNICAS	INSTRUMENTOS
➤ Observación	➤ Ficha de observación



III. ESTRATEGIAS		SECUENCIA ESTRATÉGICA	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
MOMENTOS				
GENERAL	ESPECÍFICO			
I N I C I O	Motivación	<p>Se inicia la sesión de aprendizaje con el saludo correspondiente. Se muestra la caja magica donde encontrara siluetas de diversos animales y personas y crear un cuento.</p> 	Aula. Lámina	5 minutos
	Recuperación de saberes previos.	<p>A partir de la cual se genera una serie de preguntas para recuperar los saberes previos de los niños y niñas:</p> <p>¿Qué sacamos de la caja? ¿Qué hicimos con las siluetas? ¿Qué tipo de texto creamos?</p>	Recursos humanos	10 minutos
	Conflicto cognitivo.	<p>Posteriormente se genera el conflicto cognitivo con las siguientes preguntas:</p> <p>¿El cuento es igual que una fábula?</p> <p>Enseguida se traslada a los niños y niñas al centro de cómputo se les da indicaciones para el uso y manejo del ordenador:</p>	Recursos humanos	5 minutos
P R O C E S O	Presentación del tema.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Los niños prenden el computador.</li> <li>Hacen clic este equipo.</li> </ul> 	Ordenador.	
	Construcción	<ul style="list-style-type: none"> <li>Hacen doble clic en DISCO LOCAL"C" luego en la carpeta con nombre "LEITO".</li> </ul> 	"software LEITO"	

n del apren dize

- En la carpeta encontrarán el icono del software LEITO e ingresarán a él con doble clic.



- Ingresan al software, colocan la contraseña y hacen clic en ENTRAR



- Hacen clic en la TERCERA UNIDAD.



- Selecciona el primer texto titulado : “EL CONDOR DE FUEGO”



- Dan lectura al texto.



- Para continúan los niños escriben su nombre.



5 minutos

Recursos humanos

Ordenador.

40 minutos

“software LEITO”

P  
R  
O  
C  
E  
S  
O

<p><b>F</b> <b>I</b> <b>N</b> <b>A</b> <b>L</b></p>	<p>Los niños responden las preguntas de la lectura.</p>	<p>20 minutos</p>
	<p>Evaluación</p> <p>Meta cognición</p>	<p>• Para finalizar con la lectura los niños hacen clic en “QUIERO SABER MI NOTA”.</p> <p>Durante todo este proceso la docente coadyuva a los niños y niñas que muestran estilos y ritmos de aprendizaje, al responder las preguntas sobre el texto desarrollado.</p> <p>La evaluación se realiza durante todo el proceso con el instrumento ficha de observación.</p> <p>Se realizan las siguientes preguntas: ¿Qué hicimos hoy?, ¿Cómo aprendimos?, ¿Para que aprendimos?</p>

**BIBLIOGRAFÍA:**

Diez Gomez, Adolfo “ El condor de Fuego “ SIC EDITORIAL

[http://www.ellibrototal.com/ltotal/?t=1&d=229\\_270\\_1\\_1\\_229](http://www.ellibrototal.com/ltotal/?t=1&d=229_270_1_1_229) (Tomada el 19 de Diciembre de 2014)

<http://www.cuentosinfantiles.net/cuentos-el-condor-de-fuego.html> ( Tomada el 19 de Diciembre de 2014)

DOCENTE DE AULA

EJECUTORA

EJECUTORA

**EVIDENCIA DE LOS NIÑOS Y NIÑAS EN EL DESARROLLO DEL SOFTWARE  
EDUCATIVO LEITO**

**FOTO N° 01**



LA FOTO N° 01: LA SIGUIENTE FOTO CORRESPONDE AL PROCESO DE INSTALACION DEL SOFTWARE EDUCATIVO "LEITO".

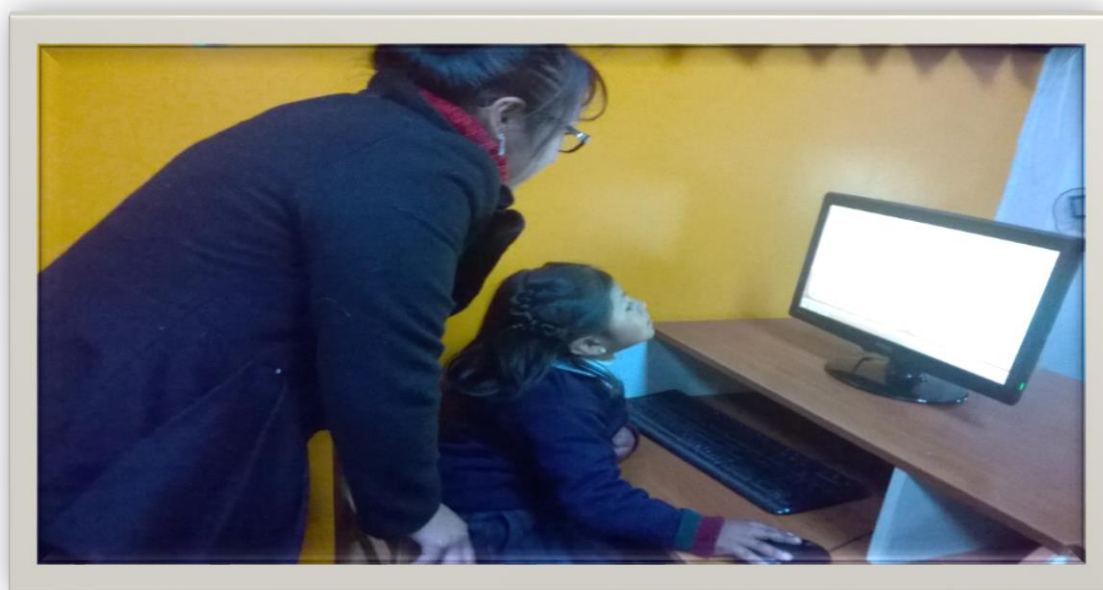
**FOTO N° 02**



LA FOTO N° 02: SE OBSERVA EL INICIO DEL USO DEL SOFTWARE CON LA PRIMERA LECTURA " LA LEYENDA WIÑAY MARKA

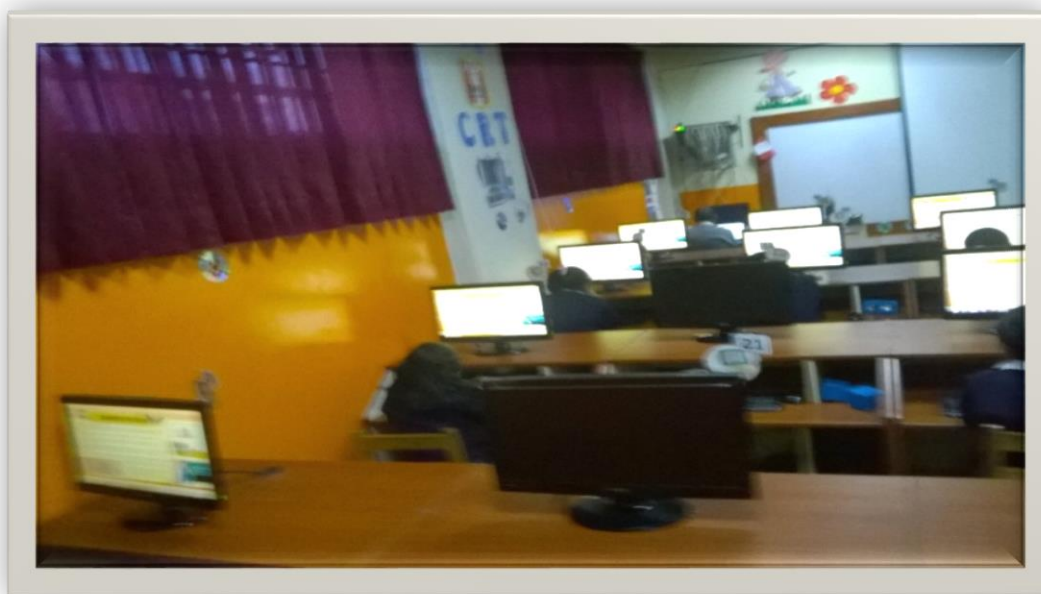


FOTO N° 03



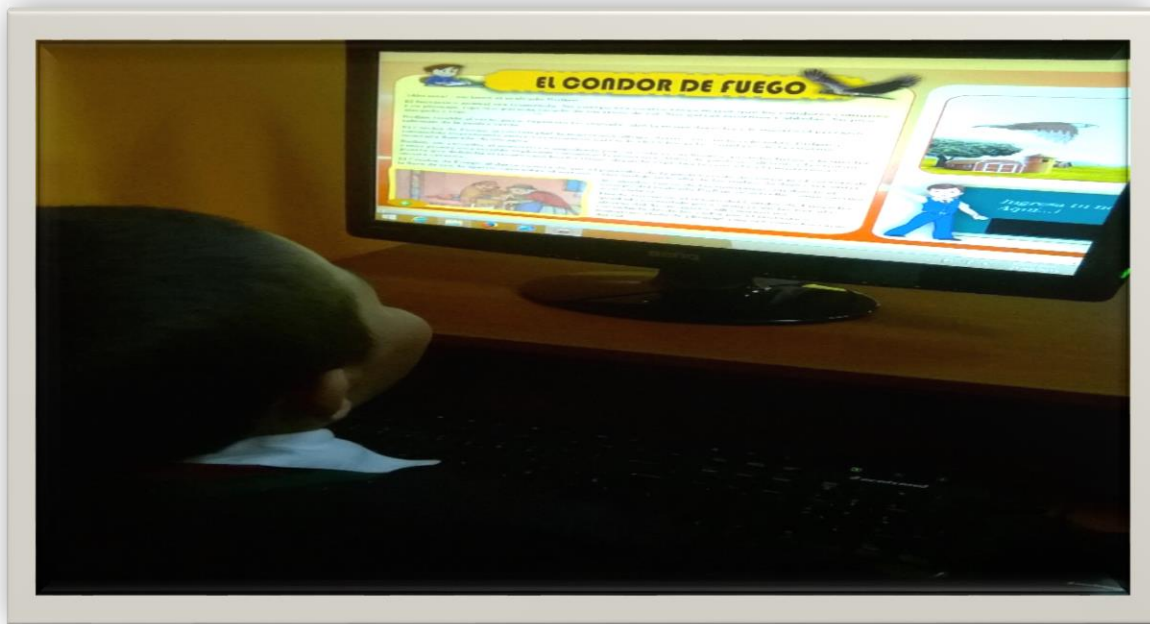
LA FOTO N° 03: OBSERVAMOS A LA DOCENTE VERIFICANDO EL RESULTADO DE LA NIÑA BELEN APAZA FLORES

FOTO N° 04



LA FOTO N° 04: EN LA SIGUIENTE FOTO SE OBSERVA EL USO DEL SOFTWARE LEITO EN LA LECTURA N° 07 TITULADA "EL SISTEMA SOLAR"

FOTO N° 05



LA FOTO N° 05: OBSERVA AL NIÑO JHOSEPH ARPASI CHALLCHA DANDO LECTURA AL ULTIMO TEXTO TITULADO "EL CONDOR DE FUEGO"