

Software educativo “Intensamente” como estrategia pedagógica para el mejoramiento de la comprensión lectora con los estudiantes del grado primero básica primaria de la Escuela Normal

Superior María Auxiliadora sede 02 San Andrés 2023

Lucy Maidelin Delgado Lozano

Francy Yulieth Delgado Sepúlveda

Angie Daniela Jerez Carvajal

Escuela Normal Superior María Auxiliadora

Programa de Formación Complementaria

San Andrés - Santander

2023

Software educativo “Intensamente” como estrategia pedagógica para el mejoramiento de la comprensión lectora con los estudiantes del grado primero básica primaria de la Escuela Normal

Superior María Auxiliadora sede 02 San Andrés 2023

Lucy Maidelin Delgado Lozano

Francy Yulieth Delgado Sepúlveda

Angie Daniela Jerez Carvajal

Asesor

Shirley Paola Flórez Castañeda

Docente de investigación

Asesor Técnico

Juan Carlos Marín

Ingeniero de sistemas

Escuela Normal Superior María Auxiliadora

Programa de Formación Complementaria

San Andrés - Santander

2023

Nota de aceptación

Firma del presidente del jurado

Firma del jurado

Firma del jurado

Firma del jurado

San Andrés, Santander; 03 de noviembre de 2023

Dedicatoria

Lucy Maidelin Delgado Lozano

Dedico este trabajo principalmente a Dios, por brindarme un inmenso amor y guía divina en la elaboración de este proyecto de investigación. Sin su presencia constante y su dirección amorosa, nada de esto hubiera sido posible. Desde el inicio de este viaje, me ha dotado con las habilidades y los recursos necesarios para llevar a cabo esta investigación. Cada vez que me encontraba con obstáculos o desafíos me ha inspirado con nuevas ideas, abriendo puertas de oportunidad y dándome la claridad en momentos de confusión.

A mi madre Mariela Lozano Jaimes, y mi hermana Deisy Johanna Delgado Lozano por el apoyo incondicional que me han brindado durante la elaboración de este proyecto su presencia y palabras de aliento han sido fundamentales para alcanzar el éxito de esta tarea.

Desde el inicio de este proyecto, me brindaron ánimo y motivación cuando las cosas se tornaban difíciles, su paciencia y comprensión me dieron la fortaleza necesaria para superar los momentos de incertidumbre y duda. Gracias por estar siempre dispuestas a escuchar mis ideas, brindarme consejos y alentarme a perseguir mis sueños. Ustedes me enseñaron el valor de esfuerzo la perseverancia y la dedicación. Sus lecciones y ejemplos de vida han dejado una huella profunda en mí y me han dado la confianza para enfrentar cualquier desafío.

Este logro no solo es mío, sin ustedes a mi lado, no hubiera sido posible llegar hasta aquí. Mi éxito es un testimonio del amor y la dedicación que me han brindado a lo largo de mi vida.

En memoria de mi amado padre, José Antonio Delgado Villamizar, mi ángel guardián, una presencia eterna en mi corazón, fuiste un padre excepcional, llenaste mis días de amor, sabiduría y risas, siempre me animaste a seguir mis sueños y a nunca dudar de mi potencial, tu partida dejó un vacío inmenso, pero también me inspiró a seguir adelante y honrar tu legado.

Aunque ya no estés físicamente a mi lado, siento tu presencia en cada paso que doy. Gracias por ser un padre ejemplar, te atesorare por siempre en mi corazón.

A mis compañeras de este trabajo investigativo, quiero dedicar unas palabras llenas de gratitud y admiración a dos personas que han compartido conmigo un viaje inolvidable hacia la culminación de nuestro proyecto de grado. Durante este tiempo, hemos enfrentado desafíos, celebrado éxitos y creando recuerdos duraderos. Juntas hemos demostrado que no hay obstáculo insuperable, que el trabajo en equipo y la confianza mutua son fundamentales para alcanzar nuestros objetivos.

Francy Yulieth Delgado Sepúlveda

En la culminación de esta etapa tan importante de mi vida en el campo profesional, dedico mi trabajo a Dios y a la virgen del socorro, por darme vida, salud y fortaleza en los momentos adversos y por concederme la oportunidad de formarme en esta institución y por ser mis inspiradores para continuar en este proceso de obtener uno de mis deseos más anhelados.

A mis padres Gloria Sepúlveda y Federico Delgado, quienes con su eterna paciencia, amor y esfuerzo me permitieron lograr una de mis grandes metas, por enseñarme el ejemplo de perseverancia y valentía, de no tenerle miedo a las dificultades porque sé que Dios siempre está conmigo.

A mis hermanos por su cariño y apoyo incondicional, durante todo este proceso, por estar conmigo en todo momento. A toda mi familia porque con sus oraciones, consejos y palabras de aliento hicieron de mí una mejor persona y de una u otra forma me acompañan en todos mis sueños y metas.

Finalmente, a mis compañeras de trabajo, porque son personas muy comprensivas, entusiastas, solidarias y sobre todo muy inteligentes. Cada una de ellas, posee algo que las hace especiales y diferentes, además porque pudimos complementarnos con nuestras debilidades y fortalezas e hicimos a un lado nuestras diferencias.

Angie Daniela Jerez Carvajal

Dedico este trabajo principalmente a Dios por darme la vida y la oportunidad de llegar hasta este momento tan importante de mi formación profesional.

A Dios agradezco por caminar a mi lado en los momentos de duda y desafío, y por haberme recordado que nada es imposible cuando confío en Ti. Tus bendiciones han sido innumerables, y cada obstáculo superado ha sido un testimonio de tu amor y misericordia infinitos.

A mis queridos padres, Juan Carlos Jerez y Johana Carvajal, mis pilares de vida, mi fuente de inspiración constante. Su presencia y apoyo incondicional han sido el motor que ha impulsado cada paso del camino. A ustedes, papá y mamá, les debo tanto, quiero expresar mi más profundo agradecimiento a ambos por tanto esfuerzo y dedicación. Su laboriosidad y humildad han sido la inspiración constante que me ha impulsado a alcanzar este logro. Su guía, consejos oportunos y amor infinito han sido fundamentales para llegar hasta aquí. Cada logro es un reflejo de su esfuerzo y sacrificio, y no hay palabras suficientes para expresar mi gratitud eterna.

Los honro y amo con todo mi corazón, y prometo que continuaré aprovechando cada oportunidad que se me presente para seguir creciendo y hacerles sentir orgullosos.

Y a ti, Isabella Jerez, mi dulce hija, te dedico este gran trabajo, eres la razón de mi esfuerzo y dedicación. Cada día, al mirar tus ojos llenos de dulzura, encuentro la fuerza para superarme y alcanzar mis metas. Quiero que sepas que todo lo que hago es pensar en un futuro mejor para ti, tu felicidad es mi mayor motivación. Te amo más de lo que las palabras pueden expresar y siempre seré tu apoyo inquebrantable. Gracias por ser mi ángel y por enseñarme el verdadero significado del amor y la dedicación. Eres mi mayor logro y mi mayor bendición.

Y a mis compañeras de trabajo, Deseo expresarles mi más profundo agradecimiento por la colaboración constante, la paciencia, empatía y la amistad que han demostrado en todo momento. Cada una de ustedes ha sido una fuente de motivación y valentía para seguir adelante, incluso cuando el cansancio o la incertidumbre amenazaban con desanimarnos. Gracias por hacer posible este gran logro, siempre las tendré en mi corazón.

Agradecimientos

Nuestro trabajo investigativo es el resultado del esfuerzo y dedicación para el diseño y la producción una estrategia en el campo de la educación, dirigida al mejoramiento de la comprensión lectora por medio de un software educativo. Agradecemos a todas las personas que estuvieron presentes en este proceso, su participación fue de gran ayuda en la consolidación de esta propuesta. Le expresamos nuestros sinceros agradecimientos a:

- ✓ En primer lugar, a Dios quién nos dio la fe, la fortaleza, la salud y la esperanza para culminar este proyecto de investigación.
- ✓ A la Hna. Rectora Luz Dary Suarez por su colaboración en cuanto a los procesos formativos que ha liderado en la institución, por los recursos y espacios necesarios para este proyecto.
- ✓ A nuestras familias que con su apoyo nos han impulsado a lograr nuestra meta y han sido un pilar fundamental para poder salir adelante con nuestro proyecto.
- ✓ A nuestra docente del área de investigación Shirley Paola Flórez Castañeda por su disponibilidad, paciencia y apoyo incondicional en la fase final de este proceso de formación.
- ✓ A Juan Carlos Marín por su asesoría técnica en el diseño del software educativo relacionado con la propuesta pedagógica.
- ✓ A la Escuela Normal Superior María Auxiliadora por brindarnos la oportunidad de formarnos como profesionales en el campo de la educación de preescolar y primaria.

Tabla de contenido

Introducción.....	11
1. Título	13
2. Planteamiento del problema	15
2.1 Formulación del problema.....	16
2.2 Preguntas de investigación.....	16
3. Objetivos	17
3.1 Objetivo general	17
3.2 Objetivos específicos	17
4. Justificación.....	18
5. Marco teórico.....	21
5.1 Sociedad del futuro	22
5.1.1 La educación del futuro.....	23
5.1.2 Escuela del futuro.....	24
5.1.3 El docente del futuro	25
5.1.4 Estudiante del futuro	26
5.2 Características del desarrollo humano de los estudiantes del grado primero.....	27
5.2.1 Etapa pre operacional (2 a 7 años).....	27
5.2.3 Adquisición de destrezas motrices en el período 6-7 años.....	29
5.2.4 Lenguaje de los niños entre los 2 y 7 años	31
5.2.5 Pensamiento y razonamiento (desarrollo cognitivo)	31
5.3 <i>Las tics y su importancia en la educación</i>	32
5.3.1 El computador en la educación.....	33
5.3.2 La computadora en el aula	33
5.3.3 Las apps: aplicaciones educativas	34

5.4 El software educativo (intensamente) como estrategia pedagógica para el mejoramiento de la comprensión lectora.....	35
5.4.1 El software educativo “Intensamente” como estrategia pedagógica	36
5.4.2 La softarea como proceso de evaluación del software educativo.....	36
5.4.4 Autoplay media estudio 8: diseño y programación del software educativo.....	Error! Bookmark not defined.
5.5 La comprensión lectora.....	40
5.6 DBA de la comprensión lectora	49
5.7 Recursos educativos.....	51
5.8 Proceso de la evaluación de la comprensión lectora	52
5.8.1 Los procesos de la comprensión lectora.....	Error! Bookmark not defined.
6. Sistema de variables.....	53
7. Diseño metodológico	61
7.1 Tipos de investigación:	62
7.2 Fuentes de información.....	64
7.2.1 Fuentes de información primaria:	64
7.2.2 Fuentes de información secundarias:	64
7.3 Población y muestra.....	64
7.3.1 Población:	65
7.3.2 Muestra.....	65
7.4 Instrumentos de recolección de la información.....	65
7.4.1 Encuesta	65

Introducción

La comprensión lectora es la aptitud o la habilidad que tienen las personas para lograr la correcta interpretación de un texto, entendiendo el desarrollo del contenido y realizando el análisis adecuado de las ideas que este contenga, según Isabel Solé leer no es solamente saber decodificar el lenguaje escrito de un texto, sino que es una acción en la que el autor comprende lo escrito relacionándolo con sus conocimientos previos, con su motivación e interés y con los objetivos que se ha fijado al empezar dicha lectura.

La idea surgió debido a que los integrantes del grupo investigador quisieron proponer una nueva estrategia pedagógica para el mejoramiento de la comprensión lectora y la interpretación de textos con los niños del grado primero de la Escuela Normal Superior María Auxiliadora sede 02 en el área de lenguaje ante todo con el ánimo de adquirir más agilidad en lo relacionado con las diferentes pruebas que se les presentaran en el transcurso de su proceso de formación.

Este proyecto de investigación se titula: “El software educativo “Intensamente” como estrategia pedagógica para el mejoramiento de la comprensión lectora”. Esta propuesta consiste en diseñar y proponer un software educativo con actividades programadas para que los estudiantes mejoren el nivel de comprensión frente a la lectura.

Sin embargo, es importante señalar que por dificultades de tiempo el presente trabajo de investigación se llevó a cabo hasta el planteamiento de la propuesta y el instrumento producto de este queda a disposición de la Escuela Normal Superior “María Auxiliadora” para que estudiantes del Programa de Formación Complementaria lo retomen y lo pongan en práctica.

No existen antecedentes en la institución sobre la realización de software educativo para la comprensión e interpretación textual de los estudiantes, necesidad que se consideró prioritaria para elaborar la propuesta investigativa utilizando la tecnología en el desarrollo de actividades relacionadas con la comprensión de textos, imágenes y audiocuentos.

Esta propuesta se respalda en los planteamientos teóricos de Isabel Solé sobre los momentos de la lectura, en los lineamientos, estándares y derechos básicos de aprendizaje del ministerio de educación nacional contextualizado de acuerdo con las necesidades educativas de los estudiantes del grado primero de básica primaria sede 02 de la E.N.S.M.A.

La implementación de la propuesta se basa en la estructura y metodología del software “Intensamente” teniendo en cuenta las pautas institucionales para planificar y desarrollar las clases apoyadas en el modelo de la pedagogía de la significación con enfoque humanista resaltando los 4 momentos de la didáctica.

El proyecto sigue la metodología de la investigación estructurada en una serie de capítulos que hacen referencia al planteamiento y formulación del problema, el marco teórico, el sistema de variables, el diseño metodológico, conclusiones y recomendaciones.

1. Título

Software educativo “Intensamente” como estrategia pedagógica para el mejoramiento de la comprensión lectora con los estudiantes del grado primero básica primaria de la Escuela Normal Superior María Auxiliadora sede 02 San Andrés 2023

El interés para la realización de la presente investigación surgió en primer lugar, para dar cumplimiento a los requerimientos exigidos por parte de la Escuela Normal Superior María Auxiliadora, en los cuales se establece la elaboración de una propuesta investigativa que fortalezca el proceso de comprensión lectora para el grado primero; por tanto, los investigadores centraron su atención en el impacto que tienen las estrategias pedagógicas mediadas a través de las TIC para mejorar la comprensión lectora de los estudiantes y aumentar su capacidad de razonamiento en su ambiente personal. Situación que se evidencia en el desarrollo de las prácticas pedagógicas respecto a la dificultad de los estudiantes en la lectura e interpretación de textos.

En este sentido, la propuesta investigativa se enfoca al mejoramiento de la comprensión lectora en los estudiantes del grado primero básica primaria de la Escuela Normal Superior María Auxiliadora sede 02 con ayuda del Software educativo “intensamente”.

El título se caracteriza porque es de interés para los investigadores, es relevante en el campo del conocimiento, propone una nueva perspectiva investigativa y tiene viabilidad.

La descripción del título consta de:

- **Objeto de estudio:** Software educativo intensamente y mejoramiento de la comprensión lectora.
- **Características o propiedad:** Estrategia pedagógica.
- **Contexto espacial:** Grado primero de la Escuela Normal Superior María Auxiliadora.
- **Que se puede medir o contar:** El mejoramiento de la comprensión lectora.

- **Relación de las partes:** Para
- **Contexto temporal:** años 2022-2023.

2. Planteamiento del problema

Uno de los problemas más relevantes en el mundo académico es que los estudiantes no leen de manera adecuada, no entienden o interpretan con dificultad lo que leen, esta es una situación que se presenta a diario en las aulas obstaculizando los diferentes procesos educativos.

A partir de la evaluación diagnóstica aplicada a los estudiantes de primero de la Escuela Normal Superior María Auxiliadora se detectó que el 60% de ellos, presenta dificultad para interpretar textos, seguir un hilo argumental de la lectura, se nota desmotivación y desinterés por la misma, muchos estudiantes leen letra a letra lentamente o palabra por palabra, tienen que releer para reconstruir el significado de lo que leyeron, presentan falencias a la hora de reconocer el significado de las palabras, no hacen inferencia, ya que no toman postura frente a lo que dicen el texto y no plantean hipótesis, esto debido a que no han desarrollado las habilidades de comprensión lectora, ni tan poco los niveles de interpretación (Literal, inferencial y crítica).

También se puede verificar que los estudiantes de forma general presentan un desánimo y apatía a la hora de leer. Se considera que es primordial que los estudiantes utilicen el video como un recurso motivador hacia la lectura. Es preocupante ver como los niños han dejado de lado los libros y hoy en día permanecen horas y horas, frente a la pantalla de un televisor, computador o teléfono celular; por tal razón, se hace necesario dar un giro a estas actividades y se transformen a favor de ellos. Como maestros se debe entender que los estudiantes han nacido en la era digital y son usuarios permanentes de las tecnologías y tienen atracción por todo lo relacionado con ellas.

2.1 Formulación del problema

¿Cómo contribuye el software educativo intensamente como estrategia pedagógica para el mejoramiento de la comprensión lectora de los estudiantes del grado primero básica primaria de la ENSMA?

2.2 Preguntas de investigación

- ¿Qué características de desarrollo humano posee la población de los estudiantes del grado primero de la ENSMA?
- ¿Qué características tiene el software educativo intensamente como estrategia pedagógica?
- ¿Qué característica tiene la comprensión lectora de los estudiantes?
- ¿Qué metodología y recursos utiliza el docente para el desarrollo de la comprensión lectora de los estudiantes?
- ¿Qué conocimientos adquieren los estudiantes relacionados con la comprensión lectora?
- ¿Qué mejoras presentan los estudiantes en la comprensión lectora a partir del software educativo?

3. Objetivos

3.1 Objetivo general

Diseñar un software educativo como estrategia pedagógica para el mejoramiento de la comprensión lectora de los estudiantes del grado primero básico primario de la ENSMA.

3.2 Objetivos específicos

- Despertar el interés y la motivación por la lectura en los estudiantes del grado primero de la escuela Normal Superior María Auxiliadora a través del software educativo intensamente.
- Identificar las estrategias pedagógicas más efectivas para desarrollar habilidades de comprensión lectora, con un enfoque de actividades lúdicas y de interacción social.
- Diseñar un software educativo llamado “intensamente” como estrategia pedagógica para mejorar la comprensión lectora de los estudiantes del grado primero de la escuela Normal Superior María Auxiliadora mediante diferentes actividades interactivas (imágenes, videos, audio cuentos, dinámicas)

4. Justificación

El desarrollo de habilidades lectoras desde temprana edad es de vital importancia ya que constituye la base fundamental para el proceso educativo y el desarrollo personal de los niños. Aprender a leer en los primeros años de vida no solo implica adquirir la capacidad de decodificar letras y palabras, sino también fortalece habilidades cognitivas, lingüísticas y emocionales. La lectura temprana estimula el pensamiento crítico, la imaginación, la creatividad y el desarrollo del lenguaje, permitiendo a los niños comunicarse de manera efectiva, comprender y expresar ideas, emociones y experiencias.

Además, mejora la concentración, la memoria y promueve el razonamiento lógico. Asimismo, el fomento de la lectura desde temprana edad contribuye a ampliar el vocabulario, conocer diferentes culturas y realidades, y desarrollar empatía hacia los demás. En resumen, el desarrollo de habilidades lectoras en la infancia temprana sienta las bases para un aprendizaje sólido y continuo a lo largo de la vida, potenciando el crecimiento personal y la integración exitosa en la sociedad.

Esta propuesta se enmarca en el diseño y aplicación del software educativo Intensamente como estrategia pedagógica para el mejoramiento de la comprensión lectora en los estudiantes de primero de la Escuela Normal Superior “María Auxiliadora” San Andrés Santander.

La propuesta pedagógica es importante por las siguientes razones:

- El software educativo Intensamente es un diseño innovador y creativo con un equipo computarizado que se utiliza como medio didáctico para el mejoramiento de la comprensión lectora de los estudiantes, por tanto, es interactivo con el empleo de los

recursos de multimedia, como videos, sonidos, imágenes, entre otros, y es eficiente en el aprendizaje del estudiante porque aumenta la satisfacción y disminuye la frustración.

- A través del software educativo los estudiantes realizan el proceso de comprensión, de textos narrativos, descriptivos e instructivos y de otros textos que le generen satisfacción y conocimientos.
- La implementación del software educativo Intensamente pretende que los estudiantes mejoren la comprensión lectora, mediante estrategias de muestreo, predicción, inferencia, verificación y autocorrección.
- El software educativo es pertinente porque conlleva al estudiante a que manipule adecuadamente los procesos de lectura tales como: percepción, interpretación y comprensión.
- A partir del software educativo, los estudiantes lograrán comprender textos haciendo uso de procesos tales como: lectura literal, lectura inferencial y lectura crítica intertextual.
- El software educativo facilitará la comprensión de diferentes tipos de textos utilizando estrategias de lectura teniendo en cuenta sus diferentes momentos: antes, durante y después.
- La propuesta pedagógica está encaminada a Es pertinente porque conlleva al estudiante a que manipule adecuadamente los procesos de lectura.
- implementando estrategias lúdicas encaminadas al mejoramiento de la comprensión lectora.
- Los estudiantes mejoran la comprensión lectora con la utilización de diferentes recursos y la metodología del software educativo Intensamente orientados por el docente en el contexto del aula.

- El software educativo desarrolla en los investigadores la capacidad investigativa para diseñar, e implementar y valorar la propuesta pedagógica.

5. Marco teórico

De acuerdo con la legislación, es necesario que el grado de Transición se articule con el primer grado de primaria para asegurar una transición fluida y sin frustraciones en los procesos de aprendizaje. El objetivo es que los niños y niñas puedan vivir experiencias significativas en la escuela. En Colombia, la educación preescolar está regulada por la Ley 115, la cual define en su artículo 15 que esta etapa educativa busca el desarrollo integral del niño en aspectos biológicos, cognitivos, psicomotores, socio afectivos y espirituales a través de experiencias pedagógicas y recreativas de socialización. En resumen, la educación preescolar proporciona las herramientas necesarias para que el niño pueda desarrollar de manera integral todas las facetas de su personalidad, lo cual es fundamental para desenvolverse en el complejo mundo del siglo XXI. Dicho de otra manera, durante esta etapa los niños desarrollan habilidades cognitivas como la abstracción, el análisis, la síntesis, la inferencia, la inducción, la deducción, la comparación y la asociación, las cuales convergen en conocimientos que se reflejan en su comportamiento en un entorno determinado.

En la actualidad es de suma importancia que los niños y niñas desarrollen correctamente la destreza de una adecuada comprensión o interpretación de textos, ya que sin importar los avances tecnológicos que representan grandes facilidades para la interacción con diferentes dispositivos estas destrezas siguen siendo habilidades que favorecen al desarrollo del pensamiento y la asimilación de nuevos conocimientos.

Para Ramírez, (2000) en la actualidad se trata de buscar las razones del porqué un niño (a) demuestra una capacidad de funcionamiento intelectual totalmente normal, se le complica leer y escribir bien. Y la principal de estas razones radica en que los niños poseen diferentes perspectivas de las situaciones lo cual les dificulta la interpretación de los símbolos simples

como por ejemplo b y d; esta situación conlleva a afectaciones directas en la elaboración mental de las reglas de fonética y por tanto una falta de fluidez al leer. Por otra parte, también se identifica otro factor fundamental el cual consiste en que cada niño posee un ritmo de aprendizaje diferente y es labor del orientador brindar la seguridad necesaria para que este proceso se vaya acelerando con el tiempo y su asimilación de conceptos agilice.

Para que el docente pueda lograr que el estudiante logre adquirir correctamente la habilidad de comprender debe ser plenamente consciente que necesita incorporar estrategias dinámicas que cautiven la atención del estudiante, las cuales deben siempre estar fundamentadas en las estrategias metodológicas y contenidos curriculares dispuestos por la institución.

5.1 Sociedad del futuro

Según Fletes, (2016) en un mundo donde la tecnología va penetrando todos los ámbitos de la vida, se dedica la mayor parte del tiempo a mirar las pantallas de los Smartphone o estar sentados frente a una computadora. Aunque la tecnología atrapa y lleva a pasar más tiempo del necesario conectado de forma virtual, varias encuestas han demostrado que como seres humanos se sigue buscando la interacción social. La tecnología desempeña un papel fundamental en los procesos educativos de los niños pequeños. Hoy en día, los niños se adaptan fácilmente al uso de nuevas tecnologías, mientras que a los adultos les resulta más difícil adaptarse.

En estudios educativos se ha comprobado que los íconos, fotos y otros símbolos visuales son fundamentales para el desarrollo temprano de la lectura y el aprendizaje, ya que facilitan la adquisición del habla, la escritura y la lectura. Como las computadoras y los iPads están compuestos principalmente por íconos, muchos niños sienten que estos dispositivos electrónicos les ayudan y les resultan muy accesibles.

Sin embargo, actualmente es notorio que muchas escuelas no cuentan con los recursos necesarios para integrar la tecnología en el entorno de aprendizaje.

La escuela desempeña un papel crucial en la sociedad, ya que es allí donde se forman los niños y jóvenes que serán los líderes del futuro. De la escuela saldrán ingenieros, doctores, políticos y trabajadores en general, quienes deberán enfrentarse a una vida laboral dominada por la tecnología. Por esta razón, es importante preparar a los jóvenes para que utilicen la tecnología de manera responsable y profesional.

5.1.1 La educación del futuro

Según Gómez, (2019) La tecnología ha traído consigo muchos avances para la sociedad que nunca se pensó que ocurrirían. Ha avanzado tan rápidamente que es bastante complicado mantenerse al día con las actualizaciones tecnológicas; y la educación no es la excepción.

Los métodos de enseñanza que existen hoy en día han cambiado por completo la manera de dar clases y de aprender. Ahora todos pueden aprender cosas nuevas todos los días, ¡y no solo los niños! Además, no es necesario que las personas se encuentren dentro de un salón de clases y escuchen al profesor hablar por un largo rato. Las circunstancias han cambiado, y ahora cualquier persona que domine algún tema o actividad específica puede compartir sus conocimientos con quien esté interesado. Asimismo, la formación puede ser de forma online, a través del internet, en escuelas y aulas de clase virtuales.

La educación debería ser la primera en adaptarse a la tecnología. Gracias a esta, los límites del aprendizaje se han expandido considerablemente. Las barreras (tanto lingüísticas, religiosas, raciales, sociales, etc.) Han sido derrumbadas poco a poco, permitiendo así que todo tipo de persona pueda formarse, sin importar quién sea, dónde se encuentre, o cuál sea su oficio.

Muchos consideran que no es correcta la aproximación que el hombre le está dando al uso de la tecnología a la hora de aprender. Señalan que el proceso educativo deja de ser humano, y pasa a ser algo mecánico, casi robotizado. También expresan que las formas no tradicionales de enseñar no son apropiadas por el simple hecho de no tener un profesor delante, con una pizarra a su lado.

La idea principal es utilizar estas herramientas como un medio para democratizar la educación y ampliar el acceso a ella. Esto significa que todos, sin importar sus circunstancias, puedan tener la oportunidad de educarse. La meta es lograr que todas las personas puedan recibir una educación en cualquier entorno, evitando que factores externos, como la falta de recursos económicos para pagar la matrícula escolar o la falta de transporte para asistir a clases, detengan su sed de conocimiento.

Aunque no se puede predecir el futuro, es fundamental aprovechar el presente y utilizar las herramientas tecnológicas disponibles para construir una base educativa sólida que sea la mejor en la historia.

5.1.2 Escuela del futuro

Las instituciones educativas del futuro se ven como el enlace educativo que orientará a los alumnos en su propio camino como individuos. En este escenario, se identifican tres áreas principales de educación. En primer lugar, las plataformas educativas en línea se convertirán en los principales proveedores de contenido, brindando acceso a una amplia gama de recursos y materiales educativos. En segundo lugar, los entornos educativos en las ciudades ofrecerán servicios específicos para desarrollar habilidades concretas, complementando así la educación en línea.

Por último, las comunidades de práctica desempeñarán un papel importante, al ser lugares donde se intercambian experiencias y conocimientos relacionados con la tecnología

5.1.3 El docente del futuro

Según Gutiérrez (2017), enseñar y ser un buen maestro implica tener un amplio conocimiento de la materia, un plan de estudio, amor por lo que se hace y, sobre todo, una excelente actitud para enfrentar los desafíos.

Para lograr una buena enseñanza, es necesario ser un maestro que no solo enseña, sino que también sabe escuchar, comprender a los alumnos y apoyarlos en los diferentes problemas que puedan surgir en su vida académica, social o familiar.

Una cualidad fundamental que todo maestro debe tener es la capacidad de hacer que las clases sean didácticas e interesantes, ya que cuando son aburridas, es más difícil que los alumnos presten atención y puedan aprender.

Ser un maestro con estas características requiere tener vocación, que es el deseo de emprender una carrera, profesión o actividad incluso antes de adquirir todas las habilidades y conocimientos necesarios. La vocación se desarrolla a lo largo de la vida, basada en el descubrimiento de quiénes somos, cómo somos y hacia dónde queremos ir.

El proceso de enseñanza-aprendizaje tiene como objetivo formar integralmente a los individuos, en este caso, a los estudiantes. El docente de hoy y del futuro debe ser un profesional que tome decisiones, sea flexible y esté libre de prejuicios, comprometido con su práctica y capaz de reflexionar sobre ella para mejorarla. Debe convertirse en un recurso valioso para el grupo, atendiendo a las demandas y exigencias del escenario en el que trabaja.

El nuevo profesional de la educación necesita tener un espíritu innovador, ser flexible, trabajar en equipo, tener conocimientos tecnológicos, creer en su profesión, sentirse responsable

y comprometido. Debe ser proactivo, capacitado para prevenir problemas y responder de manera flexible a situaciones que no tienen respuestas claras o únicas. Ser educador es uno de los trabajos más desafiantes en la actualidad, por lo tanto, ser un buen maestro no será fácil, pero siempre es necesario tener la mejor actitud frente a esta labor, la mejor que pueda existir en este mundo.

5.1.4 Estudiante del futuro

Según Galera, un estudiante destacado tiene la capacidad de aplicar creativamente lo que ha aprendido y alcanzar sus objetivos. La habilidad de interpretar y comprender correctamente las conversaciones es fundamental para la calidad del estudiante. Mientras que un buen estudiante siempre percibe el significado correcto de las conversaciones, uno promedio a menudo malinterpreta el pensamiento original del orador o escritor y llega a una conclusión equivocada. Además, la disciplina en la gestión del tiempo es importante para todo buen estudiante. Retrasar tareas como tomar apuntes o leer libros de texto puede afectar negativamente su capacidad para alcanzar los objetivos. Muchas encuestas sugieren que los estudiantes deben comprender los conceptos en lugar de simplemente memorizarlos.

La tecnología digital de aprendizaje posee un gran potencial para personalizar la experiencia de aprendizaje de cada alumno, ayudándolo a comprender conceptos desafiantes de manera más completa y capacitarlo para mejorar su rendimiento en clase. Los estudiantes actuales son conocidos como nativos digitales, ya que nacieron después de la invención de Internet. Por esta razón, incorporar la tecnología en la educación ofrece una serie de beneficios que mejoran la eficiencia y productividad en el aula, además de aumentar el interés de los niños y adolescentes en las actividades académicas. El acceso a Internet y el uso de dispositivos móviles cada vez más intuitivos han provocado un cambio de paradigma en el uso de la

tecnología, no solo en el aula sino también fuera de ella, permitiendo aprovechar las posibilidades de la red de una manera más amplia.

5.2 Características del desarrollo humano de los estudiantes del grado primero

Los aportes de Piaget al estudio de la infancia, junto con su teoría constructivista del desarrollo de la inteligencia, lo establecieron como una figura destacada en el ámbito de la teoría pedagógica. Uno de sus estudios más importantes fue el de la teoría cognitiva, en la cual sostuvo que el desarrollo cognitivo es un proceso constante en los seres humanos, caracterizado por diferentes etapas, necesidades y acciones.

5.2.1 Etapa preoperacional (2 a 7 años)

Durante el desarrollo de los niños, en esta etapa, comienzan a adquirir la habilidad de tomar la perspectiva de los demás, lo que les permite participar en juegos de rol y actuar. A pesar de este cambio, el egocentrismo todavía se mantiene presente de alguna manera, lo que dificulta el acceso a pensamientos o reflexiones más abstractas. En esta etapa, los niños aún no poseen la capacidad de realizar operaciones mentales complejas como un adulto, por lo cual Piaget también menciona el concepto de "pensamiento mágico", que surge de asociaciones simples y arbitrarias que el niño utiliza para intentar comprender cómo funciona el mundo.

5.2.2 Desarrollo físico y motriz del niño entre los 2 y 7 años:

De acuerdo con lo mencionado por Martínez (2021), generalmente, los niños avanzan de una etapa de desarrollo a la siguiente en un orden predecible y natural. Sin embargo, cada niño crece y adquiere habilidades a su propio ritmo. Es posible que algunos niños se encuentren adelantados en ciertas áreas, como el lenguaje, pero retrasados en otras, como el desarrollo sensorial y motor.

Cambios importantes:

1. Durante el proceso de crecimiento, los niños experimentan un rápido aumento en altura y peso, que pueden variar según su genética y constitución física. A partir de los 9 años en las niñas y los 11 años en los niños, ocurre un periodo conocido como "estirón", en el cual se produce un crecimiento óseo significativo y pueden surgir dolores de crecimiento durante la noche.

2. Entre los 6 y 7 años, los niños comienzan a perder sus dientes de leche, dando paso al recambio de estos por dientes permanentes.

3. Durante esta fase, los niños desarrollan una mayor destreza motora fina, lo que les permite escribir y dibujar con mayor precisión. Además, mejoran su coordinación y fuerza muscular, así como su resistencia y flexibilidad.

4. El desarrollo del cerebro es fundamental para el desarrollo intelectual y cognitivo. Entre los 7 y 8 años, se producen cambios significativos en áreas cerebrales como el pro-encéfalo y los lóbulos frontales, lo que contribuye al aprendizaje, la creatividad y la comprensión de conceptos más complejos.

5. A nivel de salud, los niños experimentan una disminución en las infecciones respiratorias como resfriados, otitis y amigdalitis, debido a la madurez y fortaleza de su sistema inmunológico. Sin embargo, es común que comiencen a manifestarse problemas refractivos como la miopía alrededor de los 10 años.

6. Según Blanco (2019), aunque gran parte del desarrollo cerebral ocurre antes de los dos años de edad, todavía se producen cambios que impactan en la psicomotricidad y otras funciones. Hasta los 4 o 5 años, se continúa la mielinización de las neuronas motoras, lo cual es importante para la transmisión de información en el cerebro. Los avances en esta maduración se

reflejarán en un mayor control motor. La mielinización de otras áreas relacionadas con los procesos cognitivos se mantendrá hasta la pubertad.

5.2.3 Adquisición de destrezas motrices en el período 6-7 años

- Caminar sobre una barra de equilibrio
- Buen control de la carrera: arrancar, pararse y girar.
- Saltar unos 30 cm de altura y cerca de 1 m en longitud.
- Lanzar y coger pelotas como los niños mayores.
- Aprender a montar en bicicleta y patinar.
- Marchar al ritmo de sonidos.
- Usar cuchillo, martillo, destornillador.
- Escribir algunos números y letras.
- Copiar un triángulo y posteriormente un rombo.

Desarrollo intelectual:

Durante el periodo comprendido entre los 2 y los 7 años, se le conoce como preoperacional o de la inteligencia verbal o intuitiva. Durante este tiempo, los niños están inmersos en un mundo lleno de objetos físicos con los que interactúan, así como personas con las que se relacionan, y también tienen un mundo interior de representaciones.

Una característica importante de este periodo es la formación de símbolos mentales, lo que significa que el niño no ve al objeto por lo que realmente es, sino por lo que representa. El dibujo (por ejemplo, dibujar un animal que no están viendo), la imitación (como conducir un coche con una silla) y el juego (hacer que coma con un plato vacío) son formas de expresión simbólica.

A medida que los niños desarrollan la habilidad para prestar atención a personas, objetos y eventos, comienzan a poder abstraer ciertas regularidades y construir prototipos de conocimiento, como esquemas y categorías.

Los esquemas son organizaciones mentales de conjuntos generales de conocimientos almacenados en la memoria, como los esquemas de escenas (objetos que pueden verse en un lugar específico, como platos en la cocina), los esquemas de sucesos (un guion de un evento, como "ir al médico") y los esquemas de historias o cuentos (desarrollo de un cuento bien estructurado, donde ocurren sucesos lógicos). Los niños comienzan a construir estos esquemas desde muy temprano. Las categorías les permiten a los niños relacionar cosas diversas a través de similitudes, como las categorías de animales.

Si los niños son capaces de organizar su mundo desde tan temprana edad, es porque también tienen estrategias de memoria que aumentan gradualmente con la edad. A los 3 años, los niños ya establecen estrategias de memoria, y el recuerdo autobiográfico demuestra sus capacidades de memoria entre los 2 y los 4 años.

A estas edades, los niños ya son capaces de contar sus recuerdos. Las conversaciones con los adultos juegan un papel clave en la forma en que los niños memorizan información.

Desarrollo de la personalidad:

Cada uno de los comportamientos de los padres hacia sus hijos tiene un impacto en el desarrollo de su personalidad. Esto incluye cómo se comunican con ellos, cómo manejan sus deseos y cómo responden a sus conductas. También es importante cómo manejan las rabietas, negativas, emociones, llantos, llamadas y encuentros sociales de los niños, así como lo que animan o inhiben en ellos. Todos estos aspectos contribuyen a la formación de la personalidad

del niño. Como padres, es fundamental prestar mucha atención a esta etapa crucial para asegurarnos de que nuestros hijos desarrollen una personalidad equilibrada.

5.2.4 Lenguaje de los niños entre los 2 y 7 años

Para cuando tienen 7 años de edad, la mayoría de los niños:

- Tienen a hablar mucho en situaciones donde están cómodos.
- Pronuncian las palabras correctamente. Por ejemplo, la mayoría de los niños no

Reemplazan el sonido "b" por el sonido "g" en palabras como "vomitar".

- Leen mejor, pero pueden tener dificultades para pronunciar algunos fonemas.
- Todavía tienen algunas dificultades con el deletreo básico.

Desarrollo afectivo y social

Para cuando tienen 7 años de edad, la mayoría de los niños:

- Se vuelven más conscientes de los sentimientos de los demás y se vuelven más sensibles
- Superan algunos miedos que tenían cuando eran más pequeños, pero todavía puede
- Aterrorizarles lo desconocido. Por ejemplo, cambiar de escuela puede ser un estrés
- tremendo para un niño de 7 años. Muchos niños también temen que sus padres u otros
- adultos se enojen con ellos. Suelen preocuparse por las opiniones de los demás.
- Forman amistades, generalmente con otros niños del mismo sexo.
- A veces juegan en grupos más grandes, pero también necesitan tiempo a solas.

5.2.5 Pensamiento y razonamiento (desarrollo cognitivo)

De acuerdo con Healthwise (2021), a los 7 años la mayoría de los niños alcanzan ciertos hitos de desarrollo:

1. Tienen una comprensión sólida del tiempo, comprenden los conceptos de segundos, minutos, horas, días, semanas, meses, estaciones y, en ocasiones, años.
2. Comienzan a mostrar preferencia por un estilo de aprendizaje en particular. Algunos niños disfrutan de actividades prácticas, como experimentos de ciencia con colores, mientras que otros prefieren trabajar de manera independiente y tranquila, como practicar la escritura de letras.
3. Pueden resolver problemas matemáticos simples utilizando objetos, como contar cuentas.
4. Al pensar en cuestiones o problemas, tienden a considerar solo un factor a la vez.

5.3 Las tics y su importancia en la educación

Según Ignite (2020), la incorporación de las tecnologías en el ámbito educativo tiene un impacto positivo en el aprendizaje académico. Por un lado, estas herramientas aumentan la motivación y la interactividad de los estudiantes.

Además, fomentan la cooperación entre los alumnos y estimulan la iniciativa y la creatividad. Estas ventajas son especialmente relevantes durante la adolescencia, etapa en la que los estudiantes pueden enfrentar problemas de motivación y falta de concentración en sus estudios. Para los nativos digitales, las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) se convierten en un canal para acceder a un aprendizaje abierto y motivador, lo que incrementa su implicación en el aula.

Además del aspecto académico, las TIC también ayudan a los estudiantes a desarrollar habilidades transversales como la comunicación interpersonal, el trabajo colaborativo y la creatividad, lo cual favorece su participación en clase y elimina posibles barreras de integración. Sin embargo, muchos docentes que no están familiarizados con las TIC encuentran dificultades para adaptar sus clases a esta nueva forma de enseñanza.

En ocasiones, esta adaptación requiere esfuerzo y dedicación por parte de los profesores, pero la solución radica en su formación. En este cambio de paradigma social, la educación juega un papel clave, incluso para los docentes, ya que ellos también deben estar en constante formación para poder enseñar.

Esta es quizás la clave para lograr la adaptación necesaria. La educación del siglo XXI difiere mucho del modelo de formación utilizado en décadas anteriores. Sin embargo, aunque todo ha cambiado, lo que permanece inalterable es la importancia de los docentes en un proceso de educación personalizada que coloca a los estudiantes en el centro.

5.3.1 El computador en la educación

Según Vargas (2017), en la actualidad, las computadoras con capacidades multimedia ofrecen a los educadores numerosas oportunidades para mejorar sus métodos pedagógicos. Sin embargo, el uso de estas herramientas también ha creado nuevos desafíos, especialmente en un entorno tecnológico monótono. Por lo tanto, la educación se enfrenta al reto de cambiar el enfoque superficial y algorítmico de la informática para encontrar soluciones efectivas a estos problemas. Es importante que las soluciones a esta nueva problemática estén en línea con la metacognición y la pedagogía liberadora según los principios freiriano. El software libre representa un cambio de paradigma en este contexto y, al mismo tiempo, su utilización puede ayudar a resolver los problemas más comunes a los que los educadores se enfrentan en su día a día en el aula.

5.3.2 La computadora en el aula

Según Maikarelis (2019), el uso de computadoras en el aula puede tener diversos resultados, potencialmente enriqueciendo el interés, habilidades y logros en el aprendizaje, así como la comprensión del proceso de aprendizaje y la capacidad para describir nuevas soluciones,

situaciones y problemas. También puede fomentar la motivación para experimentar, la disposición a abordar los errores, la colaboración en proyectos y el intercambio de experiencias, así como el desarrollo de la confianza y seguridad en el conocimiento y habilidades adquiridos.

5.3.3 Las apps: aplicaciones educativas

Según Ardila (2017), las aplicaciones educativas son herramientas diseñadas para ayudar a los niños a reforzar sus conocimientos en diversas áreas de aprendizaje. Estas aplicaciones suelen incluir imágenes, sonidos, dibujos y animaciones adaptadas a diferentes edades y áreas del conocimiento. Gonzales (2016) señala que los seres humanos procesan mejor la información cuando se presenta con elementos visuales, auditivos o animados, por lo que las aplicaciones educativas pueden ser una herramienta importante para el aprendizaje de los estudiantes.

Estas aplicaciones no solo pueden utilizarse como herramientas de aprendizaje, sino que también fomentan la colaboración entre los niños, fomentando el trabajo en equipo y mejorando la comunicación entre ellos. Se pueden acceder a estas aplicaciones tanto en línea como descargarlas en dispositivos móviles o computadoras, lo que permite su implementación en el aula para actividades de diferentes asignaturas.

Moravec (2011) destaca que se está en una era tecnológica en la que surgen constantemente nuevas aplicaciones para utilizar en el aula, sin embargo, muchos profesores desconocen estas herramientas o no las consideran apropiadas para sus clases. Es responsabilidad tanto de los profesores como de los estudiantes desempeñar un papel activo en el proceso de enseñanza-aprendizaje. El profesor debe actuar como facilitador, orientador y guía, proporcionando los recursos necesarios para lograr la adquisición de aprendizajes significativos. Los resultados educativos, desde esta perspectiva, influirán en el desarrollo de habilidades que permitan a los estudiantes aplicar lo aprendido en situaciones reales de la vida cotidiana.

5.4 El software educativo (intensamente) como estrategia pedagógica para el mejoramiento de la comprensión lectora

Estrategia pedagógica.

El conjunto de acciones y procedimientos que el docente utiliza para planificar, aplicar y evaluar de manera intencional el proceso educativo en una situación de enseñanza-aprendizaje específica. Esto se hace mediante el uso de métodos, técnicas, medios y recursos, de acuerdo con el modelo pedagógico y los contenidos, objetivos y/o competencias establecidas. Las estrategias didácticas juegan un papel fundamental en la planificación, ya que implican la toma de decisiones.

Como docentes, es necesario conocer el propósito del aprendizaje según el diseño curricular, tener conocimiento teórico-práctico sobre el tema a enseñar y comprender lo que se desea que los estudiantes aprendan. También es importante entender el comportamiento de los estudiantes y diseñar una estrategia que promueva el aprendizaje esperado. Para ello, se cuenta con diferentes métodos, técnicas, medios y recursos, de los cuales se selecciona y combina aquellos que sean más adecuados. Cada docente tiene la libertad de decidir cómo y cuándo elaborar y aplicar la estrategia, así como de realizar ajustes según sea necesario.

Una vez finalizada la aplicación de la estrategia, se debe evaluar su efectividad y los resultados obtenidos. Cooper (2005) sostiene que el docente debe tomar decisiones en relación con las tres funciones básicas de la enseñanza: planificar, implementar y evaluar. Es importante retroalimentarse y reflexionar sobre cada una de estas funciones para mejorar el proceso educativo.

5.4.1 El software educativo “Intensamente” como estrategia pedagógica

Los medios de enseñanza son herramientas usadas por maestros y alumnos para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Estos medios contribuyen a la participación activa de los estudiantes, tanto de forma individual como colectiva, y ayudan en la comprensión del objeto de conocimiento. No solo deben ser útiles para los maestros, sino también para los alumnos, fomentando la interacción y el desarrollo de habilidades específicas.

Uno de estos medios es el software educativo, el cual es un programa diseñado especialmente para ser utilizado como recurso didáctico en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Según Hernández (2018), el software educativo se caracteriza por ser altamente interactivo, utilizando recursos multimedia como videos, sonidos, fotografías, diccionarios especializados, explicaciones de expertos y ejercicios y juegos instructivos. El objetivo del software educativo es mejorar la eficiencia del intercambio de información, aumentar la satisfacción de los estudiantes, reducir la frustración y hacer que las tareas relacionadas con el aprendizaje sean más productivas.

5.4.2 La softarea como proceso de evaluación del software educativo

Según Viviana (2013), la softarea se refiere a un sistema de actividades que involucra la aplicación e interacción con software educativo. En el contexto pedagógico, la softarea se considera una tarea docente en la cual es necesario interactuar con un software educativo específico para procesar información determinada.

El desarrollo de habilidades ocupa un lugar central en el proceso de resolución de una softarea, ya sean habilidades generales o específicas. La softarea implica la interacción con el software educativo, pudiendo adoptar un enfoque tanto activo como pasivo. Este tipo de

actividad también proporciona a los alumnos la oportunidad de desarrollar diversas competencias comunicativas.

Rasgos esenciales de la softarea:

1. Es una actividad que se realiza, esencialmente, empleando el software educativo.
2. Centrada en el estudiante.
3. Desarrolla habilidades comunicativas.
4. Posee por naturaleza, un carácter interdisciplinario.
5. Favorece el trabajo colaborativo y cooperativo.
6. Se sustenta entre otras, en el empleo de procedimientos de búsqueda, selección, procesamiento, creación, descubrimiento, experimentación, conservación y almacenamiento de la información.

Exigencia de la softarea:

1. Garantizar el dominio de los contenidos teóricos (prácticos) seleccionados.
2. Tareas que transiten por los tres niveles de desempeño.
3. Tareas en el nivel de identificación y realización de conceptos.
4. Tareas con preguntas abiertas y cerradas.
5. Tareas que motiven a los alumnos a realizarlas, por su forma de plantearlas y el control que realice el maestro en cada actividad.
6. Que respondan a la dosificación que tiene el grado en la asignatura.
7. Actividades que fomenten la discusión y reflexión de los estudiantes como una estrategia para mejorar el aprendizaje.

Al asignar las tareas, el profesor debe asegurarse de que los estudiantes estén adecuadamente motivados para enfrentar los desafíos en la computadora y no se sientan frustrados si cometen errores o fallan al resolverlos. Para lograr esto, utilizará diferentes niveles de apoyo que le permitirán intervenir como mediador hasta que los estudiantes alcancen el éxito.

Estos niveles de apoyo incluyen: proporcionar instrucciones verbales sobre cómo realizar la tarea para que el estudiante pueda actuar; señalar verbalmente cualquier error que cometan al realizar la tarea y demostrar cómo se realiza la tarea para que el estudiante pueda hacerlo después.

Las sesiones de trabajo con el estudiante constan de tres etapas que siempre deben cumplirse para obtener resultados exitosos, tal como fue propuesto por la Licenciada Niuris Gil de Monte. Estas etapas son:

- 1. Orientación inicial:** esta etapa abarca desde el saludo y la entrada del estudiante al lugar de trabajo, hasta motivar al estudiante para que sienta interés y disfrute al trabajar en la computadora, y también incluye la orientación sobre la tarea que deberán resolver.
- 2. Desarrollo de la tarea:** esta etapa comienza cuando el estudiante ya ha recibido la orientación y se enfrenta a la búsqueda de la solución para la tarea asignada. Durante esta etapa, el profesor aplicará diferentes niveles de apoyo según sea necesario. También se utiliza un algoritmo que el estudiante debe seguir en cada tarea, que el profesor debe conocer y promover, ya que esto contribuye al desarrollo de los procesos mentales de los estudiantes. El algoritmo incluye los siguientes pasos:

1. Planificación de la acción: el estudiante comprende la tarea y establece cómo resolverla.

2. Ejecución de la acción: utilizando el mouse o el teclado, el estudiante realiza las acciones necesarias.

3. Control parcial de la acción: mientras resuelve la tarea, el estudiante verifica si lo está haciendo correctamente o si ha cometido algún error, lo que le permite ajustar su planificación inicial y lograr el éxito.

4. Evaluación de los resultados finales de la acción: el estudiante evalúa si ha completado la tarea de manera correcta o si ha cometido algún error, preparándose para corregirlo o pasar a una tarea más compleja. Este algoritmo se repite en cada tarea, con pasos realizados de manera rápida y a veces simultánea, lo que dificulta separarlos en la práctica.

5. Conclusión y valoración de la sesión de trabajo: el maestro tiene una conversación final con los estudiantes sobre la tarea realizada y los logros obtenidos, para motivarlos en las próximas sesiones de trabajo. También se incluye la despedida del estudiante hasta que salga del lugar de trabajo.

6. En cuanto a Autoplay Media Studio 8, según Programation.net (2021), es una herramienta de desarrollo de software que permite a los desarrolladores y programadores crear aplicaciones de software con todas las funciones interactivas y multimedia de Windows, utilizando un entorno visual de desarrollo basado en arrastrar y soltar. Esta herramienta permite a los usuarios crear sus propios autorun interactivos y multimedia sin necesidad de conocimientos de programación avanzados. Con su interfaz gráfica, se pueden agregar imágenes, texto, música, videos, listas y contenido web con solo unos clics. Autoplay Media Studio incluye más de 640 acciones predefinidas y es ideal para crear CD/DVD

autoejecutables, menús de instalación de software, tarjetas electrónicas de negocios, material de aprendizaje y otros proyectos multimedia.

En resumen, es una herramienta interactiva para crear aplicaciones que normalmente requerirían mucho tiempo con herramientas de desarrollo tradicionales, como C, C++, Java o Visual Basic, pero que ahora se pueden realizar rápidamente incluso sin experiencia previa en programación. Es perfecto para crear programas interactivos como reproductores de CD y software.

5.5 La comprensión lectora

La comprensión lectora según Isabel Solé (1992)

Según Solé (2017) en su libro "Estrategias de Lectura", leer es un proceso interactivo entre un texto y un lector, donde el lector aporta su disposición emocional y afectiva, sus propósitos, experiencia y conocimientos previos del mundo y del tema, y esta contribución interactúa con las características y propiedades del texto. Según Solé (2001), enseñar a comprender no es una tarea fácil, ya que la lectura es un proceso complejo que requiere intervención antes, durante y después, y también implica la relación entre leer, comprender y aprender-

Antes de la lectura: Es importante establecer un propósito, elegir la lectura y tener expectativas sobre lo que se espera encontrar en ella.

Durante la lectura: Intervienen elementos como la activación de los conocimientos previos del lector, la interacción entre el lector y el discurso del autor, y el contexto social en el que se encuentra.

Después de la lectura: Se lleva a cabo la clasificación del contenido, mediante relecturas y recapitulación.

Solé (1992) propone estrategias clasificadas para antes, durante y después del proceso de comprensión lectora

Tabla 1. Estrategias de comprensión lectora

	Estrategias autorregularas	Estrategias de lectura
Antes de la lectura	Establecimiento del propósito Planeación de la actuación	<ul style="list-style-type: none"> • Activación del conocimiento previo. • Elaboración de predicciones. • Elaboración de preguntas
Durante la lectura	Monitoreo y supervisión	<ul style="list-style-type: none"> • Determinación de partes relevantes del texto. • Estrategias de apoyo al repaso (subrayar, tomar notas). • Relectura parcial o global del texto.
Después de la lectura	Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> • Identificación de la idea principal. • Elaboración del resumen • Formulación, constatación de preguntas.

Nota: Tomado de: (Solé M. , 1992), esta tabla contiene las estrategias de comprensión lectora (antes de la lectura, durante la lectura y después de la lectura)

La comprensión lectora según Cassany (2001)

Según Cassany (2018), la comprensión lectora se entiende como un conjunto global que está compuesto por elementos más específicos, conocidos como micro habilidades. La propuesta de Cassany se basa en trabajar estas micro habilidades de forma separada para lograr adquirir una buena comprensión lectora. Al examinar estas micro habilidades, se identifican nueve de ellas: percepción, memoria, anticipación, lectura rápida y atenta, inferencia, ideas principales, estructura y forma, leer entre líneas y autoevaluación. Al trabajar en el desarrollo de cada una de estas micro habilidades, se obtiene una gran habilidad para comprender lo que se lee.

La comprensión lectora según el MEN

De acuerdo con el Ministerio de Educación Nacional (MEN) de Colombia en su documento sobre los lineamientos curriculares de educación, se entiende la comprensión lectora como un proceso interactivo en el cual el lector crea su propia representación del contenido del texto, de manera organizada y coherente.

La comprensión lectora según los Lineamientos Curriculares

Leer es un proceso de construcción de significados a partir de la interacción entre el texto, el contexto y el lector. El significado, a diferencia de lo que sostenía el modelo perceptivo motriz de la lectura, no está sólo en el texto, tampoco en el contexto ni en el lector, sino en la interacción de los tres factores, que son los que, juntos, determinan la comprensión.

La comprensión es un proceso interactivo en el cual el lector ha de construir una representación organizada y coherente del contenido del texto, relacionando la información del

pasaje con los esquemas relativos al conocimiento previo de los niños, bien sean los esquemas relativos al conocimiento específico del contenido del texto (esquema de “ser vivo”, de “suelo” de “medios de transporte” etc.), o bien aquellos otros esquemas acerca de la organización general de los textos informativos (textos que “comparan ” cosas, objetos; textos que “clasifican” o “enumeran” cosas, etc.). En la medida que los chicos son conscientes de estos esquemas de conocimiento, pueden adoptar estrategias para organizar y estructurar la información con el fin de obtener una representación coherente, ordenada y jerárquica, lo cual posibilita el aprendizaje a partir del texto (Lerner, 1984).

El aspecto central del proceso de lectura es la comprensión lectora y no la velocidad, ya que esta última siempre debe estar condicionada por la comprensión. Entonces, ¿qué significa comprender un texto? Significa ser capaz de entenderlo, lo cual requiere identificar las ideas principales y cómo se relacionan entre sí. La comprensión lectora está influenciada por el lector, el texto y el contexto, los cuales se examinarán detalladamente a continuación, según el Ministerio de Educación Nacional.

El lector:

Hay varios elementos que pueden facilitar u obstaculizar la comprensión del lector. Por ejemplo, se encuentran las estrategias cognitivas como la selección, predicción, inferencia, verificación y autocorrección, según Goodman (1982). Estas estrategias se utilizan de forma espontánea por parte de los lectores para construir significados, aunque muchas veces no se es consciente de su uso.

Selección:

Es la habilidad del lector para escoger de manera acertiva las palabras e ideas más relevantes del texto para construir significado. El texto proporciona información redundante que no siempre es útil, por lo que el lector debe seleccionar solo lo que le resulta más relevante. Si se utilizara toda la información disponible, se vería recargada la capacidad perceptiva con datos innecesarios o irrelevantes.

Predicción:

Es la capacidad que tiene el lector para anticipar el contenido de un texto. A través de la predicción, se pueden hacer suposiciones sobre el desenlace de una historia, una explicación o el final de una oración. En resumen, la predicción permite generar hipótesis sobre el desarrollo y la conclusión de un texto.

Inferencia:

Es la habilidad para deducir y concluir a partir de elementos implícitos en el texto. La inferencia ayuda a iluminar lo que pueda resultar confuso en el texto. Como afirma Goodman (1982, 22), "la inferencia permite hacer claro lo que aparece oscuro en el texto".

En definitiva, estos componentes, como la selección, predicción e inferencia, son utilizados por los lectores de forma natural y, en muchas ocasiones, no somos conscientes de su empleo.

El lector procesa aquellas palabras o ideas significativas para él y no todas las palabras percibidas visual o táctilmente; en síntesis, el cerebro es el que lee y no el ojo. | Predicción: Es la capacidad que posee el lector para anticipar los contenidos de un texto; por medio de ella se puede prever el desenlace de un cuento, una explicación o el final de una oración; es decir, la predicción permite construir hipótesis relacionadas con el desarrollo y con la finalización de un texto. Inferencia: Es la capacidad para deducir y concluir acerca de aquellos componentes del

texto que aparecen implícitos. La inferencia permite hacer claro lo que aparece oscuro en el texto; al respecto dice Goodman (1982, 22):

La comprensión lectora está determinada por el lector, el texto y el contexto, cada uno de los cuales desarrollaremos a continuación:

El lector:

Diversos componentes facilitan u obstaculizan la comprensión del lector, entre estos se encuentran; por ejemplo, las estrategias cognitivas de muestreo, predicción, inferencia verificación y autocorrección (Goodman, 1982). Dichas estrategias se emplean para construir significados y son utilizadas por los lectores de manera espontánea, y en muchas ocasiones nunca toman conciencia de su uso.

Muestreo:

Es la capacidad que posee el lector para seleccionar cognitivamente las palabras e ideas más significativas del texto para construir los significados: “el texto provee índices redundantes que no son igualmente útiles; el lector debe seleccionar de estos índices solamente aquellos que son más útiles; si los lectores utilizaran todos los índices disponibles, el aparato perceptivo estaría sobrecargado con información innecesaria, inútil o irrelevante” (Goodman, 1982: 21). El lector procesa aquellas palabras o ideas significativas para él y no todas las palabras percibidas visual o táctilmente; en síntesis, el cerebro es el que lee y no el ojo.

Predicción:

Es la capacidad que posee el lector para anticipar los contenidos de un texto; por medio de ella se puede prever el desenlace de un cuento, una explicación o el final de una oración; es

decir, la predicción permite construir hipótesis relacionadas con el desarrollo y con la finalización de un texto.

Inferencia:

Es la capacidad para deducir y concluir acerca de aquellos componentes del texto que aparecen implícitos. La inferencia permite hacer claro lo que aparece oscuro en el texto; al respecto dice Goodman (1982, 22):

Este tipo de estrategias muestran la manera como opera la mente al intentar comprender una realidad, aquélla al margen de un entrenamiento específico, anticipa y selecciona, de una manera igualmente específica, los componentes principales para construir los significados, deduce y concluye. Aunque el lector utiliza este tipo de estrategias intuitivamente, es posible cualificarlas a través de la intervención pedagógica sobre la práctica de la lectura.

Los buenos lectores, además de estas tres estrategias básicas, utilizan de manera consciente, otras dos que les permiten el control del proceso lector; éstas son la verificación y la autocorrección. Por medio de la primera, a medida que el lector va leyendo constata si lo que predijo o infirió es correcto; luego, apoyándose en la segunda, se autocorrige. Este proceso de verificar y autocorregir es esencialmente cognitivo; es decir, el lector lo realiza internamente, no es necesario que se manifieste de forma verbal.

Para comprender mejor la forma como el lector logra la comprensión lectora, también debe considerarse, además de los anteriores, otros factores como los propósitos, el conocimiento previo, el nivel de desarrollo cognitivo, la situación emocional y la competencia lingüística (Alliende, 1982).

Propósitos:

Se refieren a la conciencia que posee el lector de lo que busca al enfrentarse a un texto, es decir, el para qué de la lectura. Normalmente se lee con un fin, ya sea informativo o recreativo; pero, cualquiera sea el propósito, éste condiciona la comprensión.

Conocimiento previo:

El grado de comprensión lectora está determinado por el conocimiento previo; por ejemplo, a mayor conocimiento del tema que se está leyendo, mayor comprensión de este o, en términos de Frank Smit (1982); a más información no visual menor información visual y viceversa; es decir, mientras más conocimiento previo posea el lector, menos se detiene en el texto pues la información no visual le permite comprender con más facilidad su contenido.

Otros aspectos que determinan la comprensión del lector y en los que no se hará énfasis son la situación de lectura, o sea las condiciones de tipo ambiental que rodean el acto de leer, como el lugar o la temperatura; y el patrimonio cultural del lector, es decir, sus valores y costumbres.

El texto:

El segundo elemento que influye en la comprensión lectora es el texto. Aunque existen múltiples definiciones, se ahondará en tres de ellas.

Primeramente, se puede entender como una construcción formal semántico-sintáctica que se utiliza en una situación específica y hace referencia a un estado de cosas. También se refiere a las estructuras funcionales de organización de los componentes del texto, cuya importancia radica en su carácter socio-comunicativo.

Además, se puede considerar como un constructo teórico abstracto conocido como discurso, según Halliday (1982), quien lo describe como una forma de conducta social cuyo objetivo es intercambiar el significado que constituye el sistema social entre sus miembros.

Para lograr esto, se debe representar en alguna forma simbólica, siendo el lenguaje la más utilizada. Así, los significados se codifican a través del sistema semántico, el cual los hablantes materializan en forma de texto. Por último, Martínez (1994: 34) sostiene que el texto está formado por proposiciones que se relacionan entre sí mediante lazos formales explícitos que ayudan a determinar su significado.

El tercer y último factor que se debe tener en cuenta en la comprensión lectora es el contexto. Este se refiere a las condiciones que rodean el acto de lectura. Existen tres tipos de contextos a considerar.

En primer lugar, está el contexto textual, que se representa por las ideas presentes antes y después de un enunciado, es decir, las relaciones intratextuales que permiten delimitar y construir significado.

En otras palabras, son las relaciones establecidas por un enunciado con los que lo rodean dentro del mismo texto. Las palabras y oraciones, por sí solas, no comunican; es a través de las relaciones entre ellas en una situación comunicativa particular que se logra la comunicación.

En segundo lugar, está el contexto extratextual, que está compuesto principalmente por factores como el clima o el entorno físico en el que se lleva a cabo la lectura. Leer en un medio de transporte es diferente a hacerlo en una biblioteca, y también se considera la postura que se adopta al leer, ya sea de pie, sentado o acostado.

Aunque la lectura es primordialmente un proceso lingüístico y cognitivo, estos factores periféricos afectan la comprensión del texto.

Tipos de textos:

Texto Narrativo:

Según Álzate, Sierra y Mendoza (2007) “Es un escrito que nombra a manera de relato los sucesos. Hechos reales o ficticios, dicho texto abarca una serie de sucesos como inicio, desarrollo y fin, toda esta estructura sucede en un espacio y tiempo determinado”.

Texto Instructivo:

Según Prado (2011, p. 269), el texto instructivo “sirve para orientar la conducta ajena mediante instrucciones u órdenes precisas que el receptor debe seguir”.

“El propósito de la instrucción es que las personas piensen más y mejor. Lograr mejorar los 14 procesos de adquisición de conocimiento, en su sentido más amplio, esto es, construir o crear conocimiento” (Saiz, 1994, p.9).

Texto Descriptivo:

Según SANTOS, L. Y. (2009). Un texto descriptivo es un conjunto de palabras y frases ordenadas con coherencia y con un sentido completo que detalla las características de una realidad. Los textos descriptivos deben expresar una idea de forma lógica y con una conexión armoniosa en su composición.

5.6 DBA de la comprensión lectora

DBA 4:

Interpreta textos literarios como parte de su iniciación en la comprensión de textos.

Evidencias de aprendizaje:

- Comparte sus impresiones sobre los textos literarios y las relaciona con situaciones que se dan en los contextos donde vive.

- Emplea las imágenes o ilustraciones de los textos literarios para comprenderlos. Expresa sus opiniones e impresiones a través de dibujos, caricaturas, canciones, y los comparte con sus compañeros.
- Identifica la repetición de algunos sonidos al final de los versos en textos de la tradición oral y los vincula con su respectiva escritura.

DBA 5:

Reconoce las temáticas presentes en los mensajes que escucha, a partir de la diferenciación de los sonidos que componen las palabras.

Evidencias de aprendizaje

- Extrae información del contexto comunicativo que le permite identificar quién lo produce y en dónde.
- Comprende las temáticas tratadas en diferentes textos que escucha.
- Segmenta los discursos que escucha en unidades significativas como las palabras.
- Identifica los sonidos presentes en las palabras, oraciones y discursos que escucha para comprender el sentido de lo que oye.

DBA 6:

Interpreta diversos textos a partir de la lectura de palabras sencillas y de las imágenes que contienen.

Evidencias de aprendizaje:

- Comprende el propósito de los textos que lee, apoyándose en sus títulos, imágenes e ilustraciones.
- Explica las semejanzas y diferencias que encuentra entre lo que dice un texto y lo que muestran las imágenes o ilustraciones que lo acompañan.
- Lee palabras sencillas.
- Identifica la letra o grupo de letras que corresponden con un sonido al momento de pronunciar las palabras escritas.

5.8 Recursos educativos

Maricarmen grisolia (2009) son todos aquellos medios empleados por el docente para apoyar, complementar, acompañar o evaluar el proceso educativo que dirige u orienta.

Clasificación de recursos educativos

Materiales convencionales:

- Impresos: libros, fotocopias, periódicos, documentos...
- Tableros didácticos: pizarra, franelograma...
- Materiales manipulativos: recortables, cartulinas...
- Juegos: arquitecturas, juegos de sobremesa...
- Materiales de laboratorio.
- Materiales audiovisuales:
- Imágenes fijas proyectarles: diapositivas, fotografías...
- Materiales sonoros: casetes, discos, programas de radio...
- Materiales audiovisuales: montajes audiovisuales, películas, vídeos.
- Nuevas tecnologías:
- Programas informáticos

- Servicios telemáticos: páginas web, correo electrónico, chats, foros...
- Tv y vídeo interactivos.

5.9 Proceso de la evaluación de la comprensión lectora

La evaluación de la comprensión lectora implica llevar a cabo un proceso que busca conocer el nivel de habilidad y comprensión de un individuo al leer un texto. Este proceso incluye varios pasos, como la selección de textos adecuados, la creación de preguntas y actividades relacionadas, la administración de la evaluación y la interpretación de los resultados.

6. Sistema de variables

Observando el problema de investigación, se identificaron las siguientes variables: variable independiente y variable dependiente. Las variables son componentes de la hipótesis que se ponen en relación de acuerdo con un referente teórico, según lo que se puede prever en la población de estudio, esta adquiere varios valores y se refiere a una cualidad, propiedad o característica de personas o cosas en estudio. Por lo tanto, el problema mencionado en el presente proyecto trabaja las siguientes.

Variables:

Variable independiente: “El software educativo como estrategia pedagógica” es la propiedad o característica que el investigador va a poner en observación para valorar y medir la incidencia en la variable dependiente; surge de la relación causa – efecto.

Variable dependiente: “Mejoramiento de la comprensión lectora con los estudiantes del grado primero básica primaria sede 02, Escuela Normal Superior María Auxiliadora”; es una característica cuyo valor cambia porque se manifiesta de diferentes formas, o aparece y desaparece cuando el experimentador introduce, retira o cambia la variable independiente. Es la consecuencia de la relación causa – efecto y no se manipula, si no que se mide para ver el efecto de la ejecución de la variable independiente sobre ella, por lo tanto, se debe definir y saber qué se va a medir u operacionalizar.

Escalas de medición:

Una escala es el conjunto de valores que pueden tomar una variable en diferentes contextos, situaciones, fenómenos, poblaciones que en estadística se llaman individuos. Cuando existe una escala los posibles valores de la variable han sido previstos y al observar la

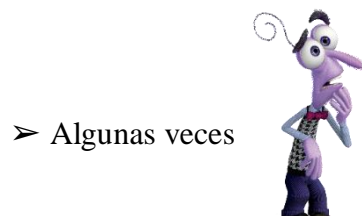
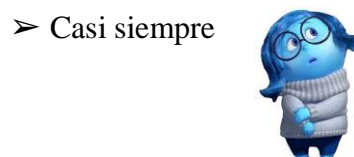
manifestación de esta realidad puede determinarse qué valor toma en cada uno de ellos: esa es la medida de la variable para ese individuo.

Las escalas utilizadas para medir los valores de la variable dependiente son:

Escala nominal: está constituida por palabras sean ellas cualidades, categorías o clases, solo hay dos opciones que toman los valores de sí o no, la cual se utilizó en la aplicación de la encuesta inicial en el grado transición.

Escala ordinal: está constituida por palabras o expresiones que indican una serie, para medir los valores de la variable dependiente, se utiliza la escala ordinal:

Figuras 1. Expresiones que indican una serie, para medir los valores de la variable dependiente



Escala cardinal: utiliza el conjunto de los emoticones (cara humana que expresa emociones), como valores de la variable, estos emoticones podrían ser positivos y negativos pero la cantidad de opciones de variables debe ser limitada.

- Siempre: 4.7- 5.0 (alegría)
- Casi siempre: 4.1 -4.6 emoticono (desagrado)
- Algunas veces: 3.2-4.0 emoticono (temor)
- Nunca: 0.0-3.1 emoticono (furia)

Tabla 2: Variables identificadas en el proyecto de investigación

Problema	Variable	Clases	Escala de valoración
¿Cómo contribuye la estrategia pedagógica del software educativo	X: El software educativo intensamente como estrategia pedagógica.	Independiente	
intensamente en el mejoramiento de la comprensión lectora de los estudiantes del grado primero	Y: Mejoramiento de la comprensión lectora de los estudiantes de grado primero de la Escuela Normal Superior María Auxiliadora.	Dependiente Cualitativa Cuantitativa	Nominal Ordinal Cardinal

básica primaria de la ENSMA?			
------------------------------	--	--	--

Nota: Tabla propia. Esta tabla es utilizada para organizar y registrar las variables que son relevantes para este proyecto de investigación.

Operacionalización de variables:

Tabla 3: Descripción de la variable dependiente por medio de indicadores

Variable independiente: el software educativo como estrategia pedagógica			
Variable dependiente	Indicadores	Escalas de medición	Instrumentos
Para el mejoramiento de la comprensión lectora con los estudiantes del grado primero sede 02 de la Escuela Normal Superior María Auxiliadora.	<p>Indicador 1:</p> <p>Mejorar la comprensión lectora, siguiendo los pasos de la softarea.</p> <p>Se orienta inicialmente.</p> <p>Desarrolla la tarea: planifica, ejecuta, controla y evalúa la acción, concluye y valora la sesión de trabajos.</p> <p>Indicador 2:</p> <p>Identifica y manipula adecuadamente los procesos de lectura como:</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Nominal ➤ Ordinal ➤ Cardinal 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Encuesta ➤ Observación directa ➤ Diario de campo

	<ul style="list-style-type: none">▪ Percepción▪ Interpretación▪ Comprensión <p>Indicador 3:</p> <p>Desarrolla la capacidad del software educativo para comprender diferentes textos tales como:</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Cuentos▪ Fábulas▪ Leyendas▪ Poemas▪ Historietas▪ Comics▪ Recetas <p>Indicador 4:</p> <p>A partir del software educativo comprende e interpreta textos como:</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Descriptivos▪ Narrativos▪ Instructivos <p>Indicador 5:</p>		
--	---	--	--

	<p>A partir del software interpreta textos con los procesos:</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Lectura literal▪ Lectura inferencial▪ Lectura crítica <p>intertextual</p> <p>Indicador 6:</p> <p>Comprende interpreta diferentes textos cuando utiliza estrategias de lectura:</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Antes▪ Durante▪ Después <p>Indicador 7:</p> <p>Comprende imágenes, letras, objetos, personajes que encuentra en distintos tipos de textos, tales como:</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Narrativo▪ Descriptivo▪ Instructivo <p>Indicador 8:</p>		
--	---	--	--

	<p>En la comprensión de textos utiliza estrategias de:</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Muestreo▪ Predicción▪ Inferencias▪ Verificación▪ Autocorrección <p>Indicador 9:</p> <p>Utiliza recursos educativos tales como:</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Materiales convencionales: impresos, materiales manipulativos▪ Materiales audiovisuales: video beam, computador▪ Materiales tecnológicos: software, computador <p>Indicador 10:</p>		
--	---	--	--

	<p>Participa en los procesos de evaluación de la comprensión lectora para:</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Interpretar imágenes, videos.▪ Materiales tecnológicos: software, computador.		
--	---	--	--

Nota: Tabla propia. Esta tabla contiene las variables dependientes por medio de 10 indicadores.

7. Diseño metodológico

La metodología de investigación se refiere al conjunto de pasos necesarios para verificar el problema de investigación y es la etapa final antes de llevar a cabo la investigación en sí. En esta etapa se identifican aspectos como el tipo de estudio, la población, la muestra y el método de recolección y análisis de datos.

En este estudio se empleó el método hipotético deductivo y un diseño no experimental.

Método de investigación:

El método se refiere al proceso mediante el cual se estructura la actividad de investigación y está íntimamente relacionado con la teoría elegida en cada caso. El método brinda al investigador guía y facilidad para adquirir nuevos conocimientos; proporciona rigor, orden y certeza; por lo tanto, es crucial establecer un método adecuado.

Método hipotético deductivo:

En este proceso de investigación, se empleó el método hipotético deductivo, en el cual se comenzó con la observación detallada de casos específicos para plantear el problema y se apoyó en una teoría. A partir del marco teórico, se formuló el problema utilizando un razonamiento deductivo que posteriormente se buscó validar empíricamente. Las etapas del método hipotético deductivo incluyen:

1. Identificar el problema a partir de la observación de casos particulares y revisar la bibliografía relacionada.
2. Formular el problema de investigación.
3. Recopilar la información relevante.

4. Analizar los datos obtenidos.

5. Llegar a conclusiones, interpretar los resultados y realizar generalizaciones.

Tipo de diseño:

Se optó por utilizar un diseño no experimental debido a que no se realizó ninguna manipulación en la variable independiente ni se formaron grupos de trabajo para aplicar programas diferentes. En lugar de eso, se observó el fenómeno tal como se presentó en su contexto natural y se analizaron las manifestaciones de la variable dependiente. Asimismo, se empleó un diseño transversal, ya que se describieron y analizaron las variables en un único punto en el tiempo, recolectando datos para poder realizar comparaciones.

7.1 Enfoque y tipos de investigación:

Los tipos de investigación utilizados son de carácter cuantitativo y cualitativo.

Investigación cuantitativa:

La investigación adoptó un enfoque cuantitativo al considerar el objeto de estudio de manera externa, sin tomar en cuenta el contexto, con el objetivo de lograr la máxima objetividad. Su propósito es establecer leyes generales relacionadas con el tema de investigación, y para ello se emplearon diversas técnicas objetivas de recopilación de información. Se trata de una investigación normativa que se apoya en el análisis estadístico para interpretar la información. En este estudio, se utilizó la técnica estadística de promedio o media.

Investigación cualitativa:

Cualitativa porque se hizo en el contexto natural para rescatar los significados elaborados en las interacciones sociales, en ella prevalece lo individual y lo colectivo en cuanto a la

elaboración de significados. Hubo participación de los implicados, es de carácter interpretativo y se desarrolló con técnicas poco estructuradas para comprender el sentido de la acción humana. En este trabajo se utilizó el instrumento del diario de campo en la implementación de la propuesta.

Tipo de investigación: La investigación - acción en el aula.

La investigación acción en el aula es realizada por el profesor con el propósito de emplear los conocimientos que obtenga en este proceso en la solución de un determinado problema que se presenta en algunos de sus alumnos. Además de esos conocimientos, el profesor aplica en la solución buscada, la solución psicopedagógica, su experiencia y una reflexión de profundidad sobre el caso.

Diseño de la investigación – acción en el aula.

El diseño de una investigación- acción en el aula comprende las siguientes tareas.

- Diagnóstico de la situación en el aula, con especial referencia a los problemas que se dan en los alumnos.
- Determinación después del diagnóstico, el problema que se desea resolver con la investigación.
- Planteamiento de una hipótesis con el uso de una variable explicativa.
- Recolección de la información.
- Procesamiento de la información recolectada.
- Análisis e interpretación de la información procesada.
- Búsqueda de soluciones del problema estudiado.
- Aplicación de las soluciones seleccionadas por el profesor.
- Evaluación de resultados obtenidos.

7.2 Fuentes de información

Las fuentes de información son personas, contexto, grupos, documentos, escritos, videos, grabaciones, que conocen o tienen información sobre el fenómeno estudiado y que debe indagarse mediante técnicas específicas para garantizar su credibilidad. Las clases de fuentes que se utilizaron en este proyecto son primarias y secundarias.

7.2.1 Fuentes de información primaria:

Se basan en información directa originaria de un estudio particular o proveniente de personas o comunidades que tienen contacto directo con el fenómeno que se estudia porque lo han experimentado o porque tienen conocimiento directo de él (profesores y estudiantes). En esta investigación, se utilizaron como fuentes primarias la información directa obtenida de la docente titular Ruth Bautista y de los estudiantes del grado primero de la sede 02 de la ENSMA.

7.2.2 Fuentes de información secundarias:

Se basan en los documentos, personas, materiales fílmicos o grabaciones que tienen información elaborada sobre el fenómeno a partir de la información en fuentes primarias.

Así mismo, se utilizó como fuentes indirectas o secundarias la información y análisis obtenidos de los instrumentos de la encuesta a estudiantes, la observación directa participante y el diario de campo.

7.3 Población y muestra

Para validar la variable de investigación se requirió confrontarla con la realidad y obtener información en ella; para esto fue necesario delimitar la unidad de análisis; la población y la muestra que se constituyó en fuente de información.

7.3.1 Población:

Se entiende por población a la concreción de la unidad de análisis en un contexto específico ubicado espacial y temporalmente. Son todas las personas con los cuales se diseña la investigación.

La población objeto de estudio utilizada fue el grado primero de 2023 de la sede 02 ENSMA, constituida por:

Tabla 4: Población de estudio

Institución	Niños	Niñas	Total
Grado primero ESNMA	13	13	26

Nota: Tabla propia. Esta tabla contiene la población de estudio del grado primero

7.3.2 Muestra

La muestra es una parte de la población que de acuerdo con la selección que se haga representa la población y es la suficiente y necesaria para obtener la información requerida. Para este caso se tomó como muestra toda la población.

7.4 Instrumentos de recolección de la información

Son conocidos como recursos para acercarse a un fenómeno y determinar el valor que presenta cada variable en la escala que se ha definido para ella. Un instrumento de medición adecuado es aquel que registra los datos de la realidad que representan verdaderamente a los conceptos o variables que el investigador tiene en mente y que ha definido en el proyecto de investigación.

7.4.1 Encuesta

La encuesta puede ser definida, según la explicación de García Ferrando, como una técnica de investigación que utiliza procedimientos estandarizados para recopilar y analizar datos

de una muestra representativa de una población o universo más amplio. El objetivo de la encuesta es explorar, describir, predecir y/o explicar una serie de características. Según Sierra Bravo, la observación por encuesta, que implica obtener datos sociológicos a través de la interrogación a miembros de la sociedad, es el método de investigación sociológica más importante y utilizado. Algunas características de la encuesta son las siguientes:

1. La información se obtiene a través de la respuesta de los encuestados, lo que significa que existe la posibilidad de que no siempre refleje la realidad.

2. La encuesta permite aplicaciones a gran escala, utilizando técnicas de muestreo adecuadas para extrapolar los resultados a comunidades enteras.

3. El interés del investigador no se centra en el individuo que responde al cuestionario, sino en la población a la que pertenece, por lo que es necesario utilizar técnicas de muestreo apropiadas.

4. Permite recopilar datos sobre una amplia variedad de temas.

5. La información se recoge de manera estandarizada mediante un cuestionario, lo que facilita la comparación entre diferentes grupos. La planificación de una investigación utilizando la técnica de encuesta puede incluir las siguientes etapas:

Identificación del problema, determinación del diseño de investigación, especificación de hipótesis, definición de variables, selección de muestra, diseño del cuestionario, organización del trabajo de campo, obtención y tratamiento de datos, análisis e interpretación de los resultados.

En este proyecto, se utilizó esta herramienta para recopilar información relacionada con la encuesta inicial sobre el planteamiento del problema.

7. 4. 2 observación directa participante

Es una de las estrategias para recoger y medir información de fuentes primarias. La observación es una técnica de medición que acepta material no estructurado y puede trabajar con volúmenes diferentes de datos mediante registro sistemático, válido y confiable de comportamientos y conductas manifiestas, de características de un fenómeno o de diferentes aspectos de la realidad empírica susceptibles de ser captados por los sentidos.

Es participante cuando el observador parte de la situación desde antes, está involucrado en ella y, por lo tanto, no es ajeno a quienes allí están. Así mismo, los individuos objeto de la investigación se han acomodado a su presencia y proceden con naturalidad. Se utilizó el instrumento de observación directa participante para la recolección y análisis de datos relacionado con los indicadores establecidos e implementados en la propuesta.

7.4.3 Diario de campo

Un diario de campo es un registro escrito que documenta los eventos de todas las actividades que tienen lugar en un lugar específico. En este caso, se trata de anotaciones diarias de las evidencias observadas y destacadas, que también sirven como una reflexión y registro de las impresiones obtenidas en el sitio o lugar donde se lleva a cabo la investigación.

Las características importantes de un diario de campo comprenden:

1. La enseñanza de un proceso de investigación – reflexión.
2. Sirve como medio evaluativo de un entorno y contexto de la investigación.
3. Facilita la toma de decisiones de la investigación.

Desarrolla la capacidad de observación a un pensamiento reflexivo y crítico-constructivo.

Estructura del diario:

1. Descripción: en este punto debe desarrollar todo el proceso descriptivo de lo que se observó el caso de la observación no participante y de lo que vivencia en el caso de la observación participativa. Puede establecer un proceso narrativo original y autónomo.
2. Interpretación: en este apartado debe realizar un proceso de análisis de los elementos que le arroja la descripción, puede utilizar categorías de análisis.
3. Conceptualización: en este apartado se deben integrar las categorías de análisis: de esta manera íntegra los aspectos teóricos y la interpretación que realizo sobre la observación. Este instrumento se utilizó para registrar la información relacionada con las experiencias de los estudiantes 2022, durante la implementación de la propuesta del software educativo.

8. Propuesta

Plan N.º 1

Tema: Sensibilizar a los estudiantes sobre la propuesta pedagógica software intensamente (logotipo y video).

Fecha:

Grado: Primero

Objetivo: Dar a conocer a los estudiantes la estrategia pedagógica que impulsa el proyecto de investigación.

Indicadores de desempeño: Participa activamente en el reconocimiento de la estrategia pedagógica por medio de actividades que fortalecen el fin de la misma (comprensión lectora).

Fundamentación teórica:

Motivación y/o exploración de conceptos previos.

- ♥ Video con la oracion del dia “Angel de mi guarda”.



Tomado de: (Parra, 2016)

Dinámica motivacional (Una historia emocionante)

♥ Cada alumno lanzará un dado con emociones de la película intensamente (alegría, tristeza, furia, desagrado, miedo), utilizando la emoción que le haya tocado, los alumnos deberán contar de forma oral una historia que les haya ocurrido y les haga sentir dicha emoción. El dado será suministrado por las estudiantes de práctica.



Estructuración: construcción del conocimiento.

♥ Explicación de la propuesta pedagógica “software Intensamente”

Se les mostrará el título, la portada de la película y diferentes actividades que se pueden realizar en un software educativo, actividades como: preguntas de opción múltiple, arrastrar y soltar, juegos de memoria, rompecabezas, entre otros.

El objetivo de esta propuesta pedagógica es mejorar las habilidades de comprensión lectora de los estudiantes a través de actividades interactivas y personalizadas, utilizando herramientas tecnológicas que fomenten la participación y el interés por la lectura.



♥ Proyeccion del trailer “intensamente”, para que los niños puedan identificar cual es la tematica del software.



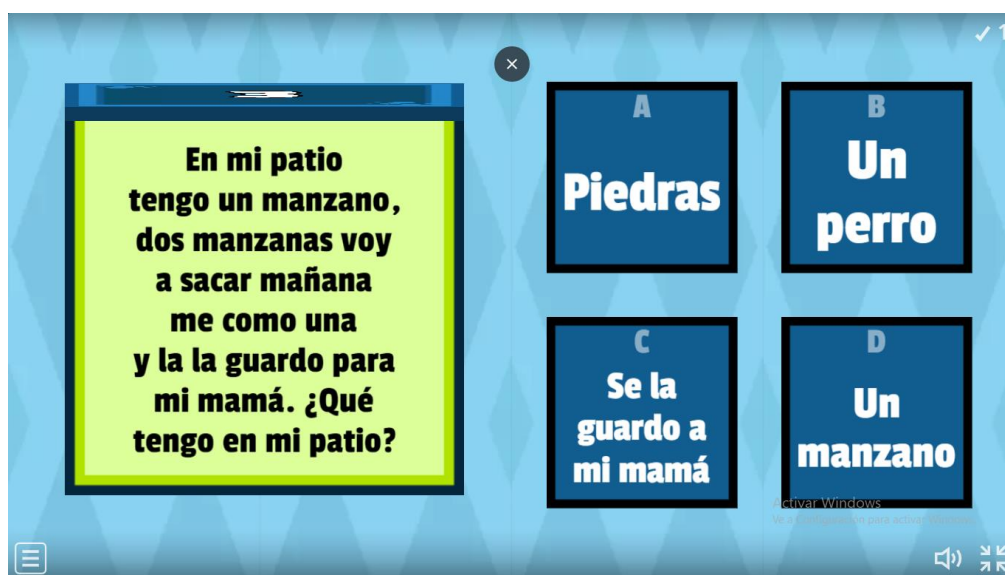
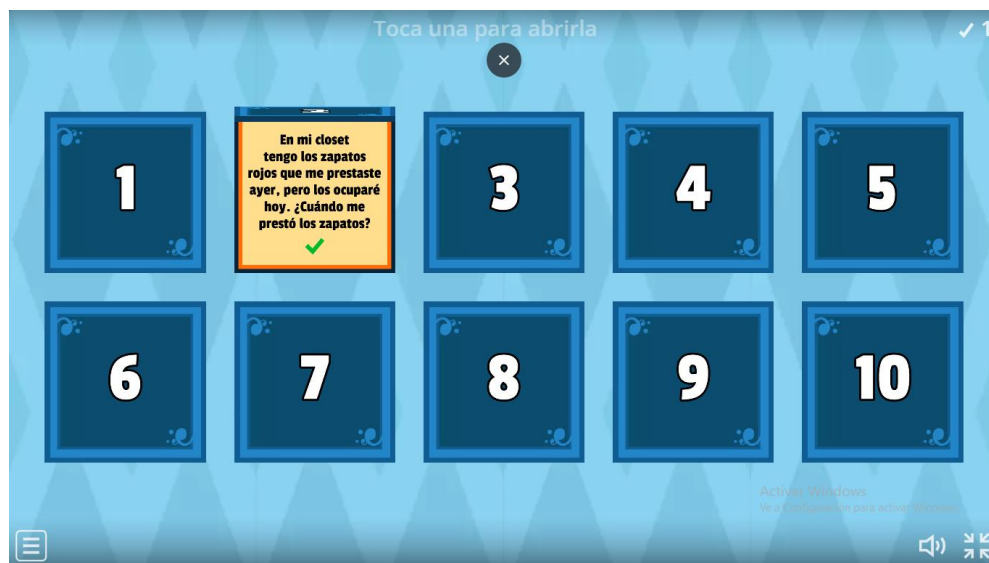
Tomado de: (Docter, 2015)

Seguidamente se harán unas breves preguntas:

- ¿A qué se les parece la portada de la película?
- ¿Qué les llama la atención de la portada?
- ¿Qué te llama la atención de la palabra software?
- ¿Cuál de los cinco personajes de emociones les llamo más la atención??

Aplicación del conocimiento.

- ♥ Para esta actividad, se les proyectara a los niños el siguiente juego interactivo que contiene textos cortos, para que luego ellos puedan responder a la pregunta, si la respuesta es correcta, avanza, si es incorrecta pierde el turno. El niño que desee participar lo hará levantando la mano voluntariamente.



Tomado de: (cid)

Transferencia: Comunicación Del Conocimiento

- ♥ Para finalizar, se realizará la dinámica “sopa de letras temática”. Para realizar esta actividad se necesitará elaborar una sopa de letras en donde se incluyan 6 palabras escondidas de la misma temática. Un ejemplo de temática puede ser: animales.

Es importante que los animales sean conocidos por los niños. Una vez hallados los 6 animales o palabras, se les debe pedir a los niños que, de forma individual, escriban algunas de las características más notables de uno de esos animales.

Encuentra 6 nombres de animales

Y	O	R	O	L	J	Q	A
P	G	A	T	O	I	W	E
O	Q	R	G	P	R	T	T
L	H	P	V	A	A	H	O
L	O	R	O	E	F	L	R
O	R	F	V	D	A	L	O
D	D	S	G	K	P	L	L
O	W	O	V	E	J	A	E

♥ Terminada la actividad por medio del juego tingo tango, se harán las siguientes preguntas a los estudiantes que le correspondan.

- ¿Cuál es la intención de la propuesta pedagógica?
- ¿Cómo se llama nuestro proyecto?
- ¿Qué significa la portada de la película?
- ¿Podemos aprender jugando?
- ¿Te han gustado las actividades realizadas?

Fases o momentos de la didáctica	Tiempo	Actividades	Recursos

<p>1. Motivación y/o exploración de conceptos previos.</p>	<p>10 minutos</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Oración “Ángel de mi guarda” • Dinámica motivacional “una historia emocionante” 	<ul style="list-style-type: none"> • Convencionales: (impresos, tableros didácticos, materiales manipulativos y juegos).
<p>2. Estructuración: Construcción del Conocimiento.</p>	<p>15 Minutos</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Explicación de la propuesta pedagógica “Software Intensamente” 	<ul style="list-style-type: none"> • Audiovisuales: (imágenes fijas proyectables, materiales sonoros y materiales audiovisuales).
<p>3. Aplicación de Conocimientos.</p>	<p>15 Minutos</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Actividad interactiva de comprensión lectora. 	<ul style="list-style-type: none"> • Tecnológicos: (computador, video beam, juegos interactivos)
<p>4. Transferencia: Comunicación del conocimiento.</p>	<p>5 Minutos</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Dinámica sopa de letras. • Preguntas relacionadas al tema mediante la dinámica “Tingo Tango”. 	

Nota. Tabla propia. La tabla siguiente presenta la metodología del plan, estructurada en cuatro fases didácticas, cada una con actividades relacionadas al tema correspondiente.

Plan N° 2

Tema: Evaluación Pretest

Fecha: 5 de mayo del 2023

Grado: primero

Objetivo: Evaluar los conocimientos previos de los estudiantes con relación a la comprensión lectora.

Indicadores de desempeño

Motivación y/o exploración de conocimientos previos

Por medio de la canción “buenos días amiguitos como están” realizaremos el saludo, para iniciar cada una de las actividades de comprensión lectora. Seguidamente realizaremos una pequeña oración “Ángel de mi guarda” y finalmente comenzaremos con el desarrollo de las actividades.

Saludo

Canción buenos días amiguitos como están



Oración

Ángel de mi guarda.

Ángel de la Guarda para niños

Ángel de mi guarda,
 dulce compañía,
 no me desampares,
 ni de noche ni de día.

No me dejes solo,
 que me perdería,
 hasta que amanezca,
 en los brazos de Jesús,
 José y María.

Con tus alas me persigno
 y me abrazo de la cruz,
 y en mi corazón me llevo
 al dulcísimo Jesús.

Con Dios me acuesto,
 con Dios me levanto,
 con la Virgen María
 y el Espíritu Santo.

Amén.

Estructuración: Construcción del conocimiento

Se les dará a los estudiantes las respectivas indicaciones para el desarrollo de las actividades, las cuales se les presentará de la siguiente manera:

Primero:

Se les dará las indicaciones a los niños del grado primero para un buen comportamiento en la sala de informática y el cuidado de los computadores las cuales son:

1. Tener un buen comportamiento en la sala de informática
2. Usar adecuadamente los computadores
3. Esperar las instrucciones dadas por las docentes
4. Alzar la mano para pedir la palabra
5. Respetar la opinión de los demás compañeros
6. Realizar cada una de las actividades de forma adecuada y responsable
7. Entrar a la sala de informática de manera ordenada
8. Trabajar de manera organizada NO gritar, correr, silbar, etc.

Segundo

Organizar a los estudiantes del grado primero en dos filas una de niños y una de niñas para una mejor organización y así dirigirnos a la sala de informática.

Tercero

Ubicar a los estudiantes en cada uno de los computadores.

Cuarto

Se darán las explicaciones respectivas para el desarrollo de las actividades.

Quinto

Se valorará el trabajo de los estudiantes

Aplicación del conocimiento

Aplicación de actividades de comprensión lectora en línea con el fin de desarrollar y valorar las actividades.

Primero: se leen los textos y realizan las preguntas y los niños responden según lo que ellos entendieron.

Segundo: se ejecutan las actividades en línea

Tercero: se verifican resultados obtenidos.

0:05 ✓ 0

LA BALLENA ELENA CUANDO ALMUERZA
SE TOMA UN GRAN PLATO DE SOPA CON
AVENA ¿QUÉ COME LA BALLENA ELENA?

A SOPA CON CEREAL	B SOPA CON AVENA	C SOPA CON PAPAS
-------------------------	------------------------	------------------------

Activar Windows
Ve a Configuración para activar Windows.

☰ ◀ 1 de 20 ▶ 🔊 🔌

0:43

✓ 0

De una en una o por parejas,
somos joyas divertidas
colgadas de las orejas



Activar Windows
Ve a Configuración para activar Windows.



◀ 2 de 20 ▶



1:07

✓ 0

HABÍA UNA VEZ UN GUSANO QUE
SE LLAMABA NANO. NANO ERA UN
GUSANO MUY TORPE, CAMINABA
MUY DESPACIO. ¿QUIÉN ERA NANO?



Activar Windows



◀ 5 de 20 ▶



1:23

✓ 0

Presione **Esc** para salir de la pantalla completa

La ultima noche del año
todo el mundo tomas doce,
mas o menos a las 12.



Activar Windows
Ve a Configuración para activar Windows.



◀ 6 de 20 ▶



0:11 Presiona **Esc** para salir de la pantalla completa

Los perros Pug
 Los perros pug son muy famosos por su apariencia tierna y los pueden reconocer por su tamaño miniatura, cabeza redonda y arrugas en la cara.
 Pueden llegar a medir entre 15 y 35 centímetros y pesar entre 3 y 10 kilos. Los pug tienen el pelo corto, liso y pueden ser de color crema o negro y tener de color negro el hocico, alrededor de los ojos y las orejas.
 Son originarios de China y son los perros de moda entre personas famosas por ser tan bonitos.

¿CUÁNTO MIDEN NORMALMENTE?

A
ENTRE 15 Y 35 CENTÍMETOS

B
ENTRE 20 Y 35 CENTÍMETOS

C
ENTRE 15 Y 45 CENTÍMETOS

0:16 Presiona **Esc** para salir de la pantalla completa

Los perros Pug
 Los perros pug son muy famosos por su apariencia tierna y los pueden reconocer por su tamaño miniatura, cabeza redonda y arrugas en la cara.
 Pueden llegar a medir entre 15 y 35 centímetros y pesar entre 3 y 10 kilos. Los pug tienen el pelo corto, liso y pueden ser de color crema o negro y tener de color negro el hocico, alrededor de los ojos y las orejas.
 Son originarios de China y son los perros de moda entre personas famosas por ser tan bonitos.

¿CUÁL ES EL TÍTULO DEL TEXTO?

A
LOS CONEJOS

B
LOS PERROS PUG

C
LOS GATITOS BLANCOS

0:26 Presiona **Esc** para salir de la pantalla completa

¿QUE SON PAULA Y LUCAS?

Mi nombre es
Paula y Lucas Leen
 Paula y Lucas son alumnos. Ellos son alumnos de primer grado. Ellos tienen un libro grande en sus manos. Paula y Lucas están sentados. Ellos están leyendo un libro de aventura. Les encanta leer.

A
AMIGOS

B
HERMANOS

C
ALUMNOS

Activar Windows
 Ve a Configuración para activar Windows.

1 de 7

Transferencia: Comunicación del conocimiento


Ronda el baile del cuerpo

Para finalizar se realizará una ronda llamada “el baile del cuerpo” donde se les dirá a los niños que hagan un círculo para realizar la actividad de manera más agradable y cómoda y llevar a cabo una pequeña socialización.



Tabla 5. Fases de la didáctica

Fases o momentos de la didáctica	Tiempo	Actividades	Recursos
1. Motivación y/o exploración de conceptos previos.	15 Minutos	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Saludo (canción Buenos días amiguitos como están) ✚ Oración (Ángel de mi guarda). 	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Convencionales: (apps, juegos y videos) ✚ Audiovisuales: imágenes, materiales sonoros o audiovisuales. ✚ Tecnológicos: Hosting y computador.
2. Estructuración: Construcción del Conocimiento.	10 Minutos	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Se pondrá en conocimiento de los estudiantes las respectivas indicaciones para el correcto desarrollo de la actividad. 	
3. Aplicación del Conocimiento.	20 Minutos	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Evaluación de cada uno de los indicadores a través de actividades en línea. 	

4. Transferencia: comunicación del conocimiento.	5 Minutos	 Socialización por medio de la canción “el baile del cuerpo”	
---	--------------	--	--

Nota. Tabla propia: En esta tabla se pueden encontrar las 4 fases de la didáctica

Plan N° 3

Tema: Comprensión de un texto, siguiendo los pasos de la softarea

Grado: Primero

Objetivo: Mejorar las habilidades relacionadas con la comprensión lectora, siguiendo los pasos de la softarea

Indicadores de desempeño:

Indicador 1:

Desarrollar la comprensión lectora siguiendo los pasos de la softarea:

1. Se orienta inicialmente.
2. Desarrolla la tarea:
 - Planifica
 - Ejecuta
 - Controla y evalúa la acción

Fundamentación teórica:

Exploración de conocimientos:

- Oración dirigida por uno de los maestros investigadores, dando gracias por todos los beneficios que recibimos cada día, seguida de una alabanza.



(Montalvo, 2021)

- Dinámica “El baile del Gorila” en compañía de los docentes autores a partir del siguiente video:



(CantaJuego, 2013)

Preguntas exploratorias:

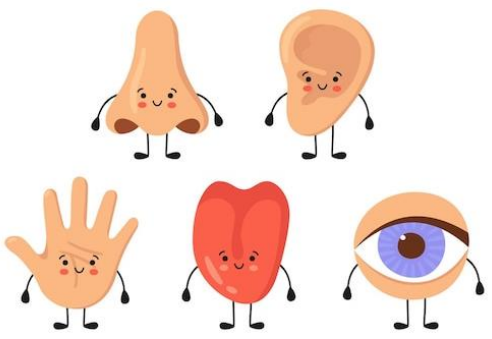
- ¿Han utilizado antes un software?
- ¿Comprenden diferentes tipos de textos a través de un software?
- ¿Utilizan de manera adecuada un software?

Construcción del conocimiento:

- Se darán las respectivas indicaciones y explicaciones sobre las actividades a realizar.
pasos para el manejo de la softarea:
 - Se orienta inicialmente.
 - Desarrolla la tarea: planifica, ejecuta, controla y evalúa la acción.
 - Concluye y valora la sesión de trabajos.
- Lectura del siguiente texto, por las docentes investigadoras.

Figuras 2. Cuento, los 5 sentidos del cuerpo humano

Los cinco sentidos del cuerpo humano



Los seres humanos tenemos cinco sentidos: vista, oído, olfato, gusto y tacto. Tenemos sentido de la vista gracias a los ojos, que nos permiten ver todo lo que nos rodea y distinguir sus formas, colores, tamaños, si están lejos o cerca...

A través del oído nos llegan los sonidos del exterior, como la música, el ruido de los coches o el canto de los pájaros.

El olfato está en nuestra nariz; por ella se huelen olores, a veces agradables como el que desprende un bizcocho recién horneado, y otros olores apestosos que nos resultan molestos.

En nuestra boca se encuentra el sentido del gusto, que nos permite distinguir si un sabor es dulce, ácido, amargo, picante... y también si el alimento nos gusta o no.

Por último, el sentido del tacto sirve para saber cómo son los objetos que tocamos y percibir algunas de sus cualidades, como, por ejemplo, si son suaves, rugosos, duros o blandos.

Aplicación del conocimiento:

- Después de haber realizado la lectura, los niños responderán a las siguientes preguntas por medio del software educativo “Intensamente



Transferencia y /o (valoración) comunicación del conocimiento:

- Asociación de imágenes:

VIDAS 5 Asocia la frase con la imagen PUNTOS 0

La cometa se quedó atrapada en el árbol	
El elefante es un animal muy grande	
La cometa está muy alta en el cielo	
El elefante es de juguete	
Amelia toca muy bien el piano	
Francisco también sabe tocar el piano	

Activar Windows
Ve a Configuración para activar Windows.

Transferencia y /o (valoración) comunicación del conocimiento:

- Socialización de las actividades y así poder comunicar las ideas y preguntas respecto al trabajo realizado.

Tabla 6. Fases de la didáctica

Fases de la didáctica	Tiempo	Actividades	Recursos (Medios de aprendizaje)
1. Motivación y / o exploración de conocimientos previos - ¿Qué	10 Minutos	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Oración “Fuiste niño como yo” ▪ Dinámica “El baile del gorila” 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Convencionales: (Dinámicas e imágenes)

<p>voy a aprender?</p>		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Preguntas exploratorias, respecto a conocimientos previos. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Audiovisuales: (Materiales sonoros y audiovisuales) ▪ Tecnológicos: (software educativo, computador)
<p>2. Estructuración: construcción del conocimiento - lo que estoy aprendiendo.</p>	<p>15 Minutos</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Indicaciones y explicaciones sobre las actividades a realizar pasos para el manejo de la softarea. ▪ Lectura del texto “Los cinco sentidos del cuerpo humano” 	
<p>3. Aplicación del Conocimiento - practico lo que aprendí.</p>	<p>15 Minutos</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ El estudiante desarrollará las actividades propuestas en el software educativo. 	
<p>4. Transferencia: Comunicación del conocimiento - ¿Cómo sé que aprendí? - ¿Qué aprendí?</p>	<p>20 Minutos</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Asociación de imágenes. ▪ Socialización de las actividades realizadas. 	

Nota. Tabla propia: En esta tabla se pueden encontrar las 4 fases de la didáctica

Plan N°4

Tema: Comprensión de cuentos e imágenes

Fecha:

Grado: Primero

Objetivo: Mejorar la comprensión lectora a partir del software educativo con textos narrativos “el cuento” y la interpretación de imágenes

Indicadores de desempeño

Indicador 2:

Realizar adecuadamente los procesos de lectura como:

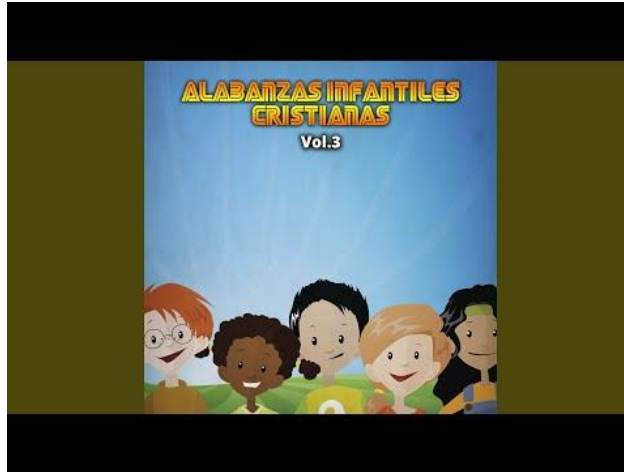
- Percepción
- Interpretación
- Comprensión

Fundamentación Teórica:

Motivación y/o exploración de conocimientos previos

- **Saludo**

- **Oración:** Alabanza “Dios está aquí”



(Kids, 2018)

- **Dinámica:** El baile de los animales



(Infantil R. , 2016)

- **Actividad exploratoria:** Se les proyectara las siguientes imágenes las cuales deben observar y decir que es.



Tomado de (María, 2021)

Estructuración: construcción del conocimiento:


- **Actividad:** Desde el software educativo, se reproducirá un video sobre el cuento de Uga la Tortuga. Seguidamente la docente realizará las siguientes preguntas por medio del juego tingo-tango.
 - ¿Qué le pasaba a Uga la tortuga? ...
 - Según lo que has leído en este cuento, ¿hizo algo Uga para cambiar esta situación?
 - ¿Qué le dijo la trabajadora hormiguita?
 - ¿Cómo se sentía Uga al comenzar a esforzarse en todo lo que hacía?




(Infantil G. , 2018)


Aplicación del conocimiento:

- **Actividad:** se les leerá el pequeño texto “la sirenita” al cual los estudiantes deben prestar atención y responder las preguntas seleccionando de manera correcta cada respuesta





La bella sirena quiere navegar en un barquito de papel que encontró en el mar.



Antonia la ballena la quiere acompañar..

- Por medio del software educativo los estudiantes deberán responder las siguientes preguntas:
 - ¿Quién quiere navegar?
 - ¿Dónde encontró el barquito de papel?
 - ¿Quién es Antonia?



Transferencia y valoración: comunicación del conocimiento

- **Socialización:** Se realizará una pequeña socialización acerca de las actividades realizadas.
- **Comprensión de imágenes:**

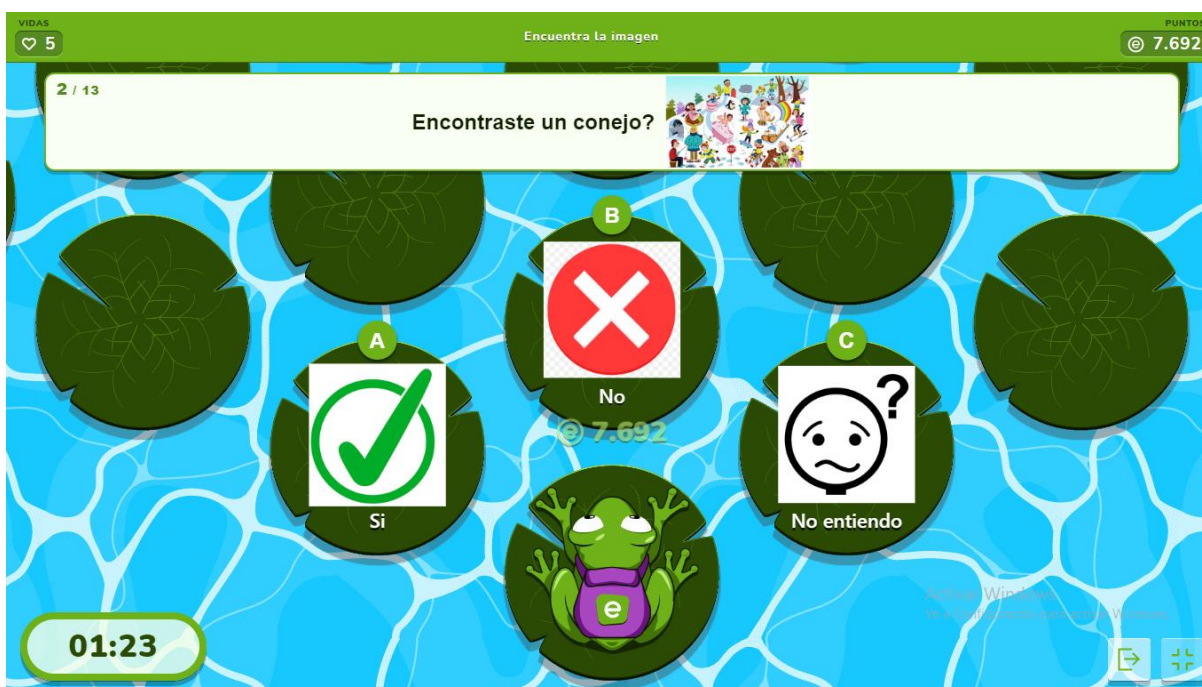


Tabla 7. Fases de la didáctica

Estrategias metodológicas			
Fases de la didáctica	Tiempo	Actividades	Recursos
1. Motivación y /o exploración de conocimientos ¿Qué voy a aprender?	15 Minutos	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Saludo ▪ Oración: ángel de mi guarda ▪ Dinámica: el baile de los animales ▪ Observación e interpretación de imágenes 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Convencionales:(juegos imágenes) ▪ Audiovisuales: (materiales sonoros y audios.

2. Estructuración: construcción del conocimiento - lo que estoy aprendiendo.	<p style="text-align: center;">15 Minutos</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Observación del video “Uga la tortuga”, acompañado de preguntas. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tecnológicos: (software educativo, computador.
3. Aplicación del conocimiento - práctico lo que aprendí.	<p style="text-align: center;">20 Minutos</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ficha interactiva “la sirenita” • Lectura el cuento ricito de oro 	
4. Transferencia y /o (valoración) comunicación del conocimiento - ¿Cómo sé que aprendí?	<p style="text-align: center;">10 Minutos</p>		

Nota. Tabla propia: En esta tabla se pueden encontrar las 4 fases de la didáctica

Plan N° 5

Tema: Comprensión de textos (cuentos, fabulas)

Fecha:

Oración: Ángel de mi guarda

Objetivo de aprendizaje: Mejorar la comprensión lectora a partir del software educativo con los siguientes textos (cuentos, fabulas)

Indicadores de desempeño

Indicador 3:

Desarrollar la capacidad del software educativo para comprender diferentes textos tales como:

- Cuentos
- Fábulas
- Leyendas
- Poemas
- Historietas
- Recetas

Fundamentación teórica:**Motivación y /o exploración de conocimientos:**

- **Saludo**
- **Oración:** ángel de mi guarda



- **Dinámica:** Era una sandía, gorda, gorda, gorda



(Richard, 2017)

- Observación del video cuento Hansel y Gretel a través del software educativo:



- Exploración de los conceptos previos de los estudiantes por medio de preguntas:

Preguntas previas:

- ¿Cuál es el personaje principal?

- ¿de qué nos habla la historia?
- ¿Qué les ha llamado la atención?
- ¿ha sido interesante el video cuento?
- ¿Cuál es la problemática del cuento?

Estructuración: construcción del conocimiento:

Se darán las respectivas indicaciones y explicaciones sobre las actividades a realizar: los pasos para el manejo del software, observar y realizar las actividades propuestas y valoración del trabajo realizado.

- Observación del video “fabula la mosca y la miel”



Preguntas sobre la fábula:



Aplicación del conocimiento:

Socialización de las actividades propuestas en el software entre maestros investigadores y estudiantes para comunicar las ideas, preguntas, inferencias, evaluar el trabajo realizado y desarrollo de las siguientes actividades.

- Lectura de la fábula la liebre y la tortuga, dirigida por los docentes investigadores acompañada de preguntas sobre la lectura

En el mundo de los animales vivía una liebre muy orgullosa y vanidosa, que no cesaba de pregonar que ella era el animal más veloz del bosque, y que se pasaba el día burlándose de la lentitud de la tortuga.

- ¡Eh, tortuga, no corras tanto! Decía la liebre riéndose de la tortuga.

Un día, a la tortuga se le ocurrió hacerle una inusual apuesta a la liebre:

- Liebre, ¿vamos hacer una carrera? Estoy segura de poder ganarte.

- ¿A mí? Preguntó asombrada la liebre.

- Sí, sí, a ti, dijo la tortuga. Pongamos nuestras apuestas y veamos quién gana la carrera.

La liebre, muy engreída, aceptó la apuesta prontamente.

Así que todos los animales se reunieron para presenciar la carrera. El búho ha sido el responsable de señalar los puntos de partida y de llegada. Y así empezó la carrera:

Astuta y muy confiada en sí misma, la liebre salió corriendo, y la tortuga se quedó atrás, tosiendo y envuelta en una nube de polvo. Cuando empezó a andar, la liebre ya se había perdido de vista. Sin importarle la ventaja que tenía la liebre sobre ella, la tortuga seguía su ritmo, sin parar.

La liebre, mientras tanto, confiando en que la tortuga tardaría mucho en alcanzarla, se detuvo a la mitad del camino ante un frondoso y verde árbol, y se puso a descansar antes de terminar la carrera. Allí se quedó dormida, mientras la tortuga seguía caminando, paso tras paso, lentamente, pero sin detenerse.

No se sabe cuánto tiempo la liebre se quedó dormida, pero cuando ella se despertó, vio con pavor que la tortuga se encontraba a tan solo tres pasos de la meta. En un sobresalto, salió corriendo con todas sus fuerzas, pero ya era muy tarde: ¡la tortuga había alcanzado la meta y ganado la carrera!

Ese día la liebre aprendió, en medio de una gran humillación, que no hay que burlarse jamás de los demás. También aprendió que el exceso de confianza y de vanidad, es un obstáculo para alcanzar nuestros objetivos. Y que nadie, absolutamente nadie, es mejor que nadie.

Esta fábula enseña a los niños que no hay que burlarse jamás de los demás y que el exceso de confianza puede ser un obstáculo para alcanzar nuestros objetivos.



Preguntas:

1. Quién era la más veloz del bosque, ¿la tortuga o la liebre?
2. ¿Por qué la liebre se burlaba de la tortuga?
3. ¿Quién se ha quedado dormida debajo de un árbol?
4. ¿Quién ha ganado la carrera y por qué?
5. ¿Qué aprendió la liebre con la tortuga?
6. Y tú, ¿qué has aprendido con ese cuento o fábula?

Transferencia y /o (valoración)

- Ordena la secuencia de los hechos de la fábula la liebre y la tortuga según corresponda

VIDAS  5

La liebre y la tortuga

PUNTOS  0

Párrafos 0 / 4

Pulsa  para salir del modo de pantalla completa

Página 1 / 1






La liebre muy confiada decidió tomar un descanso y se dispuso a dormir

La liebre y la tortuga se disponen en el punto de partida para iniciar la carrera

La tortuga había alcanzado la meta y ganado la carrera

Astuta y muy confiada en sí misma, la liebre salió corriendo, y la tortuga se quedó atrás, tosiendo y envuelta en una nube de polvo.

Activar Windows
Ve a Configuración para activar Windows.

01:11

Comunicación del conocimiento:

Actividad para la casa:

Con ayuda de tus padres, realiza el siguiente trazo y colorea la imagen. Cuéntales a tus padres sobre la enseñanza que te dejó la fábula de la tortuga y la liebre.



Tabla 8. Fases de la didáctica

Estrategias metodológicas			
Fases de la didáctica	Tiempo	Actividades	Recursos
1. Motivación y/o exploración	15 min	<ul style="list-style-type: none"> • Saludo • Oración: ángel de mi guarda • Dinámica: era una sandía, gorda 	<ul style="list-style-type: none"> • Convencionales: (juegos imágenes)

<p>de conocimientos</p> <p>¿Qué voy a aprender?</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Observación del cuento de Hansel y Gretel • Exploración de conceptos previos sobre el cuento Hansel y Gretel 	<ul style="list-style-type: none"> • audiovisuales: (material es sonoros y audios. • Tecnológicos: (software educativo, computador.
<p>2. Estructuración: construcción del conocimiento - lo que estoy aprendiendo.</p>	15 min	<ul style="list-style-type: none"> • Observación del video “fabula la mosca y la miel”, acompañado de preguntas. 	
<p>3. Aplicación del conocimiento - práctico lo que aprendí.</p>	20 min	<ul style="list-style-type: none"> • Socialización de las actividades propuestas en el software • Lectura de la fábula la liebre y la tortuga, dirigida por los docentes investigadores acompañada de preguntas sobre la lectura 	

<p>4.</p> <p>Transferencia</p> <p>y /o</p> <p>(valoración)</p> <p>comunicación</p> <p>del</p> <p>conocimiento</p> <p>- ¿Cómo sé</p> <p>que aprendí?</p>	10 min	<ul style="list-style-type: none"> • Ordena la secuencia de la fábula la liebre y la tortuga según corresponda • <Actividad para la casa 	
--	--------	---	--

Nota. Tabla propia: En esta tabla se pueden encontrar las 4 fases de la didáctica

Plan N° 6

Tema: Interpretación de textos narrativos, descriptivos e instructivos

Fecha:

Grado: Primero

Objetivo: Comprender textos narrativos, descriptivos e instructivos por medio de actividades que los incentiven a leer constantemente.

Indicadores de desempeño:

Indicador 4:

A partir del software educativo comprende e interpreta textos como:

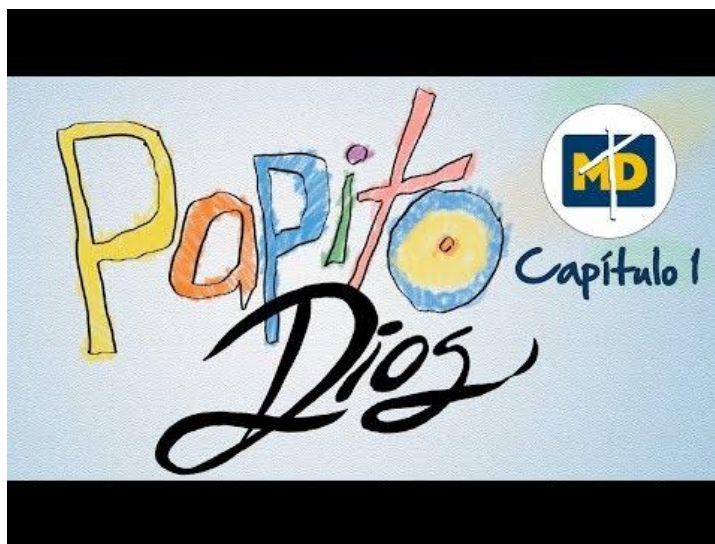
- Narrativos

- Descriptivos
- Instructivos

Fundamentación teórica:

Exploración de conocimientos:

- Oración dirigida por uno de los maestros investigadores, dando gracias por todos los beneficios que recibimos cada día.



(Tv, 2019)

- Dinámica “Soy una taza” en compañía de los docentes autores a partir del siguiente video:



(Juego, 2012)

Preguntas exploratorias:

- ¿Han preparado alguna receta?
- ¿Cómo es tu mejor amigo o amiga?
- ¿Comprendes lo que lees?
- ¿Han seguido instrucciones?

Construcción del conocimiento:

- Lectura de 3 historias “El preso que escapó”, “El caso del robo imposible”, “El misterio del anillo”
- Las docentes en formación realizarán lectura de las historias mencionadas anteriormente, los estudiantes deberán escuchar atentamente para poder comprender y de esta forma puedan responder al misterio que presenta cada una de las historias.

El preso que escapó



Érase una vez un hombre que se había fugado de varias prisiones, no importaba dónde lo encerraban, él siempre lograba escapar. Se había fugado de celdas comunes, de celdas individuales, de las que estaban en pisos altos y en sótanos. Nada parecía ser suficiente para él y ya le apodaban el Preso Houdini.

Un buen día, decidieron premiar su ingenio y le dijeron que, si lograba escaparse de su último encierro, no le perseguirían más. Así que decidieron encerrarle en una celda en la que no hubiera nada: ni una cama, ni un lavabo, ni una mesa. Tan solo había un suelo de tierra y una ventana tan alta, tan alta que jamás podría alcanzar. Le dieron dos días para escaparse, de lo contrario, le meterían en una celda de titanio sin ventanas, sin puerta y tan solo con una mirilla para pasarle la comida.

Peter, que así se llamaba el preso, se quedó pensativo mientras vio como los celadores se marchaban. Cuando regresaron dos días después, la celda estaba vacía y el cristal de la ventana roto. Peter se había escapado, y nunca más fue encerrado ¿cómo lo hizo?

Solución: No podía cavar un túnel a pesar de que el suelo era de tierra, solo tenía dos días y aquello le llevaría más tiempo. Por lo tanto, hizo todo lo contrario, junto tierra con las manos hasta crear una montaña. Esto le permitió trepar por ella y llegar hasta el ventanuco que estaba en aquel techo tan alto. Rompió la ventana y se escapó.

El caso del robo imposible



Carol corrió a la policía para informar sobre un robo en su casa. Estaba muy alterada y nerviosa y no podía explicar bien lo que había ocurrido, pero afirmaba que le había desaparecido un collar de mucho valor. Un agente de policía joven, el agente Smith el más joven de la promoción, pero muy avisado, la acompañó hasta su casa para comprobar lo que había ocurrido y tomarle declaración.

A llegar comprobó el desastre: la ropa estaba fuera de los armarios, libros, marcos y lámparas tirados por el suelo, los cojines de los sillones fuera de sitio, la cama deshecha. Todo era un caos, el agente Smith, comprobó que uno de los cristales de la ventana estaba rotos y había unas huellas de barro justo bajo la ventana.

Tras analizar la escena, el agente Smith miró a Carol y le leyó sus derechos "queda usted detenida por intento de fraude y estafa". ¿Cómo averiguó el agente que había sido la mismísima Carol quien había fingido el robo?

Solución: los cristales de la ventana rota estaban fuera de la casa y bajo la ventana solo había unas huellas. Esto significa que el cristal se había roto desde el interior, y la única persona que podía haberlo hecho era la dueña de la casa, Carol.

El misterio del anillo



Un barco japonés salió del puerto y se dirigió a mar abierto. El capitán fue a engrasar algunas partes del barco y se quitó el anillo para que no se dañara. Lo dejó en la mesa junto a su litera. Cuando regresó, el anillo ya no estaba. El capitán era un hombre muy sagaz y astuto, así que, se quedó un rato pensando y analizando lo sucedido y concluyó que tres miembros de la tripulación podían ser culpables. El capitán les reunió en su camarote y les preguntó qué habían estado haciendo durante los diez minutos que había estado fuera:

El cocinero dijo: "Estaba en la cocina preparando la cena de esta noche".

El ingeniero dijo: "Estaba trabajando en la sala de máquinas asegurándome de que todo funcionara sin problemas".

El marinero dijo: "Estaba en el mástil corrigiendo la bandera porque alguien la había puesto al revés por error".

Tan pronto como escuchó las explicaciones de cada uno, el capitán supo quién había cogido su anillo. ¿Cómo fue posible?

Solución: El culpable fue el marinero. Recapitulemos... el barco era japonés, por lo tanto, la bandera que ondeaba era también japonesa. Esa bandera es totalmente blanca con un círculo rojo en el medio, por lo tanto, si das la vuelta a la bandera, queda exactamente igual. El marinero estaba mintiendo, él tomó el anillo del capitán.

Aplicación del conocimiento:

- Para la realización de esta actividad, las docentes en formación harán lectura del siguiente texto descriptivo “Los elefantes”, los estudiantes prestarán mucha atención para al final responder a diversas preguntas.

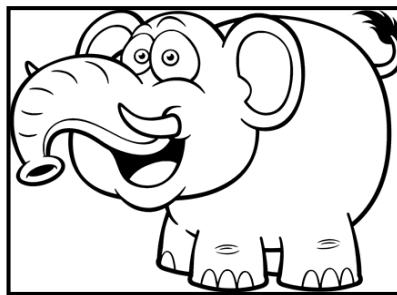
Los elefantes

Los elefantes son animales grandes y pesan muchos kilos. Su cuerpo es de color grisáceo y casi no presenta pelo. Poseen unas grandes orejas y una larga trompa que utilizan para oler, comer, comunicarse, manipular objetos y absorber agua para bañarse o para beber.

Los elefantes son miopes, pero tienen un gran olfato al igual que el perro.

Viven en lugares variados como bosques, desiertos, pantanos, entre otros.

Son animales herbívoros cuya dieta se compone de hierba, retoños, brotes, corteza de los árboles, hojas, raíces, frutas, vegetales,



e incluso a veces pequeños arbustos enteros, y que necesitan comer cerca de 150 Kg. diarios, por lo que consumen pronto la vegetación de la zona en la que se encuentran y necesitan trasladarse a otras zonas en busca de alimento.

Son excelentes nadadores y les gusta mucho darse baños y duchas con la ayuda de su trompa, no solo por diversión, sino por necesidad, ya que no tienen glándulas sudoríparas y no puede transpirar

Lo más interesante de estos animales es que tienen muy buena memoria.

1. ¿Qué color es el cuerpo de los elefantes?

- a. De color grisáceo.
- b. De color marrón
- c. De color negro

2. Según el texto ¿Qué tipo de animal es?

- a. Herbívoros
- b. Carnívoros
- c. Omnívoro

3. ¿En qué se parece el elefante al perro?

- a. En que ambos tienen hocico.
- b. En que ambos comen hierbas.
- c. En que ambos tienen buen olfato.

4. ¿Qué tipo de texto es?

- a. Informativo.
- b. Instructivo.
- c. Descriptivo.

5. En el texto ¿Qué significa la palabra “herbívoros”?

- a. Que los elefantes comen hierba.
- b. Que los elefantes tienen calor.

c. Que los elefantes nacen de huevos.

6. ¿De qué trata principalmente este texto?

- a. De cómo se crían los elefantes.
- b. De las características de los elefantes.
- c. De cómo nacen los elefantes.

7. ¿Para qué se escribió este texto?

- a. Para contarnos un cuento sobre los elefantes.
- b. Para describirnos como son los elefantes.
- c. Para invitarnos a conocer los elefantes.

8. ¿Por qué no pueden vivir los elefantes en nuestras casas?

.....

.....

.....

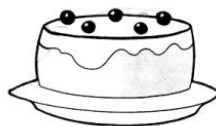
- Las anteriores preguntas serán respondidas desde el software educativo:



Transferencia y /o (valoración) comunicación del conocimiento:

- Lectura y comprensión de la receta “Bizcocho con yogurt”.

Bizcocho con yogurt



Ingredientes:



Preparación:

1. Pon en un bol la clara y la yema de los huevos y un yogur de limón y bátelo.
2. Llena el envase de yogur vacío 3 veces con harina y dos veces con azúcar y añádelos al bol.
3. Pon la cantidad de aceite que quepa en medio envase de yogur y viértelo en los demás ingredientes.
4. Añade la levadura contenida en un sobre.
5. Pide ayuda a un adulto y bate con una batidora para mezclarlos bien.
6. Vierte el contenido en un molde, previamente untado con mantequilla, y ponlo, con la ayuda de un adulto, al horno durante unos 20 minutos.
7. Retira del horno, deja enfriar y... ¡Ahora solo falta disfrutar!

- Luego de haber realizado la lectura y comprensión del anterior texto instructivo, los estudiantes darán solución a las siguientes preguntas por medio del software educativo.

Lee y rellena con color blue la respuesta correcta o contesta la pregunta:

1. ¿Cómo se llama al tipo de texto que leíste?

- Cuento
- Noticia
- Receta

2. Los alimentos que necesitamos para elaborar la receta corresponden a:

- Nombre de la receta
- Ingrediente
- La preparación

3. ¿Para qué crees que sirven los números que aparecen en la preparación?

- Para que el texto quede mejor presentado.
- Para indicarnos el orden que hay que seguir al elaborarlo.
- No tiene ninguna utilidad.

4. Los dibujos que aparecen en la receta sirven para:

- Entender mejor el texto.
- Decorar el texto y quede más bonito.
- No sirven para nada.

5. Ordena del 1 al 4 los pasos de la preparación de esta receta.

- Hornear durante 20 minutos.
- Mezclar los ingredientes con la batidora.

- Verter la mezcla en una bandeja.
- Echar los ingredientes a un bol.

6. ¿Qué utensilios u objetos necesitamos para elaborar esta receta?

- Bol, cuchara, plato, horno y tenedor.
- Envases vacíos, platos, cuchillo tenedor y refrigerador.
- Bol, envase de yogur, batidora, molde y horno.

7. ¿Por qué debes pedir ayuda a un adulto para usar la batidora?

- Porque no sabes cómo funciona.
- Porque te puede dar un calambre.
- Porque su uso es peligroso para los niños.
- Porque puede salpicar la mezcla por todos lados.

- Las anteriores preguntas serán respondidas desde el software educativo:

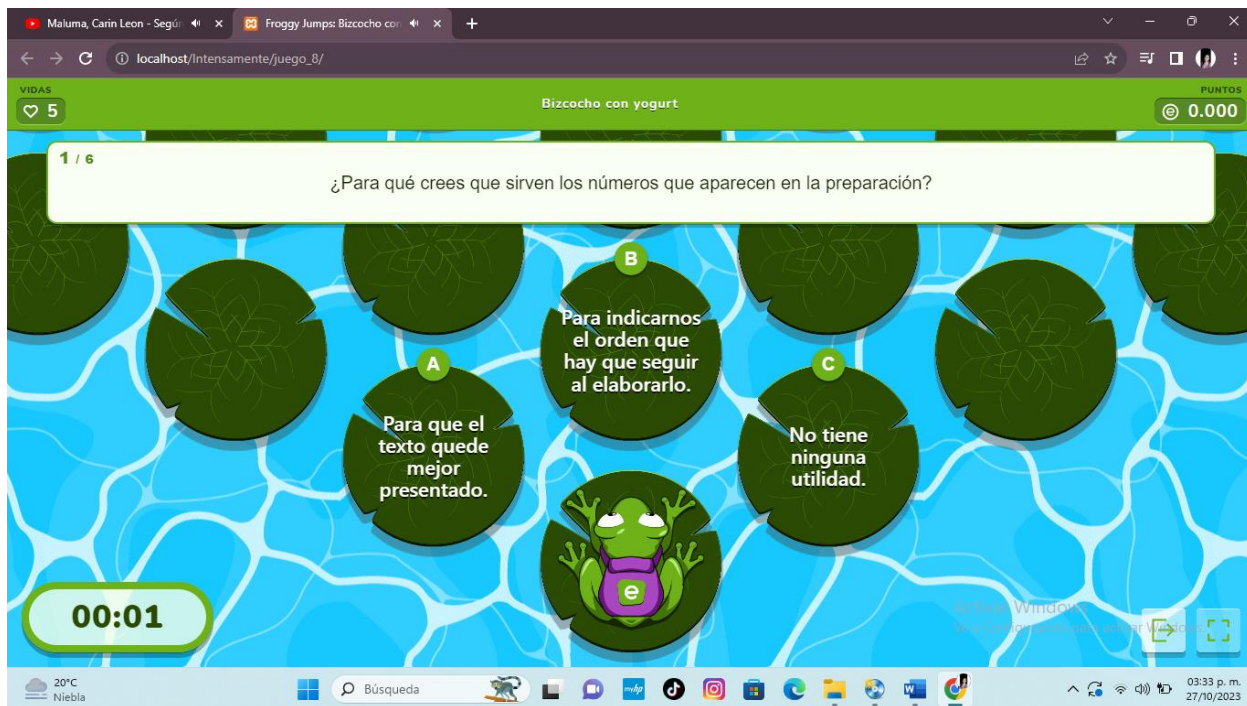


Tabla 9: Fases de la didáctica

Fases de la didáctica	Tiempo	Actividades	Recursos (Medios de aprendizaje)
5. Motivación y / o exploración de conocimientos previos - ¿Qué voy a aprender?	10 Minutos	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Oración “Papito Dios” ▪ Dinámica “Soy una taza” ▪ Preguntas exploratorias, respecto a conocimientos previos. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Convencionales: (Dinámicas e imágenes) ▪ Audiovisuales: (Materiales sonoros y audiovisuales) ▪ Tecnológicos: (software educativo, computador)
6. Estructuración: construcción del conocimiento - lo que estoy aprendiendo.	15 Minutos	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Lectura de 3 historias “El preso que escapó”, “El caso del robo imposible”, “El misterio del anillo”, descifrando el misterio de cada una de las historias por medio de una buena comprensión y desarrollo del pensamiento lógico. 	
Aplicación del Conocimiento - practico lo que aprendí.	15 Minutos	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Lectura del texto descriptivo:” Los elefantes”, al finar responder las diversas preguntas. 	
		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Lectura y comprensión de la receta “Bizcocho con 	

<p>Transferencia:</p> <p>Comunicación del conocimiento - ¿Cómo sé que aprendí? - ¿Qué aprendí?</p>	<p>20</p> <p>Minutos</p>	<p>yogurt”, finalmente darles solución a las preguntas por medio del software.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Socialización de las actividades realizadas. 	
--	--------------------------	---	--

Nota. Tabla propia: En esta tabla se pueden encontrar las 4 fases de la didáctica

Pla N°7

Tema: Comprensión lectora por medio de cuentos e instrucciones

Fecha:

Grado: Primero

Objetivo: Desarrollar habilidades de comprensión lectora a partir del software educativo con textos narrativos e instructivos.

Indicadores de desempeño**Indicador 5:**

Interpretar con ayuda del software educativo textos con los procesos:

- Lectura literal
- Lectura Inferencial
- Lectura crítica

Fundamentación Teórica:**Motivación y/o exploración de conocimientos previos**

- **Saludo**
- **Oración:** En mi corazón de niño



- **Dinámica:** Cuando yo a la selva fui



(VideoClip, 2019)

- **Actividad exploratoria:** Se le realizarán las siguientes preguntas a los niños con el fin de evidenciar que noción tienen sobre los textos que han leído

- ¿Qué textos has leído?
- ¿Qué te ha gustado más de algún texto que hayas leído?
- Si has logrado entender el contenido
- ¿Qué texto te ha gustado más de los que has leído?

Estructuración: construcción del conocimiento:

- Se les presentara el cuento de “Caperucita roja”, deberán colocar mucha atención, para al finalizar responder algunas preguntas de tipo literal.

Caperucita Roja

Nadie sabe su nombre, solo sabemos que era una niña que vivía cerca de un bosque un poco frío. Esto lo intuimos porque siempre se cubría con una caperuza, que es una especie de capa con gorro. Suponemos que esta niña era linda o así nos gusta imaginarla.

Esta niña, además de bonita, era una hija responsable y de buenos sentimientos. Vivía con su madre y, de tanto en tanto, su abuela las visitaba. Un día, su abuela enfermó. Quizá le dio una de esas gripas que hacen que no podamos salir de la cama. La madre de Caperucita Roja, preocupada por la abuela, le preparó unas ricas galletas de jengibre. También pudo haberle preparado un caldito de pollo con verdura. Eso no lo sabemos. Pero como la madre tenía mucho trabajo que hacer, le pidió a Caperucita que llevara la canasta con comida a su abuela.



“Vete por el pueblo, aunque sea más largo el camino, y llévale este refrigerio a tu abuela”, dijo la madre a

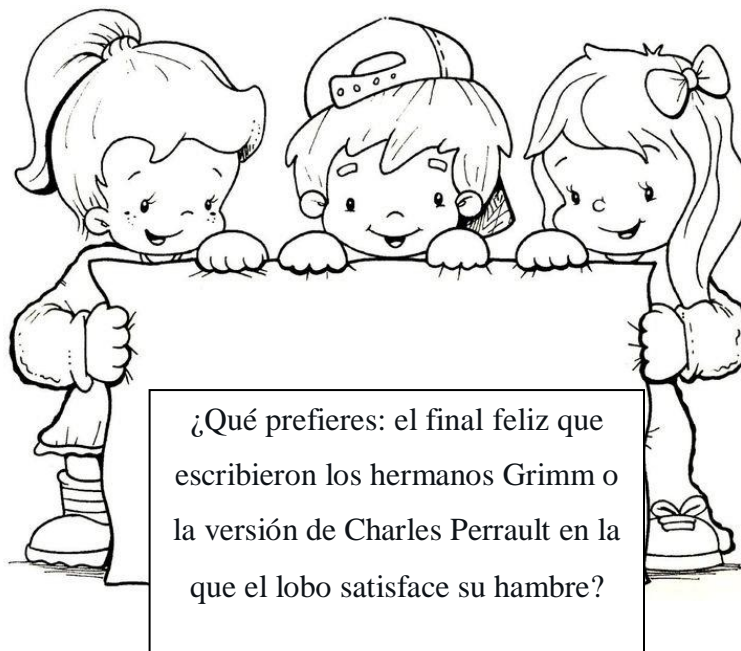
Caperucita, confiando en ella. A punto de tomar la senda indicada, se le hizo fácil optar por la vía corta: el bosque. Así fue como se adentró entre pinos y oyameles muy contenta

por su decisión y con su cesta en la mano. A mitad del camino, salió a su encuentro un lobo, que le preguntó con demasiada amabilidad: “¿Adónde vas, querida?”

Confiando en el desconocido, la niña le contó con todo detalle adónde y con quién iba.

A ese lobo, que estaba muy hambriento, se le ocurrió que sería fácil comerse a una abuela desvalida; luego a la niña, de postre; y, para llenar ese último huequito, las viandas de las canastas. El lobo se despidió con la misma cordialidad y se apresuró a llegar a casa de la abuela. Entró a la casa, encontró a la abuela y de un bocado...

- Se les realizará la siguiente pregunta a pregunta antes de terminar el cuento:



- Luego que los niños den respuesta a la anterior pregunta, responderán las siguientes:

Ahora responde:

1. ¿Qué decisión crees que debió haber tomado Caperucita? ¿Por qué?
2. Imagina que el lobo no es simplemente un lobo, que representa algo más, ¿Qué podría ser? Un peluche Un hombre muy malo Un ladrón
3. ¿Por qué la madre le aconsejó a Caperucita que tomara el camino largo?
4. Si tú fueras el que te encuentras con un lobo que simplemente quiere platicar contigo, ¿qué harías?
5. ¿Qué lobos podemos encontrarnos en nuestro mundo actual?

Aplicación del conocimiento:

- Lectura del siguiente cuento por parte de las docentes en formación, para al finalizar responder a las preguntas de tipo inferencial.

La rana que quería ser una rana auténtica

Augusto Monterroso

Había una vez una rana que quería ser una Rana auténtica, y todos los días se esforzaba en ello.

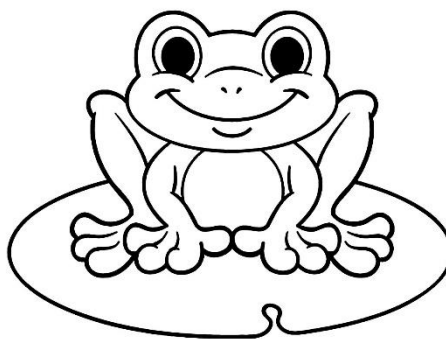
Al principio se compró un espejo en el que se miraba largamente buscando su ansiada autenticidad.

Unas veces parecía encontrarla y otras no, según el humor de ese día o de la hora, hasta que se cansó de esto y guardó el espejo en un baúl.

Por fin pensó que la única forma de conocer su propio valor estaba en la opinión de la gente, y comenzó a peinarse y a vestirse y a desvestirse (cuando no le quedaba otro recurso) para saber si los demás la aprobaban y reconocían que era una Rana auténtica.

Un día observó que lo que más admiraban de ella era su cuerpo, especialmente sus piernas, de manera que se dedicó a hacer sentadillas y a saltar para tener unas ancas cada vez mejores, y sentía que todos la aplaudían.

Y así seguía haciendo esfuerzos hasta que, dispuesta a cualquier cosa para lograr que la consideraran una Rana auténtica, se dejaba arrancar las ancas, y los otros se las comían, y ella todavía alcanzaba a oír con amargura cuando decían que qué buena rana, que parecía pollo.



- Ordenar las frases de acuerdo con lo que lograron comprender los estudiantes:

The screenshot shows a digital learning interface with a green header. On the left, it says "VIDAS" with a heart icon and the number "5". In the center, the title "La rana que quería ser una rana auténtica" is displayed. On the right, it says "PUNTOS" with a target icon and the number "0". Below the header, a grey bar contains the instruction "Pulsa [Esc] para salir del modo de pantalla completa". The main area features a sequence of word tiles: "auténtica", "ser", "una", "que", "quería", "una", "Había", "rana", "vez", "una". Below these, a separate tile contains "Rana .". At the bottom left, a green rounded rectangle shows a timer "00:36". At the bottom right, there is a "Activar Windows" notification and two icons: a green arrow pointing right and a green plus sign.

Transferencia y /o (valoración) comunicación del conocimiento

- Sopa de letras:

VIDAS 5 La rana que quería ser una rana auténtica PUNTOS 0

Palabras 0 / 10 Página 1 / 1

RANA AUTENTICA ESPEJO OPINION PEINARSE VESTIRSE DESVESTIRSE ADMIRABAN CUERPO POLLO

A	U	T	E	N	T	I	C	A	O	E
D	O	O	V	E	S	T	I	R	S	E
B	P	R	E	U	O	X	E	R	A	O
R	T	E	I	S	O	U	I	R	D	P
U	B	T	I	P	P	T	U	A	M	I
A	V	N	R	N	S	E	I	N	I	N
I	O	E	M	E	A	O	J	A	R	I
N	U	P	V	U	I	R	Q	O	A	O
C	W	S	A	L	E	Q	S	I	B	N
R	E	E	O	E	F	I	F	E	A	J
D	E	W	I	P	O	L	L	O	N	P

02:43

Activar Windows
Ve a Configuración para activar Windows.

Tabla 10. Fases de la didáctica

Estrategias metodológicas			
Fases de la didáctica	Tiempo	Actividades	Recursos
1. Motivación y /o exploración de conocimientos ¿Qué voy a aprender?	15 Minutos	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Saludo ▪ Oración: En mi corazón de niño ▪ Dinámica: cuando yo a la selva fui ▪ Exploración de conceptos previos sobre 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Convencionales:(juegos imágenes)

		los cuentos que han leído los niños	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Audiovisuales: (materiales sonoros y audios. ▪ Tecnológicos: (software educativo, computador.
2. Estructuración: construcción del conocimiento lo que estoy aprendiendo.	15 Minutos	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Presentación y comprensión del cuento “Caperucita roja, para al finalizar responder las preguntas de tipo literal. 	
3. Aplicación del conocimiento - práctico lo que aprendí.	20 Minutos	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Lectura del cuento La rana que quería ser una rana auténtica 	
4. Transferencia y /o (valoración)		<ul style="list-style-type: none"> • Sopa de letras, respecto al cuento “La 	

comunicación del conocimiento ¿Cómo sé que aprendí?	10 Minutos	rana que quería ser una rana auténtica".	
--	-------------------	--	--

Tabla propia: En esta tabla se pueden encontrar las 4 fases de la didáctica

Plan N° 8

Tema: El cuento y la fábula

Grado: Primero

Objetivo de aprendizaje: Comprenderá diferentes tipos de textos teniendo en cuenta las estrategias de lectura con el fin de fomentar la creatividad y la imaginación en los niños.

Indicadores de desempeño:

Indicador 6:

Comprender e interpretar diferentes textos cuando utiliza estrategias de lectura:

- Antes
- Durante

- Después

Fundamentación teórica:

Motivación y /o exploración de conocimientos:

- **Saludo**
- **Oración “yo le alabo”:** se les proyectara a los niños el siguiente video, para empezar el día de la mano de nuestro creador.

<https://www.youtube.com/watch?v=Rza-NZQgWx4>



YO LE ALABO (VERSION KARAOKE CON VOZ GUIA) KARAOKE KIDS

(Martínez, 2016)

- **Dinámica “macarena “:** Se realizará la dinámica el baile de la macarena con el fin de que los estudiantes tenga una actitud positiva en la realización de las actividades plateadas.

https://www.youtube.com/watch?v=6_uHyedpnrk



Hotel Transylvania 3 - La Macarena (Español Latino)

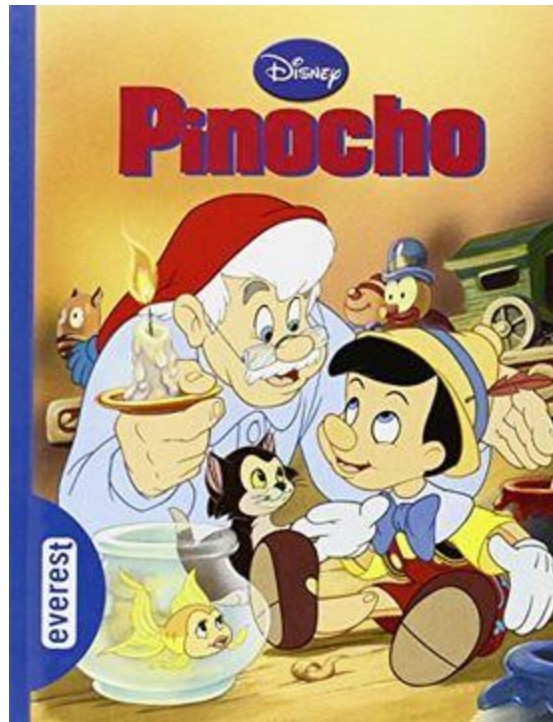
(Studio, 2017)

Preguntas exploratorias: Se realizará una serie de preguntas con el fin de evidenciar si los niños han comprendido los textos que han leído o les han leído.

- ¿Cuántos textos has leído?
- ¿Alguno de ellos les ha dejado una enseñanza?
- ¿Narre un pequeño resumen del texto que más le gusto?
- ¿Alguna vez has interpretado las imágenes presentadas en las caratulas de los libros?

Construcción del conocimiento:

- **Presentación de la caratula del cuento “pinocho”:** Se les presentara la portada de del cuento “pinocho “y los niños deben opinar que se va a tratar el video que se va a llevar acabo y se les harán las siguientes preguntas.
 - ¿quien crees que es pinocho?
 - ¿Quién crees que es el señor?
 - ¿Cuáles pueden ser los personajes del cuento?
 - ¿la historia tendrá un final feliz o triste?



- **Video del cuento “pinocho”:** Se les presentará el siguiente video del cuento de “pinocho”, y también la lectura del cuento, al terminar se realizaran las siguientes preguntas.
 - ✓ ¿de qué trata esta historia?
 - ✓ ¿Consideras que es una historia triste?
 - ✓ ¿Te gustaría cambiarle el final a la historia? ¿Cuál le pondrías?

<https://www.youtube.com/watch?v=IROG-31-hzg>



PINOCHO | AUDIO CUENTO PARA NIÑOS | ESPAÑOL

PINOCHO

Érase una vez un anciano carpintero llamado Gepeto que era muy feliz haciendo juguetes de madera para los niños de su pueblo.

Un día, hizo una marioneta de una madera de pino muy especial y decidió llamarla Pinocho. En la noche, un hada azul llegó al taller del anciano carpintero:

—Buen Gepeto —dijo mientras el anciano dormía—, has hecho a los demás tan felices, que mereces que tu deseo de ser padre se haga realidad. Sonriendo, el hada azul tocó la marioneta con su varita mágica:

—¡Despierta, pequeña marioneta hecha de pino... despierta! ¡El regalo de la vida es tuyo!

Y en un abrir y cerrar de ojos, el hada azul dio vida a Pinocho.

—Pinocho, si eres valiente, sincero y desinteresado, algún día serás un niño de verdad —dijo el hada azul—. Luego se volvió hacia un grillo llamado Pepe Grillo, que vivía en la alacena de Gepeto.

—Pepe Grillo — dijo el hada azul—, debes ayudar a Pinocho. Serás su conciencia y guardián del conocimiento del bien y del mal.

Al día siguiente, Gepeto envió con orgullo a su pequeño niño de madera a la escuela, pero como era tan pobre, tuvo que vender su abrigo para comprar los libros escolares:

—Pinocho, Pepe Grillo te mostrará el camino —dijo Gepeto—. Por favor, no te distraigas y llega a la escuela a tiempo.

Pinocho salió de casa, pero nunca llegó a la escuela. En cambio, decidió ignorar los consejos de Pepe Grillo y vender los libros para comprar un tiquete para el teatro de marionetas. Cuando Pinocho comenzó a bailar con las marionetas, el titiritero sorprendido con las

habilidades del niño de madera, le preguntó si quería unirse a su espectáculo de marionetas. Pinocho aceptó alegremente.

Sin embargo, las intenciones del malvado titiritero eran muy diferentes; su plan era hacerse rico con la única marioneta con vida en el mundo. De inmediato, encerró a Pinocho y a Pepe Grillo en una jaula. Fue entonces que Pinocho reconoció su error y comenzó a llorar. El hada azul apareció de la nada.

Aunque el hada azul conocía las razones por las cuales Pinocho se encontraba atrapado, aun así, le preguntó:

—Pinocho, ¿por qué estás en esta jaula?

Pero Pinocho no quiso contarle la verdad, entonces algo extraño sucedió. Su nariz comenzó a crecer más y más. Cuanto más hablaba, más crecía.

—Cada vez que digas una mentira, tu nariz crecerá — dijo el hada azul.

—Por favor, haz que se detenga—dijo Pinocho—, prometo no mentir de nuevo.

Al día siguiente, camino a la escuela, Pinocho conoció a un niño:

—Ven conmigo al País de los Juguetes. ¡En este lugar todos los días son vacaciones! —dijo el niño con emoción—. Hay juguetes y golosinas y lo mejor de todo, ¡no tienes que ir a la escuela!

Olvidando nuevamente los consejos del hada azul y Pepe Grillo, Pinocho salió corriendo con el niño al País de los Juguetes. Al llegar, se divirtió muchísimo jugando y comiendo golosinas.

De pronto, las orejas de Pinocho y los otros niños del País de los Juguetes comenzaron a hacerse muy largas. Por no querer ir a la escuela, ¡se estaban convirtiendo en burros!

Convertidos en burros, Pinocho y los niños llegaron a un circo. El maestro de ceremonias hizo que Pinocho trabajara para el circo sin descanso. Allí, Pinocho se lastimó la pierna mientras hacía trucos. Enojado, el maestro de ceremonias lo tiró al mar junto con Pepe Grillo.

En el agua, el hechizo se rompió y Pinocho volvió a su forma de marioneta, pero una ballena que nadaba cerca abrió su enorme boca y se lo tragó entero. En la oscuridad del estómago de la ballena, Pinocho lloró mientras que Pepe Grillo intentaba consolarlo. Fue en ese momento que vio a Gepeto en su bote:

—Hijo mío, te estaba buscando por tierra y mar cuando la ballena me tragó. ¡Estoy tan contento de haberte encontrado! —dijo Gepeto.

Los dos se abrazaron encantados.

—De ahora en adelante seré bueno y responsable—, prometió Pinocho entre lágrimas.

Aprovechando que la ballena dormía, Gepeto, Pinocho y Pepe Grillo prendieron una fogata dentro de ella y saltaron de su enorme boca cuando el fuego la hizo estornudar. Luego, navegaron hasta llegar a casa. Pero Gepeto cayó enfermo, Pinocho lo alimentó y cuidó con mucho esmero y dedicación.

—Papá, iré a la escuela y trabajaré mucho para llenarte de orgullo— dijo Pinocho.

Cumpliendo su promesa, Pinocho estudió mucho en la escuela. Entonces un día sucedió algo maravilloso. El hada azul apareció y le dijo:

—Pinocho, eres valiente, sincero y tienes un corazón bondadoso y desinteresado, mereces convertirte en un niño de verdad.

Y fue así como el niño de madera se convirtió en un niño de verdad. Gepeto y Pinocho vivieron felices para siempre.

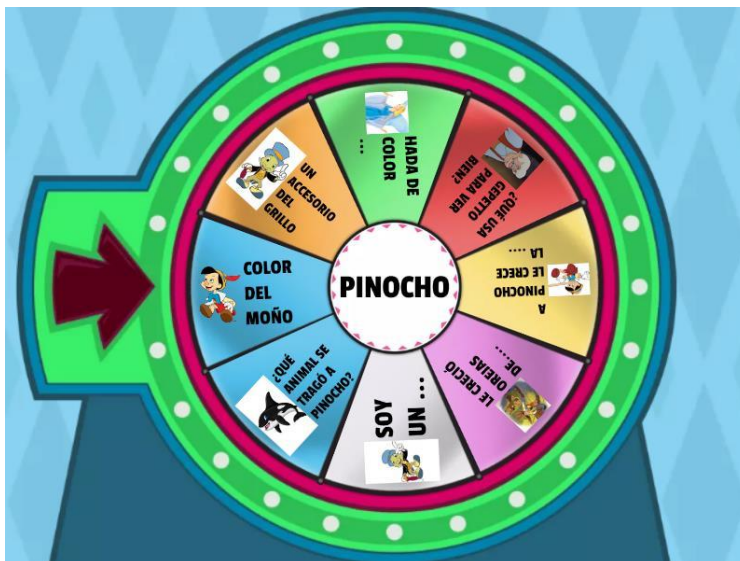
(CuentosInfantiles, 2017)

Aplicación Del Conocimiento

- Cuestionario del cuento “Pinocho”:



- **Ruleta:** Esta actividad consiste en que se les proyectara a los niños la siguiente ruleta que contiene preguntas sobre la lectura del cuento de “pinocho”. Se gira la ruleta y el niño tendrá que responder la pregunta según corresponda.



Comunicación del conocimiento

- **Encuentra la pareja:** esta actividad consiste en que los niños tendrán que encontrar la pareja de cada imagen, las imágenes corresponden al cuento de “pinocho”. La actividad se hará por orden de lista.

Encuentra las parejas

Puntos 0

Parejas 0/4

Pulsa **Esc** para salir del modo de pantalla completa

Página 1/1

Activar Windows
Ve a Configuración para activar Windows.

Tabla 11. Fases de la didáctica

Fases de la didáctica	Tiempo	Actividades	Recursos
1. Motivación y / o exploración de conocimientos previos - ¿qué aprendí?	10 minutos	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Saludo ▪ Oración Ángel de mi guarda ▪ Dinámica el baile del sapito ▪ Preguntas exploratorias 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Convencionales:(juego e imágenes) ▪ Audiovisuales: (materiales audiovisuales) ▪ Tecnológicos: (Computador y video vean)
2. Estructuración: construcción del conocimiento – lo que estoy aprendí	20 minutos	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Video sobre el cuento “la ratita presumida” ▪ Presentación de la portada de un libro “El monstruo rosa” 	
3. Aplicación del Conocimiento		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Dibujo creativo sobre el cuento el gigante egoísta. 	

os Práctico lo que aprendí.	15 minutos	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ficha de la lectura “maruja” 	
4. transferencia : Comunicació n del conocimiento .	15 minutos	<p>Ficha de interpretación “la familia osa”</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Ficha de la lectura “un gran concurso fotográfico” 	

Nota. Tabla propia: En esta tabla se pueden encontrar las 4 fases de la didáctica

Plan N°9

Tema: El cuento (comprende instrucciones y descripciones)

Fecha:

Grado: Primero

Objetivo de aprendizaje: comprender diferentes tipos de textos e interpretar imágenes, objetos y personajes de estos.

Indicadores de desempeño:

Comprender imágenes, letras, objetos, personajes que encuentra en distintos tipos de textos, tales como:

- Narrativo
- Descriptivo

- Instructivo

Fundamentación teórica:

Motivación y /o exploración de conocimientos:

- **Saludo**
- **Oración “En mi corazón de niño”:** Se realizará una oración dirigida por una estudiante del programa de formación complementaria con el fin de dar gracias a Dios por todo lo que nos regala día a día.



- **Dinámica “La patita Lulú “:** Se realizará la dinámica el baile del sapito con el fin de que los estudiantes tenga una actitud positiva en la realización de las actividades plateadas.



(Infantil, 2014)

Preguntas exploratorias: se realizará una serie de preguntas con el fin de evidenciar que tipos de textos han leído los niños.

- ¿Qué tipos de textos han leído?
- ¿Han leído textos descriptivos?
- Describe como es tu casa
- ¿Has leído textos instructivos?

Ficha exploratoria: Se le entregara la siguiente ficha a cada estudiante con el fin de evidenciar los conocimientos previos que tiene los estudiantes respecto a los textos descriptivos.

¿Cómo soy?

Nombre: _____

Lo que come: _____

Tamaño: _____

Cantidad de patas: _____

color: _____

(Lucille, s.f.)

Construcción del conocimiento:

- **Ficha texto descriptivo:** Se le entregara a cada estudiante la siguiente ficha la cual debe desarrollar de manera autónoma según la descripción de cada objeto.

Escribe al lado de cada descripción el número de dibujo al que corresponde.

Es azul, tiene un mango de metal y sirve para protegernos del agua.


Cabe en un bolsillo, es de metal y sirve para pagar.


Es redonda y de muchos colores. Bota mucho.


Es de cristal y transparente. Se puede llenar de cualquier líquido.


Es afilado y tiene un mango de madera.


Es suave y blandito, tiene forma de animal.


1 


2 

3 

4 

5 

6 

Maria Olivares para Adapt 

(Olivares, 2020)

- **Ficha sigue instrucciones:** Se le dará a cada estudiante la siguiente ficha la cual debe leerla y seguir las instrucciones.

Realiza las siguientes tareas siguiendo las instrucciones 2

<p>Rodea el dibujo del animal</p> <hr/> <p>Tacha el dibujo que tiene puertas</p>	<p>Tacha lo que sirve para leer</p> <hr/> <p>Rodea lo que comen los conejos</p>
	
<p>Rodea lo que sirve para recortar</p> <hr/> <p>Tacha el dibujo que tiene plumas</p>	<p>Tacha el dibujo de la fruta</p> <hr/> <p>Rodea el dibujo del que funciona con gasolina</p>
	

Elaborado por Jesús Jarque. Encuentra más materiales en www.familiajcole.com

(Jarque, 2018)

Aplicación Del Conocimiento:

- **Describe la imagen:** esta actividad consiste en que los niños leerán el enunciado de la parte inferior y luego escogerán la respuesta correcta según corresponda.

U3

Ella es morena y
tiene ojos marrones



}

◀ 1 de 6 ▶



- Cocina tu pastel:** Esta actividad consiste en que los niños deberán crear un pastel siguiendo las instrucciones que se le van a ir dando a medida que desarrolla la actividad, por ejemplo: 1. Elige el molde con la forma que tendrá tu pastel. 2. Bate las claras de huevo hasta endurecerse. 3. Disuelve el azúcar poco a poco al igual que la vainilla, las yemas, la piel de limón, a medida que recibe la primera instrucción debe ejecutarla, luego con la instrucción 2 y 3... hasta terminar el pastel y haber seguido las instrucciones de forma correcta.



Comunicación del conocimiento:

- **Actividad del “patito feo”:** esta actividad consiste en que se les proyectara a los niños el siguiente video del patito feo, luego ellos deberán realizar el juego de encontrar los pares, que contiene imágenes del cuento.

<https://www.youtube.com/watch?v=dA6duPi72wU>



El patito feo 1939 - Disney



Tabla 12. Fases de la didáctica

Fases de la didáctica	tiempo	Actividades	Recursos
5. Motivación y / o exploración de conocimientos previos - ¿qué aprendí?	10 minutos	<ul style="list-style-type: none"> ✧ Saludo. ✧ Oración en mi corazón de niño. ✧ Dinámica la patita lulú. ✧ Preguntas exploratorias. ✧ Ficha exploratoria “¿cómo soy?”. 	
6. Estructuración: construcción del conocimiento – lo que estoy aprendí	20 Minutos	<ul style="list-style-type: none"> ✧ Ficha texto descriptivo. ✧ Ficha sigue instrucciones. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Convencionales:(juego e imágenes) ▪ Audiovisuales: (materiales audiovisuales)
7. Aplicación del Conocimientos Práctico lo que aprendí.	15 Minutos	<ul style="list-style-type: none"> ✧ Describe la imagen. ✧ Cocina tu pastel. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tecnológicos: (Computador y video vean)
8. transferencia: Comunicación del conocimiento.		<ul style="list-style-type: none"> ✧ actividad del “patito feo”. 	

	15 Minutos		
--	---------------	--	--

Nota. Tabla propia: En esta tabla se pueden encontrar las 4 fases de la didáctica

Plan N° 10

Tema: Estrategias para mejorar la comprensión lectora, tales como: muestreo, predicción, inferencias, verificación, autocorrección

Fecha:

Grado: Primero

Objetivo: Utilizar estrategias de muestreo, predicción, inferencias, verificación y autocorrección para mejorar la comprensión lectora

Indicadores de desempeño:

Indicador 8:

Utilizar estrategias para comprensión de textos tales como:

- Muestreo
- Predicción
- Inferencias
- Verificación
- Autocorrección

Fundamentación teórica:

Exploración de conocimientos:

- Oración dirigida por uno de los maestros investigadores, dando gracias por todos los beneficios que recibimos cada día, seguida de una alabanza “la gloria de Dios”.

<https://youtu.be/hyRYBkxDypk>



- Dinámica “Si usted tiene muchas ganas de aplaudir” en compañía de los docentes autores a partir del siguiente video:

<https://youtu.be/mO2Xwv4g2XE>



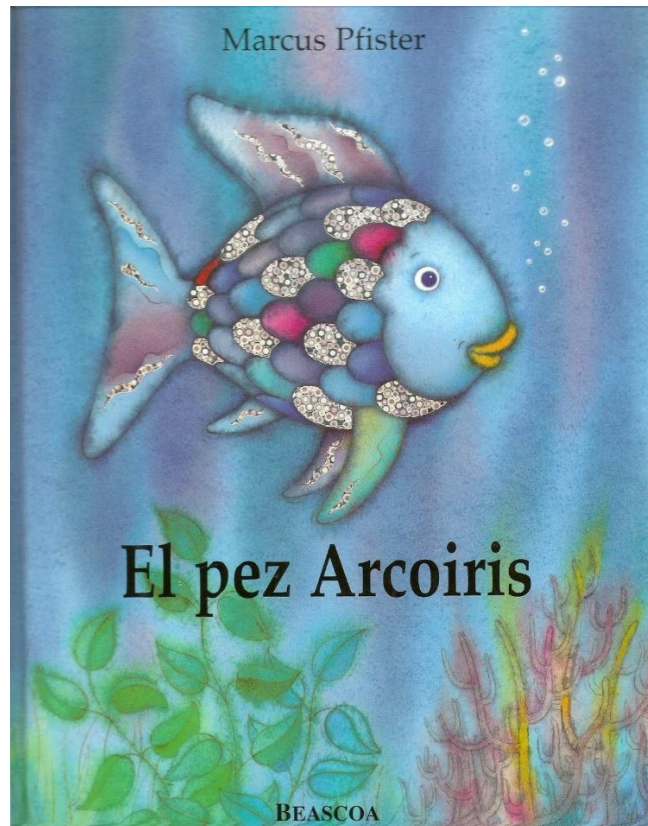
Si Usted Tiene Muchas Ganas De Aplaudir - Bichikids | El Reino Infantil

Preguntas exploratorias:

- ¿Alguna vez te has detenido a observar la portada de un libro y a predecir de que hablara?
- ¿Antes de leer un texto, te puedes imaginar lo que puede pasar con sólo leer su título o su portada?

Construcción del conocimiento:

- Antes de ver el video del cuento “El pez arcoíris “, los estudiantes deberán observar la imagen y predecir de que se tratará. Para ello, se pueden responder a preguntas tales como:
 - ¿De qué se tratará el cuento?
 - ¿Dónde ocurrirá?
 - ¿Qué personajes tendrá?



- Juego de palabras:

Juego de palabras: El Pez Arcoiris

PUNTOS 0

i la 'arcoiris' escondida Encuentra palabra en !

00:34




Activar Windows
Ve a Configuración para activar Windows.




Aplicación del conocimiento:

- Se le entregara la siguiente ficha a cada niño la cual debe desarrollar de manera autónoma según la imaginación y su predicción ante esta actividad, la cual deben escribir al frente de cada imagen lo que se imagina que sucede en cada una de ellas.

Prediciendo acciones

Dibuja o describe lo que tú crees que sucederá a continuación.



15-01

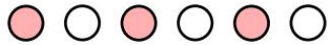
- Esta actividad implica mostrar a los niños una serie de imágenes y pedirles que hagan inferencias basándose en lo que ven. Por ejemplo, si se muestra una imagen de un niño con una capa de superhéroe, podrían inferir que el niño es un súper héroe y su función es ayudar a la comunidad, enfrentándose con todo tipo de personajes malvados.



Transferencia y /o (valoración) comunicación del conocimiento:

- Se le entregara la ficha a cada estudiante el cual deben hacer de manera individual un dialogo a cada una de ellas. Terminada la actividad se socializara.

FICHA DE LECTURA Nº 4



OBSERVO Y CONTESTO:
 1. Escribe los diálogos que te sugieran las imágenes.



■ Adivinanzas.

VIDAS 2 PUNTOS 0.000

Adivinanzas

Pulsa para salir del modo de pantalla completa

1 / 4

Oro parece, plata no es. ¿Quién es?

A

El plátano

B

El melón

C

La pera

00:03

Antonio Wind...
 te a O...

Tabla 13. Fases de la didáctica

Fases de la didáctica	Tiempo	Actividades	Recursos (Medios de aprendizaje)
7. Motivación y / o exploración de conocimientos previos - ¿Qué voy a aprender?	10 Minutos	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Oración “la gloria de Dios” ▪ Dinámica “si usted tiene muchas ganas de aplaudir” ▪ Preguntas exploratorias, respecto a conocimientos previos. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Convencionales: (Dinámicas e imágenes) ▪ Audiovisuales: (Materiales sonoros y audiovisuales) ▪ Tecnológicos: (software educativo, computador)
8. Estructuración: construcción del conocimiento - lo que estoy aprendiendo.	15 Minutos	<ul style="list-style-type: none"> ○ Inferencias sobre la portada del cuento, el pez arcoíris con preguntas como: <ul style="list-style-type: none"> ○ ¿De qué se tratará el cuento? ○ ¿Dónde ocurrirá? ○ ¿Qué personajes tendrá? 	

		<ul style="list-style-type: none"> ○ Ficha ordenar la secuencia como ocurrieron los hechos en el cuento el pez arcoíris. 	
<p>9. Aplicación del Conocimiento - practico lo que aprendí.</p>	<p>15 Minutos</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ Ficha “predicción de acciones “ ○ Actividad de inferencias ante las imágenes que representan diferentes profesiones. 	
<p>10. Transferencia: Comunicación del conocimiento - ¿Cómo sé que aprendí? - ¿Qué aprendí?</p>	<p>20 Minutos</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ficha “completa la historieta a partir de predicciones e inferencias que observas en las imágenes. ▪ A partir de inferencias y predicciones de 	

		respuesta a cada adivinanza.	
--	--	---------------------------------	--

Nota. Tabla propia: En esta tabla se pueden encontrar las 4 fases de la didáctica

Plan N° 11

Tema: comprensión lectora

Fecha:

Grado: primero

Objetivo: mejorar la comprensión lectora por medio de recursos convencionales, audiovisuales, tecnológicos.

Indicadores De Desempeño:

Indicador 9:

Mejorar habilidades de comprensión lectora con la utilización de:

- Materiales convencionales: impresos, materiales manipulativos.
- Materiales audiovisuales: video beam, computador.
- Materiales tecnológicos: software, computador.

Fundamentación teórica

Motivación y / o exploración de conocimientos previos - ¿qué aprendí?

- **Saludo**

- **Alabanza “Que canten los niños”:** Se realizará una oración dirigida por una estudiante del programa de formación complementaria con el fin de dar gracias a Dios por todo lo que nos regala día a día.

<https://youtu.be/dNW29sOYYSQ>



Que Canten Los Niños, Juana, Canción Infantil - Mundo Canticuentos

- **Dinámica “la hormiguita”:** Se realizará la dinámica el baile de la macarena con el fin de que los estudiantes tenga una actitud positiva en la realización de las actividades plateadas.

<https://youtu.be/PAkL5bO1gwg>



- **Preguntas exploratorias:** Se realizará una serie de preguntas con el fin de evidenciar si los niños han comprendido los textos que han leído o les han leído.
 - ¿Cuántos textos has leído?
 - ¿Alguno de ellos les ha dejado una enseñanza?
 - ¿Narre un pequeño resumen del texto que más le gusto?
 - ¿Alguna vez has interpretado las imágenes presentadas en las caratulas de los libros?

Construcción del conocimiento

- **Video sobre el audio cuento “la bruja Laura”:** Se les proyectará a los niños el siguiente video de comprensión, donde a medida que se observa el video se irán respondiendo las preguntas que nos presenta el cuento, según lo comprendido.



(Riquelme, 2020)

- **Presentación del cuento el erizo:** se les proyectara el siguiente video el cual debe prestar mucha atención y responder las siguientes preguntas.

<https://youtu.be/9SiNFya55Fo>



EL ERIZO Y EL GLOBO AUDIO CUENTO PARA NIÑOS ESPAÑOL

- ¿Qué encontró el erizo cuando salió a caminar?
- ¿Qué paso con los globos que el inflo?
- ¿a quienes le pidió ayuda el erizo para inflar los globos?
- ¿Quién los pudo inflar?

Aplicación del Conocimientos Práctico lo que aprendí.

- **Ficha para colorear “el patito feo”:** Se les entregará a cada niño la siguiente fotocopia donde tendrán que colorear y ordenar la secuencia con números según la lectura anterior del cuento.

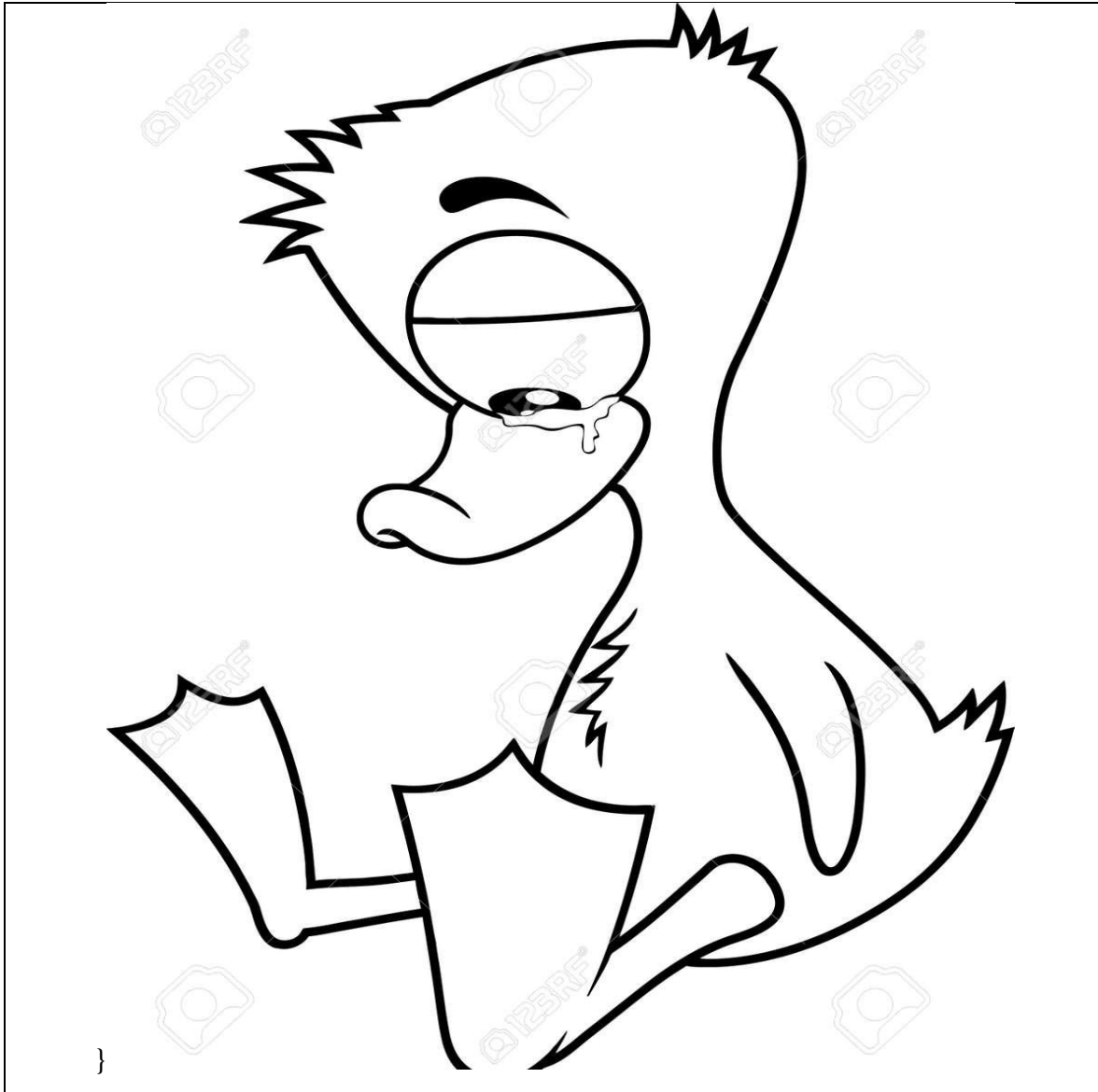
<https://youtu.be/IDMRcmPEKE>



El Patito Feo - cuentos infantiles en Español



- **Relleno de ficha “el patito feo”:** se les entregara a los niños el siguiente dibujo donde tendrán que decorarlo con bolitas de papel.



Transferencia: Comunicación del conocimiento.

- Se le presentara la siguiente ficha la cual deben desarrollar de manera autonoma según lo comprendido.

La semilla

Érase una vez una semilla que cayó entre las rocas y no podía salir.

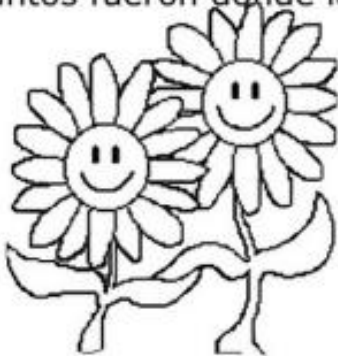
Se puso muy triste y dijo:

- Nunca llegaré a ser una planta, sin tierra, sin agua y sin sol.

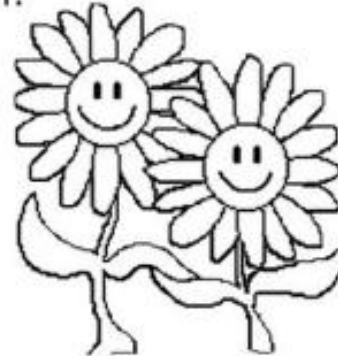
Un pájaro oyó a la semilla y fue a ver a la madre tierra.

- La semilla está atrapada entre las rocas y no puede salir.

Entonces, la madre tierra llamó al sol y a la lluvia. Los tres juntos fueron donde la semilla y le dijeron:



*Abre tus hojitas
al viento y al sol.
Nacerá tu tallo
una bella flor.*



La lluvia comenzó a caer. La semilla se hundió en la tierra fértil. Tomó la fuerza con el agua y el sol y empezó a germinar.

Las hojas parecían dos ojitos verdes maravillados del mundo. El tallo siguió creciendo y creciendo... De pronto nació un capullo y luego brotó la flor: un círculo con pecas rodeado de pétalos amarillos.

¡Aquella flor tan hermosa era un girasol!

Cuestionario:

Cuestionario "La Semilla" PUNTOS 0.000

Pulsa Esc para salir del modo de pantalla completa

1 / 7

¿Cómo tomó fuerza la semilla?

A
Con el sol y con el viento

B
Con el agua y el viento

C
Con el agua y el sol

00:02

Activar Windows
Ver la configuración para activar Windows



Fases de la didáctica	tiempo	Actividades	Recursos
1. Motivación y / o exploración de conocimientos previos - ¿qué aprendí?	10 Minutos	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Saludo ▪ Alabanza “que canten los niños” ▪ Dinámica “La hormiguita” ▪ Preguntas exploratorias 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Convencionales:(juegos e imágenes) ▪ Audiovisuales: (materiales audiovisuales) ▪ Tecnológicos: (Computador y video vean)
2. Estructuración: construcción del conocimiento – lo que estoy aprendí	20 Minutos	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Video sobre el cuento “la bruja Laura” ▪ Presentación del cuento “El erizo” y una preguntas de este. 	
3. Aplicación del Conocimientos Práctico lo que aprendí.	15 Minutos	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ficha del “patito feo” para colorear y ordenar la secuencia. ▪ Ficha de del “patito feo” para decorar con papel. 	
4. transferencia: Comunicación del conocimiento.	15 Minutos	<ul style="list-style-type: none"> ▪ taller sobre el cuento la semillita ▪ socialización mediante el juego tingo tango 	

Nota. Tabla propia: En esta tabla se pueden encontrar las 4 fases de la didáctica

Plan N° 12

Tema: Procesos de evaluación para la comprensión lectora

Fecha:

Grado: Primero

Objetivo: Fortalecer habilidades encaminadas al desarrollo de la comprensión lectora por medio de diferentes procesos de evaluación.

Indicadores De Desempeño:

Indicador 10

Participa en los procesos de evaluación de la comprensión lectora:

- Tener claro que se va a leer
- Plantearse preguntas de lo que va leyendo
- Identificar la idea principal del texto
- Responder a las preguntas planteadas al inicio

Fundamentación teórica

Motivación y / o exploración de conocimientos previos - ¿qué aprendí?

- **Saludo**
- **Oración por los alimentos:** Se realizará una oración dirigida por una estudiante del programa de formación complementaria con el fin de dar gracias a Dios por todo lo que nos regala día a día.

ORACION POR LOS ALIMENTOS.

Padre en esta hora te damos gracias por tu gran Amor y Bendiciones que nos regalas cada día. Bendice estos alimentos que vamos a consumir en este Momento gracias a ti Señor, ahora en el Nombre de tu Hijo Jesus Bendice a todas aquellas personas y niños que en esta hora no han comido Dios Eterno, provee el Pan de cada día el que no tiene que comer, provee un trabajo digno a esas personas donde puedan sustentar de una manera especial sus alimentos, Bendice nuestra Salud, la tierra, nuestros trabajos y a todos nuestros familiares y amigos, ayudanos a compartir de los alimentos a los mas necesitados

- **Juego de mímica:** Consiste en que se llevara a clase unas tarjetas, en las cuales se encuentran acciones realizadas por diferentes personajes, y el niño tendrá que hacer la acción que le corresponda por medio del juego tingo tango.

Un toro
bailando
ballet



Accesores
de
Escuela Primaria

Una
serpiente
escalando
una
montaña



Accesores
de
Escuela Primaria

Una rana
patinando



Accesores
de
Escuela Primaria

Un canguro
Con corbata



Accesores
de
Escuela Primaria

Un elefante
que lleva
gafas



Accesores
de
Escuela Primaria

Un pingüino
jugando al
fútbol

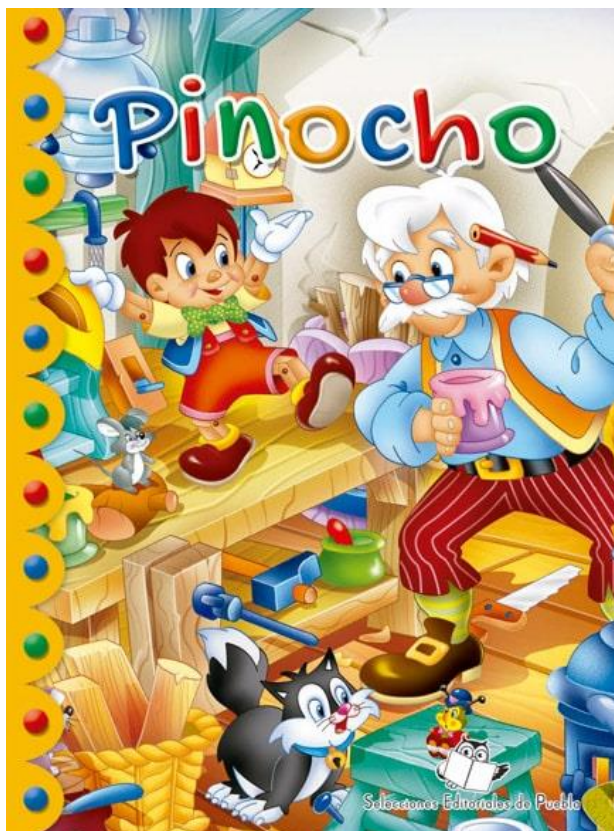


Accesores
de
Escuela Primaria



Construcción del conocimiento

- **Presentación de la actividad por medio de la portada del cuento “pinocho”:** se realiza con el fin de que los niños sepan lo que van a leer, por ello además de la portada se les mostrara un video clip del cuento.



(Home, 2020)

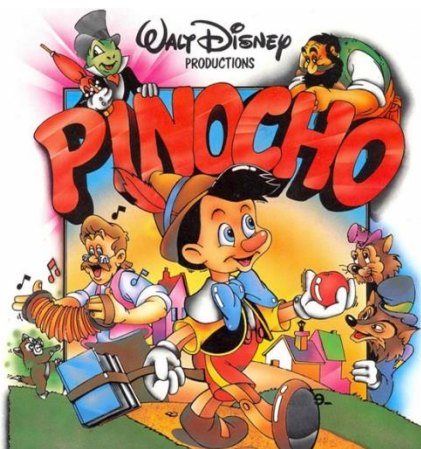
Preguntas antes de la lectura:

- ¿Para qué voy a leer?
- ¿Qué sé de este texto?
- ¿De qué trata este texto?

- ¿Qué me dice su estructura?

Aplicación del Conocimientos Práctico lo que aprendí.

- **Lectura del cuento “pinocho”:** esta lectura sera dirigida por los docentes investigadores.



Érase una vez un anciano carpintero llamado Gepeto que era muy feliz haciendo juguetes de madera para los niños de su pueblo.

Un día, hizo una marioneta de una madera de pino muy especial y decidió llamarla Pinocho. En la noche, un hada azul llegó al taller del anciano carpintero:

—Buen Gepeto —dijo mientras el anciano dormía—, has hecho a los demás tan felices, que mereces que tu deseo de ser padre se haga realidad. Sonriendo, el hada azul tocó la marioneta con su varita mágica:

—¡Despierta, pequeña marioneta hecha de pino... despierta! ¡El regalo de la vida es tuyo!

Y en un abrir y cerrar de ojos, el hada azul dio vida a Pinocho.

—Pinocho, si eres valiente, sincero y desinteresado, algún día serás un niño de verdad — dijo el hada azul—. Luego se volvió hacia un grillo llamado Pepe Grillo, que vivía en la alacena de Gepeto.

—Pepe Grillo — dijo el hada azul—, debes ayudar a Pinocho. Serás su conciencia y guardián del conocimiento del bien y del mal.

Al día siguiente, Gepeto envió con orgullo a su pequeño niño de madera a la escuela, pero como era tan pobre, tuvo que vender su abrigo para comprar los libros escolares:

—Pinocho, Pepe Grillo te mostrará el camino —dijo Gepeto—. Por favor, no te distraigas y llega a la escuela a tiempo.

Pinocho salió de casa, pero nunca llegó a la escuela. En cambio, decidió ignorar los consejos de Pepe Grillo y vender los libros para comprar un tiquete para el teatro de marionetas. Cuando Pinocho comenzó a bailar con las marionetas, el titiritero sorprendido con las habilidades del niño de madera, le preguntó si quería unirse a su espectáculo de marionetas. Pinocho aceptó alegremente.

Sin embargo, las intenciones del malvado titiritero eran muy diferentes; su plan era hacerse rico con la única marioneta con vida en el mundo. De inmediato, encerró a Pinocho y a Pepe Grillo en una jaula. Fue entonces que Pinocho reconoció su error y comenzó a llorar.

El hada azul apareció de la nada.

Aunque el hada azul conocía las razones por las cuales Pinocho se encontraba atrapado, aun así, le preguntó:

—Pinocho, ¿por qué estás en esta jaula?

Pero Pinocho no quiso contarle la verdad, entonces algo extraño sucedió. Su nariz comenzó a crecer más y más. Cuanto más hablaba, más crecía.

—Cada vez que digas una mentira, tu nariz crecerá — dijo el hada azul.

—Por favor, haz que se detenga—dijo Pinocho—, prometo no mentir de nuevo.

Al día siguiente, camino a la escuela, Pinocho conoció a un niño:

—Ven conmigo al País de los Juguetes. ¡En este lugar todos los días son vacaciones! — dijo el niño con emoción—. Hay juguetes y golosinas y lo mejor de todo, ¡no tienes que ir a la escuela!

Olvidando nuevamente los consejos del hada azul y Pepe Grillo, Pinocho salió corriendo con el niño al País de los Juguetes. Al llegar, se divirtió muchísimo jugando y comiendo golosinas.

De pronto, las orejas de Pinocho y los otros niños del País de los Juguetes comenzaron a hacerse muy largas. Por no querer ir a la escuela, ¡se estaban convirtiendo en burros!

Convertidos en burros, Pinocho y los niños llegaron a un circo. El maestro de ceremonias hizo que Pinocho trabajara para el circo sin descanso. Allí, Pinocho se lastimó la pierna mientras hacía trucos. Enojado, el maestro de ceremonias lo tiró al mar junto con Pepe Grillo.

En el agua, el hechizo se rompió y Pinocho volvió a su forma de marioneta, pero una ballena que nadaba cerca abrió su enorme boca y se lo tragó entero. En la oscuridad del estómago de la ballena, Pinocho lloró mientras que Pepe Grillo intentaba consolarlo. Fue en ese momento que vio a Gepeto en su bote:

—Hijo mío, te estaba buscando por tierra y mar cuando la ballena me tragó. ¡Estoy tan contento de haberte encontrado! —dijo Gepeto.

Los dos se abrazaron encantados.

—De ahora en adelante seré bueno y responsable—, prometió Pinocho entre lágrimas.

Aprovechando que la ballena dormía, Gepeto, Pinocho y Pepe Grillo prendieron una fogata dentro de ella y saltaron de su enorme boca cuando el fuego la hizo estornudar. Luego, navegaron hasta llegar a casa. Pero Gepeto cayó enfermo, Pinocho lo alimentó y cuidó con mucho esmero y dedicación.

—Papá, iré a la escuela y trabajaré mucho para llenarte de orgullo— dijo Pinocho.

Cumpliendo su promesa, Pinocho estudió mucho en la escuela. Entonces un día sucedió algo maravilloso. El hada azul apareció y le dijo:

—Pinocho, eres valiente, sincero y tienes un corazón bondadoso y desinteresado, mereces convertirte en un niño de verdad.

Y fue así como el niño de madera se convirtió en un niño de verdad. Gepeto y Pinocho vivieron felices para siempre.

- **Ordena la secuencia:** Ordenar la frase de forma coherente

PUNTOS 0
Descubre las palabras de Pinocho

Pulsa Esc para salir del modo de pantalla completa

de
muñeco
este
protagonista
llamado
de
es
Pinocho
cuento

El
madera
un
.

00:32

Activar Windows
 Ve a Configuración para activar Windows.

➔
⌵

- **Desarrollo de ficha “pinocho”:** para esta actividad se les dará a los niños la siguiente copia con sus respectivas instrucciones. Claramente la lectura será dirigida por los docentes.

CUENTO DE PINOCHO

1. Encierra a los personajes del cuento



2. . Cómo se llaman los personajes ? une el nombre con el personaje



GEPETO

HADA MADRINA

PINOCHO

3. ¿Por qué le creció la nariz a pinocho? Colorea la respuesta



estaba solo

por mentiroso

se sentía feliz

4. Si fueras Pinocho ¿Que hubieras hecho cuando aparecieron el zorro y el gato?

Transferencia: Comunicación del conocimiento.

- Responde las preguntas según la lectura anterior.



- Desarrolla el siguiente apareamiento según la lectura de pinocho.



- **Conversatorio para socializar lo comprendido en clase:** para esta actividad se realizará una mesa redonda, donde voluntariamente los niños podrán responder a las siguientes preguntas, para evidenciar el aprendizaje en clase y hacer conexiones entre las hipótesis que se hicieron al empezar el cuento, si se cumplen o no.

Preguntas:

- ¿Sucedió en el cuento lo que te imaginaste al principio?
- ¿Cómo te pareció la historia?
- ¿Qué le cambiarías al cuento?
- ¿Crees que el final es adecuado?

Tabla 14. Fases de la didáctica

Fases de la didáctica	Tiempo	Actividades	Recursos
1. Motivación y / o exploración de conocimientos previos - ¿qué aprendí?	10 Minutos	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Saludo ▪ Oración de los alimentos ▪ Actividad exploratoria “mímica” 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Convencionales: (juegos e imágenes) ▪ Audiovisuales:(materiales audiovisuales)
2. Estructuración: construcción del conocimiento – lo que estoy aprendí	20 Minutos	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Lectura y video clip del cuento “pinocho”, para presentar el tema ▪ Presentación del cuento “pinocho” por 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tecnológicos:(C omputador y video vean)

		<p>medio de la portada del cuento y un video clip</p>	
<p>3. Aplicación del Conocimientos Práctico lo que aprendí.</p>	<p>15 Minutos</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Lectura del cuento “pinocho” ▪ Ordena la secuencia ▪ Ficha para rellenar 	
<p>4. Transferencia: Comunicación del conocimiento</p>	<p>15 Minutos</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conversatorio 	

Nota. Tabla propia: En esta tabla se pueden encontrar las 4 fases de la didáctica

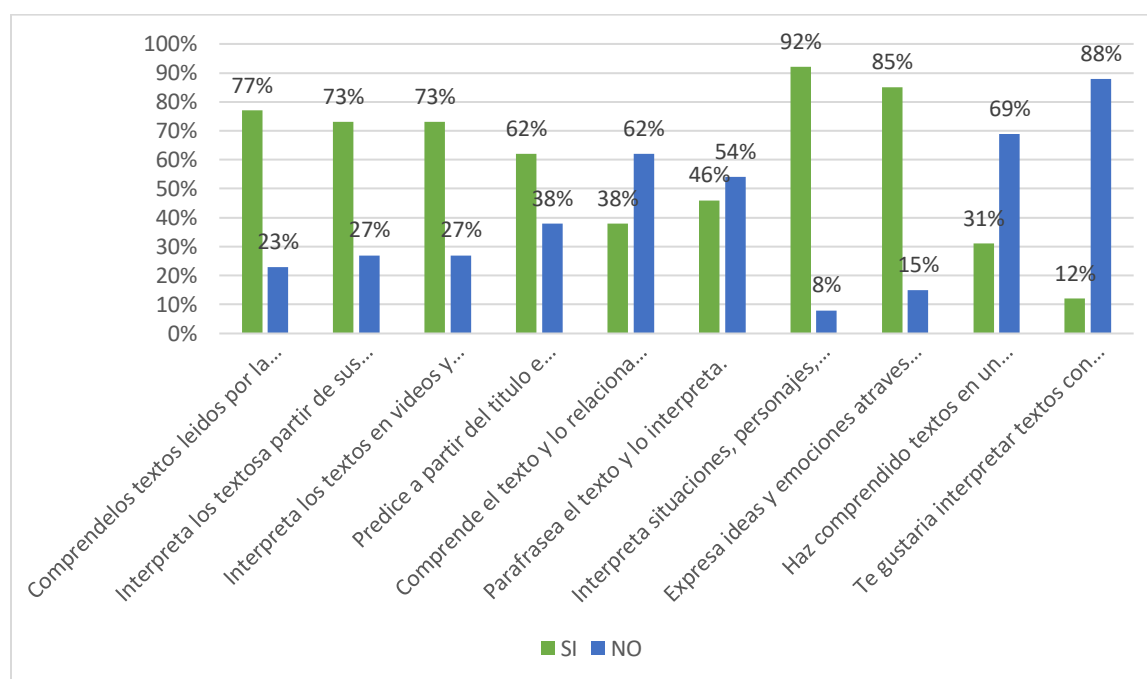
9. Representación gráfica y análisis de la información

9.1 Encuesta Inicial

Encuesta Inicial

La presente encuesta tiene como finalidad recolectar información sobre la interpretación con la lectura de diferentes textos. Realiza la lectura y luego responde las preguntas:

Tabla 15: clasificatoria. Anexo b_Encuesta



Análisis de datos:

La encuesta produjo los siguientes resultados:

De los 26 estudiantes equivalentes al 100% se tiene que

- El 23% comprende adecuadamente el contenido de los textos leídos por el docente y el 77% no los comprende.
- El 27% interpreta el contenido de los textos a partir de sus imágenes y el 73% no los interpreta.
- El 27% interpreta adecuadamente los contenidos de textos a partir de video y audio libro y el 73% no los interpreta.
- El 38% predice a partir del título y sus imágenes y el 62% no lo hace.
- El 62% comprende el contenido del texto del texto y lo relaciona con sus conocimientos y el 38% no lo hace.
- El 46% parafrasea el texto y lo representa según su interés y el 54% no lo realiza.
- El 8% interpreta situaciones, personajes, imágenes en diferentes tipos de textos y el 92% no lo hace.
- El 15% expresa ideas, emociones y sentimientos a través de grafías y formas relacionadas con los textos y el 85% no.
- El 69% ha comprendido textos en un software educativo y el 31% no lo ha hecho.
- El 88% le gustaría interpretar textos con un software educativo y el 12% no le gustaría.

Promedio:

1. Se orienta inicialmente.								
2. Desarrolla la tarea: <ul style="list-style-type: none"> • Planifica • Ejecuta • Controla y evalúa la acción 								
3. Concluye y valora la sesión de trabajos.								
PROMEDIO								

Fuente: Anexo ... Instrumento observación directa participante.

Representación gráfica indicador 1:

Mejorar la comprensión lectora, siguiendo los tres pasos de la sub-tarea.

Conclusiones:

Se diseñó un software educativo que contiene estrategias pedagógicas, el cual contribuirá a mejoramiento de la comprensión lectora de los estudiantes del grado primero de la ENSMA; la elaboración del software “Intensamente”, fue construcción propia del grupo investigativo, utilizando programas como educaplay y Autoplay Media Studio 8, a este software se puede acceder sin conexión a internet, pensando en los diferentes estudiantes que viven en la parte rural, en él se incluyeron las respectivas actividades pedagógicas de la propuesta de investigación.

- La integración de la tecnología en el proceso educativo, se espera que sea una herramienta eficaz para enriquecer la comprensión lectora en los estudiantes del grado primero puesto que, desde esta etapa temprana, los niños están en pleno desarrollo de sus habilidades y capacidades, por lo que resulta crucial proporcionarles recursos y actividades interactivas que les permitan adquirir y mejorar su comprensión lectora de manera más efectiva.
- Este proyecto no solo beneficiará a los estudiantes que lo implementarán, sino que también se convertirá en un recurso valioso para la institución en su conjunto. Su carácter interactivo y su enfoque en la mejora de la comprensión lectora permitirán su implementación como estrategia pedagógica, favoreciendo el desarrollo de habilidades clave en los estudiantes de primero.
- Esta herramienta proporcionará a los profesores un recurso adicional para enriquecer sus estrategias pedagógicas y ofrecer a los estudiantes una experiencia interactiva y divertida en el aprendizaje de la comprensión lectora. Además, al ser un recurso digital, se podrá

acceder a él de manera fácil y conveniente, permitiendo su uso tanto en el aula como fuera de ella.

Recomendaciones:

Una vez realizado el trabajo de investigación y teniendo como resultado la creación de un software educativo que facilite el desarrollo de habilidades lectoras en estudiantes de primer grado se proponen las siguientes recomendaciones:

1. Realizar ajustes, mejoras o adaptaciones a la propuesta original y retomarla en un futuro, aprovechando el trabajo ya realizado.
2. Evaluar si el alcance del proyecto necesita modificaciones para adaptarse a las circunstancias actuales.
3. Brindar capacitación y apoyo continuo a los docentes para que puedan implementar eficazmente estrategias de enseñanza de la comprensión lectora en el aula.
4. El desarrollo de las habilidades lectoras debe ser interdisciplinar, sin limitarse al área de lengua castellana. De ella depende no solo el buen rendimiento académico sino la formación integral de los estudiantes.

Bibliografía

(s.f.).

Ardila, E. (2017). *Hamonedna*. Obtenido de Apps educativas:

<https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/1285/hamonedna2017.pdf?sequence=1>

CantaJuego. (18 de Septiembre de 2013). *El Baile del Gorila*. Obtenido de Archivo de video:

Recuperado de <https://youtu.be/d80h0xmEjbl>

Cantando. (9 de Julio de 2020). *Macarena, La vaca Lola, Canciones infantiles*. Obtenido de

Archivo de vídeo : Recuperado de <https://youtu.be/GPmx5rGR-Rk>

Cassany, D. (2018). *La comprensión lectora un camino al éxito*. Obtenido de La comprensión lectora un camino al éxito:

<https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/15394/2018HortuaLaura.pdf>

Cooper. (2005). *Palabra Maestra*. Obtenido de Software como estrategia :

<https://www.compartirpalabramaestra.org/actualidad/blog/que-son-las-estrategias-de-ensenanza>

CuentaCuentos. (27 de Octubre de 2022). *El pez arcoiris_Cuentos infantiles*. Obtenido de

Archivo de vídeo: Recuperado de <https://youtu.be/wAd7e0I5hdI>

CuentosInfantiles. (27 de Mayo de 2017). *Cuentos Infantiles: La ratita presumida*. Obtenido de

Archivo de video: recuperado de https://youtu.be/JEL-11YEA_M

Educacion, M. d. (2021). *Derechos Basicos de Aprendizaje PDF*. Obtenido de Derechos basicos de Aprendizaje:

https://wccopre.s3.amazonaws.com/Derechos_Basicos_de_Aprendizaje_Transicion.pdf

Educativas, I. (5 de Septiembre de 2019). *40 Ejercicios de comprensión lectora para grado primero*. Obtenido de 40 Ejercicios de comprensión lectora para grado primero:

<https://www.imageneseducativas.com/40-ejercicios-de-comprension-lectora-para-primaria-y-primer-grado/>

Gonzales. (2016). Obtenido de Apps Educativas Hamonedna:

<https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/1285/hamonedna2017.pdf?sequence=1>

Hernandez. (04 de 09 de 2018). *Margisterio*. Obtenido de Estrategias de enseñanza .

Home, C. (3 de Abril de 2020). *Pinocho: La Pelicula*. Obtenido de Archivo de vídeo :

Recuperado de https://youtu.be/cpkPs4C9fQc?list=PLGd0F_-nLcf6sztGWcHAHLSJ1jHQdD06-

Infantil, E. R. (13 de Diciembre de 2014). *La Patita Lulú - Las Canciones del Zoo 2*. Obtenido de Archivo de vídeo: Recuperado de <https://youtu.be/53ePiCirfvk>

Infantil, G. (22 de Febrero de 2018). *Uga la tortuga | Cuento infantil para fomentar el esfuerzo y la perseverancia en los niños*. Obtenido de Archivo de vídeo: Recuperado de <https://youtu.be/0Y73OAGJUw>

Infantil, R. (10 de Diciembre de 2016). *El Baile de los Animales - Las Canciones del Zoo 3*. Obtenido de Archivo de video: Recuperado de <https://youtu.be/HRs7Dfxl2-c>

Jarque, J. (2018). *Pin de actividades e instrucciones*. Obtenido de Refuerzo_Lengua Castellana : <https://www.pinterest.es/pin/687010118149994518/>

Juego, C. (24 de Julio de 2012). *Soy Una Taza*. Obtenido de Archivo de video : Recuperado de <https://youtu.be/cgEnBkmcpuQ>

Juegos Infatiles . (s.f.). Obtenido de Juegos Infatiles : <https://juegosinfantiles.bosquedefantasias.com/>

Kids, C. (22 de Junio de 2018). *Dios Esta Aquí*. Obtenido de Archivo de vídeo : Recuperado de <https://youtu.be/6JeeoQQQ0o>

Lucille, L. (s.f.). *Material para trabajar la descripción* . Obtenido de Material para trabajar la descripción: <https://www.pinterest.com.mx/pin/531495193532090265/>

Maikarelis. (2019). *Maikarelis*. Obtenido de Uso de las computadoras:

<https://sites.google.com/site/maikarelis/importancia-de-la-computadora-en-la-educacion-integra>

- María. (4 de Mayo de 2021). *Tarjetas percepción visual para niños: Relación parte – todo*.
Obtenido de Tarjetas percepción visual para niños: Relación parte – todo:
<https://www.actividadesdeinfantilyprimaria.com/2021/05/04/tarjetas-percepcion-visual-para-ninos-relacion-parte-todo/>
- Martínez, B. (3 de Marzo de 2016). *Rezar la oración al Ángel de la Guarda - 6 recursos educativos para niños*. Obtenido de Guía infantil :
<https://www.guiainfantil.com/educacion/religion/como-rezar-al-angel-de-la-guarda-6-recursos-educativos-para-ninos/>
- Montalvo, M. R. (2 de Abril de 2021). *ORACIÓN DE LA MAÑANA PARA NIÑOS. APRENDO EN CASA*. Obtenido de Archivo de video : Recuperado de <https://youtu.be/jLqGb4JD1L4>
- Moravec, C. &. (2011). *Aprendizaje Invisible*. Obtenido de Apps Educativas:
<https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/1285/hamonedna2017.pdf?sequence=1>
- Nacional, M. d. (1994). *Decreto 1860*. Bogota: MEN.
- Olivares, M. (Febrero de 2020). *Descripciones de objetos*. Obtenido de Blog de recursos:
<https://www.aulapt.org/wp-content/uploads/2020/02/descripciones-objetos.pdf>
- Programation.net. (28 de 11 de 2021). *Programation.net*. Obtenido de Autoplay media 8.
- Ramirez, R. A. (2000). Dificultades de aprendizaje de la lectura y la escritura. *Educere*.
- Riquelme, I. (9 de Julio de 2020). *Compresión lectora para niños*. Obtenido de Archivo de vídeo : Recuperado de <https://youtu.be/G1Q7XGA8SWs>
- Sanval, M. (1 de Agosto de 2018). *YO TENGO UN AMIGO QUE ME AMA*. Obtenido de Archivo de video : Recuperado de <https://youtu.be/xANd8bERXh4?list=RDxANd8bERXh4>
- Solé, I. (2017). *Desarrollo Gamboa Pulido*. Obtenido de Desarrollo Gamboa Pulido:
https://repositorio.upch.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12866/3717/Desarrollo_Gamboa_Pulido_Maria.pdf?sequence=1&isAllowed=y#:~:text=Isabel%20Sol%C3%A9%20refiere

%3A%20E2%80%9CLeer%20es,del%20texto%20que%20pretendemos%20comprender%20E2%80%9D.

Solé, M. (1992). *Faculta de educación* . Obtenido de Faculta de educación:

https://repositorio.upch.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12866/3717/Desarrollo_Gamboa_Pulido_Maria.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Studio, C. (11 de Mayo de 2017). *El Baile del Sapito - Las Canciones Dela Granja*. Obtenido de Archivo de video : Recuperado de <https://youtu.be/mrxTQZW9b08>

Studio, C. (11 de Mayo de 2017). *El Baile del Sapito - Las Canciones Dela Granja*. Obtenido de Archivo de vídeo : Recuperado de <https://youtu.be/mrxTQZW9b08>

Susana. (22 de Enero de 2020). *Pinterest*. Obtenido de Comprensión Lectora: Recuperado de <https://www.pinterest.es/pin/604960162467476725/>

Tv, M. d. (14 de Julio de 2019). *Oraciones para niños_Papito Dios_Cap 1_Oración por la familia*. Obtenido de Archivo de vídeo : Recuperado de <https://youtu.be/04wR7AvQPpw>

Vargas, R. (2017). *Kerwa Repositorio*. Obtenido de Importancia de la Computadora: <https://www.kerwa.ucr.ac.cr/handle/10669/23731>

VideoClip. (21 de Noviembre de 2019). *Pica-Pica - Cuando Yo A La Selva Fui*. Obtenido de Archivo de vídeo: Recuperado de <https://youtu.be/EBmn5MWOHJk>

Viviana, N. (02 de 07 de 2013). *Gestiopolis*. Obtenido de Uso del software educativo en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Anexos

Anexo A: Lista de estudiantes. Grado primero



**REPUBLICA DE COLOMBIA SECRETARIA
DE EDUCACIONE DEPARTAMENTAL
ESCUELA NORMAL SUPERIOR MARÍA AUXILIADORA
SAN ANDRES SANTANDER**



Director de Curso	RUTH BAUTISTA HERRERA	Curso	PRIMERO 1	Sede	ESCUELA ANEXA	Jornada	UNICA	Periodo	CUARTO
No	Estudiante								
1	BAUTISTA ORTEGA LIAM ANDRES								
2	BOHORQUEZ MARTINEZ DIANA ISABELLA								
3	CARVAJAL MORGADO ZARETH DANIELA								
4	FERNANDEZ MORENO KENYERVY YORGENIS								
5	FLOREZ JEREZ SARA LUCIA								
6	GUERRERO BLANCO VALERY JULIANA								
7	HERRERA ROA MARIA ANTONELLA								
8	JAIMES RAMIREZ SHAROL STEFANY								
9	JAIMES SANTOS MARBEL CAMILA								
10	LOZANO ALVARADO MARLY FERNANDA								
11	LUNA JEREZ DYLAN MATHIAS								
12	MARTINEZ BRITO SANTIAGO EMMANUEL								
13	MARTINEZ DEHOYES ANETTE NAYARI								
14	MARTINEZ QUITIAN ELIAN MANUEL								
15	MEDINA RIVERA JEISON FABIAN								
16	ORDUZ HERRERA MARIA FERNANDA								
17	RIVERA MORENO ANGEL DANIEL								
18	SANTOS ALVARADO JOSE RODOLFO								
19	SUAREZ VIERA MARTIN ESTEBAN								
20	TARAZONA CORZO ANNIE YLITHZ								
21	TORRES MENDOZA SARETH ELIANA								
22	TORRES RAMIREZ MELVIN SANTIAGO								
23	VELASCO TREJO DARIANNY GUADALUPE								
24	VERA DURAN IVAN MATHIAS								

Anexo B: Encuesta Inicial

La presente encuesta tiene como finalidad recolectar información sobre la interpretación con la lectura de diferentes textos. Realiza la lectura y luego responde las preguntas:

Afirmaciones:	NO		SI	
	F	%	F	%
1. Comprende adecuadamente el contenido de los textos leídos por el docente.				
2. Interpreta el contenido de los textos a partir de sus imágenes.				
3. Interpreta adecuadamente los contenidos de textos en video y audio libros.				
4. Predice a partir del título y sus imágenes el contenido del texto.				
5. Comprende el contenido del texto y lo relaciono con sus conocimientos.				
6. Parafrasea el texto y lo representa según su interés.				
7. Interpreta situaciones, personajes, imágenes en diferentes tipos de textos.				
9. Has comprendido textos en un software educativo.				
10. Te gustaría interpretar textos con el software educativo intensamente.				

Anexo C: Instrumentos De Observación Directa Participante

Institución Educativa:

Escuela Normal Superior María Auxiliadora sede 01 Escuela Anexa

Grado: 1°

Observadores:

- Lucy Maidelin Delgado Lozano
- Francly Yulieth Delgado Sepúlveda

- Angie Daniela Jerez Carvajal

Objetivos:

- Recolectar y analizar la información relacionada con el mejoramiento de la comprensión lectora, a partir del software educativo.
- Valorar los conocimientos de los estudiantes en cuanto a la comprensión lectora, mediante la aplicación del instrumento de observación directa.

Aspectos por observar**Indicadores De Desempeño Para Medir La Variable Dependiente**

Escala de medición de indicadores de desempeño para operacionalizar la variable dependiente, (La Comprensión Lectora); con las siguientes escalas de medición:

Escala Ordinal: (Siempre, casi siempre, algunas veces y nunca)

Escala cardinal:

- Siempre 4.7 a 5.0
- Casi siempre: 4.2 a 4.6
- Algunas veces: 3.2 a 4.1
- Nunca: 0.0 a 3.1

Indicador 3

Mejora la capacidad de los estudiantes a través del software educativo para comprender diferentes textos tales como:	Siempre		Casi siempre		Algunas veces		Nunca	
	F	%	F	%	F	%	F	%
• Cuentos								
• Fábulas								
• Leyendas								
• Historietas								
• Recetas								

Indicador 4

A partir del software educativo comprende e interpreta textos como:	Siempre		Casi siempre		Algunas veces		Nunca	
	F	%	F	%	F	%	F	%
• Descriptivos								
• Narrativo								
• Instructivo								

Indicador 5

A partir del software interpreta textos con los procesos:	Siempre		Casi siempre		Algunas veces		Nunca	
	F	%	F	%	F	%	F	%

• Lectura literal									
• Lectura inferencial									
• Lectura crítica intertextual									

Indicador 6

Comprender e interpretar diferentes textos cuando utiliza estrategias de lectura:	Siempre		Casi siempre		Algunas veces		Nunca	
	F	%	F	%	F	%	F	%
• Antes								
• Durante								
• Después								

Indicador 7:

Comprende imágenes, letras, objetos, personajes que encuentra en distintos tipos de textos, tales como:	Siempre		Casi siempre		Algunas veces		Nunca	
	F	%	F	%	F	%	F	%
• Narrativo								
• Descriptivo								
• Instructivo								

Indicador 8:

En la comprensión de textos utiliza estrategias de:	Siempre		Casi siempre		Algunas veces		Nunca	
	F	%	F	%	F	%	F	%
• Muestreo								
• Predicción								
• Inferencias								
• Verificación								
• Autocorrección								

Indicador 9:

Utiliza recursos educativos tales como:	Siempre		Casi siempre		Algunas veces		Nunca	
	F	%	F	%	F	%	F	%
• Materiales convencionales: impresos, materiales manipulativos								
• Materiales audiovisuales: video beam, computador								
• Materiales tecnológicos: software, computador								

Indicador 10:

