UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTÍN AREQUIPA

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

LA REALIDAD VIRTUAL EN EL DESARROLLO DE LOS HÁBITOS LECTORES EN ESTUDIANTES DE SEGUNDO GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR SAN FRANCISCO DE SALES

Tesis presentada por la bachiller
Estefany Chavez Helaconde
para optar el Título de Licenciada en Educación,
especialidad: Educación Primaria
Asesora: Dra. Betsy Carol Cisneros Chavez,

Arequipa - Perú
2019

Agradecimiento

La vida es hermosa y una de las características es disfrutar con quienes amamos, pero también poder ser ayudados, por ello quiero agradecer a mis amigos y a mi familia, que estuvieron presentes y apoyándome durante la realización y desarrollo de esta tesis, agradezco también aquellos que realizaron aportes.

El desarrollo de la tesis no fue tarea fácil, pero lo que si puedo afirmar es que durante este tiempo aprendí y disfrute cada momento.

Estefany

Dedicatoria

Dedico este trabajo con mucho cariño a mi familia , mis padres Carlos y María, quienes me forjaron como una persona de bien; muchos de mis logros se los debo a ellos, también a mis hermanos karla y Jesús por brindarme el apoyo y siempre decirme que todo se puede en esta vida y que nada es inalcanzable.

Estefany

Resumen

Este trabajo presenta una nueva alternativa para mejorar los inicios del hábito lector, utilizando una aplicación móvil con realidad virtual. Uno de los desafíos que tiene el ministerio de educación es mejorar nuestros hábitos lectores y lograr fortalecer nuestras capacidades .Por ello se utilizo este nuevo recurso tecnológico en el área de comunicación que permite visualizar escenas en 3D con realidad virtual siendo más interactivo y motivador para los estudiantes.

El presente trabajo de investigación denominado "LA REALIDAD VIRTUAL EN EL DESARROLLO DE LOS HÁBITO LECTORES EN ESTUDIANTES DE SEGUNDO GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR SAN FRANCISCO DE SALES DEL DISTRITO DE CERRO COLORADO, AREQUIPA 2019", fue realizado con el objetivo de demostrar que la realidad virtual permite generar un inicio de hábito lector en los estudiantes de segundo grado de primaria; es decir que se desarrollo en un contexto escolar con estudiantes del nivel de educación primaria.

Consiste en una investigación de tipo experimental con un nivel de investigación aplicada y de diseño cuasi-experimental donde se implemento 12 sesiones de aprendizaje incluyendo la realidad virtual. Se evaluó la variable dependiente mediante la aplicación de un pre-test y un pos-test, este cuestionario consta de tres dimensiones deseo,capacidad y conocimiento .El instrumento fue validado por expertos y sometido a la prueba de confiabilidad de shapiro-wilks utilizando la prueba estadística de t de student para comparar los resultados del pre-test y el post-test, a muestra en la investigación fue de 25 estudiantes, llegado a la conclusión que en el pre-test un 16.00 %se encuentra en el nivel alto y un 76.00 % se encuentra en nivel bajo, para el pos-testel 88.00 % subió al nivel alto y en el nivel bajo se encontró en un 12.0 % nadie se encontro en el nivel muy alto y muy bajo .Considerando el nivel de confianza del 95 % y un margen de error del 5 % (0.05).

Las conclusiones de la investigación nos indican que el uso de la realidad virtual favorece significativamente el desarrollo del hábito lector.

Palabras Clave: Realidad Virtual, Hábito lector.

Abstract

This work presents a new alternative to improve the beginnings of the reading habit, using a mobile application with virtual reality. One of the challenges that the ministry of education has is to improve reading habits and strengthen them, improving their skills and knowledges. That is why this new technological resource is used in the area of communication that allows visualizing 3D scenes with virtual reality, being more interactive and motivating for students.

The present research work is called THE VIRTUAL REALITY IN THE DEVELOPMENT OF THE READING HABITS IN SECOND GRADE STUDENTS OF THE EDUCATIONAL INSTITUTION PARTICULAR SAN FRANCISCO DE SALES OF THE DISTRICT OF CERRO COLORADO, AREQUIPA 2019, was carried out with the aim of virtual reality allows generating a beginning of reading habit in second grade elementary students; that is to say, it was developed in a school context with students of the primary level.

It consists of an experimental research, with a level of applied research and quasi-experimental design, where 12 learning sessions were implemented including virtual reality, where the dependent variable was evaluated by applying a pre-test and a post -test, this questionnaire consists of three dimensions desire, ability and knowledge. The instrument was validated by experts and submitted to the shapiro-wilks reliability test using the student's t-test to compare the results of the pre-test and the post-test, a sample in the research was 25 students, concluded that in the pre-test 16.00 % is at the high level and 76.00 % is at the low level, for the post-test 88.00 % rose to the high level and at the low level was 12.0 % nobody found the level very high and very low. Considering the confidence level of 95 % and a margin of error of 5 % (0.05).

The research findings indicate that the use of virtual reality significantly favors the development of the reading habit.

Keywords: Virtual reality, educational software, reader habit.

Introducción

En la actualidad nos hemos dado cuenta que la tecnología a tomado gran interés en la sociedad. Debido al aumento de la población y que cada uno de ellos posee un teléfono inteligente a llevado a las tecnologías a tener un rápido desarrollo, también podemos observar el gran interés de incorporar la tecnología en la educación.

La realidad virtual es una herramienta tecnológica emergente en el tema educativo, tanto como la enseñanza con el móvil. El sistema educativo viene incorporando nuevas herramientas que acerquen a los alumnos a los nuevos conocimientos de forma dinámica, lúdica ,sencilla y llamativa siempre con un propósito a su aprendizaje. Incentivando a explotar su imaginación y ser más participativos de este modo se deben adaptar los contenidos al Diseño Curricular.A lo largo de los años se pueden observar diferentes formatos de lectura en distintas plataformas , como las lecturas interactivas.En la actualidad la Realidad Virtual (RV) nse ha incorporando poco a poco en el tema educativo aplicado en distintas áreas .En los últimos años se realizaron y analizaron diferentes investigaciones ; no obstante el conocimiento y la aplicabilidad de esta herramienta digital en los hábitos lectores se encuentra aún emergente en el campo de la didáctica.

Haciendo uso de la tecnología en el aprendizaje el estudiante será un ente activo que utilizara sus conocimientos previos para construir los nuevos. Cuando el estudiante realiza una lectura ,debe interpretar o comprender partes del texto al no conocer algunos significados de las palabras y contextualizar la lectura en su mayoría genera el desinterés en la lectura.

Por otro lado La Oficina de Medición de la Calidad de los Aprendizajes (UMC) de la Secretaría de Planificación Estratégica del Ministerio de Educación (MINEDU) tiene entre sus funciones,el diseño e implementación de las evaluaciones de logros de aprendizaje de los estudiantes de Educación Básica a nivel nacional, según los resultados en Lectura mostraron que casi el 14% de las Instituciones Educativas evaluadas presentan un cambio grande en la medida promedio en comparación con el cambio observado a nivel nacional. Este porcentaje es prácticamente idéntico al observado cuando se analizaron los datos de las pruebas ECE 2016, comparados con las prueba ECE 2015, en cuanto a lectura [MINEDU, 2019b].

En 2 grado de primaria la EM 2018 evaluó el área de Comunicación . Los aprendizajes evaluados en esta área deberían ser desarrollados por todos los estudiantes del país al finalizar el III ciclo de la Educación Básica Regular y los resultados en lectura se evaluaron según los desempeños, que son clasificados en tres niveles logro, inicio, proceso y satisfactorio estos datos nos dan muestran que en comparación del año 2016 al 2018 no hubo un avance significativo en las pruebas tomadas en el 2016 en lectura los estudiantes se encontraban en inicio 6,3%, en proceso 47.3% , satisfactorio 46,4% en el 2018 se encontraron en inicio 5.8%, en

proceso 56,4 % y satisfactorio 37,8 % .Por ello es importante que los maestros brinden oportunidades para que los estudiantes lean distintos tipos de textos y géneros , con diferentes formatos, temas, extensiones, propósitos y funciones comunicativas. De esta manera, se propicia que los estudiantes aprendan nuevos contenidos y formas de leer que ayudan a fomentar un hábito lector,en el inicio de la etapa escolar [MINEDU, 2018].

En la presente investigación se propone desarrollar los hábitos lectores de los estudiantes de segundo grado de primaria ,donde se identifico el bajo interés de los niños de esta nueva generación por la lectura productiva siendo la lectura un pilar importante para el desarrollo de las distintas habilidades (seleccionar, localizar información, inferir, interpretar y reflexionar sobre el contenido y la forma de los textos) . De esta manera se propone utilizar un software educativo realizado en los programas de Unity y vuforia el software creado ayudara a los estudiantes a estar motivados y realizar las lecturas con placer y entusiasmó generando los inicios de un hábito lector. Donde se visualizaran parte de las escenas de la historia con ayuda de las gafas y Realidad Virtual donde el estudiante contextualizara la historia, presentando algunos personajes o partes de las escenas generando hipótesis sobre la lectura, despertando interés de los estudiante en como iniciara la lectura o como finalizara la lectura logrando desarrollar los inicios de su hábito lector a temprana edad.

La autora

Índice general

Resumen . . . III
Abstract . . . IV
Introducción . . . V
Índice . . . VII
Lista de Figuras . . . IX
Lista de Tablas . . . IX

I Marco Teórico **1**
1.1 Antecedentes . . . 1
1.2 Realidad Virtual . . . 3
1.2.1 Tecnologías de la información y la comunicación TIC . . . 3
1.2.2 E-learning . . . 4
1.3 El hábito lector . . . 14
1.3.1 ¿Qué es leer? . . . 14
1.3.2 Lectura . . . 15
1.3.3 Hábito . . . 23
1.3.4 Hábito lector . . . 23
1.3.5 Competencias del área de comunicación . . . 29

II Marco Metodológico **32**
2.1 Determinación del problema . . . 32
2.2 Problemas de la investigación . . . 33
2.2.1 General: . . . 33
2.2.2 Especifico: . . . 33
2.3 Justificación de la investigación . . . 33
2.4 Objetivos de la investigación . . . 34
2.4.1 General: . . . 34
2.4.2 Especifico: . . . 34
2.5 Hipótesis . . . 35
2.6 Variables de la investigación . . . 35
2.7 Indicadores de la investigación . . . 35
2.8 Metodología . . . 36
2.8.1 Enfoque de la investigación . . . 36
2.8.2 Nivel de la investigación . . . 36
2.8.3 Tipo de investigación . . . 36
2.8.4 Diseño de la investigación . . . 36
2.8.5 Técnica de la investigación . . . 36
2.8.6 Instrumento de la investigación . . . 36
2.9 Análisis e interpretación de resultados . . . 37
2.10 Población Censal . . . 37

2.11 Técnicas para el análisis de datos 37
2.12 Presentación de resultados de la investigación 37
2.13 Resultados 39
2.13.1 Resultados de la dimensión deseo: 40
2.13.2 Resultados de la dimensión conocimiento : 42
2.13.3 Resultados de la dimensión capacidad: 44
2.13.4 Resultado de hábito lector: 46

III Programa de intervención **49**
3.1 Denominación 49
3.2 Justificación 49
3.3 Objetivo 50
3.4 Beneficiarios 50
3.4.1 Planificación de las actividades 50
3.4.2 Cronograma 50
3.5 Materiales y Recursos 50
3.5.1 Plataformas y servicios: 51
3.5.2 Selección lecturas: 51
3.5.3 Selección de modelos en 3D: 52
3.5.4 Arquitectura de la aplicación 52
3.5.5 Uso de la aplicación 53
3.5.6 Descripción de la aplicación: 54
3.6 Presupuesto 55

Conclusiones

Sugerencias

Referencias Bibliográficas

Anexos

Índice de figuras

I.1 Realidad virtual 9
I.2 Google Cardboard 14
I.3 Dimensiones 29
I.4 competencia 30

II.1 Resultados de la dimensión de deseo 40
II.2 Resultados de la dimensión conocimiento 42
II.3 Resultados de la dimensión de capacidad 44
II.4 Resultado de hábito lector 46
II.5 Imagen de las pruebas, fuente: propia 48

III.1 Arquitectura de la aplicación. 52
III.2 Árbol de decisiones de un cuestionario 2D. 53
III.3 Árbol de decisiones de un cuestionario 3D. 53
III.4 (a). Panorama virtual, (b) Panorama externo de las 3 dimensiones 53
III.5 Lectura. 54
III.6 Cuestionario. 54
III.7 Resultado. 54
8 Matriz de consistencia 64
9 validación 65
10 Cuestionario 66

Índice de cuadros

II.1 Variable hábito lector 35
II.2 Tabla de baremo 37
II.3 Población y muestra 37
II.4 Resultados de la dimensión deseo 40
II.5 Resultados de la dimensión conocimiento 42
II.6 Resultados de la dimensión capacidad 44
II.7 Resultados de los Hábitos lectores 46

CAPÍTULO I

Marco Teórico

1.1. Antecedentes

Ariston Harianto en su investigación “Reinforcing Youth Reading Habits Through Text-Based Games” propone un juego basado en textos utilizando videojuegos,que mejoraran el hábito lector de los participantes. Con la disponibilidad de los teléfonos inteligentes y tabletas, se observo que la mayoría de los jóvenes hoy en día prefieren usar sus teléfonos inteligentes en lugar de leer libros de papel físico; sino de lectura digital,se observo varios puntos de importancia .El carácter debe ser fácil identificarse y la historia debe ser lo suficientemente interesante como para que el jugador se sumerja en el juego y por lo tanto con ganas de explorar y descubrir más.El diseño que se utilizo tuvo múltiples finales, cada jugador que ha completado un cierto camino ahora puede probar un camino diferente en el juego, la experiencia de una historia y opciones diferentes los motiva mas a seguir leyendo y concluir el texto.Se concluye que los juegos basados en texto pueden proporcionar un impacto significativo como un medio de aprendizaje y directamente mejorar los hábitos de lectura entre los jóvenes[Harianto et al., 2015].

Pei-Luen Patrick Rau en su investigación ”Lectura rápida en realidad virtual y realidad aumentada ”propone que el rendimiento de lectura en Realidad Virtual (VR) y Realidad aumentada (AR) puede ser diferente al de una pantalla de escritorio tradicional, porque la lectura y el rendimiento generalmente depende del dispositivo que muestra los textos,las personas,solían leer más lento en la pantalla que en el papel, es por ello que esta investigación concluye que el tiempo de respuesta para responder preguntas de opción múltiple en Realidad Virtual (VR) y Realidad aumentada (AR) es aproximadamente un 10 % más largo que en LCD con ambas Velocidades de lectura normales y rápidas. Los diseñadores de programas de Realidad

Virtual (VR) y Realidad Aumentada (AR) deberían dar a los usuarios un 10% más de tiempo para responder a los mensajes de texto. Procesando tareas, en comparación con esos programas para PC, para hacer la dificultad equivalente. Los usuarios de aplicaciones Realidad Virtual (VR), Realidad Aumentada (AR) también deben ser consciente de esta diferencia. Por ejemplo, los maestros deberían dar a los estudiantes un 10% más de tiempo si se les aplican exámenes u otras tareas de procesamiento de texto administrado a través de Realidad Virtual (VR) o Realidad Aumentada (AR). Nos indica que los estudiantes quedaron animados en utilizar esta nueva tecnología [Rau et al., 2018].

El autor Rosnani Ismail en su proyecto "Percepción de los estudiantes en el uso de un dispositivo de realidad virtual en el aula de ingles ", nos indica que los estudiantes tienen percepciones positivas al usar el dispositivo de realidad virtual en el aula de inglés. Percibido la utilidad de usar un dispositivo de realidad virtual, se indica como más importante la facilidad de uso percibida. Esto implica que Los estudiantes deben ser informados sobre los beneficios de usar la realidad virtual, cómo puede agregar los valores en el lenguaje. Aprendizaje y efectos a largo plazo que pueden lograr. Sin embargo, el elemento de facilidad de uso no debe ser pasado por alto. Las instrucciones bien preparadas, el plan de la lección y la orientación son necesarios para que se sientan bien. Cómodo con la nueva tecnología. Estos dos elementos eventualmente crearán una actitud positiva y la intención de usar Realidad Virtual (RV)[Majid et al.,].

El autor Ahmed Elmezeny en su proyecto "Contar una historia inmersiva en 360 grados vídeos: un análisis de interacción entre la narrativa y técnica de inmersión" nos indica que los vídeos de 360 grados, estan basados en aspectos espaciales de inmersión y incluye un juego de inmersión temporal y emocional. Además de presentar vistas panorámicas, este formato de vídeo es capaz de involucrar al espectador en la narrativa a través de diversos aspectos técnicos. Estas medidas, cuando se utiliza en combinación con elementos narrativos específicos, pueden incitar a una mayor respuesta de los espectadores en comparación con el formato de vídeo tradicional. Si se utiliza en el contexto correcto. La historia se desarrolla a su alrededor. Los eventos tienen lugar desde la perspectiva y posición de la cámara, que es similar a los formatos tradicionales de vídeo lineales como programas de televisión o películas. Sin embargo, los espectadores tienen el control de su propia mirada donde se convierte en un observador activo que puede interactuar a diferencia de los vídeos tradicionales, donde el espectador no puede caminar en el entorno ni puede modificar objetos y personajes dentro de ella, el análisis que se utiliza, explora varias formas de inmersión narrativa y técnica en 360-vídeos. Además, se compara con los formatos de vídeo tradicionales (que tienen un marco y un ángulo establecidos) con los formato interactivos con Realidad Virtual(VR)[Elmezeny et al., 2018].

1.2. Realidad Virtual

En este capítulo encontraremos conceptos sobre tic,e-learning ,m-learning y realidad virtual. En la primera parte se presenstara la introducción al e-learning, sus características, las actividades y los recursos de e-learning, también encontraremos una introducción de m-learning sus características y ventajas de utilizar los móviles como modo de aprendizaje , al final todo lo relacionado a realidad virtual, conceptos características y el tipo de gafas de realidad virtual que se utilizara.

En la actualidad la tecnología se ha convertido en una herramienta fundamental en nuestras vidas .En su mayoría las personas somos incapaces de vivir sin el uso del internet. La innovación tecnológica es constante,con el tiempo los las cosas se vuelven obsoletas, es así que la realidad virtual ha ido tomando importancia. La tecnología en la sociedad actual incorpora nuevos objetivos educativos con respecto a las sociedades pasadas como el uso del internet.Hace unos años el medio para el aprendizaje se constituía por el entorno. Oscar Jerez nos indica que "la imposibilidad de materiales , los costos y el número de estudiantes motiva a utilizar al internet y la tecnología como nueva herramientas de aprendizaje"[Albiñana et al., 2016].

1.2.1. Tecnologías de la información y la comunicación TIC

Con el uso de internet en el aula, se introdujo el uso de la TIC en el proceso de enseñanza en los últimos años, el aprendizaje a través de esta herramienta a formado fuerza en los espacios educativos y se considera que es un complemento del proceso de enseñanza aprendizaje. Díaz señala que "las Tecnologías de la Información y la Comunicación, poseen herramientas poderosas, que integradas adecuadamente al currículo, pueden ser un recurso valioso para el desarrollo de aprendizajes de carácter colaborativo y de reflexión" [Díaz and Díaz, 2018],como menciona el autor, la literatura ha descrito las potencialidades de las TIC en el aprendizaje y la cognición con el desarrollo de habilidades de colaboración, análisis, síntesis y evaluación de la información también nos indica que las TIC son consideradas las herramientas para el desarrollo del e-learning, con las funcionalidades descritas- van a facilitar el escenario del aprendizaje a través de las estrategias pertinentes; las cuales permitirán el logro de capacidades cognitivas y procedimentales.El desarrollo o aporte de la tecnología en el campo educativo ha permitido que tanto estudiantes como docentes hayan adquirido nuevas estrategias para los procesos de enseñanza y de aprendizaje [Díaz and Díaz, 2018].

1.2.2. E-learning

El e-learning es una evolución de la educación a distancia tradicional cuyos orígenes se remontan a 1840, año en el que Sir Isaac Pitman comenzó a utilizar el correo postal para impartir cursos de mecanografía. Mencionaremos algunos conceptos:

E-learning es el aprendizaje mediante medios electrónicos .Los significados por separado derivan del inglés:

- e- significa electronic (electrónico). Se refiere al tipo de medio por el cual se transmite la información, lo que incluye el uso de ordenadores y redes de comunicación.
- Learning significa Aprendizaje: Se refiere al proceso de adquisición de nuevos conocimientos, habilidades y comportamientos.

Por ello, e-learninig está referido al aprendizaje por medios electrónicos: Internet, Intranet, Extranet, Satélite, Cinta de audio/video, Televisión interactiva, CD-ROM, DVD, Móvil, etc.

Por su parte Delgado define el e-learning como el diseño, desarrollo y evaluación de planes, cursos o acciones formativas desarrolladas, total o parcialmente, empleando las TIC. Además aporta la traducción literal del e-Learning como un aprendizaje electrónico y que abarca todo tipo de proceso de enseñanza-aprendizaje apoyado en el uso de estas tecnologías digitales[Delgado et al., 2018].

Manuel Area nos indica que e-learning (o de otros similares como teleformación, educación virtual, cursos on line, enseñanza flexible, educación web, docencia en línea, entre otros) es una modalidad de enseñanza-aprendizaje que consiste en el diseño, puesta en práctica y evaluación de un curso o plan formativo desarrollado a través de redes de ordenadores. Lo característico del e-learning es que el proceso formativo tiene lugar totalmente o en parte a través de una especie de aula o entorno virtual en el cual tiene lugar la interacción profesor-alumnos así como las actividades de los estudiantes con los materiales de aprendizaje [Moreira and Segura, 2009].

Para Francisco Garacía y Aantonio Miguel e-Learning, es la “formación desplegada de un dispositivo digital como un ordenador o un dispositivo móvil, con el que se intenta dar soporte al aprendizaje”, que se empleen intencionalmente con propósito formativo, en el proceso de enseñanza-aprendizaje, orientado a la adquisición de una serie de competencias y destrezas por parte del estudiante, caracterizado por el uso de las tecnologías basadas en web, la secuenciación de contenidos y actividades estructuradas según estrategias preestablecidas a la vez que flexibles, la interacción con la red de estudiantes y tutores y unos mecanismos adecuados de evaluación, tanto del aprendizaje resultante como de la intervención formativa en su conjunto, en un ambiente de trabajo colaborativo de presencia diferida en espacio y tiempo, y enriquecido por un conjunto de servicios de valor añadido que la tecnología puede

aportar para lograr la máxima interacción, garantizando así la más alta calidad en el proceso"[García-Peñalvo and Pardo, 2015].

Mientras que Candia García denomina e-lerning como la educación on-line que se desarrolla mediante operaciones electrónicas y en las redes, siendo una modalidad de la educación a distancia, que utiliza internet con todas sus herramientas tecnológicas de la información y la comunicación para realizar el proceso de enseñanza-aprendizaje [Candia García, 2016].

Para Aguilar Carlos e-learning ,según el enfoque tecnológico, es el sistema de gestión de un paquete integrado de software ,alojado en un servidor que incluye todas la herramientas necesarias para ofrecer los cursos sin necesidad de instalar un programas en el equipo del usuario[Carlos and Libertad, 2018].

Tras una definición de e-learning se establece que la modalidad de enseñanza y las actividades que pongamos en funcionamiento,deben ser acciones formativas que utilizan la Web como medio y recurso para la realización de las actividades formativas, independientemente de que también pueda utilizarse otro tipo de instrumentos como,el vídeo, la audio-conferencia, los multimedia, la televisión, etc. [Wahono, 2018]

Es el aprendizaje virtual, que utiliza la red como tecnología de distribución de la información, sea esta red abierta (Internet) o cerrada (intranet). «Los cursos de formación en red son definidos para nuestro propósito como cursos accesibles en la Web.[Cabero Almenara, 2006]

a. Componentes didácticos del e-learning

Se considera algunos componentes didácticos del e-learnig.[Soto and Miró, 2016]

- Motivación del usuario:

  La motivación del alumno para participar activamente en el proceso de formación online es clave para un aprendizaje efectivo y significativo. Todas las demás variables pueden estar bien gestionadas, pero si falta la motivación del alumno, el aprendizaje no se producirá. Por lo cual, es muy recomendable conocer cuáles son los intereses del participante y realizar todo el diseño e implementación del e-learning en función de sus intereses y motivaciones

  Los usuarios del e-learning valoran especialmente:

- Contar con retroalimentación en sus procesos de autoaprendizaje.
- Conocer cuáles fueron sus errores en las evaluaciones.
- Identificar los avances y evolución del aprendizaje.

- **Metodologías de aprendizaje:**

  Las metodologías pueden ser blended-learning, o bien de formación virtual, la cual puede darse a través de e-learning sincrónico y/o asincrónico. En el momento de realizar el diseño metodológico han de tenerse en cuenta los aportes de las tutorías virtuales a través de e-mails, los foros de discusión para compartir experiencias c con otros compañeros, las conferencias on line y los chats, que permiten respuestas de los expertos.

- **Diseño pedagógico :**
  El diseño pedagógico a aplicar en la formación on-line puede tener enfoques conductivistas, contructivistas y/o colaborativos, según los casos y las características de los usuarios y se deberá elegir entre ellos en función al participante.

- **Diseño gráfico y multimedia:**
  El usuario del e-learning requiere tener una interface amigable, interactiva y lo necesario que le permita sentir que él decide su propio ritmo de aprendizaje.

b. Ventajas y desventajas de utilizar e-learning:
Es necesario conocer las ventajas y desventajas de este, para desarrollar y adoptar este nuevo aprendizaje.[Carlos and Libertad, 2018]

Ventajas:

- Pone a disposición de los alumnos información y aplicaciones educativas diversas.
- La actualización de la información y de los contenidos es constante.
- Flexibiliza la información, independientemente del espacio y tiempo en el cual se encuentre el profesor y el estudiante.
- Facilita la autonomía del estudiante.
- Propicia la formación justo a tiempo
- Ofrece diferentes herramientas de comunicación sincroníca y asincroníca para los estudiantes y para los profesores.
- Favorece una formación multimedia.
- Facilita una formación grupal y colaborativa.

- Favorece la interactividad en diferentes ámbitos: con la información, con el profesor y entre alumnos
- Facilita el uso de los materiales, en diferentes cursos.
- En algunas aplicaciones permite que se quede registrado las actividades realizadas por los estudiantes.
- Ahorra costos y desplazamientos.

Desventajas:

- Requiere más intervención de tiempo por parte del profesor.
- Precisa unas mínimas competencias tecnológicas por parte del profesor y de los estudiantes.
- Requiere que los estudiantes tengan habilidades para el aprendizaje autónomo.
- Requiere más trabajo que lo convencional.

c. M Learning

Es un termino utilizado para el uso de dispositivos móviles de comunicación: ordenadores portátiles ,PDAs, teléfonos móviles con acceso a internet , Tablet, pc,etc. Existen numerosas deficiniones sobre mlearning:

Manuel Area lo define el m-Learning como: Cualquier tipo de aprendizaje que ocurre cuando el aprendiz no está fijo en una determinada localización, o el aprendizaje que ocurre cuando el aprendiz aprovecha las oportunidades de aprendizaje ofrecidas por las tecnologías móviles. - El aprendizaje con tecnologías móviles, incluyendo el uso de dispositivos móviles dentro de aulas convencionales (i.e., PDAs). Con diferentes contextos en los que se desarrolla la vida personal.[Moreira and Segura, 2009]

Aguilar Carlos nos indica que es el proceso de aprender apoyado en un medio tecnológico, se puede referir a una educación a distancia, esto se interpreta como el aprendizaje por medio de dispositivos móviles, como tabletas o teléfonos inteligentes utilizando herramientas o aplicaciones digitales como soporte para enseñar y aprender.[Carlos and Libertad, 2018]

El aprendizaje móvil (m-learning) ofrece métodos modernos de apoyo al proceso de aprendizaje, mediante el uso de instrumentos móviles como las computadoras portátiles y las tabletas informáticas, los lectores MP3, los teléfonos inteligentes (smartphones) y los teléfonos móviles. Cabe destacar que el aprendizaje móvil, personalizado, portátil, cooperativo, interactivo y ubicado en el contexto, presenta características singulares que no posee el aprendizaje tradicional mediante el uso de instrumentos digitales. En el primero se hace hincapié en el acceso al conocimiento

en el momento adecuado, ya que a través de él puede realizarse la instrucción en cualquier lugar y en todo momento. Por eso, en tanto que un dispositivo ayuda al aprendizaje formal e informal, posee un enorme potencial para transformar las prestaciones educativas y la capacitación empresarial.[Santiago et al., 2015]

El concepto proviene de la palabra Learn que en inglés significa aprender. Pero cuando hablamos de aprendizaje hablamos de un concepto que ha evolucionado vertiginosamente en las últimas décadas. En las formas de educación tradicional,donde el aprendizaje de manera magistral dictada por el docente,los contenidos de una asignatura a un número determinado de estudiantes.El rápido crecimiento de las tecnologías de la comunicación e información la comunicación; así como la elevación del conocimiento en computación de parte de los estudiantes posibilitó la aparición de nuevas formas de educación.

En la actualidad, la tendencia es el aprendizaje móvil, o m-learning; una derivación del aprendizaje electrónico que considera una forma de aprender de manera inalámbrica o por medio del uso de internet a través del uso de dispositivos como teléfonos celulares, computadoras portátiles y computadoras portátiles en tableta (Ibídem).Siendo “aprendizaje electrónico móvil” como una metodología de enseñanza y aprendizaje que se vale del uso de pequeños dispositivos móviles, de mano que tenga alguna forma de conectividad inalámbrica.Lo que caracteriza entonces al m-learning es que se refiere a los ambientes de aprendizaje basados en la tecnología móvil, orientados a optimizar un aprendizaje , apoyado en la tecnología y que se puede realizar en cualquier momento y desde cualquier lugar.

Realidad virtual

El término Realidad Virtual”se asocia con las imágenes que se encuentran en tres dimensiones generadas por un ordenador y con la interacción de los usuarios con este ambiente gráfico. Ello supone la existencia de un complejo sistema electrónico para proyectar espacios visuales en 3D y para enviar y recibir señales con información sobre la actuación del usuario, quien, con un sistema de este tipo, puede sentir que se encuentra inmerso en un ”mundo virtual”.[Hilera et al., 1999]

También encontramos que la realidad virtual (VR) es una tecnología que permite a los usuarios pasar la interacción de entornos virtuales. simulado por computadora (entorno simulado por computadora), entorno emulado de área o imaginación ambiente. En general, el entorno de realidad virtual presenta una experiencia visual en una pantalla de computadora o un espectador estereoscópico. Algunas simulaciones incluyen información adicional como el sonido a través de Altavoces o auriculares. A través de auriculares o parlantes, los usuarios pueden sentir y escuchar el sonido realista.[Maulana and Khansa, 2019]

Según la RAE nos indica que Representación de escenas o imágenes de objetos producida por un sistema informático, que da la sensación de su existencia

real".[ESPAÑOLA, 2018]

Se pueden encontrar muchas definiciones de realidad virtual, pero una de las más completas es la que propuso A. Rowell que nos dice que:

"La Realidad Virtual es una simulación interactiva por computador desde el punto de vista del participante, en la cual se sustituye o se aumenta la información sensorial que recibe".[Moreno et al., 2013]

Para Navarro Araujo la realidad virtual (RV), se puede definir como una estructura informática que genera un ambiente simulado o artificialmente tridimensional (3D), que imita la realidad. La realidad virtual (RV) presenta un convincente interfaz que permite al usuario interactuar con el entorno generado por computadora en una forma naturalista. A través de gráficos por computadora 3D a través de avanzados dispositivos de entrada y salida, los usuarios creen que realmente perciben información sensorial y eso es similar a la del mundo real.[Araujo and Kiara, 2018]

Se puede considerar que un sistema de realidad virtual es una base de datos interactivos capaz de crear una simulación que implique a todos los sentidos, generada por un ordenador, explorable, visualizable y manipulable en "tiempo real" bajo la forma de imágenes y sonidos digitales, dando la sensación de presencia en el entorno informático.[Avendaño Rodríguez and Hernández Perilla, 2018]

En la figura I.1 se muestra como se utiliza las gafas de realidad virtual.

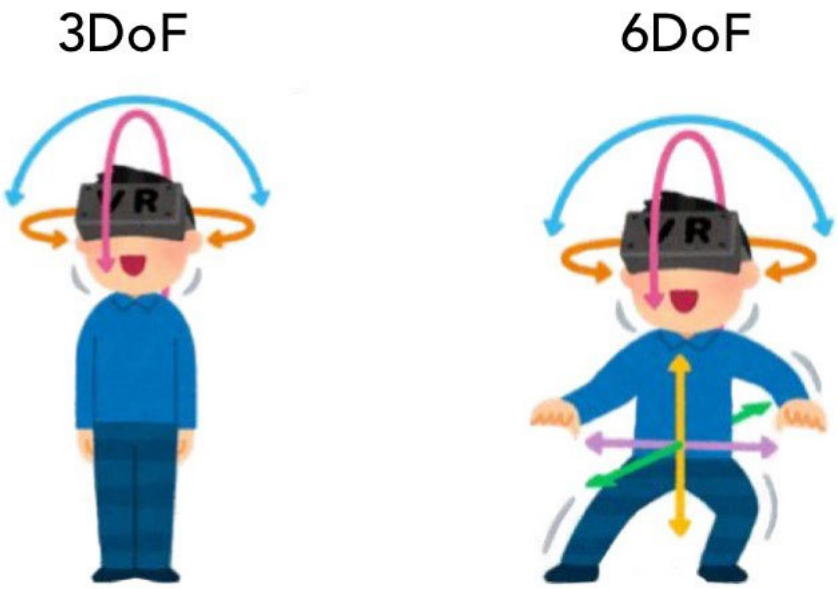


Figura I.1: Realidad virtual

1.2.2.5 Características

La realidad virtual tiene tres características fundamentales que se separan en las siguientes animaciones.

- **Posibilidad de tiempo real:** Permite al usuario moverse con libertad en las escenas o espacio.
- **Inmersión:** Permite al usuario perder el contacto con la realidad exterior para sumergirse únicamente con los estímulos del mundo virtual.
- **Interacción con los elementos que los conforman:** Se realizará en el mundo virtual, a través de guantes o dipositivos de entrada.

1.2.2.2 Clasificación

Dependiendo del tipo de visualización se pude dividir en estos grupos: [Castillo Castillo, 2017]

- **Sistema Desktop de realidad virtual** Nos permite interactuar en un entorno 2D y 3D a través de un monitor.A este grupo pertenecen todos los videojuegos de PCs y consolas.La persona ve la imagen en primera persona.
- **Realidad virtual en segunda persona**

  El usuario se ve así mismo dentro de la escena puede ver su reflejo o dentro del ambiente virtual, con lo que se induce la sensación de presencia del usuario.
- **Sistema de telepresencia**

  Consta de cámaras y dispositivos que están conectados a un control remoto donde se realiza la manipulación de robots a distancia mientras el usuario se encuentra en forma virtual. Se le conoce también como realidad mixta donde se combinan los elementos reales con los virtuales que constituye un aspecto que puede ser de gran importancia para, ya que permite al ser humano llegar a sitios peligrosos sin necesidad de correr riegos o realizar acciones físicamente imposibles para cualquier operario. [Checa et al., 2009]
- **Sistemas de inmersión en la realidad virtual** Cuando el usuario se sumerge completamente al mundo virtual a través de sistemas visuales con sensores de posición y movimiento.Permiten que el usuario pueda sentirse "sumergido.[en] el interior del mundo virtual. Estos sistemas de inmersión se encuentran generalmente equipados con un casco-visor que contiene dos pantallas miniaturas coordinadas para producir visión estereoscópica y recursos acústicos de efectos tridimensionales donde el usuario se siente inmerso en su totalidad en el mundo virtual. [Checa et al., 2009]

[Ltd,]

1.2.2.3 Elementos

Rodriguez, propone los siguientes elementos que constituyen la realidad virtual [Rodríguez, 2013] .

Simulación interactiva

Una aplicación de realidad virtual es una simulación en el sentido de que se recrea un mundo virtual que sólo existe como una representación digital en la memoria de un ordenador. El hecho de que la simulación sea interactiva es lo que distingue la realidad virtual de una animación. En una animación, al igual que en el cine, los espectadores son individuos pasivos en el sentido que no pueden alterar el contenido de las imágenes que ven: éstas han sido grabadas previamente desde un determinado punto de vista o siguiendo una determinada trayectoria. En cambio, en un sistema de realidad virtual, el usuario e convierte en un espectador activo puede escoger libremente su movimiento por la escena y, por tanto, sus acciones afectan de forma directa a las imágenes que verá. Además, el usuario puede improvisar su movimiento sobre la marcha, sin necesidad de tener que establecer un guión previo, pues el sistema de realidad virtual responderá en tiempo real (es decir, con un tiempo de respuesta despreciable) a sus acciones.

Dado que la trayectoria que seguirá el participante es imprevisible, y que hay infinitos puntos de vista diferentes, los sistemas de realidad virtual requieren tener una representación geométrica 3D del entorno virtual, de forma que puedan calcular la imagen correspondiente a un punto de vista arbitrario. Además de este modelo geométrico, los sistemas de realidad virtual también requieren utilizar algoritmos de visualización realista (algoritmos de síntesis de imágenes) para poder generar las imágenes a partir de estas representaciones digitales de la escena.

Interacción implícita

La realidad virtual utiliza la interacción implícita en contraposición a la interacción explícita o interacción clásica. En la interacción clásica, cuando un usuario quiere llevar a cabo una determinada acción (pongamos que quiere ver la parte del mundo virtual que tiene detrás) tiene que comunicar de forma explícita su voluntad al computador. Para esta tarea, el usuario utiliza el esquema de comunicación determinado por la interfaz de la aplicación, ya sea una interfaz basada en comandos o una interfaz gráfica de tipo W. I. M. P. (window-icon-menu-pointing device), que es como se denominan los sistemas basados en ventanas e íconos. En cualquiera

de estos casos, el usuario tiene que realizar un pequeño esfuerzo, para recordar o buscar el comando o el elemento gráfico asociado a la acción que quiere realizar, y debe hacer llegar al ordenador esta orden a través de los dispositivos de interacción clásica, fundamentalmente el teclado y el ratón. A pesar que de en los últimos años las interfaces gráficas en mejorado mucho la comunicación del hombre con el computador, la comunicación de acciones repetidas (como la trayectoria que quiere seguir el usuario) no deja de suponer un esfuerzo, y normalmente requiere de un cierto tiempo de entrenamiento o formación.

En cambio, en la realidad virtual el sistema captura la voluntad del usuario implícita en sus movimientos naturales. El ejemplo más claro es el control de la cámara virtual: en una sistema de realidad virtual, la cámara se actualiza en función de los movimientos de la cabeza del usuario. Si el usuario quiere ver la parte de mundo virtual que tiene detrás, no tiene que utilizar ningún comando ni mover el ratón, sino que simplemente sino que simplemente debe hacer el mismo gesto natural (girar la cabeza) que haría en el mundo real: Otro ejemplo es la interacción con los objetos de la escena. Si el usuario quiere abrir una puerta o mover un objeto, lo único que tiene que hacer es coger la puerta o el objeto y llevar a cabo con la mano los mismos movimientos que haría con un objeto real.

Como podemos ver, tanto en interacción clásica como en interacción implícita se utilizan dispositivos periféricos para la entrada de datos, pero la diferencia fundamental es la percepción que tiene el usuario de estos dispositivos. La revolución de la realidad virtual en la interacción hombre-máquina radica en que el usuario deja de percibir los dispositivos (incluso deja de percibir el propio ordenador) para pasar a interactuar directamente con los objetos de la escena. La diferencia psicológica es que el usuario deja de mirar por una ventana y pasa a estar dentro del entorno virtual.

Inmersión sensorial

La palabra inmersión tiene significados muy variados según el contexto en que se utilice, pero en realidad virtual es un concepto muy claro. Podemos definir la inmersión sensorial como la desconexión de los sentidos del mundo real y la conexión al mundo virtual. Como consecuencia, el usuario deja de percibir el entorno que le rodea y pasa a estar inmerso dentro del mundo virtual que recrea el computador en tiempo real. De los diferentes órganos de los sentidos, la vista es el que nos proporciona una mayor cantidad de información y a la vez es la que da una mayor sensación de presencia. Por este motivo, todo sistema de realidad virtual debe proporcionar estímulos adecuados como mínimo para el sentido de la vista (es decir, debe generar las imágenes correspondientes al mundo virtual), a pesar de que a menudo los sistemas de realidad virtual proporcionan también inmersión acústica. A menudo se dice que un sistema de realidad virtual crea el efecto de que los

objetos del entorno virtual existen con independencia del dispositivo de visualización. Cuando miramos un modelo en una pantalla de un computador (sin realidad virtual), claramente distinguimos que los objetos están proyectados en la superficie de la pantalla, y no tenemos ninguna sensación que estos objetos tengan una existencia material, por más realista que sean las imágenes.

En cambio, la utilización de los dispositivos de visualización de realidad virtual crea en el usuario el efecto que los objetos no están proyectados en ninguna superficie, sino que se encuentran a diferentes distancias “flotando” en el espacio que envuelve al observador, como si tuviesen existencia material propia. La clave de este proceso es la visión estereoscópica. La visión estereoscópica se basa en proporcionar dos imágenes ligeramente diferentes del mundo virtual, una por cada ojo, de forma que el sistema visual humano deduce la profundidad de los objetos a partir de las diferencias en las imágenes. La visión estereoscópica es un elemento imprescindible en todo sistema de realidad virtual, pues es el único medio para hacer que los objetos tengan una fuerte presencia espacial. La visión estereoscópica también es una herramienta muy útil para aplicaciones que no se pueden considerar de realidad virtual, ya que permite ubicar espacialmente los objetos de forma mucho más precisa, gracias a que la escena se percibe en relieve.

Gafas de realidad virtual

Google Cardboard

Los lentes están para dar la sensación de profundidad. Los campos de visión para el ojo izquierdo y derecho están delimitados por una franja de cartón separatoria en el centro de las gafas. Los cristales crean un efecto lupa, así que es bastante importante que nuestro teléfono tenga una concentración más bien alta de píxeles por pulgada para usar Google Carboard.[Mayor, 2015]

Figura I.2: Google Cardboard

Google Cardboard nos ofrece gratuitamente los patrones e indicaciones para poder crear nuestro propio visor Realidad Virtual , de una forma fácil y económica. Podemos montar nuestro visor de manera artesanal DIY, mediante impresión 3D, o bien adquirir kits ya prefabricados, u otras versiones comerciales que ofrecen diversas empresas, a precios bajos. Cualquier docente, con un visor lo wcost de estas características y un smartphon e de gama media-alta, ya tendrá en sus manos un sistema R V para poder explorar experiencias inmersivas en el aula con sus alumnos, lo que hace que la Realidad Virtual sea mucho más accesible y pueda aplicarse en ámbitos educativos de manera mucho más fácil.

1.3. El hábito lector

1.3.1. ¿Qué es leer?

Es el proceso de interacción entre el lector y el texto, proceso mediante el cual el primero intenta satisfacer los objetos que guían su lectura. Esta afirmación tiene varias consecuencias. Implica, en primer lugar, la presencia de un lector activo procesa y examina el texto. Implica,además, que siempre debe existir un objetivo que guíe la lectura,o dicho de otra forma, que siempre leemos para algo, para alcanzar alguna finalidad. El abanico de objetivos y finalidades por las que un lector se sitúa ente un texto es amplio y variado: evadirse, llenar un tiempo de ocio y disfrutar; busca una información concreta;seguir una pauta o instrucciones para realizar determinada actividad (cocinar, conocer un juego normativizado); informarse de un determinado hecho(leer el periódico, leer un libro de consulta

sobre la revolución francesa); confirmar o refutar un conocimiento previo; aplicar la información obtenida de la lectura de un texto para realizar un trabajo,etc. Una nueva implicación que se desprende de la anterior es que la interpretación que los lectores realizamos de los textos que leemos depende en gran medida del objetivo que preside nuestra lectura. Es decir, aunque el contenido del texto permanezca invariable, es posible que dos lectores, movidos por finalidades diferentes extraigan de el distinta información.[Isabel, 1992] También la autora nos indica que "Leer es mucho más que poseer un rico caudal de estrategias y técnicas. Leer es sobre todo una actividad voluntaria y placentera, y enseñar a leer debe tener esto en cuenta. Los niños y los maestros deben estar motivados para aprender y enseñar a leer".[Solé, 1993]

1.3.2. Lectura

La lectura es una acción múltiple, que une la función de reconocimiento de letras, y reglas léxicas,también de comprensión y otra de comparación ya que cuando se está leyendo se activan recuerdos de otras lecturas y comenzamos a comparar y a crear otros fundamentos propios, esto varia por cada lector según su vivencias. la lectura es la actividad que tiene que ver con el la lectura es un pensamiento de solución de problemas en los que están involucrados conocimientos previos anticipaciones y estrategias, para entender ideas implícitas y explicitas. El reconocimiento y el acceso al léxico constituyen la primera fase mas elemental .La lectura la entendemos como el dialogo de las ideas escritas de un autor y los conceptos,esquemas y actitudes de un lector. [Arroyo, 1996]

1.3.2.1. Tipología de la lectura

La tipología de la lectura es variada según las situación en la que nos encontremos, aunque en cada tipo realizamos la acción de captar la información.[Calderón et al., 2018]

- **Lectura oral:**Es la que hacemos en voz alta.
  - Tiene sentido cuando se considera como una situación de comunicación oral en la que alguien desea transmitir lo que dice un texto a un receptor determinado.
  - Tiene como objetivo no sólo conseguir una buena oralización, sino atender a la finalidad real de la lectura: la construcción del sentido.
- **Lectura silenciosa:**Es la que hacemos sin expresar de viva voz lo leído.
- La construcción del sentido del texto es siempre personal.

- Es el tipo de lectura más frecuente

La lectura silenciosa a su vez se divide subtipos diferentes que son:

a. **Extensiva** Leemos por placer o por interés, por ejemplo cuando leemos una novela, una historieta, un nuevo invento o descubrimiento.

b. **intensiva** Leemos para obtener información del texto, por ejemplo en un carta, en el periódico, una noticia, un texto hitorico.

c. **Involuntaria** Es la que realizamos cuando realizamos en las calles cuando caminamos, por ejemplo ,carteles, anuncios,etc.

Lectura selectiva: Cuando escogemos solo partes del texto,que contenga la información que necesitemos.

1. **Atenta** Cuando buscamos datos y detalles que nos interesan de la lectura, por ejemplo fechas, personajes,etc.
2. **Vistazo** Es aquella lectura que se realiza de manera supercial de manera global para comprender de que trata la lectura.

1.3.2.2. El proceso de lectura. una perspectiva interactiva

a. **Modelo ascendente(bottom up)**

Se considera que el lector, ante el texto procesa sus elementos, iniciando por las letras,palabras, frases, en un proceso ascendente, se secuencial que lleva a la comprensión del texto, porque se pude decodificar en texto.

b. **Modelo descente (top down)**

En este modelo el lector no decodifica letra por letra, sino hace uso de sus conocimiento previo y sus recursos cognitivos y establecer anticipaciones sobre el contenido del texto.Así, cuanta mas información posea el lector, necesitara menos información para interpretar el texto.También este modelo es secuencial y jerárquico pero en este caso es descendente, el texto es procesado para su verificación.

1.3.3.1. Proceso de la lectura

Para poder lograr un buen hábito lector, es importante conocer el proceso que el alumno tiene en la comprensión, para ello se debe considerar el aprendizaje de la lecto-escritura.

Se hace referencia al acto o proceso de leer, también se consideran las habilidades cognitivas que pone en juego el estudiante, se divide en las siguientes categorías.[Calderón et al., 2018]

a. **Procesos generales**

   Son propios de todo acto de lectura. Por ejemplo, y en orden de dificultad: reconocer información literal o sinónima; inferir información ausente; relacionar datos más o menos separados entre sí; discriminar datos del texto que tienen igual jerarquía o que se encuentran próximos; reconocer un fragmento que funciona como síntesis de varias informaciones puntuales; generalizar datos clave en un nuevo texto sintético, como el cuadro sinóptico; reconocer usos figurados del lenguaje, como las metáforas; analizar unidades de significado mínimas, como los afijos ("pre", "sub", etc.); anticipar el contenido del título y verificar lo anticipado.

b. **Proceso relativo a los textos específicos**

   Se refieren a las características de la lectura de ciertas clases textuales y géneros discursivos. Por ejemplo, reconocer lo explicado en una explicación científica, los subtemas en los que se organiza una descripción o las intenciones de un personaje de ficción. Si bien su ejecución no exige el conocimiento de un metalenguaje o lenguaje específico de una materia, estos procesos están asociados a la escolarización.

c. **Proceso Metalingüístico**

   Exigen centrarse en el lenguaje como tal, mediante el conocimiento de sus términos, para reconocer y designar propiedades o características de los textos y sus unidades. Por ejemplo, aplicar la denominación de "conflicto" a la parte correspondiente de un cuento o aplicar a un texto el nombre de "noticia" por la observación de su forma o su estilo.

1.3.2.5.Momentos de la lectura

Antes de la lectura

Isabel solee nos propone los siguientes momentos antes de la lectura [Solé, 1992].

Motivando:

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

Por otra parte, la motivación está estrechamente relacionada con las relaciones afectivas que los alumnos puedan ir estableciendo con la lengua escrita. Esta debería ser promovida siempre que sea posible que se aproximen a contextos de uso real, que fomenten el gusto por la lectura y que dejen al lector que vaya a su ritmo para ir elaborando su propia interpretación de situaciones .La lectura silenciosa deberían ser admiradas en la escuela, y poder considerar los conocimientos y progresos de los niños en torno a ella. Aunque muchas veces se atiende sobre todo a la presencia y funcionalidad de lo escrito en el aula, quiero insistir nuevamente en que esta vinculación positiva se establece principalmente cuando el alumno ve que sus profesores, o su familia son , valoran valoren lo que realizan.Cuando él mismo puede disfrutar con su aprendizaje y su dominio sera placentero .Promoviendo siempre En lo posible aquellas que se aproximen a contextos de uso real, que fomenten el gusto por la lectura y que dejen al lector que vaya a su ritmo para ir elaborando su propia interpretación.

Objetivos de la lectura:

Para quien los objetivos de la lectura determina cómo se sitúa un lector ante ella y la comprensión del texto. El hecho de que los buenos lectores no leemos del mismo modo cualquier texto, y que justamente un indicador de nuestra competencia reside ahí, en la posibilidad de utilizar las estrategias necesarias para cada caso en la lectura.

Leer para obtener una información precisa: Es la lectura que realizamos cuando nuestro propósito consiste en localizar algún dato que nos interesa. Este tipo de lectura se caracteriza por el hecho de que, en la búsqueda de unos datos. No podría ser de otra manera, dado que en caso contrario nuestra actuación sería muy poco eficaz.

Enseñar a leer para obtener una información precisa requiere enseñar algunas estrategias sin las cuales este objetivo no se lograría seguir. Con todo, los textos que pueden ser consultados para obtener informaciones precisas pueden ser muy variados. Podemos afirmar que este tipo de lectura se caracteriza por ser muy selectiva en la medida en que obvia gran cantidad de información como requisito para encontrar la necesaria, por su rapidez, cuando «se pasa la mirada» no es minuciosa. Como puede comprobar, el fomento de la lectura como medio para encontrar informaciones se puede aproximar a un contexto de uso real tan frecuente que ni siquiera somos conscientes de ello y, a la vez, de ofrecer ocasiones significativas para trabajar aspectos de lectura, como la rapidez, que son muy valoradas en la escuela.

Leer para seguir unas instrucciones: En este tipo de tarea, la lectura es un

medio que debe permitirnos hacer algo concreto, para lo cual es necesaria: leer las instrucciones que regulan un juego de mesa; las reglas de uso de un aparato; la receta de una tarta; las consignas para participar en un taller de experiencias, etc.

Cuando se lee con el objetivo de «saber cómo hacer...» es imprescindible que se comprenda el texto leído, y en el caso de que lo que se pretende hacer sea colectivo, además habrá que asegurar que dicha comprensión es compartida. Una ventaja innegable es que en estos casos la tarea de lectura es completamente significativa y funcional; el niño lee porque le resulta necesario hacerlo, y además se ve en la necesidad de controlar su propia comprensión. Aquí no basta con leer, sino asegurar la comprensión de lo leído.

Leer para obtener una información de carácter general:Es la lectura que tiene lugar cuando queremos «saber de qué va» un texto, «saber qué pasa», ver si interesa seguir leyendo... Cuando leemos para obtener una información general, no estamos presionados por una búsqueda concreta, ni necesitamos saber al detalle lo que dice el texto; basta con una impresión, con las ideas más generales. Podría decirse que es una lectura guiada sobre todo por la necesidad que tenga el lector de profundizar más.

Este tipo de lectura, lo utilizamos también cuando consultamos algún material con propósitos concretos; por ejemplo, si necesitamos elaborar una monografía sobre algún tema. Antes de decidirnos a leer en profundidad las obras susceptibles de ayudarnos en nuestra tarea, procuramos tener de ellas una visión amplia, y seleccionamos luego lo más acorde con nuestro propósito general. Este tipo de lectura es esencial para el desarrollo de la «lectura crítica» en la que el lector lee según sus propios intereses y propósitos formándose una impresión del texto, y sabe tanto lo que tiene que leer en relación a ellos como lo que puede obviar.

Leer para aprender:Cuando la finalidad consiste de forma explícita en ampliar los conocimientos de que disponemos a partir de la lectura de un texto determinado. Es decir que leamos para aprender y seleccionemos un texto y después de leer obtener información de los textos.

Cuando leemos para aprender, las estrategias responsables de una lectura eficaz y controlada se actualizan de forma integrada y consciente permitiendo la elaboración de significados que caracterizan al aprendizaje. Aunque leer para aprender es una finalidad en sí misma, su objetivo concreto es el aprendizaje. Es decir, que no sólo sepa que lee para aprender, sino que sepa qué se espera que aprenda concretamente.

Leer por placer: El objetivo que se busca es lógico, puesto que el placer es algo absolutamente personal, y cada uno sabe cómo lo obtiene. Así, tal vez lo único que cabe señalar es que en este caso la lectura es una cuestión personal, que no puede estar sujeta a nada más que a ella misma. En este caso, el lector podrá releer tantas

veces como sea necesario un párrafo o incluso un libro entero; podrá saltar capítulos y volver más tarde a ellos; lo que importa, cuando se trata de este objetivo, es la experiencia emocional que desencadena la lectura. Será fundamental que el lector pueda ir elaborando criterios propios para seleccionar los textos que lee, así como para valorarlos.

Leer para practicar la lectura en voz alta:En la escuela este objetivo preside con gran frecuencia, incluso a veces con exclusividad, las actividades de enseñanza de lectura.

Lo que se pretende es que los alumnos lean con claridad, rapidez, fluidez y corrección, pronunciando adecuadamente, respetando las normas de puntuación y con la entonación requerida. De hecho, todos estos requerimientos hace que incluso para el alumno lo primordial de la lectura sea respetarlos, situándose en estos casos la comprensión en un nivel secundario. Sin embargo, a los objetivos señalados el profesor suele añadir el de comprensión, con lo que es frecuente que tras una actividad de lectura colectiva en voz alta, plantee preguntas sobre el contenido del texto para evaluar si lo comprendieron.

Activar el conocimiento previo:
El tema del conocimiento previo es de gran importancia. De hecho, si usted no poseyera el conocimiento pertinente, no podría entenderlo, interpretarlo, criticarlo, utilizarlo, recomendarlo, desecharlo. Cuando un escrito ya es conocido, el lector no tiene que hacer ningún esfuerzo para comprenderlo. Si el texto está bien escrito y si el lector posee un conocimiento adecuado sobre él, tiene muchas posibilidades de poder atribuirle significado. En definitiva, parece necesario que ante la lectura, en la escuela, el profesor se plantee con qué conocimientos tiene los alumnos para poder iniciar , y que prevea que éste no va a ser homogéneo. Este bagaje condiciona enormemente la interpretación que se construye, y no es asimilable únicamente a los conceptos y sistemas conceptuales de los alumnos, sino que está constituido también por sus expectativas, intereses, vivencias, por todos los aspectos más relacionados con el ámbito afectivo, y que intervienen en la atribución de sentido a lo que se lee.

Una de las formas de poder actualizar el conocimiento de los estudiantes son :

a) Establecer predicciones sobre el texto: Para establecer predicciones nos basamos en los mismos aspectos del texto que antes hemos retenido: superestructura, títulos, ilustraciones, encabezamientos, etc. Y, por supuesto, en nuestras propias experiencias y conocimientos sobre lo que estos índices textuales nos dejan entrever acerca del contenido del texto. COOPER

b) Promover las preguntas de los alumnos acerca del texto: Nos indica que Cuando los alumnos plantean preguntas pertinentes sobre el texto, no sólo están haciendo uso

de su conocimiento previo sobre el tema, sino que, tal vez sin proponérselo, se hacen conscientes de lo que saben y lo que no saben acerca de ese tema. Además, así se dotan de objetivos propios, para los cuales tiene sentido el acto de leer. El profesor, por su parte, puede inferir de las preguntas que formulan los alumnos cuál es su situación ante el texto, y ajustar su intervención a la situación. Es importante que se tenga en cuenta que las preguntas que puedan generarse deben resultar acordes con el objetivo general que preside la lectura del texto.

Durante la lectura

Gutirrez nos propone los siguientes momemtos[Gutiérrez-Braojos and Pérez, 2012].

El lector debe ser capaz de construir una representación menta adecuada del texto escrito, recordarla y supervisar dicho proceso. Para ello,el uso de estrategias es adecuado y mas efectivo en el procesos de reconocimiento de palabras, interpretación de frases y párrafos, Tanto en la comprensión del texto. El sentido de éstas estrategias es permitir al lector resolver problemas locales, globales y de integración en la comprensión lectora y nos podemos ayudar con planteó de preguntas. También se puede enfatizar en las representaciones visuales mentales de los textos como una estrategia que permite la comprensión textual . Las estrategias de generación de preguntas, realización de inferencias y predicciones , el lector tiene que realizar nuevas preguntas y predicciones, verificar las previas, por ello, a continuación nos centramos en aquellas aún sin desarrollar. Estas son:

Identificar palabras que necesitan ser aclaradas: Los procesos de reconocimiento y comprensión de palabras hacen referencia a la capacidad de reconocer la información visual o fonológica para recuperar información de la memoria con respecto al vocabulario comprendido en el texto. En los niveles iníciales deben aprender a construir un diccionario propio que recoja definiciones de la palabras que utilizan, información contextual relacionada con cada nueva palabra, que permitan utilizar el contexto o la morfología de las palabras para deducir el significado de una palabra. Parafrasear y Resumir entidades textuales: Releer una parte confusa del texto, es una estrategia de corrección adecuada cuando el lector es consciente de alguna falla de comprensión. El parafraseo es una estrategia útil para comprender aquella información compleja para el lector; decir esa información con sus propias palabras, con el propósito de simplificarla, facilita su retención y procesos de vinculación con proposiciones previas o Posteriores. El uso del resumen tiene más justificación en el desarrollo de la capacidad para comprender una gran cantidad de información, seleccionando, integrando la información determinada.

Representación visual: El uso de representaciones gráficas en lectores, está justificado al menos, por estas cuatro razones: i) induce y entrena a los estudiantes a

usar representaciones mentales visuales.
ii) facilita establecer relaciones entre ideas y conceptos.
iii) se facilita y mejora así la calidad de la memoria explicita.

Realizar Inferencias: La comprensión lectora está y la calidad de los procesos inferenciales facilitan dos procesos relevantes en la comprensión lectora establecen conexiones entre el conocimiento previo y el texto; también, realizar conexiones entre la información expuesta en el texto; y para obtener una representación mental de la estructura global más elaborada.

Detectar información relevante: La información de un texto es relevante para su comprensión; identificar las ideas principales, otras son secundarias. Por ello, los escolares deben aprender a seleccionar la información relevante de un texto y descartar , este proceso les facilitará relacionar un conjunto de proposiciones claves y construir una representación global del texto.

Después de la lectura

Isabel Solee nos propone los siguientes momentos [Solé, 1992].

Formulación de preguntas:

Esta estrategia es muy utilizada en las clases, en forma oral o escrita, tras la lectura de un texto, y aparece también habitualmente en las guías didácticas y en los materiales de trabajo de los alumnos. Su uso, aunque aparece como actividad de enseñanza, está estrategia es muy utilizada en las clases, en forma oral o escrita, tras la lectura de un texto, y aparece también habitualmente en las guías didácticas y en los materiales de trabajo de los alumnos. Responder preguntas acerca de un texto es una estrategia esencial para una lectura activa.

Tomando como base las clasificaciones existentes sobre las relaciones que se establecen entre las preguntas y respuestas que pueden, traducirse a estos términos del siguiente modo:

- Preguntas de respuesta literal: Preguntas cuya respuesta se encuentra literal y directamente en el texto.

- Preguntas piensa y busca: Preguntas cuya respuesta es deducible, pero que requiere que el lector relacione diversos elementos del texto y que en algún grado realice inferencias.

- Preguntas de elaboración personal: Preguntas que toman como referente el texto, pero cuya respuesta no se puede deducir del mismo; exigen la intervención del conocimiento y opinión del lector.

1.3.3. Hábito

Los hábitos hacen referencia a la asociación aprendida de un estimulo y una respuesta. El hábito es el acto adquirido, a través de la experiencia que se realiza de manera regular o costumbre que se realiza de manera reiterada formando habilidades. [Villota et al., 2015]

Un hábito se encuentra en tres componentes que se asocian : el Conocimiento, las Habilidades y el Deseo (o actitud). [Covey, 2015]

a. El conocimiento: Indica el que hacer y el ¿por que?(Es el conocimiento que implica realizar la acción de leer)

b. Habilidades: Se les enseña como realizarlo (que supone movilizarse con soltura en el mundo de la lectura y sus objetos)

c. Motivación: Es el deseo de realizar las cosas, alcanzar la meta.(Es el deseo de querer leer es que marca la diferencia ya que se puede asociar del placer para realizar una actividad la satisfacción y la sensación del logro

1.3.4. Hábito lector

Manuel Pantigoso nos indica que el hábito lector es cuando se forma en el hogar, en la primera infancia , debido a algunas carencias culturales, sociales, económicas, es la escuela y el profesor quien han de cubrir esa deficiencia. De esta manera el maestro debe partir de la realidad del salón de clases, para tomar en cuenta las limitaciones anteriormente señaladas deberá ajustar la literatura de los libros, pero no ha de olvidar que cada uno es un caso particular. Tampoco dejara de lado la facilidad y el gusto que cada uno tiene por la lectura a partir de los varios estímulos que ha tenido, o tiene desde el hogar, en donde padres leen libros y hablan con sus hijos, es decir observan conjuntamente, la analizan, la decodifican. Lo más recomendable en la lectura es crear el placer por la lectura , que es la base de la lectura verdadera, es dar plena libertad al lector. Así, lo demuestra la estupenda experiencia brasileña con la “Ronda de libros”(“Ciranda de livros”) Es recomendable para crear ese hábito lector es directamente hablar a la imaginación y a la sensibilidad, lo cual provoca esa comunicación del lector con el texto que es lo que caracteriza con el acto de leer. El placer que producen los valores estéticos y recreativos motiva y capta, el interés por

la lectura. Es por ello que se busca en que niño se interese por los libros, la variedad de libros impulsa a nueva elección de del lector.[Andricaín et al., 1993]

1.3.5.1. Formación del hábito lector

Para la formación de un hábito en la lectura son necesarias las motivaciones que orienten inclinaciones y tendencias que guíen el comportamiento; por otro lado, los intereses que son finalidades o intenciones visualizadas racionalmente. Estos pueden ser totales; es decir aquellos que impulsan el desenvolvimiento de la vida del hombre; u ocasionales que se presenten en función de los estados emotivos o de requerimientos prácticos. Los hábitos se forman por la repetición consciente de una serie de actividades y por la adaptación a determinadas circunstancias. Es una manera de ser adquirida progresivamente a través del aprendizaje.[de la Vega, 1992] En la formación de un hábito lector intervienen distintos factores:

Factores e indicadores de los hábitos lectores

[Perdomo, 2003]

- **Factores Fisiologicos:**
  - Percepción visual
  - Percepción auditiva
  - Discriminación sensorial
  - Conocimiento del cuerpo
  - Normal desarrollo neurológico
  - Motricidad desarrollo y coordinación
- **Psicologios**
  - Estado emocional
  - Estimulación temprana
  - Orientación y distribución espacial
  - Adquisición de la sucesión de hecho y acontecimientos en el tiempo
  - Estado en el desarrollo del lenguaje
  - Inteligencia

- **Factores familiares**
    - Relación afectiva en el hogar
    - Bienes culturales(cantidad de libros existentes en el hogar
    - Normas modo de vida
    - Niveles y tipo de comunicación familiar e n relación con la lectura

1.3.5.2.Factores

Gusto por la lectura:

El gusto por la lectura es una actitud que debe tener el lector hacia los textos ,que se fortalecen a través de la práctica y costumbre de un hábito y el disfrute por ellos.Los factores que fortalecen este hábito es el espacio social, cultural que se relaciona directamente con el alumno.Además si se realiza una buena estimulación hacia la lectura desde casa en lo posterior se lograra incorporar como parte de su vida , los niños disfrutarán leyendo, porqué recorrerán el mundo de fantasía y creatividad. [Goikoetxea et al., 2018]

Rol de los padre de familia:

El acompañamiento de sus padres en el monitoreo de sus actividades académicas debe ser cosntante . El padre debe lograr un compromiso por parte de ellos.Donde Moreno nos afirma que el hábito lector se forma en casa, la labor del docente debe ser aún más trascendental, el hogar es el órgano pertinente para fijar este hábito, sin embargo nosotros los profesores necesitamos lograr un compromiso en los padres de familia por despertar el amor a la lectura en sus hijos. Actividades de lectura en casa para fomentar el Hábito lector, y enriquecer el Plan Lector, en casa.
[Izquierdo-Rus et al., 2019]

- El tono de voz al momento de leer debe ser alto.

- La lectura debe realizarse todos los días en un tiempo promedio de 15 a 20 minutos.
- El espacio y lugar deben ser motivadores para evitar las distracciones.
- Realizar la lectura junto con el niño manifestando actitudes de disfrute.
- Dejar que el niño escoja el texto a leer.
- Buscar mecanismos para que la lectura sea divertida.
- Se pueden leer varias veces la misma lectura.

- Conversar, expresar y opinar sobre el tema que se lee.
- Contarle al niño diferentes tipos de narraciones (fantasiosos, reales o cotidianos)
- Utilizar imágenes que ayuden a describir y conversar sobre ellos.
- Contar con una biblioteca organizada, padres e hijos deben organizarla juntos
- como una actividad muy importante.
- Dejar que el niño lea libremente lo que le gusta.
- Abastecer la biblioteca de casa con distintos tipos de lecturas.

1.3.5.3.Fomento del hábito lector Fomentar el hábito Lector es promover, propagar la actividad repetitiva de la lectura hasta llegar a convertirla en una necesidad intrínseca, natural, utilizando diversos mecanismos o estrategias existentes o innovadores. Los cuales para su mejor eficacia deben estar plasmados en un modelo de Plan Lector. Para promover adecuadamente se debe organizar las actividades a realizar pero estar debe tener pleno sentido para el niño. Para fomentar el Hábito Lector necesitamos de agentes o mediadores que propicien puentes de mecanismo para dicha actividad: Los padres de familia y el docente, sin la existencia de estos agentes facilitadores es casi imposible desarrollar el hábito lector. Fomentar el Hábito Lector es buscar incansablemente que el estudiante logre despertar un interés por la lectura hasta que se convierta en una actividad repetitiva, recreativa, atractiva o simplemente interesante. De algún modo el mediador debiera poner a disposición de los lectores infantiles ofertas que ofrece el mercado, diferenciando con claridad la lectura con fines escolares de aquella otra que nos los tiene, porque mientras la primera es obligatoria y se hace siempre para algo más (aprender, estudiar, saber. . .), la segunda es voluntaria y se hace porque divierte, gusta o entretiene. [Vivanco Tinco, 2018]

1.3.5.4.Importancia del hábito lector

La complejidad de leer y la necesidades de fomentar la lectura nos permitirá interrogarnos sobre la importancia de los hábitos lectores. Cuando necesitamos comprender un texto el lector construye sus esquemas que son proporcionadas por su mente como claves grafofonéticas, sintácticas y semánticas.La anticipación y la formulación de expectativas son el motor de la lectura desde el enfoque interactivo y cognitivo. Con ello los estudiantes encontraran muchos beneficios de la lectura en su vida: [Tzul, 2015]Mejorar la eficacia para adquisición del código lingüístico Desarrollar la capacidad de comprensión, donde el lector podrá desenvolverse con mayor fluidez en los estudios Despertar el placer por la lectura y formar la competencia en la

expresión escrita en contacto con el mundo de la literatura y con los libros, que nos proporcionan sabiduría e información

Además amplia los aprendizajes escolares,, siendo el dominio prerrequisito básico para el éxito en la mayoría de cursos escolares.

1.3.5.5. Dimensiones del Hábito lector

Covey Bustamante Salazar nos indica que .[El] hábito es la intersección de conocimiento, capacidad y deseo. El conocimiento es el paradigma teórico; el qué hacer y el porqué, la capacidad es el cómo hacer. Y el deseo es la motivación, el querer hacer"[Salazar Ayllón, 2006].Sin embargo, tanto el conocimiento que implica un saber leer, como la capacidad, que supone movilizarse con soltura en el mundo de la lectura y sus objetos, pueden existir sin generar el hábito lector. Es el tercer elemento, el deseo o el querer leer, el factor más poderoso para generar hábitos de lectura y nace de asociar esta actividad al placer, a la satisfacción, a la sensación de logro y al entretenimiento. El placer da como resultado la emoción y deseo, que se convierte en urgencia y predispone al sujeto a transitar por el mundo de las lecturas ,sin considerarla una obligación y todas las dificultades desaparecen.

Ortega Farfán Diana Ruth y Salazar Solano, Elizabeth Maura, nos propone estas tres dimensiones en el hábito lector que utiliza .[Ortega Farfán and Salazar Solano, 2017]

- Dimensión 1: "El deseo; es el apetito con conciencia de sí mismo, y que el apetito es la esencia misma del hombre, en cuanto determinada a obrar aquellas cosas que sirven para su conservación".

  El deseo, por lo tanto, es el anhelo de cumplir una voluntad o saciar un gusto. Las necesidades se convierten en deseos cuando se dirigen a objetos específicos que podrían satisfacerlos de manera anímica. Por ejemplo, la necesidad de alimento puede llevar a una persona a desear una hamburguesa o una pizza, la necesidad de vivienda puede impulsar a la persona a desear un departamento en un céntrico edificio o una casa con jardín en una zona residencial. En ese sentido, los deseos consisten en anhelar los factores específicos para las necesidades profundas , que se utilizan para sobrevivir. También consideramos que el deseo es cualesquiera: esfuerzos, impulsos, apetitos del hombre, que varían según la variable de cada uno , las necesidades y objetivos que tengamos. Podemos mencionar que el deseo es anhelar una voluntad o saciar un gusto; es posible desear objetos materiales. En ocasiones el deseo surge por el recuerdo de vivencias pasadas

que resultaron placenteras.

- Dimensión 2: Conocimiento

  El conocimiento no se recibe pasivamente ni por medio de los sentidos o la comunicación, sino que es construido activamente por el sujeto . La función de la cognición es adaptativa y sirve para organizar el mundo experiencial del sujeto pero no para descubrir una realidad . Desde el constructivismo el conocimiento equivale a un mapa de senderos de acciones y pensamientos que, en el momento de la experiencia, se han convertido en viables. En ese sentido, el conocimiento equivale a una función de supervivencia y no a una descripción del mundo exterior".

  Para la sociedad el conocimiento es un conjunto de información almacenada mediante la experiencia o el aprendizaje (a posteriori), o a través de la introspección (a priori). En el sentido más amplio del término, se trata de la posesión de múltiples datos interrelacionados que, al ser tomados por sí solos, poseen un menor valor cualitativo". (p.29) Podemos mencionar que es la capacidad del ser humano para comprender por medio de la razón la naturaleza, cualidades y relaciones de las cosas. También podemos comprender que el conocimiento es la capacidad que posee el hombre de aprehender conocimientos e información acerca de su entorno y de sí mismo. En el hombre tiene la propiedad de ser sensitivo y supra sensitivo o intelectual, a diferencia del de los animales que sólo abarca el aspecto sensitivo.

- Dimensión 3: Capacidad

  Es la capacidad y el conjunto de recursos, aptitudes que tiene un individuo para desempeñar una determinada tarea. En este sentido, esta noción se vincula con la de educación, siendo esta última un proceso de incorporación de nuevas herramientas para desenvolverse en el mundo. El término capacidad también puede hacer referencia a posibilidades positivas de cualquier elemento. Cuando una persona consigue realizar un conjunto de funcionamientos, parece lógico pensar que ha tenido frente a sí una serie de posibilidades y que ha optado por aquellas que ha valorado como más adecuadas a su bienestar.Las capacidades complejas que desarrolla una persona y poseen distintos grados de interacción, se ponen de manifiesto en una gran variedad de situaciones correspondientes a los diversos ámbitos de la vida humana, personal y social.

  Las capacidades son como las "fortalezas" o recursos de los que dispone una comunidad y que le permiten sentar las bases para su desarrollo, así como hacer frente a un desastre cuando éste acontece. Tales capacidades pueden

ser físico-materiales (recursos materiales, conocimientos técnicos, estrategias de afrontamiento),

En conclusión es toda competencia y experiencias que el individuo ha logrado construir en su entorno vital amplio.

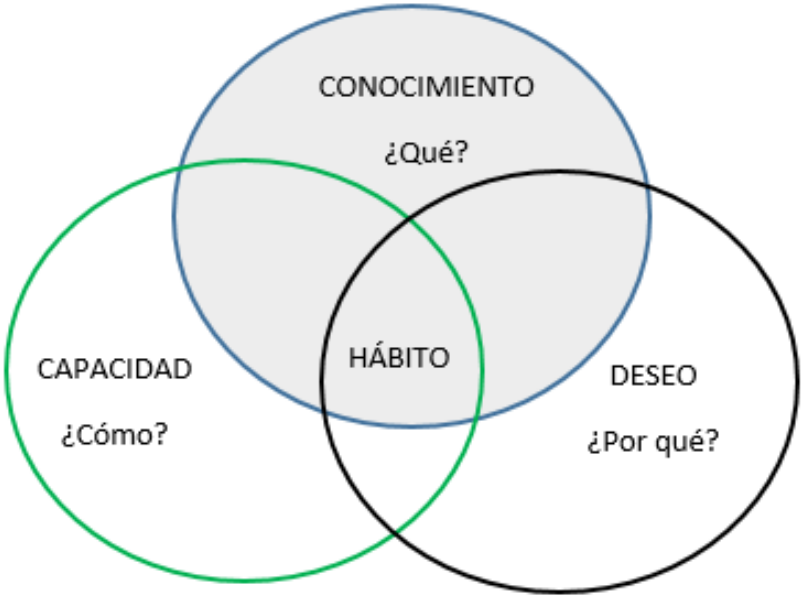


Figura I.3: Dimensiones

1.3.5. Competencias del área de comunicación

El área de Comunicación tiene por finalidad que los estudiantes desarrollen competencias comunicativas para interactuar con otras personas, comprender y construir la realidad, y representar el mundo de forma real o imaginaria. Este desarrollo se da mediante el uso del lenguaje, una herramienta fundamental para la formación de las personas pues permite tomar conciencia de nosotros mismos al organizar y dar sentido a nuestras vivencias y saberes. Los aprendizajes que propicia el área de Comunicación contribuyen a comprender el mundo contemporáneo, tomar decisiones y actuar éticamente en diferentes ámbitos de la vida. El logro del Perfil de egreso de los estudiantes de la Educación Básica se favorece por el desarrollo de diversas competencias. A través del enfoque comunicativo, el área de Comunicación promueve y facilita que los estudiantes

desarrollen las siguientes competencias: [MINEDU, 2019a]

Figura I.4: competencia

Obtiene información del texto escrito:

El estudiante localiza y selecciona información explícita en textos escritos con un propósito específico.

Infiere e interpreta información del texto:

El estudiante construye el sentido del texto. Para ello, infiere estableciendo diversas relaciones entre la información explícita e implícita con el fin de deducir nueva información y completar los vacíos del texto. A partir de estas inferencias, el estudiante interpreta integrando la información explícita e implícita, así como los recursos textuales, para construir el sentido global y profundo del texto, y explicar el propósito, el uso estético del lenguaje, las intenciones del autor, las ideologías de los textos así como su relación con el contexto sociocultural del lector y del texto.

Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto:

Los procesos de reflexión y evaluación están relacionados porque ambos suponen que el estudiante se distancie de los textos escritos situados en épocas y lugares distintos, y que son presentados en diferentes soportes y formatos. Reflexionar implica comparar y contrastar aspectos formales y de contenido del texto con la experiencia, el conocimiento formal del lector y diversas fuentes de información. Evaluar implica analizar y valorar los textos escritos para construir una opinión personal o un juicio crítico sobre aspectos formales, estéticos, contenidos e ideologías de los textos considerando los efectos que producen, la relación con otros textos, y el contexto sociocultural del texto y del lector.

CAPÍTULO II

Marco Metodológico

2.1. Determinación del problema

Los resultados de la última prueba PISA (Programa Internacional para la Evaluación de Estudiantes) tomada el 2015 , los estudiantes alcanzaron a desarrollar las competencias básicas el 28% ; mientras que otro 14% alcanza no solo las competencias básicas, sino que demuestra algunos conocimientos y habilidades un poco más complejos y de mayor demanda cognitiva. Sin embargo, existe un 58% de estudiantes que aún se encuentran por debajo del nivel básico,llegando a la ubicación 64% de un total de 70% . En esta edición en comprensión lectora se subió 14 puntos, de los 384 obtenidos en el 2012 a 398, llegando a la ubicación 63 de la lista . Esto evidencia que la comprensión lectora sigue siendo deficiente. Si la competencia lectora no es adecuada, entonces los avances en todas las áreas serán también deficientes. [Moreano Villena et al., 2017]

Esta investigación tiene en cuenta que la falta de un hábito en la lectura, es una de las causas para no comprometerse con la misma. Es así como la presente investigación responde a la necesidad de valorar la importancia de generar un hábito lector que se fortalezca y se desarrollo, siendo los alumnos los que deben aprender a leer por placer y gratificación , principalmente para que se inicien en la lectura a temprana edad de manera didáctica y dinámica e inuya de un modo positivo, la experiencia de aprendizaje y que sea mucho más adecuada [Solé and Gallart, 1995] , Para ello se utilizarán escenas de cuentos con animación en realidad virtual (RV) que serán más atractivos, novedoso para los alumnos ,estando ellos ya familiarizados con la tecnología ,favorecerá en gran medida su experiencia fortaleciendo su proceso mental para captar e interpretar información del texto.Se debe considerar que ellos son nativos digitales, personas que “nacieron en la era digital y son usuarios permanentes de las tecnologías. Su característica principal es sin duda la atracción

por todo lo relacionado con las nuevas tecnologías" . [López Martín et al., 2018]

Además nos permitirá conocer en qué estado se encuentra actualmente el hábito lector en el aula , para ayudar y lograr que los estudiantes se conviertan en buenos lectores ,donde fortalecerán sus habilidades que ayudaran a su vez a mejorar sus capacidades en las demás áreas.

2.2. Problemas de la investigación

2.2.1. General:

¿Cuanto contribuye la realidad virtual en el desarrollo de los hábitos lectores en estudiantes de segundo grado de primaria de la institución educativa particular "San Francisco de sales?

2.2.2. Especifico:

- ¿Cuál sera el nivel de hábito lector antes y después de la aplicación del programa de realidad virtual en los estudiantes de segundo grado de la Institución Educativa particular San Francisco de sales?
- ¿Qué diferencia existirá entre el antes y después de las dimensiones de los hábitos lectores en los estudiantes de segundo grado de la Institución Educativa particular San Francisco de sales?
- ¿Qué diferencia existe entre el pre-test y el pos-test de los hábitos lectores en los estudiantes de segundo grado de la Institución Educativa particular San Francisco de sales?

2.3. Justificación de la investigación

Hablar de innovación en educación basada en el uso de la tecnología ya no es novedad .La realidad virtual (VR) es una nueva forma de acercarse a las formas del mundo y en consecuencia, generar nuevas formas de aprendizaje sobre el mismo y pasen a un nuevo nivel donde serán protagonistas de la información, aprendiendo directamente de sus experiencias. [Carrillo León and Verdezoto Lavayen, 2018]

Por ello los avances tecnológicos permiten aprovechar ventajas de los equipos y tecnología disponible ; en otras palabras requieren el uso eficiente y efectivo de lo que se posee. [de Antonio Jiménez et al., 2000]

Cuando los alumnos muestran una carencia en su comprensión lectora también muestran un escaso y pobre vocabulario y una expresión escrita bastante inadecuada, aprender a leer no es una actividad sencilla para un alumno pero a

medida que va avanzando va mejorando su comprensión, pues dominar el acto lector sera uno de los primeros pasos para consolidar el hábito lector.

Esta propuesta se justifica en el reconocimiento de la importancia que tiene el proceso del hábito lector en los alumnos, dado el atractivo de su naturaleza captará su atención , el interés e impacto que tiene sera positivo mejorando y ayudando a fortalecer los hábitos lectores y la comprensión de textos .

Se plantea como una prioridad que los alumnos muestren mayor motivación en la lectura dentro y fuera de las aulas, y para ello se requiere aumentar sus conocimientos y la base de experiencias de aprendizaje. [Ison and Korzeniowski, 2016] La implementación de generar un hábito lector con realidad virtual con ayuda de cuentos tradicionales, se realiza con el fin de que la experiencia en la lectura pueda ser placentera, llamativa y atractiva motivando a los alumnos en lecturas de relatos propios de su localidad de su cultura considerando que el Perú tiene una riqueza cultural bastante amplia con un valor importante. El alumno reconocerá las ilustraciones del libro que luego serán llevadas a la vida con animaciones en movimiento con realidad virtual(RV) proporcionando nuevas formas de percibir el entorno dándole prioridad al rescate de la cultura con ayuda de la tecnología , el hecho de poder familiarizarse con la lectura propia de la cultura y el entorno, favorecerá en gran medida al lector, porque las situaciones planteadas son conocidas ayudando a mejorar su comprensión, motivándolo, de este modo ayudaremos a difundir nuestras leyendas y que no se queden en el olvido por el paso de los años favoreciendo nuestra identidad cultural. [Barnada et al., 2001]

2.4. Objetivos de la investigación

2.4.1. General:

Demostrar qué la aplicación de la realidad virtual contribuye en el desarrollo de los hábitos lectores en estudiantes de segundo grado de primaria de la Institución Educativa particular ”San Francisco de sales””

2.4.2. Especifico:

- Evaluar a los estudiantes de segundo grado de primaria antes y después de la aplicación del programa de realidad virtual ?
- Comprobar la diferencia que existe en las dimensiones en el antes y después de los hábitos lectores
- Comprobar los resultados del pre-test y pos-test de la prueba de los hábitos lectores.

2.5. Hipótesis

- H0:El uso de realidad virtual no contribuye en el desarrollo de los hábitos lectores en los estudiantes del segundo grado de primaria de la institución educativa particular ”San Francisco de sales”.

- H1:El uso de realidad virtual contribuye en el desarrollo de los hábitos lectores en los estudiantes del segundo grado de primaria de la institución educativa particular ”San Francisco de sales”.

2.6. Variables de la investigación

- Variable independiente: Realidad virtual

- Variable dependiente: hábitos lectores

2.7. Indicadores de la investigación

- Dependiente:Hábito lector
  -Deseo
  -Conocimiento
  -Capacidad

Cuadro II.1: Variable hábito lector

Variable: Hábito lector		
Dimensiones	Indicadores	Items
Deseo	Voluntad	1,2,3
	Gusto	4,5,6
	Entretenimiento	7,8,9
Conocimiento	Comprende	12,13,14
	Produce	15,16,17,18
	Frecuencia	19,20,21,22
Capacidad	Planifica Identifica Expresa	23,24

- Independiente: Realidad Virtual

2.8. Metodología

La metodología que se considera en la investigación es un método activo porque permite al estudiante ser parte de las actividades de su aprendizaje y permite al estudiante ser un ente activo y no pasivo

2.8.1. Enfoque de la investigación

El enfoque que se aplicará en la investigación será cuantitativo porque se utilizarán datos estadísticos para comprobar la hipótesis y si se establece una mejora.

2.8.2. Nivel de la investigación

El nivel de investigación sera aplicativo porque se pretende resolver las dificultades de los estudiantes para mejorara sus hábitos lectores , además que la investigación se realizara en un plazo menor a un año.

2.8.3. Tipo de investigación

El presente proyecto de investigación se pretende utilizar la investigación explicativa demostrativa.

2.8.4. Diseño de la investigación

El diseño es cuasi-experimental debido a que tendremos un grupo experimental.

2.8.5. Técnica de la investigación

Se realizará una encuestas para recoger la información de los estudiantes mediante un pre-test y un pos-test.

2.8.6. Instrumento de la investigación

La aplicación de una técnica conduce a la obtención de la información, que después serán interpretados. De este modo se presenta los resultados de esta investigación considerando un instrumento de evaluación un cuestionario ,que consta de 24 ítems, dividido en tres dimensiones deseo,conocimiento y capacidad, trabajando con cuatro escalas siempre,casi siempre,aveces y nunca, con los valores de 1 a 4 respectivamente. Cada uno de estos niveles generara un valor total que sera utilizado para sacar los datos estadísticos.

El instrumento que se aplicará será un cuestionario que se tomara antes en un (Pretest) y al final (Postest) en el intermedio de las prueba se aplicarán sesiones de aprendizaje donde se utilizaran escenas en 3D con realidad virtual.

Cuadro II.2: Tabla de baremo

Escalas	**Rangos**
Muy alto	94-116
Alto	72-93
Bajo	51-71
Muy bajo	29-50

2.9. Análisis e interpretación de resultados

2.10. Población Censal

La población la constituyen 25 estudiantes de segundo grado de primaria del colegio particular"San Francisco de sales"distrito Cerro Colorado, quienes pertenecen a familias del nivel socio-económico medio-bajo. Sus edades oscilan entre los 7 y 8 años de edad , los padres algunos llegan atener estudios superiores pero en su mayoría solo trabaja con horarios completos de 8 a 9 horas y los estudiantes se quedan solos en casa sin supervisión, algunos de ellos se quedan con sus padres pero no reciben el apoyo para realizar sus actividades en casa . .

Cuadro II.3: Población y muestra

Estudiantes de segundo grado	
Niñas	**Niños**
13	12

2.11. Técnicas para el análisis de datos

Se utilizará una técnica de análisis de datos cuantitativo, donde se recogerá la información con los instrumentos obtenidos, luego se organizaran en tablas y gráficos estadísticos para representar los resultados. Además de usar un análisis descriptivo.

2.12. Presentación de resultados de la investigación

Planteamiento de hipótesis

- H0:La propuesta del uso de realidad virtual no mejora los hábitos lectores en los estudiantes del segundo grado de primaria de la institución educativa Particular San Francisco de Sales .
- H1:La propuesta del uso de realidad virtual mejora los hábitos lectores en los estudiantes del segundo grado de primaria de la institución educativa Particular San Francisco de Sales.

Una vez establecido las hipótesis a contrastar, se analiza los resultados obtenidos, los cuales, pertenecen a ser datos de una variable categórica númerica .Así mismo, para establecer el nivel de significancia se asume un intervalo de confianza del 95% y un margen de error del 5%; en otras palabras, se obtiene como nivel alfa o valor critico (0,05).

Elección de la prueba

Se considero la prueba de t de Student por ser un estudio longitudinal de dos muestras debido a que es una variable numérica.

Calcular el valor-p de la prueba de normalidad

Para poder aplicar el instrumento se sometió a la prueba estadística de confiabilidad de alfa shapiro wilks siendo nuestra población menor a 30 estudiantes que nos permite medir la prueba de normalidad.

De este modo se procedió a someter los datos, siendo este el resultado.

Shapiro-wilk			
	Estadístico	gl	Sig
PRETEST	,968	25	,585
POSTEST	,987	25	,980

PRESTEST=0.585	<	**Alfa=0.05**
POSTEST= 0.980	<	**Alfa=0.05**

De acuerdo a la tabla de diferencias emparejadas se concluye que paso la prueba de normalidad.

Decisión de la prueba estadística

PRUEBA DE MUESTRA EMPAREJADAS								
DIFERENCIAS EMPAREJADAS								
	MEDIA	**DESV DESVIACIÓN**	**DESV ERROR PROMEDIO**	**95% de intervalo de confianza de la diferencia**		**t**	**gl**	**Sig.(b**
PRETEST	-,50333	,22339	,04468	-,59554	-,41112	-11,266	24	
POSTEST								

Como p-valor = 0.000 ¡alfa = 0.05 Se rechaza H0 y se acepta H1 Conclusión: Hay una diferencia significativa en la media antes y después de las sesiones de aprendizaje las cuales estaban basadas en entornos virtuales.

ESTADÍSTICAS DE MUESTRA DE EMPAREJADOS					
		MEDIA	**N**	**Desv Desviación**	**Desv. Error promedio**
Par1	PRETEST	2,2650	25	,32137	,06427
	POSTEST	2,7683	25	,21384	,04277

De hecho, los estudiantes aumentaron su promedio de habito de lector de 2.26 (AV) a 2.76 (CS).

2.13. Resultados

Para la medición de este proyecto, se realizo con una población de 12 niñas y 13 niños de segundo grado de primaria de educación básica regular EBR, entre las edades de 7 a 8 años.
obteniendo los resultados que apoyan la hipótesis donde se considero la prueba de t-studen para poder compara los resultados de la prueba de pre-test y postst considerado la prueba perimétrica longitudinal de dos dimensiones porque las muestras están relacionados con los mismo grupo experimental.

Obteniendo los resultados en la que se evidencia que los niveles de hábitos lectores en el pos test son mejores que el pre test, se procedió a contrastar ,con el propósito de conocer si estos poseen diferencias significativas , parar ello mediante la prueba de t de estudent se realizo tal procedimiento por ser adecuada, para esto se tuvo en cuenta las hipótesis a contrastar:

Ho:El uso de realidad virtual no mejora los hábitos lectores en los estudiantes del segundo grado de primaria de la Institución Educativa Particular San Francisco de Sales.

Hi: El uso de realidad virtual mejora los hábitos lectores en los estudiantes del segundo grado de primaria de la Institución Educativa Particular San Francisco de Sales.

2.13.1. Resultados de la dimensión deseo:

Cuadro II.4: Resultados de la dimensión deseo

Indicador Deseo				
	Pre test		**Post test**	
	f	**%**	**f**	**%**
Muy alto	0	0.00%	0	0.00%
Alto	5	20.00%	14	56.00%
Bajo	14	56.00%	11	44.00%
Muy bajo	6	24.00%	0	0.00%
Total	25	100.00%	25	100.00%

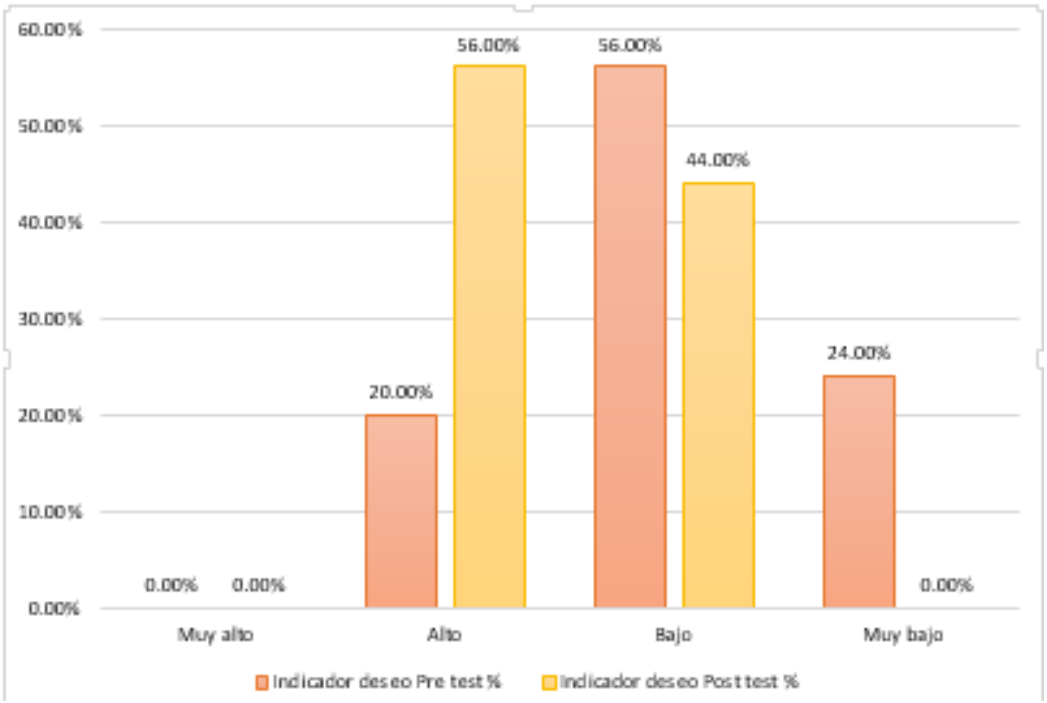


Figura II.1: Resultados de la dimensión de deseo

Según la figura II.1y el cuadro II.4 de la dimensión deseo en el pre-test , se observa que el 20.00 % se encuentra en el nivel alto , 56.00 % se encuentran en el nivel bajo y el 24 % se encontró;en el pos-test se observa que el 56,00 % se encuentra en el nivel alto,el 44,00 % se encuentra en el nivel bajo. Se observa que en los dos test nadie se encuentra en el nivel muy alto , se evidencia que en el nivel alto hay una mejora del 56.00 % .

2.13.2. Resultados de la dimensión conocimiento :

Cuadro II.5: Resultados de la dimensión conocimiento

Indicador Conocimiento				
	Pre test		**Post test**	
	f	**%**	**f**	**%**
Muy alto	0	0.00 %	0	0.00 %
Alto	6	24.00 %	24	96.00 %
Bajo	17	68.00 %	1	4.00 %
Muy bajo	2	8.00 %	0	0.00 %
Total	25	100.00 %	25	100.00 %

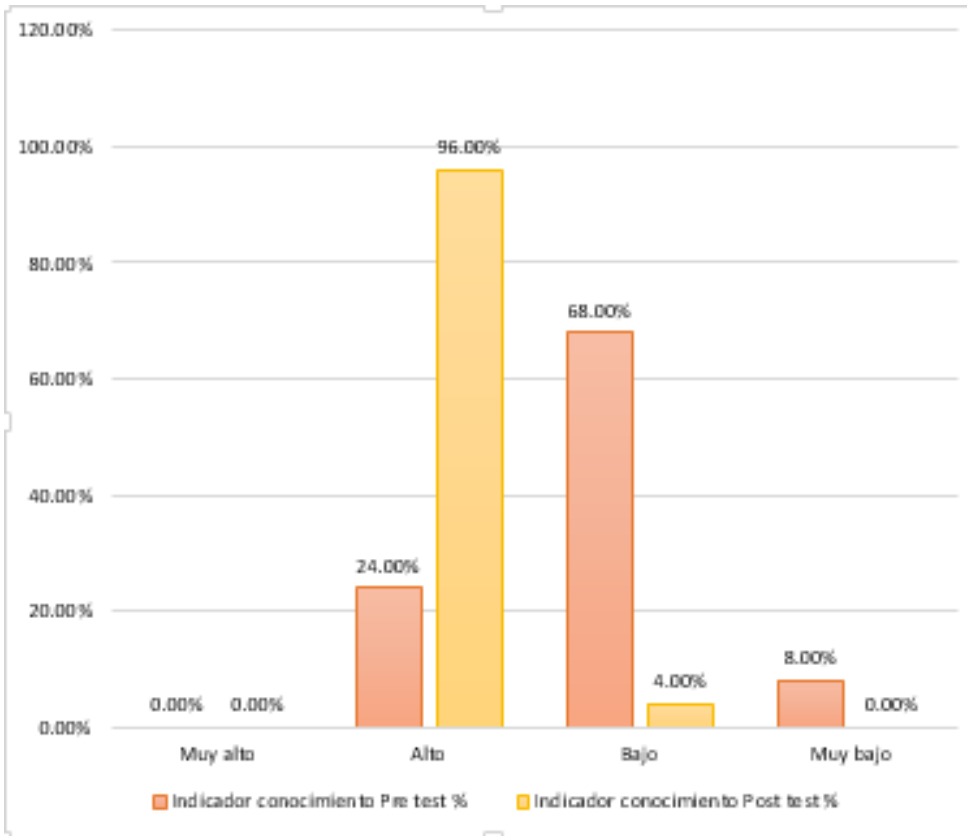


Figura II.2: Resultados de la dimensión conocimiento

Según la figura II.2 y el cuadro II.5 de la dimensión conocimiento , en el pre-test , se observa que el 24.00 % se encuentra en alto , 68.00 % se encuentra en el nivel bajo y el 8.00 % se encuentran en el nivel muy bajo; en el pos-test se observa que el 96.00 % se encuentran en el nivel alto,4.00 % se encuentra en el nivel bajo y ninguno se encuentra en el nivel bajo.

Se observa que ninguno se encuentra en el nivel muy alto en el pre-test y pos-test.

2.13.3. Resultados de la dimensión capacidad:

Cuadro II.6: Resultados de la dimensión capacidad

Indicador Capacidad				
	Pre test		**Post test**	
	f	**%**	**f**	**%**
Muy alto	1	4.00%	1	4.00%
Alto	13	52.00%	20	80.00%
Bajo	7	28.00%	4	16.00%
Muy bajo	4	16.00%	0	0.00%
Total	25	100.00%	25	100.00%

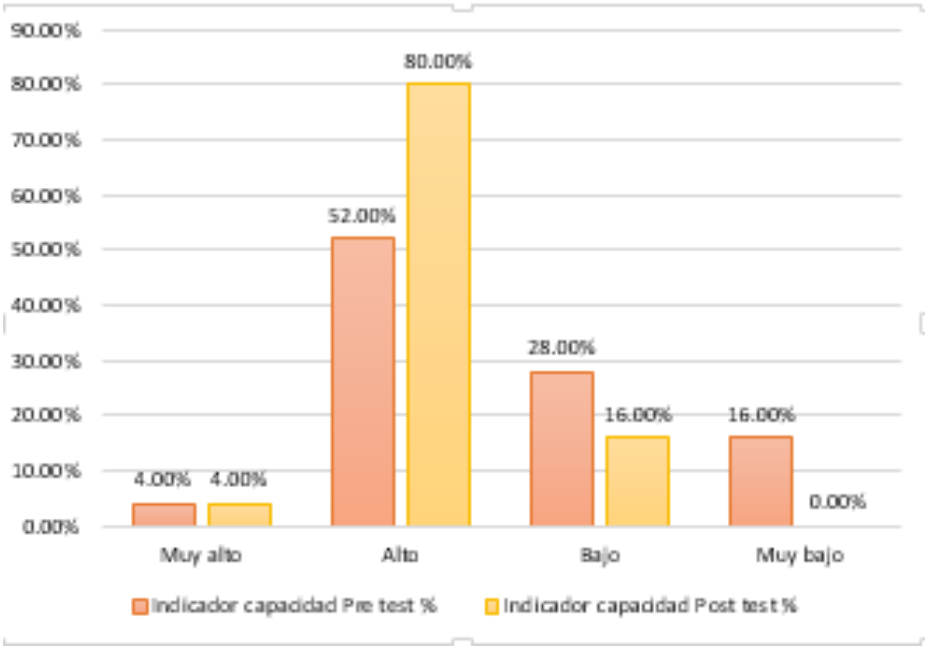


Figura II.3: Resultados de la dimensión de capacidad

Según la figura II.3 y el cuadro II.6 de la dimensión capacidad , en el pre-test , se observa que el 52.00 % se encuentra en alto , 28.00 % se encuentra en el nivel bajo y el 16.00 % se encuentran en el nivel muy bajo; en el pos-test se observa que el 4.00 % se encuentran en el nivel muy alto,80.00 % se encuentra en el nivel alto y el 16.00 % se encuentra en el nivel bajo.

Se observa que en los dos test que en el nivel alto mejoro un 4.00 % y en el nivel alto mejoro un 80.00 % y nadie se encuentra en el nivel muy bajo.

2.13.4. Resultado de hábito lector:

Cuadro II.7: Resultados de los Hábitos lectores

Hábitos lectores				
	Pre test		**Post test**	
	f	**%**	**f**	**%**
Muy alto	0	0.00 %	0	0.00 %
Alto	4	16.00 %	22	88.00 %
Bajo	19	76.00 %	3	12.00 %
Muy bajo	2	8.00 %	0	0.00 %
Total	25	100.00 %	25	100.00 %

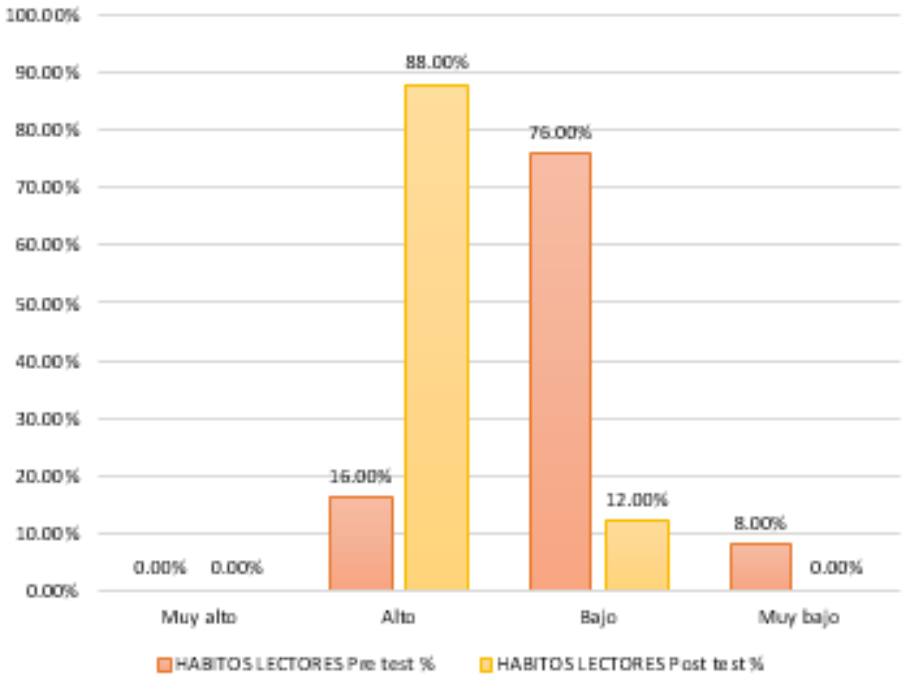


Figura II.4: Resultado de hábito lector

Analizando todo el cuestionario de los 25 estudiantes según la figura II.4 y el cuadro II.7 en el pre-test un 16.00 % se encuentra en el nivel alto y un 76.00 % se encuentra en nivel bajo, para el pos-test el 88.00 % subió al nivel alto y en el nivel bajo se encontró en un 12.0 %. Nadie se encontró en el nivel muy alto y muy bajo.

Se realizo la prueba de t de student considerando el nivel de confianza del 95 % y un margen de error del 5 % (0.05),como es una variable de origen categórico ,por lo tanto se realizo la prueba correspondiente.

Figura II.5: Imagen de las pruebas, fuente: propia

CAPÍTULO III

Programa de intervención

3.1. Denominación

Fortaleciendo el hábito lector con ayuda de la Realidad Virtual

3.2. Justificación

De acuerdo al problema planteado en la presente investigación a través de este programa de investigación se pretende fortalecer los hábitos lectores basados en el uso de la realidad virtual.

Se propone revertir el deficiente hábito de lectura que existe entre el alumnado del segundo grado de primaria, para ello se requiere de la colaboración del personal directivo, docentes tutores y no tutores como también de los padres de familia quienes tendrán que hacer un monitoreo.

La ejecución de este proyecto va a permitir, como consecuencia natural que produce la lectura, la mejora en sus evaluaciones no solo del área de comunicación, porque quien comprende lo que lee es capaz de comprender también las consignas que se dan en las demás áreas, mejorará asimismo sus hábitos de estudio, la calidad de sus composiciones y la expresión oral también recibirá una influencia positiva. Pero sobre todo, estaremos formando estudiantes lectores que estarán en la capacidad de seleccionar sus propias lecturas sin que medie para ello presión alguna, será una forma de incentivar el autoaprendizaje y de esta manera se desarrollará el pensamiento y juicio crítico, ingredientes faltantes en nuestro actual sistema educativo.

3.3. Objetivo

Ejecutar sesiones de aprendizaje empleando la Realidad Virtual en los estudiantes de segundo grado de la institución educativa particular ”San Francisco de sales”.

3.4. Beneficiarios

Los estudiantes de segundo grado de la Institución Educativa Particular ”San Francisco de Sales”donde se realizar el proyecto.

3.4.1. Planificación de las actividades

SESIÓN	NOMBRE DE LA SESIÓN	ESCENAS EN RV
1	Leemos la leyenda.[El] puente del diablo”	Puente y una campesina
2	Leemos la leyenda.[El] Tuturutu”	Una plaza
3	Leemos la leyenda”La sirena del puente de fierro”	Sirena
4	Leemos la leyenda”La casa embrujada”	Casa de sillar
5	Leemos la leyenda”Los duendes Arequipeños”	Duendecitos
6	Leemos la leyenda.[El] cura sin cabeza ”	Iglesia

3.4.2. Cronograma

ACTIVIDADES												
Sesiones	**SETIEMBRE**											
	2	**3**	**4**	**5**	**6**	**9**	**10**	**11**	**12**	**13**	**16**	**17**
Leemos la leyenda del puente del diablo	X	X										
Leemos la leyenda del tuturutu			X	X								
Leemos la leyenda del subterráneo de la catedral					X	X						
Leemos la leyenda de la sirena del puente del diablo							X	X				
Leemos la leyenda de la casa embrujada									X	X		
Leemos la leyenda de los duendes arequipeños											X	X

3.5. Materiales y Recursos

Para la implementación de la aplicación utilizamos los siguientes

3.5.1. Plataformas y servicios:

- **Unity:** Unity3D es una herramienta de desarrollo de juegos integrada multiplataforma desarrollada por Unity Technologies que permite a los jugadores crear fácilmente contenido interactivo como videojuegos 3D, visualizaciones de edificios, animaciones 3D en tiempo real, etc. [unity.com, 2019]

- **Fungus:** Fungus es un proyecto libre de codigo abierto,utilizada para crear juegos narrativos en 2D y 3D. [Fungus, 2019]

- **Gvr unity sdk:** Es un package utilizado para crear entornos de realidad virtual.

- **Api Rest Client for Unity:** Esta api tiene como soporte de métodos HTTP que son necesarios para la conexión en tiempo real Firebase.[Client, 2019]

- **Firebase:** Firebase, es una API para guardar y sincronizar datos en la nube en tiempo real.

3.5.2. Selección lecturas:

Se define la selección de lecturas de acuerdo a los contenidos que se trabajan en el área de comunicación , según el ministerio de educación ,donde seleccionamos los cuentos narrativos entre ellos tenemos ; cuentos, fabulas, mitos y leyendas , donde se considero las leyendas del Perú, revalorando nuestras costumbres y tradiciones orales, donde se considero la competencia de "Lee diversos tipos de textos en su lengua materna", donde opinara y recomendara lecturas a partir de sus intereses, disfrutando sus lecturas como objetivo principal y generando los inicio de un habito lector. las lecturas seleccionadas son las siguientes:

A continuación se muestran las lecturas que se seleccionaron para llevarlas a la realidad virtual:

- Puente del diablo.
- El tutururtu
- La sirenas del puente del diablo
- La leyenda de la casa embrujada
- Duendes arequipeños
- Fraile sin cabeza

3.5.3. Selección de modelos en 3D:

Luego de seleccionar las lecturas ,se buscaron modelos 3d que se asemejen a los personajes de los textos, utilizando plataformas para descargar modelos gratuitos como mixao , free3d y algunos modelos comprados en unity 3d, sketchfab. Los modelos seleccionados tienen animación y movimiento, para que las escena mostradas sean mas interactivas .Los usuarios pueden caminar y visualizar a los personajes en movimiento donde sentirán la inmersión en 360 grados , en todas las escenas mostradas con el visor de realidad virtual.

3.5.4. Arquitectura de la aplicación

Se utlizó las tecnologías descritas en la sección de materiales y recursos La arquitectura de nuestra aplicación con Firebase se muestra en la Fig.III.1. Para la conexion y usamos api rest client que tiene la finalidad de hacer el Login/Registrar y guardar los scores 2D y 3D.

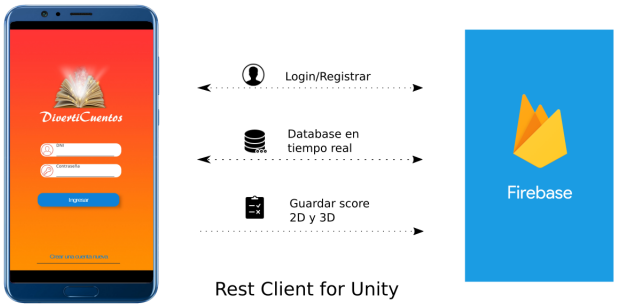


Figura III.1: Arquitectura de la aplicación.

Para guardar el proceso del usuario vistas de Login, Registrar, Guardar score 2D y 3D

Tomamos en cuenta los siguientes datos:

- **Registrar:** Solicitamos los siguientes datos: DNI, Nombres y Apellidos, Contraseña, Grado y Sección.
- **Login:** Es necesario el DNI y la contraseña.
- **Guardar score 2D:** Para guardar el proceso del usuario en modo 2D guardamos los siguientes datos:
  - Fecha: Es la fecha y hora que finalizo su lectura.
  - idUser: ID del usuario
  - score: Puntaje realizado en el cuestionario.
  - timeQuest: Tiempo de responder el cuestionario.

- timeRead: Tiempo de leer la lectura.

- **Guardar score 3D:**
  - Fecha: Es la fecha y hora que finalizó su cuestionario virtual.
  - idUser: ID del usuario
  - score: Puntaje realizado en el cuestionario.
  - timeQuest: Tiempo de responder el cuestionario virtual.

El árbolde de decisiones que se utilizaron en los cuestionarios 2D y 3D, lo vemos en las figuras III.2 y III.3.

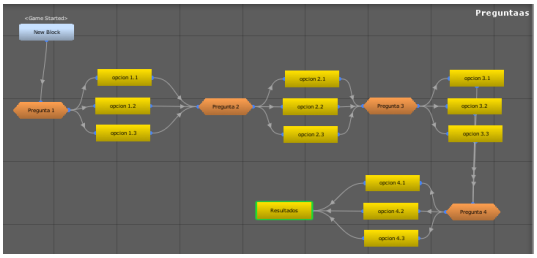


Figura III.2: Árbol de decisiones de un cuestionario 2D.

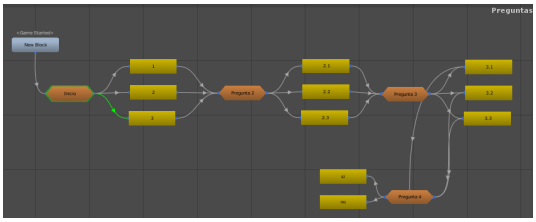


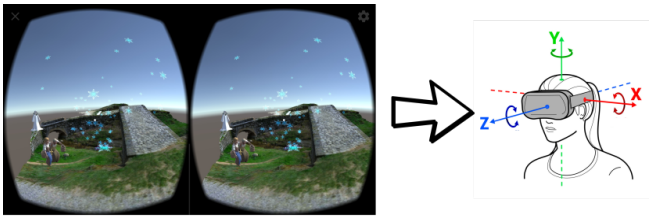
Figura III.3: Árbol de decisiones de un cuestionario 3D.

3.5.5. Uso de la aplicación

Para el uso de la aplicación es necesario que el dispositivo móvil sea de gama alta y la pantalla sea amplia para que el usuario en el momento de usar el cardboard tenga una visión amplia en el entorno virtual.

Para las pruebas usamos un Huawei P30 y un cardboard VR BOX.
La Fig. III.4 se muestra la simulación en modo virtual y externamente que muestra la representación de los ejes X,Y y Z.

EL usuario podrá moverse dentro del entorno virtual al inclinar su cabeza hacia abajo en la direción que este viendo en el entorno virtual.



(a) (b)

Figura III.4: (a). Panorama virtual, (b) Panorama externo de las 3 dimensiones

Las Figuras III.5, III.6 y III.7 son las vistas para el modo 2D.

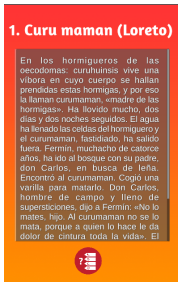


Figura III.5: Lectura.

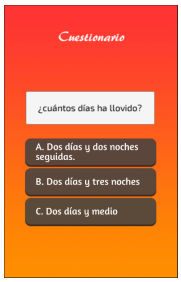


Figura III.6: Cuestionario.

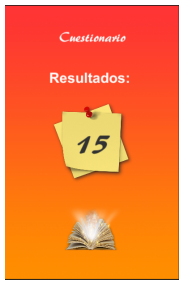


Figura III.7: Resultado.

3.5.6. Descripción de la aplicación:

La aplicación móvil denominada "Diverticuentos ",tiene como objetivo principal, generar un hábito lector en estudiantes de cuarto grado de primaria .Permitiendo a los estudiantes utilizar la aplicación para tener una selección de cuentos en 3d con realidad virtual y 20 cuentos en 2d , permitiendo a los estudiantes contar con una cantidad de lecturas en el aula y en su casa . Los estudiantes pueden acceder a la aplicación por medio de un smartphone que utiliza el sistema operativo Android.

El funcionamiento de la aplicación móvil "diverticuentos "se realiza a través de un registro que tiene la aplicación, que almacena la información de manera constante ,de este modo se tendrá un registro de ingreso y salida del app. Los usuarios tendrán que registrarse , llenando sus nombres y apellidos, grado al que pertenecen , numero de DNI y una contraseña.Para el ingreso de la aplicación, el usuario se ha debido registrar correctamente de manera que podrá acceder a los cuentos en 3d y 2d. Los cuentos en 3d serán utilizados en el salón conjuntamente con las sesiones de aprendizaje y los cuentos en 2d serán realizados en casa, donde el usuario podrá acceder app utilizando internet . Cada estudiante tendrá una base de datos que podrá ser monitoriada, se visualizaran los avances que ha tenido durante la utilización de la aplicación. Tanto para las lecturas en 3d y 2d cada una de ellas cuenta con un grupo de 3 o 4 preguntas de nivel literal que el estudiante tendrá que responder al finalizar de cada lectura y una pregunta por el gusto por la lectura, la información obtenida se analizara , si el estudiante en casa lee y cuanto tiempo le dedico a la lectura en casa y cuantas lecturas realizo durante el día.

3.6. Presupuesto

PRESUPUESTO	SUD-TOTAL
RECOLECCION DE DATOS	500
MATERIAL DE ESCRITORIO	300
TRANSPORTE	500
ENCUADERNACION	100
FOTOCOPIAS	300
SERVICIOS	450
RECURSOS HUMANOS	1500
TOTAL	3650

Este presupuesto fue financiado por la Universidad Nacional de San Agustin.

Conclusiones

PRIMERA : Se concluye que la dimensión conocimiento en el pre-test se observa que el 24.00 % se encuentra en el nivel alto ,68.00 % se encuentra en el nivel bajo y el 8.00 % se encontró en el nivel muy bajo;en el post-test se observa que el 96.00 % se encuentran en el nivel alto, el 4.00 % se encuentra en el nivel bajo, obteniendo un cambio significativo en la dimensión conocimiento.

SEGUNDA: Siendo la dimensión capacidad , en el pre-test , se observa que el 52.00 % se encuentra en alto , 28.00 % se encuentra en el nivel bajo y el 16.00 % se encuentran en el nivel muy bajo; en el pos-test se observa que el 4.00 % se encuentran en el nivel muy alto,80.00 % se encuentra en el nivel alto y el 16.00 % se encuentra en el nivel bajo,obteniendo un cambio bastante significativo en el nivel muy alto.

TERCERA: Se concluye que la dimensión deseo , en el pre-test , se observa que el 20.00 % se encuentra en el nivel alto , 56.00 % se encuentran en el nivel bajo y el 24 % se encontró;en el pos-test se observa que el 56,00 % se encuentra en el nivel alto,el 44,00 % se encuentra en el nivel bajo.

CUARTA: Se concluye que los resultados obtenidos por la aplicación del pre-tets y el pos-test se evidencia una mejora significativa en lo resultados obtenidos, en el pre-test un 16.00 % se encuentra en el nivel alto y un 76.00 % se encuentra en nivel bajo, para el pos-test el 88.00 % subió al nivel alto y en el nivel bajo se encontró en un 12.0 %. Nadie se encontró en el nivel muy alto y muy bajo.

QUINTA: Se contrasto los resultados del pre-test y pos-test de las dimensiones, se encontró una mejoras en la dimensión deseo y una mejora significativa en la dimensión conocimiento.

SEXTA: No debemos olvidar que la tecnología es un apoyo para el aprendizaje de los estudiantes ;que debe ser utilizada de manera efectiva y útil en las aulas, de está manera la tecnología tendrá un impacto positivo en el aprendizaje de los estudiantes siendo interactivo y motivador.

Sugerencias

- 1.-Se recomienda que los docentes lleven una capacitación para conocer mas sobre el funcionamientos de la Realidad Virtual y poder integrar estas tecnología en las sesiones del aula.
- 2.-Se sugiere implementar este nuevo programa con la finalidad de desarrollar hábitos lectores y logra integrar la realidad virtual en las áreas curriculares también que los directores puedan invertir en las nuevas tecnologías como Realidad para mejorar los hábitos lectores en los estudiantes.
- 3.-Se recomienda rescatar este trabajo como alternativa para desarrollar sesiones de lectura con realidad virtual para obtener los mismos resultados o mejores.
- 4.-Se recomienda trabajar la sesiones de aprendizaje con realidad virtual en un plazo más amplio.
- 5.-Se sugiere que los estudiantes trabajen en pares con las gafas de realidad virtual.

Bibliografía

[Albiñana et al., 2016] Albiñana, A. I. C., López, J. V. S., and García, Ó. J. (2016). *Competencia digital y tratamiento de la información: Aprender en el siglo XXI*, volume 153. Ediciones de la Universidad de Castilla La Mancha.

[Andricaín et al., 1993] Andricaín, S., Marín de Sasá, F., and Rodríguez, A. O. (1993). *Puertas a la lectura*. Number 580. San José, CR: Andricaín.

[Araujo and Kiara, 2018] Araujo, N. and Kiara, G. M. (2018). Realidad virtual en la terapia física.

[Arroyo, 1996] Arroyo, C. M. (1996). *Hábitos lectores y animación a la lectura*, volume 34. Univ de Castilla La Mancha.

[Avendaño Rodríguez and Hernández Perilla, 2018] Avendaño Rodríguez, L. A. and Hernández Perilla, J. M. (2018). Comunicación y experiencia mediada por la realidad virtual. *Nexus (1900-9909)*, (24).

[Barnada et al., 2001] Barnada, C. O., Rico, G. M., Embon, M. P., Gallart, I. S., Capallera, J. S., Díaz, J. Q., Garriga, M. S., Coronado, A. T., Gámez, E. V.-A., Brenman, L. T., et al. (2001). *Comprensión lectora: el uso de la lengua como procedimiento*, volume 10. Grao.

[Cabero Almenara, 2006] Cabero Almenara, J. (2006). Bases pedagógicas del e-learning. *Didáctica, Innovación y Multimedia*, (6):000–0.

[Calderón et al., 2018] Calderón, C., Edwin, G., Saenz, R., and Nila, A. (2018). Estrategias de enseñanza para desarrollar aprendizajes de la lectura basadas en la propuesta metodológica de isabel solé en estudiantes del 2º grado de educación primaria de la institución educativa n 20001 de la provincia de cajatambo 2016.

[Candia García, 2016] Candia García, F. (2016). Diseño de un modelo curricular e-learning, utilizando una metodología activa participativa. *RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 7(13):147–182.

[Carlos and Libertad, 2018] Carlos, A. and Libertad, M. (2018). Modelo de gestión de proyectos para la inserción de tecnología educativa en un centro de atención múltiple.

[Carrillo León and Verdezoto Lavayen, 2018] Carrillo León, R. E. and Verdezoto Lavayen, B. F. (2018). Los entornos virtuales en la motivación de los estudiantes de octavo año de educación básica en la asignatura de los estudios sociales del colegio provincia del carchi. B.S. thesis, Universidad de Guayaquil, Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la . . . .

[Castillo Castillo, 2017] Castillo Castillo, S. P. (2017). Diseño multimedia de un cuento dentro de un ambiente de realidad virtual inmersiva. B.S. thesis, Universidad del Azuay.

[Checa et al., 2009] Checa, D., Luna, D., and Mosquera, V. (2009). Simulador de un robot scara de 4 grados de libertad basado en realidad virtual. In *Cuarto Congreso Colombiano de Computación, Bucaramanga*.

[Client, 2019] Client, R. (2019). Documentación de rest client. urlhttps://assetstore.unity.com/packages/tools/network/rest-client-for-unity-102501.

[Covey, 2015] Covey, S. R. (2015). *Los 7 Hábitos de la Gente Altamente Efectiva: Edición de Imágenes*. Mango Media Inc.

[de Antonio Jiménez et al., 2000] de Antonio Jiménez, A., Abarca, M. V., and Ramírez, E. L. (2000). Cuándo y cómo usar la realidad virtual en la enseñanza. *IE Comunicaciones: Revista Iberoamericana de Informática Educativa*, (16):4.

[de la Vega, 1992] de la Vega, U. I. G. (1992). lengua y literatura para la educación primaria ii.

[Delgado et al., 2018] Delgado, R., Maryory, L., et al. (2018). Inclusion del social e-learning en el semillero de investigación “psieducere” del programa de psicología, centro de operaciones ciudad bolivar, vicerrectoría bogotá sur, uniminuto. Master’s thesis, Universidad de La Sabana.

[Díaz and Díaz, 2018] Díaz, H. H. A. and Díaz, M. A. A. (2018). E-learning y la gestión de los aprendizajes en estudiantes de 4to año de educación básica en lima, perú. *Investigación y postgrado*, 33(2):7–7.

[Elmezeny et al., 2018] Elmezeny, A., Edenhofer, N., and Wimmer, J. (2018). Immersive storytelling in 360-degree videos: an analysis of interplay between narrative and technical immersion. *Journal For Virtual Worlds Research*, 11(1).

[ESPAÑOLA, 2018] ESPAÑOLA, R. A. D. L. L. (2018). Diccionario de la lengua española. url**¡https://dle.rae.es¿**.

[Fungus, 2019] Fungus (2019). Documentación de fungus. urlhttp://fungusgames.com/.

[García-Peñalvo and Pardo, 2015] García-Peñalvo, F. J. and Pardo, A. M. S. (2015). Una revisión actualizada del concepto de elearning. décimo aniversario. *Education in the Knowledge Society*, 16(1):119–144.

[Goikoetxea et al., 2018] Goikoetxea, E., Reus, M., Rodríguez, L., and Arbaiza, A. (2018). Programa con voluntariado universitario para el fomento de la lectura por placer entre niños y adolescentes. *HUARTE DE SAN JUAN. Filología y Didáctica de la Lengua N. 18/Filologia eta Hizkuntzaren Didaktika 18 Z. Pamplona: Universidad Pública de Navarra/Nafarroako Unibertsitate Publikoa, 2018. Págs. 134-150*.

[Gutiérrez-Braojos and Pérez, 2012] Gutiérrez-Braojos, C. and Pérez, H. S. (2012). Estrategias de comprensión lectora: enseñanza y evaluación en educación primaria. *Profesorado. Revista de currículum y formación de profesorado*, 16(1):183–202.

[Harianto et al., 2015] Harianto, A., Nugroho, E., and Fredericco, R. (2015). Reinforcing youth reading habits through text-based games. In *2015 4th International Conference on Interactive Digital Media (ICIDM)*, pages 1–5. IEEE.

[Hilera et al., 1999] Hilera, J., Otón, S., and Martínez, J. (1999). Aplicación de la realidad virtual en la enseñanza a través de internet. *Cuadernos de documentación multimedia*, 8.

[Isabel, 1992] Isabel, S. (1992). Estrategias de lectura. *Grao Barcelona*.

[Ison and Korzeniowski, 2016] Ison, M. S. and Korzeniowski, C. (2016). El rol de la atención y percepción viso-espacial en el desempeño lector en la mediana infancia. *Psykhe (Santiago)*, 25(1):1–13.

[Izquierdo-Rus et al., 2019] Izquierdo-Rus, T., Sánchez-Martín, M., and López-Sánchez-Casas, M. D. (2019). Determinantes del entorno familiar en el fomento del hábito lector del alumnado de educación primaria.

[López Martín et al., 2018] López Martín, V. M. et al. (2018). La realidad virtual como recurso educativo en las ciencias experimentales.

[Ltd,] Ltd, P. P., editor. *Unity Reality Virtual Projects: Aprenda la realidad virtual desarrollando más de 10 proyectos atractivos con Unity 2018*.

[Majid et al.,] Majid, S. N. A., Ismail, R., Kassim, H., Kassim, A., and Bakar, A. H. A. Students'perception in using virtual reality device in english classroom.

[Maulana and Khansa, 2019] Maulana, H. and Khansa, R. (2019). Virtual reality application for educational interactive media "3 historical monuments of yogyakarta". In *Journal of Physics: Conference Series*, volume 1193, page 012019. IOP Publishing.

[Mayor, 2015] Mayor, A. C. (2015). Formaciones de introducción a la realidad virtual inmersiva y de creación de contenidos vr con unity 3d. algunas experiencias. *Comunicación y pedagogía: Nuevas tecnologías y recursos didácticos*, (287):82–86.

[MINEDU, 2019a] MINEDU (2019a). Avoiding traceroute anomalies with paris traceroute. pages 153–158.

[MINEDU, 2018] MINEDU, E. (2018). Informe nacional de las pruebas ece 2018. url**http://umc.minedu.gob.pe/wp-content/uploads/2019/03/RT-EM-2P-2018-1.pdf**.

[MINEDU, 2019b] MINEDU, U. (2019b). Reporte técnico de la evaluación muestral de estudiantes. urlhttp://umc.minedu.gob.pe/wp-content/uploads/2019/03/RT-EM-2P-2018-1.pdf.

[Moreano Villena et al., 2017] Moreano Villena, G., Christiansen Trujillo, A., Ramos Ascencio, S., Saravia Drago, J. C., Terrones Paredes, M., et al. (2017). El perú en pisa 2015: informe nacional de resultados.

[Moreira and Segura, 2009] Moreira, M. A. and Segura, J. A. (2009). E-learning: enseñar y aprender en espacios virtuales. *Tecnología educativa. La formación del profesorado en la era de Internet, Málaga, Aljibe*.

[Moreno et al., 2013] Moreno, F., Jordan, O., Esmitt, R. J., Christiam, M., Omaira, R., Jeanlight, R., and Silvio, Á. (2013). Un framework para la rehabilitación física en miembros superiores con realidad virtual. In *Primera conferencia nacional de computacion, informatica y sistemas. universidad central de venezuela*.

[Ortega Farfán and Salazar Solano, 2017] Ortega Farfán, D. R. and Salazar Solano, E. M. (2017). Hábitos de lectura y comprensión lectora en los estudiantes del ciclo intermedio tercer grado de educación primaria del ceba 2071 césar vallejo–los olivos.

[Perdomo, 2003] Perdomo, M. E. T. (2003). La lectura. factores y actividades que enriquecen el proceso. *Educere*, 6(20):389–396.

[Rau et al., 2018] Rau, P.-L. P., Zheng, J., Guo, Z., and Li, J. (2018). Speed reading on virtual reality and augmented reality. *Computers & Education*, 125:240–245.

[Rodríguez, 2013] Rodríguez, O. (2013). Introducción a la realidad virtual. url**http://www.lsi.upc.edu/ pere/SGI/guions/ArquitecturaRV.pdf**.

[Salazar Ayllón, 2006] Salazar Ayllón, S. (2006). Claves para pensar la formación del hábito lector. *Allpanchis*, (66):13–46.

[Santiago et al., 2015] Santiago, R., Trabaldo, S., Kamijo, M., and Fernández, Á. (2015). *Mobile learning. Nuevas realidades en el aula*. Editorial Océano.

[Solé, 1992] Solé, I. (1992). Estrategias de comprensión de la lectura. *Cuadernos de pedagogía*, 216:25–27.

[Solé, 1993] Solé, I. (1993). Estrategias de lectura y aprendizaje. *Cuadernos de Pedagogía*, 216:25–27.

[Solé and Gallart, 1995] Solé, I. and Gallart, I. (1995). El placer de leer. *Lectura y vida. Revista latinoamericana de lectura*, 16(3):2–8.

[Soto and Miró, 2016] Soto, A. P. G. and Miró, J. D. F. (2016). Usabilidad y accesibilidad para un e-learning inclusivo. *Revista de educación inclusiva*, 2(1).

[Tzul, 2015] Tzul, M. (2015). Cuento como estrategia para fortalecer el hábito de lectura. *NOVIEMBRE DE*.

[unity.com, 2019] unity.com (2019). Documentación de unity. urlhttps://unity3d.com/es/unity.

[Villota et al., 2015] Villota, M. F. E., Escobar, M. F., and Velásquez, F. G. (2015). Una revisión general a los hábitos y técnicas de estudio en el ámbito universitario. *Psicogente*, 18(33):166–187.

[Vivanco Tinco, 2018] Vivanco Tinco, M. C. (2018). Aplicación del plan lector para fomentar el habito lector en los estudiantes del tercer grado de primaria de la iep “fraternidad universal” del distrito de ate–2017.

[Wahono, 2018] Wahono, R. S. (2018). Sistem e-learning berbasis model motivasi komunitas. *Jurnal Teknodik*, 21(3):228–248.

ANEXOS

Título: La realidad virtual en el desarrollo de los hábitos lectores en estudiantes de segundo grado de primaria de la Institución Educativa "200 Millas Peruanas"

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables e indicadores			Instrumento
¿Cómo contribuye la Realidad Virtual en el desarrollo de los Hábitos lectores en estudiantes de segundo grado de primaria de la Institución Educativa "200 Millas Peruanas" ?	General: La aplicación de la Realidad Virtual mejora el nivel de hábito lector de los estudiantes de segundo grado de primaria de la Institución Educativa "200 Millas Peruanas"	H0:El uso de realidad virtual no mejora los hábitos lectores en los estudiantes del segundo grado de primaria de la institución educativa 200 millas peruanas.	Variable Dependiente : Hábito Lector			Encuesta
			Dimensiones	Indicadores	Ítems	
			Deseo	Voluntad Gusto Entretenimiento	1,2,3,4, 5,6,7,8, 9,10,11	
			Conocimiento	Comprende Produce Frecuencia	12,13,14, 15,16,17, 18,19,20, 21,22,23, 24,25,26,	
			Capacidad	Planifica Identifica Expresa	27,28,29, 30,31,32, 33,34,35	
Específicos: ¿Cuál SERA el nivel de hábito lector de los estudiantes de segundo grado antes de la aplicación del programa de Realidad virtual en los estudiantes de segundo grado de la Institución Educativa 200 millas peruanas? ¿Cómo plantear estrategias para desarrollar los hábitos lectores? ¿Cómo integrar la realidad virtual en el desarrollo de los hábitos lectores ¿Cuál será el nivel de hábito lector de los estudiantes de segundo grado después de la aplicación del programa de Realidad virtual en los estudiantes de	Específicos: -Evaluar a los estudiantes de segundo grado de primaria para conocer su nivel de hábito lector? -Diseñar las actividades en realidad virtual para la integración en el desarrollo de los hábitos lectores -Integrar la Realidad Virtual en el desarrollo de los hábitos lectores. -¿Evaluar a los estudiantes después del programa de realidad virtual para conocer su nivel de hábito lector?	H1:el uso de realidad virtual mejora los hábitos lectores en los estudiantes del segundo grado de primaria de la institución educativa 200 millas peruanas.	Variable independiente: Realidad Virtual			

Figura 8: Matriz de consistencia

ANEXO 1

CARTA DE PRESENTACIÓN

Señor(a) (ita): WILLIAM VICTOR CUPE CABEZAS

Presente

Asunto: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTO.

Nos es muy grato comunicarnos con usted para expresarle nuestros saludos y así mismo, hacer de su conocimiento que siendo estudiantes del Programa de Maestría en Educación, Mención Docencia y Gestión de la Educación, de la Universidad César Vallejo sede Lima Norte, promoción 2013 - 0, aula 805, requerimos validar los instrumentos con los cuales recogeremos la información necesaria para poder desarrollar nuestra investigación y con la cual optaremos el grado de Magister.

El título de nuestra investigación es: "Hábitos de Lectura y Comprensión Lectora en los Estudiantes del Ciclo Intermedio 3er grado de Educación Primaria del C.E.B.A.2071 César Vallejo-Los-Olivos " y siendo imprescindible contar con la aprobación de docentes especializados para poder aplicar los instrumentos en mención, hemos considerado conveniente recurrir a usted, ante su connotada experiencia en temas educativos y/o investigación educativa.

El expediente de validación, que le hacemos llegar contiene:

1. Anexo 1: Carta de presentación
2. Anexo 2: Matriz de operacionalización
3. Anexo 3: Definiciones conceptuales de las variables
4. Anexo 4: Certificado de validez de contenido de los instrumentos

Expresándole nuestros sentimientos de respeto y consideración nos despedimos de usted, no sin antes agradecerle por la atención que dispense a la presente.

Atentamente.

Ortega Farfán Diana Ruth
D.N.I: 32644710

Salazar Solano Elizabeth Maura
D.N.I: 31660679

Figura 9: validación

UCV
ESCUELA DE POSTGRADO

CUESTIONARIO DE HABITOS DE LECTURA

INSTRUCCIONES: *Estimados alumnos (as), el presente cuestionario de hábitos de lectura forma parte de una investigación que tiene por finalidad obtener información de Hábitos de Lectura y comprensión lectora en los estudiantes del Ciclo intermedio del Tercer Grado de Educación Primaria del CEBA 2071 Cesar Vallejo - Los Olivos – Por tal motivo le pedimos leer con atención y marcar solo una alternativa como respuesta a cada pregunta. Este examen es de carácter anónimo y reservado*

INFORMACIÓN GENERAL

Género: M ( ) F ( ) **Edad:** _____ **años** **Grado** _____

MARCA UNA (X) EN EL RECUADRO TU RESPUESTA SEGÚN LA SIGUIENTE ESCALA DE VALORES:

NUNCA	A VECES	CASI SIEMPRE	SIEMPRE
1	2	3	4

A	DIMENSION : DESEO	N 1	AV 2	CS 3	S 4
1	¿Lees por voluntad propia?				
2	¿Solo lees cuando alguien te acompaña?				
3	¿Participas voluntariamente en la hora de lectura?				
4	¿Le pones atención a las lecturas hechas en clase?				
5	¿Te gusta leer?				
6	¿Te interesa leer cuentos?				
7	¿En tus horas de descanso te agrada leer?				
8	¿Te gustaría leer más de lo que lees?				
9	¿Las lecturas que escoges, te entretienen?				
10	¿Te fascina leer cuentos de terror?				
11	¿Te parece más divertido leer texto con imágenes?				
	DIMENSION DE CONOCIMIENTO	**N**	**AV**	**CS**	**S**
12	¿Cuando lees en el colegio, entiendes lo que lees?				
13	¿Con la lectura en grupo, logras una buena comprensión del texto?				
14	¿Interpretas el mensaje del texto que lees?				
15	¿Crees que mientras más lees, comprendes mejor el texto?				
16	¿Con las lecturas que lees mejora tu redacción?				
17	¿Te gusta leer cuentos?				
18	¿Elaboras resúmenes de un texto después de leerlo?				
19	¿Compartes con otras personas lo textos que lees?				
20	¿Te gusta leer en grupo?				
21	¿Comparte tus creaciones textuales (cuento, poesía, acróstico, adivinanzas,...) Con tus compañeros?				

Figura 10: Cuestionario

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01 Y 02

Docente de aula: Estefany Chavez Helaconde**…… Grado: 2°**

Nombre de la sesión	Leemos la leyenda “El puente del diablo”				
Temporalización	min.	Fecha	/06/2019	Producto	Organizador visual

1.- APRENDIZAJE ESPERADO

A	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	ENFOQUE TRANSV.	INSTRUMENTO
C	Lee diversos tipos de textos en su lengua materna	Obtiene información del texto escrito. Infiere e interpreta información del texto escrito. Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito.	Identifica información explícita, relevante y complementaria que se encuentran en distintas partes del texto. Selecciona datos específicos e integra información explícita cuando se encuentra en distintas partes del texto, o al realizar una lectura intertextual de diversos tipos de textos con varios elementos complejos en su estructura, así como con vocabulario variado, de acuerdo a las temáticas abordadas.	Orientado al bien común	Ficha de lectura con **realidad virtual**.

2.- SECUENCIA DIDÁCTICA

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	Materiales educativos	T.
INICIO: • Conversamos sobre el lugar donde nacieron, costumbres y tradiciones de su comunidad que forman parte de la identidad. • Responde utilizando supuestos reléales o imaginarios que son a notados en la pizarra para la contrastación final: ¿Han escuchado o leído algún relato fantástico de la ciudad? ¿Creen que realmente habrán ocurrido estos hechos? ¿Por qué? • Comunicamos el propósito de la sesión: Hoy leeremos la leyenda: El puente del diablo. • Proponemos nuestras normas de convivencia.		min
DESARROLLO: **ANTES DE LA LECTURA.** • Observa con atención las escenas del puente y el diablo haciendo uso de la realidad virtual a través de la presentación de una escena para contextualizar la lectura. • Conversamos: ¿Qué tipo de texto será según el título?, ¿Quién será el protagonista?, ¿De qué creen que tratará el texto de acuerdo al título?, ¿Cuál será el propósito del texto? • Elaboramos una relación de sus respuestas para luego contrastarlas. **DURANTE LA LECTURA** • Se entrega el Anexo 01. • Realizamos una lectura silenciosa para reconocer el texto. • Escogemos a un estudiante que realice una lectura guía y en voz alta. **DESPUÉS DE LA LECTURA** • Contrastamos las respuestas realizadas antes de la lectura : ¿Creen que realmente habrán ocurrido estos hechos ? ¿Por qué? • Se completa el organizador del texto de acuerdo al título, personajes, escenario, valor, tema central. • Resuelven la ficha de comprensión lectora resolviendo las preguntas de forma interactiva en Realidad Virtual	Escenas en **Realidad Virtual** Anexo 01 Ficha lectura en **Realidad virtual.**	min

CIERRE: • Promuevo la reflexión de los niños sobre la importancia de las leyendas como texto narrativo que combinan hechos reales con imaginarios para dar a conocer, costumbres características y creencias. • ¿Para qué nos sirvió conocer esta leyenda? , ¿Qué aprendimos de ella? • Preguntamos a los estudiantes; ¿Qué hemos aprendido?, ¿Fue fácil organizar la información del texto leído? ¿cómo enfrentamos nuestras dificultades? • Felicitamos po r su participación		Min

ANEXO 1:

El puente Juan Pablo II que se encuentra al final de la avenida Ejercito que limita con Cerro Colorado, antiguamente se llamaba “El puente del diablo” según las versiones de antiguos arequipeños lo sabemos porque lo llaman así:

Se cuenta en Arequipa, que por una subida en Cerro Colorado se encontraba antiguamente una excelente picantería, una de las mejores de toda la Ciudad Blanca. La dueña contrato en primavera a una bella joven para que atrajera a la clientela, esta joven con el tiempo se ganó su confianza y comenzaron a quererse como madre e hija, conforme más crecía la muchacha sus intereses se ivan enfocando cada vez más en un joven ranchero de la zona, con el que después de un corto amorío concibió a una pequeña criatura.

La dueña indignada al enterarse de la noticia le propuso a la joven extraerle al niño, ella entre la confusión y el pánico acepto la propuesta.

Luego de que retiraron el feto lo arrojaron bajo un puente que aún no tenía nombre.

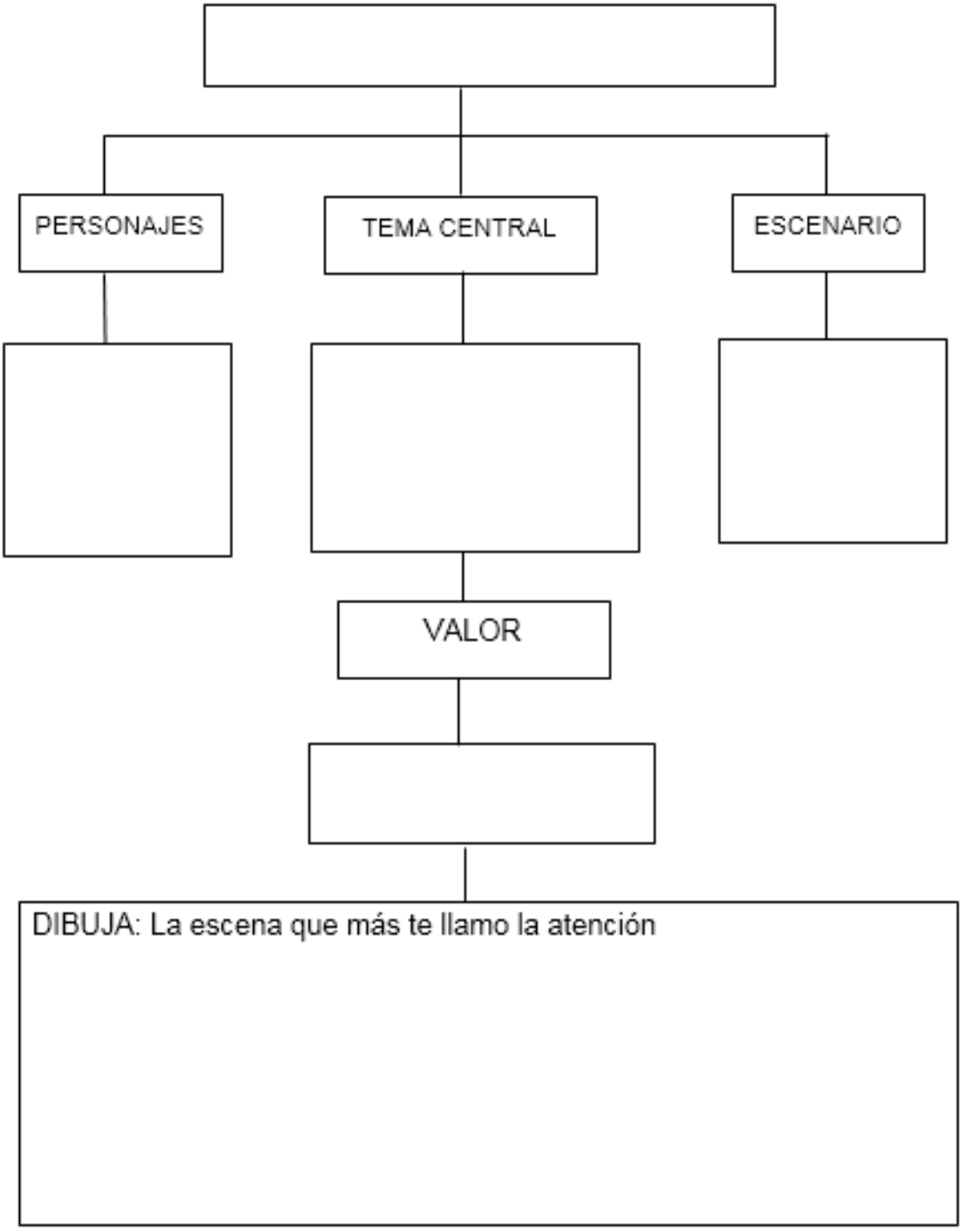
Años después la misma joven ya adulta paseaba por aquel puente cuando de repente escucho los llantos desgarradores de un bebe, "Que madre tan desnaturalizada abandona a su bebe bajo este peligroso puente" pensó mientras bajaba dispuesta a recoger a la criatura. Finalmente logro alcanzarla y la enrollo con su manta, poco a poco la joven se dio cuenta que los llantos del bebe cada vez se hacían más fuertes y ya no sonaban como llantos sino como gruñidos chillones y perturbadores, cuando se dispuso a ver en qué condiciones estaba el niño vio con horror que era el mismisimo demonio, el cual rápidamente la mordió y araño hasta dejar su espalda en carne viva.

La joven se arrastró a duras penas pidiendo ayuda, hasta que finalmente le dieron atención médica, aunque nunca fueron capaces de creerle.

Desde ese día debido a esa historia ese puente fue bautizado como " El puente del Diablo" por los pobladores, que actualmente es conocido como el puente "Juan Pablo I

FICHA PRÁCTICA:

EMPELA ESTE MAPA CONCEPTUAL PARA ORGANIZAR LAS IDEAS, EMPLEA CONECTORES DE IDEAS.



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03 y 04

Docente de aula:

……. Grado: 2°

Nombre de la sesión	Leemos y organizamos la información				
Temporalización	min.	Fecha	/06/2019	Producto	

1.- APRENDIZAJE ESPERADO

A	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	ENFOQUE TRANSV.	INSTRUMENTO
C	Lee diversos tipos de textos en su lengua materna	Obtiene información del texto escrito. Infiere e interpreta información del texto escrito. Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito.	Identifica información explícita, relevante y complementaria que se encuentran en distintas partes del texto. Selecciona datos específicos e integra información explícita cuando se encuentra en distintas partes del texto, o al realizar una lectura intertextual de diversos tipos de textos con varios elementos complejos en su estructura, así como con vocabulario variado, de acuerdo a las temáticas abordadas.	Orientado al bien común	Ficha de lectura en **realidad virtual.**

2.- SECUENCIA DIDÁCTICA

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	Recursos y materiales	T.
INICIO: • Recordamos sobre los derechos y no ser discriminado por raza, color de piel o lugar de procedencia. Reflexiona “Debemos respetar el lugar donde nacieron; asimismo, de manifestar las costumbres y creencias del lugar donde viven que forman parte de la identidad. • Responde las siguientes preguntas que son anotados en la pizarra para la contrastación final: ¿Han escuchado o leído algún relato o hecho fantástico de tu comunidad o región?, ¿dónde?, ¿cuándo?, ¿Quién lo narró o leyó? • Comunicamos el propósito de la sesión: Hoy leeremos la leyenda: El TUTURUTU . • Proponemos nuestras normas de convivencia.		20 min
DESARROLLO: **ANTES DE LA LECTURA.** • Observa con atención las escenas del Tuturutu y la plaza de armas haciendo uso de la realidad virtual a través de la presentación de una escena ayudara a contextualizar la lectura. • Peguntamos: ¿Han escuchado o leído esta leyenda?, ¿De qué creen que trate la leyenda de El tuturutu?, ¿dónde ocurrirán los hechos?, ¿qué dirá la leyenda sobre el personaje que observaron?, ¿hace cuánto tiempo creen que se desarrollaron los hechos de esta historia? **DURANTE LA LECTURA** • Se entrega el anexo 1 para realizar la lectura. • Realizamos la lectura silenciosa para reconocer el texto. • Escogemos a un estudiante que realice una lectura guía y en voz alta. **DESPUÉS DE LA LECTURA** • Indicamos que van a contrastar la respuesta de las hipótesis con la información real del texto.	Escena y personaje en **realidad virtual.** **Anexo1** **Ficha 01** Ficha con **Realidad Virtual**	60 min

• Se entrega la ficha para responder sobre el personaje principal • Resuelven la ficha de comprensión lectora resolviendo las preguntas de forma interactiva en **Realidad virtual** • ¿Crees que es importante conocer las leyendas de nuestra comunidad?¿Por qué?		
CIERRE:		10 min
• Preguntamos a los estudiantes;¿Para qué nos sirvió conocer esta leyenda?, ¿qué aprendimos de ella?, ¿cómo podemos utilizar estos aprendizajes en nuestra vida cotidiana? • Felicitamos por su participación		

1. EL TUTURUTU

El Inca Mayta Capac quien gobernaba el imperio del Tahuantinsuyo programó una expedición al Antisuyo con el fin de reconocer sus dominios llevando ayllus y soldados, fue entonces que el inca llega a la “Ciudad Blanca” y menciona en quechua “Arequepay” (que significaba “quedaos aquí”), por ello, hoy la Ciudad Blanca lleva el nombre de AREQUIPA. El inca distinguió que era un buen lugar para que viva su ayllu y da la orden que cada ayllu sembrara en ese lugar papa y maíz. Cada vez que el inca salía a buscar más tierras para sus ayllus dejaba a cargo a un vigía. El vigía era un indio de pequeña estatura y que gozaba de la absoluta confianza del inca por ser su mensajero oficial, el mismo que tenía un cuerno (trompeta sonora) con el que llamaba al Inca para avisarle que había llegado un chasqui o alguna encomienda. El sonido que emitía el cuerno de sonoro se asemejaba a. ¡¡Tuturutúúú!. Tuturutu, siendo en aquel entonces el sonido que anunciaba alguna novedad. Cuentan que el Inca en época de cosecha ordenaba amablemente Tuturutu trae!, ¡Tuturutu tiene!. ¡Tuturutu reparte!. Pobre mensajero y tuturutu, tanto repartir día y noche sin descansar, quejarse o aburrirse; misteriosamente una mañana aparece muerto y petrificado por una ola de frio en el centro del tambo y su trompeta mirando al sol, entonces el Inca ordena que no lo remuevan como una señal de respeto por su labor ardua y constante. Asombrosamente al TUTURUTU lo encuentran derramando chorros de agua cristalina, en señal de riego y alegría para aquella población incaica que tuvo la suerte de llegar a las faldas del Misti y al valle.

NOMBRE DEL PERSONAJE PRINCIPAL: _____

- ¿Cómo era?

  _____

  _____

  _____

  _____

- ¿Dónde vivía?

  _____

  _____

- ¿Por qué lo castigaron?

  _____

  _____

  _____

- ¿Qué le sucedió al final?

  _____

  _____

DIBUJA AL PERSONAJE

N°	Nombre y apellidos de los estudiantes	Recupera información de diversos textos escritos.	Infiere el significado de los textos escritos.	Comentarios / Observaciones
		Reconstruye la secuencia de un texto de estructura simple (leyenda) con algunos elementos complejos en su estructura.	Deduce las características de las personas, los personajes, los animales, los objetos y los lugares, en una leyenda de estructura simple.	
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				
6.				
7.				
8.				
9.				
10.				
11.				
12.				
13.				
14.				

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05 y 06

Docente de aula:

…… Grado: 2°

Nombre de la sesión	Leemos la leyenda de la sirena del puente del fierro				
Temporalización	90 min.	Fecha	/06/2019	Producto	

1.- APRENDIZAJE ESPERADO

A	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	ENFOQUE TRANSV.	INSTRUMENTO
C	Lee diversos tipos de textos en	Obtiene información del texto escrito.	Identifica información explícita, relevante y complementaria que se encuentran en distintas partes del texto. Selecciona datos específicos e integra información explícita cuando se encuentra en distintas	Orientado al bien común	Lista de cotejo

	su lengua materna	Infiere e interpreta información del texto escrito. Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito.	partes del texto, o al realizar una lectura intertextual de diversos tipos de textos con varios elementos complejos en su estructura, así como con vocabulario variado, de acuerdo a las temáticas abordadas.		

2.- SECUENCIA DIDÁCTICA

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	Recursos y materiales	T.
INICIO: • Conversamos sobre:¿Cuál será el origen de un rio? • Comento: Estaba buscando información sobre el agua, encontré una leyenda. • Responde las siguientes preguntas que son anotados en la pizarra para la contrastación final: ¿Alguna vez han escuchado sobre una leyenda de agua ?, ¿Recuerdan de qué se trataba?, ¿Qué les gustó más de esa leyenda?, ¿Quién les contó o dónde la leyeron? • ¿Comunicamos el propósito de la sesión: Hoy leeremos la leyenda: la sirena del puente del fierro. • Proponemos nuestras normas de convivencia.	Pizarra	20 min
DESARROLLO: **ANTES DE LA LECTURA.** • Observa con atención las escenas de una sirena y un puente haciendo uso de la realidad virtual a través de la presentación nos ayudara a contextualizar la lectura. • Peguntamos: ¿qué creen que nos contará esta leyenda?, ¿quiénes creen que serán los personajes?, ¿cómo creen que terminará la leyenda? **DURANTE LA LECTURA** • Realizamos una lectura silenciosa para reconocer el texto. • Escogemos a un estudiante que realice una lectura silenciosa. **DESPUÉS DE LA LECTURA** • Indicamos que van a contrastar la respuesta de las hipótesis con la información real del texto, dialogan entre ellos. • Resuelven la ficha de comprensión lectora a través de un app con realidad virtual de forma interactiva y motivadora. • Subrayan con el color las respuestas en el texto. • Realizan el cuadro sobre la lectura.	Ficha de lectura Con realidad virtual	60 min
CIERRE: • Preguntamos a los estudiantes; ¿Qué hemos aprendido?, ¿Fue fácil organizar la información del texto leído? ¿Emplearon conectores de ideas?, ¿Fue fácil realizar el organigrama? ¿cómo enfrentamos nuestras dificultades? • Felicitamos por su participación		10 min

¿Qué texto leímos?	¿Quiénes son los personajes?	¿De qué trata la leyenda?

1. La sirena del puente de fierro

Este largo puente con estructura de fierro fue una obra de Eiffel, además nuestro puente es el más largo de Sur América, cuenta la leyenda que existe una sirena debajo de este puente, está la hija de la sirena que vive en el puente Bolognesi, en este puente, pegado al risco hay una piedra grande donde vive esta sirena.

A esta gran piedra la denominaran Machiruna, esta piedra es la puerta de ingreso al rio subterráneo que hay detrás del río Chili. Allí empieza la casa de la sirena, la piedra está amarrada en la parte de abajo por la fuerza de todos los brazos de los hombres que han desaparecido.

Este río subterráneo se comunica con la casa de su madre, que une en el puente Bolognesi, cuando se reúnen hacen grandes fiestas, esta sirena sale a lavar sus vajillas entre las seis y siete de la tarde, los que iban al río a esas horas desaparecían la sirena los encantaba.

El castigo de estos hombres que desaparecían, era que veían a la sirena sentada sobre una piedra mostrando coquetamente su cuerpo delgado, su larga cabellera y su cola de pez con escamas de siete colores, los hombres al mirar se quedaban encantados y caminaban hacia ella y de pronto escuchaban bellas melodías que salían de las vibraciones del agua y ahí quedaban atrapados. La sirena cogía la varita mágica y movía la piedra Machiruna y en ese instante el hombre desaparecía entre las aguas y nunca más se los volvía a ver.

Al leer la leyenda	Sí	No
¿Identifiqué información importante?		
¿Identifiqué las características de los personajes?		
¿Descubrí lo que trata de contarnos la leyenda?		
¿Expresé mi opinión al comentar sobre la leyenda?		

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07 y 08

Docente de aula:

…… Grado: 2°

Nombre de la sesión	Leeremos hoy la leyenda de la casa embrujada.				
'Temporalización	90 min.	Fecha	/03/2019	Producto	Organizador visual

1.- APRENDIZAJE ESPERADO

A	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	ENFOQUE TRANSV.	INSTRUMENTO

C	Lee diversos tipos de textos en su lengua materna	Obtiene información del texto escrito. Infiere e interpreta información del texto escrito. Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito.	Identifica información explícita, relevante y complementaria que se encuentran en distintas partes del texto. Selecciona datos específicos e integra información explícita cuando se encuentra en distintas partes del texto, o al realizar una lectura intertextual de diversos tipos de textos con varios elementos complejos en su estructura, así como con vocabulario variado, de acuerdo a las temáticas abordadas.	Orientado al bien común	Lista de cotejo

2.- SECUENCIA DIDÁCTICA

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	Recursos y materiales	T.
INICIO: • ¿Qué historias conocen o han escuchado de sus padres o abuelos? • ¿han escuchado o leído algún relato o hecho fantástico de la ciudad? • **Anoto sus respuestas.** • ¿Comunicamos el propósito de la sesión: Hoy leeremos la leyenda: La casa embrujada para conocer las creencias de la comunidad. • Proponemos nuestras normas de convivencia.		20 min
DESARROLLO: **ANTES DE LA LECTURA.** • Observa con atención a algunos personajes de la leyenda (duendes) haciendo uso de la realidad virtual a través de la presentación de una escena, para contextualizar la lectura. • Peguntamos: ¿Qué tipo de texto será?¿Según el título de que tratara la leyenda ?, ¿Quién será el protagonista?, ¿Cuál será el propósito del texto? **DURANTE LA LECTURA** • Realizamos una lectura silenciosa para reconocer el texto. **DESPUÉS DE LA LECTURA** • Indicamos que van a contrastar la respuesta de las hipótesis con la información real del texto. • Resuelven la ficha de comprensión lectora a través de un app con **realidad virtual** de forma interactiva y motivadora.	Ficha de lectura con realidad virtual.	60 min
CIERRE: • Preguntamos a los estudiantes; ¿Qué hemos aprendido?, ¿Fue fácil organizar la información del texto leído? ¿Emplearon conectores de ideas?, ¿Fue fácil realizar el organigrama? ¿cómo enfrentamos nuestras dificultades? • Felicitamos por su participación		10 min

1. La leyenda de la casa embrujada

A más famosa y tradicional casa embrujada de Arequipa es sin duda, la “Casa Quinta de Yanahuara”. Habitó en ella, allá año de 1666 un noble español que ejercía la función de Comendador. Se había casado con una arequipeña de aproximadamente 20 años que rebosaba de atributos por su extraordinaria belleza, mientras que el español le duplicaba la edad.

Debido a los constantes viajes que exigía la profesión del español, su mujer permanecía casi siempre sola. Transcurrido el tiempo surgió una relación amorosa entre un criado de la casa y la bellísima mujer. Cuando el Comendador

escuchó los rumores, regresó de improvisto de uno de sus viajes, descubriendo la infidelidad, sometiendo a los autores a una serie de torturas. Se dice que cegado por el odio, el español los emparedó vivos en la casona donde vivían. Ahí encontraron la muerte, entre gritos de horror y suplica que no conmovieron al ofendido noble.

Después de eso el Comendador vendió la casa y no se supo más de su paradero. El lugar por muchos años permaneció abandonado, y durante todo ese tiempo se escuchaban ruidos dentro de la casa sonidos tan extraños como llantos de una mujer, estrépitos de cadenas, campanas que sonaban solas, ladridos angustiantes de perros y siluetas fantasmales que noche a noche se dejaban sentir, en una de las ventanas se veía un padre sin cabeza.

La casa ha cambiado de manos constantemente, debido a que nadie soporta permanecer dentro de ella por mucho tiempo. Porque siguen escuchándose desgarradores gritos y lamentos cada noche.
Se dice que antiguos dueños al conocer la historia del español encontraron la supuesta pared donde habían sido tapiados los dos jóvenes, pero a pesar de haber derrumbado el muro y sacado los restos de los cuerpos, aún siguen escuchándose los inquietantes lamentos.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 09 y 10

Docente de aula:
…… Grado: 2°

Nombre de la sesión	Leemos la leyenda de los duendes arequipeños				
Temporalización	min.	Fecha	/06/2019	Producto	L

1.- APRENDIZAJE ESPERADO

A	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	ENFOQUE TRANSV.	INSTRUMENTO

C	Lee diversos tipos de textos en su lengua materna	Obtiene información del texto escrito. Infiere e interpreta información del texto escrito. Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito.	Identifica información explícita, relevante y complementaria que se encuentran en distintas partes del texto. Selecciona datos específicos e integra información explícita cuando se encuentra en distintas partes del texto, o al realizar una lectura intertextual de diversos tipos de textos con varios elementos complejos en su estructura, así como con vocabulario variado, de acuerdo a las temáticas abordadas.	Orientado al bien común	Lista de cotejo

2.- SECUENCIA DIDÁCTICA

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	**Recursos y materiales**	**T.**
INICIO:	Pizarra	20 min
• Conversamos sobre el lugar donde nacieron, costumbres y tradiciones de su comunidad que forman parte de su identidad. • Responde las siguientes preguntas que son anotados en la pizarra para la contrastación final: ¿Han escuchado o leído algún relato o hecho fantástico de la ciudad? ¿Qué creen que nos contará esta leyenda?, ¿quiénes creen que serán los personajes? • Comunicamos el propósito de la sesión: Hoy leeremos la leyenda: Los duendes arequipeños. • Proponemos nuestras normas de convivencia.		
DESARROLLO:	Escenas con **realidad virtual.** Ficha de lectura con **realidad virtual**	60 min
ANTES DE LA LECTURA. • Observa con atención a algunos personajes de la leyenda (duendes) haciendo uso de la realidad virtual a través de la presentación de una escena, para contextualizar la lectura. • Peguntamos: ¿Qué tipo de texto será según el título?, ¿Quién será el protagonista?, ¿De qué creen que tratará el texto de acuerdo al título?, ¿Cuál será el propósito del texto? **DURANTE LA LECTURA** • Realizamos una lectura silenciosa para reconocer el texto. • Contrastamos la comprensión preguntando ¿Creen que realmente habrán ocurrido estos hechos? ¿Por qué? **DESPUÉS DE LA LECTURA** • Indicamos que van a contrastar la respuesta de las hipótesis con la información real del texto. • Resuelven la ficha de comprensión lectora a través de un app con **realidad virtual** de forma interactiva y motivadora.		
CIERRE:		10 min
• Preguntamos a los estudiantes; ¿Qué hemos aprendido?, ¿cómo enfrentamos nuestras dificultades? • Felicitamos por su participación		

1. Duendes arequipeños

Muchas veces habrá oído hablar de los duendes dice que son pequeños hombrecitos de menudas proporciones, tienen una barba larga y a veces llevan un sombrero grande.

Se dice del origen de los duendes son de aquellos niños que mueren sin ser bautizados o los fetos que fueron abortados y echados al río, también dicen que las mujeres que tenían relaciones fuera del matrimonio orinan duendes, para prevenir que niños fallecidos se conviertan en duendes es hacer un señal de la cruz con agua bendita y Juego enterrarlo junto al pequeño, la cruz también bendecida.

Los adultos no pueden ver a los duendes ya que estos son invisibles ante los ojos del adulto impuro, y visibles para los niños puros.

Son pequeños seres traviesos, se divierten con los humanos, haciéndoles bromas de toda clase, ellos se esconden bajo las camas y los pesados muebles y en los cuartos oscuros, viven en los lagos que han sido engendrados en callejones oscuros, en los zaguanes mal iluminados o en la tibia intimidad de los maizales. Ellos hacen un sin fin de cosas, tocan el cuerpo de las personas y se esconden y agarran cualquier objeto y los ponen en cualquier lugar, anudan las piernas de los pantalones, también ocultan tesoros y saben dónde encontrar el Oro.

A veces tocan una flauta y atrapan la voluntad de la gente, dejándose llevar por su magia hasta sus dominios.
Algunos duendes son viejos barbaros y pequeños, estos son malignos y peligrosos causan terror a quienes lo ven, a veces se pegan a las espaldas de los humanos y como no hay como desprenderse de estos, pueden conllevara la muerte.

También adormecen y reaniman a los hombres soplándoles el rostro, dicen que sus excrementaron color amarillo y cuando cae el sol se volatizan, muchas veces imitan el llanto del bebe, confundiéndolos.

La única forma de deshacernos de estos duendes maléficos, es hacer llorar a un niño, y a un duende.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 11 y 12

Docente de aula:
…… Grado: 2°

Nombre de la sesión	Leemos				
Temporalización	90 min.	Fecha	/06/2019	Producto	

1.- APRENDIZAJE ESPERADO

A	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	ENFOQUE TRANSV.	INSTRUMENTO
C	Lee diversos tipos de textos en su lengua materna	Obtiene información del texto escrito. Infiere e interpreta información del texto escrito. Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito.	Identifica información explícita, relevante y complementaria que se encuentran en distintas partes del texto. Selecciona datos específicos e integra información explícita cuando se encuentra en distintas partes del texto, o al realizar una lectura intertextual de diversos tipos de textos con varios elementos complejos en su estructura, así como con vocabulario variado, de acuerdo a las temáticas abordadas.	Orientado al bien común	Lista de cotejo

2.- SECUENCIA DIDÁCTICA

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	Recursos y materiales	T.
INICIO: • Preguntamos sobre el lugar donde nacieron, costumbres y tradiciones de su comunidad que forman parte de la identidad. • ¿Conoces alguna historia sobre la creación de su comunidad o de otro lugar?, ¿cómo se llaman esas historias? • Responde las siguientes preguntas que son anotados en la pizarra para la contrastación final: • ¿Dónde ocurren las leyendas?¿Qué explican las leyendas? • ¿Comunicamos el propósito de la sesión: El día de hoy leeremos la narración de la leyenda que nos explica sobre los subterráneos de la catedral. • Proponemos nuestras normas de convivencia.		20 min
DESARROLLO: **ANTES DE LA LECTURA.** • Observa con atención las escenas del Tuturutu y la plaza de armas haciendo uso de la realidad virtual a través de la presentación que ayudara a contextualizar la lectura. • Peguntamos: ¿Quién será el protagonista?, ¿De qué creen que tratará el texto de acuerdo al título?, ¿Cuál será el propósito del texto? • Escribimos sus respuestas para luego contrastarlas. **DURANTE LA LECTURA** • Realizamos una lectura silenciosa para reconocer el texto. • Escogemos a un estudiante que realice una lectura guía y en voz alta. **DESPUÉS DE LA LECTURA**	Ficha de lectura	60 min

• **¿Estuvieron atentos a la narración?¿Qué parte más les gusto?¿Por qué?** • Indicamos que van a contrastar la respuesta de las hipótesis con la información real del texto. • Resuelven la ficha de comprensión lectora resolviendo las preguntas de forma interactiva en Realidad Virtual.		
CIERRE: • Preguntamos a los estudiantes; ¿Qué hemos aprendido?, ¿cómo enfrentamos nuestras dificultades? • Felicitamos por su participación		10 min

2. **<u>Los Subterráneos de la Catedral</u>**

Cuentan los antiguos que hace mucho tiempo se rumoreaba que existían subterráneos en la catedral, esto se fue tomando en serio por algunos investigadores y por lo tanto decidieron al mítico subterráneo.

La entrada se encontraba debajo del demonio que hay en la catedral, ellos pensaron que dicho demonio podría advertir lo que se oculta en el subterráneo.

Armándose de valor emprendieron la partida, primero encontraron un profundo agujero, procediendo descubrieron un laberinto de túneles donde habían habitaciones, en una de ellas se podía ver muchos huesos de humanos, rodeados de insectos y ratas. Entraron a otra habitación que era como una especie de tumba donde al parecer eran enterrados los clérigos y sacerdotes hace siglos, en ella había cantidad de criptas, al poner al descubierto una de ellas, encontraron huesos intactos de un católico, rodeado de joyas religiosas, también encontraron la cripta del fundador de Arequipa Garcí Manuel de Carbajal, se encontraba vestido con un traje metálico, guantes, espada, yelmo y penacho, dentro de estos sus huesos blancos, así también la lápida de su hijo Diego de Carbajal.

Ingresaron a otra habitación donde quedaron inmóviles al encontrar detrás de la puerta una criatura amenazante, era una inerte estatua de piedra, una gárgola que cuidaba el recinto que daba la impresión de ser real.

Al regresar a la otra habitación se escucharon murmullos, voces, cantos guturales golpes, que aumentaban su intensidad, cruzando esta, de pronto se detuvieron esos sonidos, como si se hubieran percatado de su presencia, hasta que se deslizó la deteriorada pared y observaron un lugar profundo y desproporcionado donde habían muchos personajes con trajes oscuros que le cubrían todo el cuerpo y gran parte del rostro, todos ellos llevaban encendido un cirio y formaban un circulo, en el centro había un altar de piedra negra labrada, cuya imagen labrada representaba al demonio, aquellos seres adoraban al demonio con un desconocido e indefinido lenguaje.

Se dice que esos investigadores quedaron tan consternados que solo lograron salir dos de ellos, uno de ellos perdió la razón y el otro quedó mudo del susto, ellos lograron salir por la iglesia de Santo Domingo.

1. Curu maman

(Loreto)

En los hormigueros de las oecodomas: curuhuinsis vive una víbora en cuyo cuerpo se hallan prendidas estas hormigas, y por eso la llaman curumaman, «madre de las hormigas». Ha llovido mucho, dos días y dos noches seguidos. El agua ha llenado las celdas del hormiguero y el curumaman, fastidiado, ha salido fuera. Fermín, muchacho de catorce años, ha ido al bosque con su padre, don Carlos, en busca de leña. Encontró al curumaman. Cogió una varilla para matarlo. Don Carlos, hombre de campo y lleno de supersticiones, dijo a Fermín: «No lo mates, hijo. Al curumaman no se lo mata, porque a quien lo hace le da dolor de cintura toda la vida». El curumaman es una víbora boba, se mueve apenas, no hace daño a nadie, lo llaman también «víbora de dos cabezas» porque su cuerpo es cilindrico y no parece tener cola.

- ¿cuántos días ha llovido?
  a) Dos días y dos noches seguidas.
  b) Dos días y tres noches
  c) Dos días y medio
- ¿ Cuál es el nombre del padre de Femín?
  a) Fernando
  b) Carlos
  c) Juan

- ¿cómo le dicen a la víbora de dos cabezas?
  a) Curumaman
  b) Cucurama
  c) Marcura

- ¿cómo es el cuerpo de la víbora?
  a) Cuadrado
  b) Cilíndrico
  c) Cubico

2. La laguna encantada

(Lima)

No sé en qué lugar de Cañete hay una laguna pequeña, cuyas aguas son calientes, y en las que nadie se puede bañar, porque sale un animal raro en medio de la laguna, y empieza a dar vueltas formando espuma, y se oye luego, como a lo lejos, los acordes de una marcha guerrera.

Esta laguna está rodeada de cerros, y solo se le encuentra de casualidad. Según dice la leyenda, el agua cambia de color; y muchos pastores que han encontrado esta laguna no la han podido ver por segunda vez, porque cuando llegaban al sitio está ya había desaparecido. La misma persona solo puede verla una vez.

- ¿cómo es la laguna'
  a) Grande
  b) Pequeña
  c) Mediana
- ¿Qué sale en medio de la laguna?
  a) Un hombre raro.
  b) Un mamífero raro.
  c) Un animal raro
- El agua cambia….
  a) De estado
  b) De color
  c) De sabor
- La laguna está rodeada por…
  a) Andes
  b) Montañas
  c) Cerros

3. El pájaro malo

(Lima)

Igual que en los tiempos antiguos, los habitantes de este lugar, sobre todo los de las chacras, tienen la superstición del pájaro malo. Dicen que anuncia la muerte de cualquier individuo, cantando sobre el techo de la casa del que va a morir. Y es por eso que lo denominan así: «pájaro malo». Este animal tiene un aspecto horrible: plumaje negro, ojos grandes y saltones; causa miedo el verlo. Rara vez sale a la población; vive en el campo, generalmente en los árboles más hermosos, y casi escondido entre las hojas.

- ¿Qué anuncia el pájaro malo?

a) Una gran cosecha
b) La muerte
c) La lluvia

- ¿Qué sensación causa cuando miras al pájaro?
  a) Angustia
  b) Miedo
  c) Tristeza

- ¿Dónde vive?
  a) En árboles hermosos
  b) En campos hermosos
  c) En arbusto hermosos

4. **La pampa del Indio Viejo**

(Arequipa)

Voy a contar una historia o leyenda de Caravelí. Esta de la pampa del Indio Viejo me la contó mi mamá, a ella se la contó mi bisabuelita; así es que no sé de qué tiempo será. En Caravelí, a un costado del pueblo, como sesgándolo, hay una pampa en la que se encuentran tres cerros: dos de ellos son más grandes y el otro es más pequeño. Cuentan de esta manera su origen: una vez salieron un indio con su mujer y su hijo a buscar leña por la pampa. Entonces empezaron a bramar los cerros. Es que habían penetrado en una zona sagrada. Los indios sintieron el ruido de los cerros, que estaban airados porque esas miserables gentes se habían atrevido a caminar en sus faldas, lo cual era una profanación. La india dijo a su esposo que allí, dentro de esos cerros, había minas riquísimas. Y su esposo dejó escapar por sus labios el deseo de poseer algo de esos inmensos tesoros. Al oír esto, los espíritus de los cerros se enfadaron y convirtieron a los tres indios en tres cerros. El primer cerro es el indio que se quedó sentado chacchando su coca, el otro cerro es la india; dicen que tiene la falda más ancha porque la mujer se quedó sentada hilando. El cerro más pequeño es el indiecito, quien por causa de sus padres fue convertido en cerro. Así, tal como fueron a buscar la leña, castigados por su mal deseo, quedaron para siempre en ese lugar. Y cuando suenan las campanas a las doce del día o a las seis de la tarde, dicen que los cerros braman: se quejan los indios de su terrible castigo. Pero cuentan que dentro de ellos' existen minas, ¿y de qué les sirve a los indios tener riquezas en sus entrañas si ahora son cerros? Por eso siguen bramando su tristeza. A veces dicen que el Indio Viejo muge como un toro. Esta es la historia de por qué le llaman a ese lugar la pampa del Indio Viejo.

- ¿Dónde ocurrieron los hecho?
  a) En Caravelí
  b) En caylloma
  c) En el Colca
- ¿Cuántos cerros habían?
  a) Dos
  b) Cuatro
  c) Tres
- ¿Por qué se enfadaron los espíritus?
  a) Porque el indio quería las riquezas
  b) Porque el indio quería las plantas sagradas
  c) Porque el indio quería las tierras
- ¿Quién era el cerro con la falda ancha?
  a) La india
  b) El indio
  c) Su hiijo

5. **El cura sin cabeza**

(Arequipa)

Hace mucho tiempo que por la imaginación de los habitantes del pueblo de Tambo corre la historia de un difunto sacerdote que relacionó su vida con la mezquindad humana, teniendo que penar sus culpas.

Dicen que solía aparecer a las doce de la noche, junto al altar mayor de la capilla, donde él había sido capellán; pero era -curiosa y fantástica su aparición, puesto que lo hacía sin su cabeza. A la medianoche, todo el que pasaba, veía las luces encendidas, y llevado por la curiosidad atisbaba el altar; y pasmábase al ver «el cura sin cabeza», como le llamaban. Cuentan que un día, después de la debidas ceremonias, se cerraron las puertas de la capilla, desalojando la sala; un joven que se había dormido quedó aprisionado en el pequeño templo, y cuando despertó temió de su situación: encerrado y con velas encendidas misteriosamente. Empezó a llamar a gritos y a golpes, siendo vanos sus llamados a tan altas horas. ¡Cuál no sería su asombro al ver aparecer en el altar una figura! ¡El cura sin cabeza! Sus piernas flaqueaban, y ya desmayaba, cuando el famoso cura le hace un gesto, llamándolo. Y escuchó una voz que le decía que se acercase, que no temiera, que él solo quería celebrar una misa y que para esto necesitaba quien lo escuchase; y le rogaba que él fuera su oyente. Enmudecido de espanto, el joven determina arrodillarse y atenerse a las circunstancias. Se celebró una misa. Se apagaron las luces; y desapareció para siempre ese fantasma de la capilla. El joven salió disparado hacia la puerta, todavía cerrada. Se estrelló y cayó desmayado.

- ¿Quién penaba sus culpas?
  a) El cura
  b) El monaguillo
  c) El monje
- ¿Quién se quedó dentro de la capilla?
  a) Un joven
  b) Un niño
  c) Un anciano
- ¿Por qué desapareció para siempre el fantasma?
  a) Porque pagaron la tierra.
  b) Porque se celebró una misa.
  c) Porque prendieron velasen el altar.

- ¿Cómo salió el joven de la capilla?
  a) Atolondrado
  b) Disparado
  c) Durmiendo

6. Pitusira (Cusco)

Cuentan que en los tiempos del famoso Imperio de los Incas existía en la ciudad de Calca, que antes se llamaba Callea, un señor altivo, orgulloso y noble; este hombre se hacía llamar Orcco Huaranca, y su fama de conquistador y guerrero era conocida por toda la comarca. Un día, después de sus acostumbradas correrías, trajo consigo a una niña, fruto de unos amores que él había ocultado. Llamó a la niña Pitusira. Pasaron los años y Pitusira se transformó en una hermosa doncella; era la diosa de Orcco Huaranca, quien la hacía cuidar con cien doncellas y resguardar con quinientos guerreros. Sahuasiray y Ritisiray se habían enamorado de la bella Pitusira. Ambos rivales un día se presentaron ante Orcco Huaranca solicitando la mano de Pitusira. Entonces el gran cacique les dijo: «Concederé la mano de la bella Pitusira a quien de vosotros haga llegar el agua hasta mi propiedad». Ritisiray había conquistado el corazón de Pitusira; pero ambos tuvieron que llevar a cabo su audaz empresa. Sahuasiray construyó una represa en una alta montaña, en donde había una laguna (esta represa hasta ahora existe, siendo una maravillosa obra de ingeniería). Ritisiray hizo llegar el agua por las faldas de una montaña que por su forma la llaman Corazón. Sahuasiray salió triunfando, al lograr traer el agua desde las alturas hasta las tierras de Orcco Huaranca. Pitusira se casó con el orgulloso Sahuasiray. Ritisiray asistió a la boda con el corazón destrozado, y en su cerebro imaginaba horrorosos pensamientos. Una noche tempestuosa, en que la furia de los truenos azotaba Callea, Pitusira huyó a las alturas en busca de su amado; luego de encontrarse, subieron muy arriba, a la cordillera; pero Dios quiso castigarlos y convirtió a Pitusira en un monolito de piedra junto con su amado Ritisiray. Desde entonces es que ese cerro permanece siempre nevado y siempre frío.

- ¿Cuál era el nombre de la doncella?
  a) Piacsira

b) Pitusira
c) Picasira

- ¿Cuántas personas resguardaban a la doncella?
  a) 100 doncellas y 400 guerreros.
  b) 100 doncellas y 300 guerreros.
  c) 100 doncellas y 500 guerreros.
- ¿Qué condición les coloco a los pretendientes de la doncella?
  a) Que el agua llegue hasta su propiedad.
  b) Que le traigan muchas riquezas.
  c) Que el agua llegue a su chacra.
- ¿Quién se casó con la doncella?
  a) Sahuasiray.
  b) Ritisiray
  c) Siriaiany

7. El sapo de piedra

(Pasco)

En un pueblecito de Pasco habitaba cierta anciana que cosechaba las mejores y más grandes papas de la población. Era en época de la cosecha y la vieja estaba muy contenta, porque sabía que era la única que iba a obtener mayor cantidad de papas. La cosecha del primer día la tenía almacenada en un rincón de la casa, en su chacra. Entonces, sin que ella lo esperara ni soñara, y aprovechando de la luz de la Luna, un sapo enorme y atrevido fuese donde estaban arrinconadas las deliciosas papas. Escogió la mejor que había, una muy

grande y arenosa, y se puso en seguida a comerla. Cuando el sapo había comido ya más o menos la mitad de la papa, la vieja, que estaba durmiendo, se despertó, y levantándose fue a ver lo que ocurría. Al divisar que alguien arruinaba sus papas, se acercó, y viendo de lo que se trataba, como era medio bruja, le echó al sapo una maldición, diciéndole que se convirtiera en una piedra. Acto seguido, oyose un estruendo feroz, se desencadenó una terrible tempestad de viento, que arrancaba los árboles de sus raíces, y en general causaba mil estragos. Uno de esos vientos se llevó consigo al pobre sapo, quien fue volando primero muchos kilómetros, hasta que se quedó colgado en lo más alto de una inmensa peña. Cuando después se vio al sapo, se constató que en realidad se había convertido en piedra; pues hasta hoy se lo puede ver en ese lugar.

- ¿Dónde sucedieron los hechos?
  a) Loreto
  b) Arequipa
  c) Pasco

- ¿Quién cosecho papas?
  a) Una anciana
  b) Una joven
  c) Un anciano
- ¿Quién se comió las papas de la primera cosecha?
  a) El sapo
  b) Un renacuajo
  c) Un saltamontes.
- ¿Quién realizo la maldición?
  a) La joven
  b) La anciana
  c) El anciano

8. El niño encantado

(Lima)

Cierto día un niño de doce años, que apacentaba sus rebaños cerca de la laguna de Lacshacocha, perdió su fiambre consistente en charqui («cecina») y cancha («maíz tostado»). Llorando de hambre, se dirigió a la laguna a beber agua. El niño estaba mirando, triste, el oleaje, cuando del centro de la laguna salió una joven, que andaba sobre el agua. Esta preguntó al niño por qué lloraba; él le contestó que tenía hambre y que había perdido su fiambre. La joven le dijo entonces: «Vamos, yo te daré bastante comida». Y tomándolo de la mano, lo condujo al centro de la laguna; allí desaparecieron los dos.

Los padres del niño creyeron que este se había ahogado. Pero cuando al tercer día de la afanosa búsqueda que realizaban se sentaron a descansar en la cueva de Huayanqui, tuvieron la grata sorpresa de ver salir de la cueva a su hijo con una desconocida joven que se sostenía en el aire... El padre desencantó a su

hijo, envolviéndolo con una bufanda tejida con lana de vicuña. Y cuando le preguntó dónde estuvo esos tres días, le contó que aquella señorita lo llevó al fondo de la laguna, donde tiene un palacio con cortinajes de mil colores, que le había dado de comer panes, frutas y potajes, y que después lo había conducido por un camino subterráneo hasta la cueva:.

- ¿Cuántos años tenía el niño?
  a) 13
  b) 12
  c) 14

- ¿Qué perdió el niño?
  a) Su fiambre
  b) Su fruta
  c) Su cena

- ¿Después de cuántos días apareció el niño?
  a) De 3 días.
  b) De 7 días.
  c) De 4 días.

- ¿A qué lugar llevo la joven al niño?
  a) A su palacio.
  b) A su casa.
  c) Al su dormitorio.

9. Una ciudad de enanos

(Ancash)

Cuentan que una señora de Patazca, en época de hambruna, salió en busca de alimentos para sus hijos. Fue por un camino muy largo hasta que llegó a un peñasco; ese peñasco tenía una boca en forma de cueva; la señora penetró en ella, y dicen que era como un túnel; siguió por el túnel y al terminarlo se encontró con una ciudad muy grande y hermosa que era habitada por unos hombrecitos de sesenta a setenta centímetros de altura. Entonces la señora al ver esto se impresionó mucho; y todos los hombrecitos salieron a su encuentro y la recibieron con gran alegría y cariño; y dijeron a la señora que llevara a toda su familia, que allí no les faltaría nada, que tendrían abundante comida. Vio cómo hacían la siembra; con gran cuidado araban los surcos y, en vez de bueyes, tenían un par de carneros que les servían para arar la tierra.

La señora salió de esa ciudad con el propósito de regresar con todos sus hijos y toda su familia. Al llegar la señora a su casa con los alimentos que llevaba, contó lo sucedido a sus hijos y a todas sus amistades. Todos los que oyeron la noticia se dirigieron a la ciudad de los enanos; pero al ver que tanta gente de ese pueblo

desaparecía por el túnel, taparon la boca del peñasco. Y no se supo más de las personas que penetraron en ese túnel.

- ¿De dónde era la señora?
  a) Patazaca
  b) Maldonado
  c) Marcona

- ¿De qué tamaño eran los duendecitos?
  a) De 60 a 70 centímetros.
  b) De 60 a 70 metros.
  c) De 50 centímetros.

- ¿Cómo recibieron a la señora?
  a) Con gran alegría y cariño
  b) Con mucha pena y cariño.
  c) Con cólera y odio.

- ¿A quién conto lo que sucedió?
  a) A sus nietos.
  b) A sus primos.
  c) A sus hijos.

10. La mujer encantada

(Amazonas)

Hace mucho tiempo se produjo en la ciudad de Chachapoyas el encantamiento de la señorita Angela Saherbeín. Esta señorita era huérfana de padre y estaba bajo la vigilancia de su padrastro, quien la trataba muy mal; así vivió hasta la edad de dieciochos años. Se cuenta que una noche, cuando estaba sentada en el patio de su casa contemplando la Luna, se le presentó un joven con la figura de su hermano, montado en un hermoso caballo blanco y le dijo: «Gran placer sentiría al dar un paseo en compañía tuya». Ella le aceptó, creyendo que en realidad era su hermano. El joven la hizo montar en su caballo y sin que se diera cuenta la condujo a una cueva situada en el cerro Luya Urco. Una vez que llegaron a la cueva el joven desapareció y ella se quedó encantada. Su madre la echó de menos al ver que no llegaba a acostarse y que ya era tarde; la llamó y nadie respondió. Salió a preguntar a los vecinos, pero todos le decían que no la habían visto. La buscó noche y día por toda la ciudad y nadie le daba razón. La tercera noche de su desaparición, se presentó en sueños a su madre y le dijo que no la buscara porque ella no iba a volver, pues se encontraba encantada, en vista de lo cual su madre se quedó en silencio y no la buscó más. Esta señorita sale en las noches, con su farolito, y llega a las afueras de la ciudad, dicen que

en busca de una criatura y un corderito recién nacido con el fin de salvarse del encantamiento. Unos gringos que llegaron a Chachapoyas haciendo exploraciones, al tener noticia de que en esa cueva estaba encantada una mujer y que había allí mucha riqueza, se fueron a explorarla. El exterior de la cueva tiene un mal aspecto, pero dicen que adentro, en el fondo, hay un lindo camino. Los exploradores se internaron y, admirados por el camino que encontraron, siguieron más y más hasta llegar a un salón donde vieron a la Saberbeín sentada en un sillón cerca de una mesa, a cuyo lado estaba un gato negro y en su cuello una culebra verde. Los zapatos, anillos y pulseras de la señorita iluminaban el salón. Ella se mostró alegre y sonriente a los gringos y los llamaba, pero estos no pudieron pasar, porque para entrar al salón se lo impedía una laguna de agua cristalina y tranquila. Viendo que no podían hacerlo, regresaron convencidos y asombrados de que en verdad existía la encantada Angela Saberbeín.

- ¿Dónde ocurrieron los hechos?
  a) Chachapoyas
  b) Amazonas
  c) Ayacucho
- ¿Quién se llevó a la joven?
  a) Un joven con cara de demonio.
  b) Un joven con la figura de un anciano
  c) Un joven con la figura de su hermano
- ¿Quién se apareció en el sueño de la madre?
  a) Angela
  b) Maria
  c) Anyela
- ¿Cómo es la cueva por el exterior?
  a) Fea
  b) Bonita
  c) Detallista

11. Las minas de Cullqui-Yacu

(Amazonas)

En Cullqui-Yacu («agua de plata») había varias minas de oro y plata, que eran explotadas por un brujo llamado Vivían Fonke. La zona se extendía hasta el sitio llamado Metal, que queda en Yambrasbamba. Aquí trabajaba otro brujo llamado cacique Baboc, quien extraía mayor cantidad de oro que su compañero. Preguntado por este cómo hacía para extraer tanto oro, le dijo que tenía un secreto, que consistía en saber a qué lado está la madre de la mina, que en forma de burro negro custodia sus tesoros. Otro brujo de Olleros, conocedor de la inmensa fortuna de cacique Baboc, intentó apoderarse de la mina, pero la madre lo sorprendió y le dio de coces hasta hacerle arrojar sangre por la boca. Luego, devoró todas sus carnes y solo dejó los huesos, los que, colgados de un

árbol, se balanceaban chocando unos con otros. Cuando cacique Baboc tuvo tan terrorífica visión, abandonó la mina, y desde entonces nadie la explota. En determinados días del año, la mina arde con llamas amarillas, rojas y plateadas

- ¿De qué eran las minas?
  a) Oro y plata
  b) Oro, mercurio
  c) Oro, dólares
- ¿Quién extraía mucho oro?
  a) El brujo Baboc
  b) El brujo Mario
  c) El brujo Balboa
- La mina arde con……
  a) Llamas amarillas, rojas y platadeas
  b) Llamas azules, moradas y rojas
  c) Llamas amarillas,rojas y ,moradas

12. El yanapuma

(Loreto)

José Curinuqui había comprado del administrador de la hacienda Arahuante una escopeta nueva de retrocarga y había ido al bosque a probarla. Orgulloso con su escopeta nueva, pensó hacer buena caza.

Se había internado en la selva, silencioso, sin cortar las ramas, quebrándolas nomás con las manos para evitar la fuga de los animales salvajes. Montaña adentro encontró al yanapuma («tigre negro»). Bien sabía Curinuqui que el yanapuma no se dejaba matar, porque muchas veces él y varios cazadores habían visto romperse sus escopetas al dispararle. Pero orgulloso y más valiente que nunca porque tenía seguridad en su flamante escopeta de retrocarga, disparó al yanapuma. Este animal fantástico lo miró con los ojos fijos y penetrantes, como un desafío. Curinuqui volvió a disparar, de frente a la cabeza de la fiera, salió la bala, resonó el estampido en toda la selva y el yanapuma se encaminó hacia su agresor. El indio, retrocediendo algunos pasos, volvió a disparar, pero tampoco hizo blanco, y el yanapuma más se le acercaba... y ya Curinuqui empezaba a temer. Retrocedió más e hizo un tercer disparo, fallando también. Y el yanapuma caminaba con más prisa hacia él; entonces este, presa de pánico, echó a correr en busca de salvación. En precipitada fuga llegó al camino y la fiera lo seguía casi pisándole los talones. ¡Estaba perdido! Al acercarse al pueblo, los perros que por allí andaban salieron a perseguir al yanapuma, pero este a manotazos y dentelladas los iba dejando muertos a lo largo del camino. Curinuqui alcanzó su casa y entró en ella atropelladamente, atrancó la puerta con un palo y cargó nuevamente su escopeta para disparar por entre la quincha en caso de que el tigre se acercara. La fiera ambulaba por las

calles del pueblo, sembrando el terror. Las gentes disparaban por entre las quinchas y nadie alcanzaba a herirle. Al yanapuma no le entra la bala. El yanapuma es el mismo diablo que se presenta bajo la figura de tigre negro.

- ¿Qué compro el administrador de la hacienda?
  a) Una escopeta
  b) Un cuchillo
  c) Un palo
- ¿A quién quiso matar el administrador de la hacienda?
  a) Yanapuma
  b) Tigre
  c) León
- ¿Qué no le entraba al yanapuma nunca?
  a) Las flechas
  b) Las balas
  c) Las espadas

13. El árbol brujo

(Loreto)

Casi todos los habitantes de la selva, principalmente los indios cocamillas, conocen un arbusto llamado wiura icaro («árbol brujo»), cuya resina dicen que cura ciertas enfermedades, tales como la sarna, los diviesos, las llagas, etcétera. Es un arbolito de hojas menudas, tallo delgado, resina blanca, algo espesa. Se produce escasamente, a diferencia de los otros árboles de la selva, que se multiplican con abundancia. La persona que va a extraer su resina tiene que hacerlo muy temprano, sin tocar candela y sin dejarse ver por nadie, llevando un obsequio, el cual puede consistir en un retazo de tela, una porción de tabaco, espejitos, etcétera. Amarra el objeto en una rama del arbusto, diciéndole: «Esto te pago para que lo sanes a. fulano o zutano y no te enojes; él te quiere mucho y por eso re envía este obsequio». Luego, extrae la resina, plenamente convencida de que ella sanará al enfermo. De modo que el wiura icaro siempre está cargado de toda clase de objetos.

- ¿Qué cura el árbol?
  a) Los dolores de cabeza
  b) Algunas enfermedades
  c) Las caries.
- ¿Cómo es el árbol?
  a) hojas menudas, tallo grueso, resina blanca
  b) hojas moradas, resina amarilla
  c) hojas menudas, tallo delgado, resina blanca
- ¿Qué le llevan al árbol?
  a) Un obsequio

b) Oro
c) Perlas preciosas

14. El Sacha Runa

(Loreto)

El cazador que se interna por primera vez en la selva, suele ser sorprendido por unos extraños ruidos como los que se producen al golpear en un cajón vacío; son los golpes dados por el Sacha Runa63 en la aleta de un árbol, para conocer el ánimo del cazador. Si este no se asusta ante esos ruidos, el Sacha Runa trata de atemorizarlo y confundirlo con otras manifestaciones; hace que se presenten, por ejemplo, a la vista del cazador manadas de monos o de jabalíes, con el fin de que este, con el incentivo de la caza, los persiga por el interior de la selva y se desoriente y pierda la ruta. Si el cazador sale sin novedad de estas pruebas y otras más, el Sacha Runa hace caer una terrible tempestad, con viento, lluvia, rayos y truenos, hasta obligarlo a regresar a su casa, sin cazar un solo animal, pues por más que dispare contra uno de estos, no acierta a alcanzarle. Es que el Sacha Runa lo ha shingureado («influenciado en su voluntad para que no pueda realizar lo que se propone»).

- ¿Qué ruidos se escuchan?
  a) Una guitarra
  b) Un cajón vacío
  c) Un cantico
- ¿Qué hace aparecer a los cazadores el Sacha Runa ?
  a) Manadas de perritos
  b) Manadas de monos y jabalíes
  c) Manadas de gorilas
- ¿Qué no permite a los cazadores el Sacha Runa?
  a) Cazar a los animales
  b) Cazar a los conejos
  c) Cazar a los pajaritos

15. Los chanchitos

(Loreto)

Cuenta una señora que a su padre le sucedió un caso extraordinario cuando volvía del campo. El señor tenía la costumbre de regresar de su chacra de noche, y aquella vez, cuando estaba en la mitad del camino, siendo ya las diez, más o menos, se le presentaron una infinidad de chanchitos muy pequeños, los cuales lo seguían impidiéndole continuar su viaje. Bien pronto los chanchitos comenzaron a ponerse grandes, asustando al viejo, quien trataba de ahuyentarlos; pero los animales se tornaban cada vez más grandes y más furiosos. El hombre se afanaba por encontrar la manera de salvarse de esos

feroces animales. Así, luchando, llegó a la ceja del pueblo. Pero de repente, sin que se diera cuenta, se encontró dentro de un inmenso bosque, de árboles gigantescos y tupidos espinales; era algo misterioso lo que le sucedía. El se encontraba en su sentido, por lo que trataba de valerse de cuanto medio había para salir de ese lugar tan extraño. Cortaba árboles, ramas, pero todo en vano; los chanchos se volvían cada vez más grandes y furiosos y le cerraban el paso, obligándolo a internarse más. En esos instantes, en que ya no sabía qué hacer, comenzó a invocar a Dios con todo fervor; y de pronto, se encontró en el mismo sitio donde se le aparecieron los chanchitos... Al verse en lugar libre, comenzó a correr velozmente hasta llegar a su casa, adonde entró empujando violentamente la puerta, y cayó desmayado en el suelo; su esposa e hijos, al oír el tremendo ruido, se levantaron y lo encontraron sin conocimiento, botando espuma por la boca. Le prestaron auxilio, sin saber lo que le pasaba. Y cuando ya estuvo sano Ies contó lo que le había sucedido. No cabía duda: era el Chullachaqui el autor de todas esas visiones... Desde entonces no volvió más a viajar de noche.

- ¿Qué le apareció al señor?
  a) Unos chachitos
  b) Unos chanchitos
  c) Unos camaleones
- ¿Qué hizo con mucho fervor el señor?
  a) Rezar a dios
  b) Rezar a los apus
  c) Rezar a los arboles
- ¿Cómo lo encontraron al señor?
  a) Sin respiración
  b) Sin conocimiento, botando espuma por la boca
  c) Sin ojos

16. Chullachaqui

(Loreto)

Unos jóvenes fabricaban una canoa, en la selva, a media hora de camino de su tambo. Y una mañana, concluida la obra, cuando estaban pensando en la manera de llevarla al río, oyeron a lo lejos un rumor como de una gran manada de monos que se acercaba. Uno de ellos regresó al tambo por su escopeta para cazarlos. Después de un momento, cuando aquel rumor de los monos parecía estar más cerca, el otro vio llegar a su hermano con la escopeta al hombro, quien, de cierta distancia, le hizo señas para que lo siguiera. Iban caminando ya largo trecho por la selva y el rumor seguía produciéndose delante de ellos, a medida que avanzaban, cuando el joven reparó que los árboles que lo rodeaban eran muy grandes y raros y nunca los había visto por esos lugares.

De pronto, se dio cuenta de que los pies de su acompañante eran desiguales: el pie izquierdo más pequeño y con uñas a manera de garras de tigre. El joven se

paró lleno de miedo. Aquel individuo fantástico, al notar que el joven no lo seguía, también se detuvo y lo miró, sonriendo malignamente; sus ojos tenían un brillo horrible. El joven levantó la mano e hizo la señal de la cruz, implorando a Dios que lo librara de tan terrible compañía; cerró los ojos, y al abrirlos ya no encontró al Chullachaqui; había desaparecido. Oyó a lo lejos tiros de escopeta y se orientó por ellos para regresar y encontró a su verdadero hermano, que lo estaba buscando desde hacía mucho rato. El joven no pudo hablar bien durante algunos días, tenía como atada la lengua.

1. ¿Qué estaban fabricando los jóvenes?
   a) Canoa
   b) Canasta
   c) Barca
2. ¿Qué escucharon a lo lejos?
   a) Una manada de leones
   b) Una manada de monos.
   c) Una manada de pájaros.
3. ¿Con quién estaba caminando el joven?
   a) Hermano
   b) Juan
   c) Chullachaqui
4. ¿Qué sucedió al final?
   a) El joven tuvo visiones
   b) El joven no pudo hablar
   c) El joven se convirtió en un Chullachaqui.

17. El cerro de Pitura

(La Libertad)

En la provincia de Pacasmayo hay una hacienda llamada Chafán y cerca de ella existe un cerro llamado Pitura; junto al cerro hay una fuente llamada la Toma Mayor por ser la que reparte el agua a toda la provincia; esta fuente es muy profunda y en el fondo hay peces de color rojo y plomo. La leyenda dice que este cerro está encantado, porque todos los años a las seis de la tarde, se oye como si tocaran tambores y pitos. Y cuando la gente oye la música del cerro dice: «Será un buen año»; y también dicen: «Se viene agua». Porque cuando se oye esta música hay abundancia de agua en la fuente; y también se ve que del cerro salen llamas; y por todo esto creen que son espíritus que están buscando salvación y que ellos son los que rondan por el cerro. Se han hecho visitas a este

cerro con el fin de saber quiénes son los que tocan los tambores y pitos pero no se ha visto absolutamente nada.

1. ¿Dónde ocurrió?
   a) Paracsa
   b) Pacasmay
   c) Pacasmayo
2. ¿Cuál es el nombre de la fuente?
   a) Toma mayor.
   b) Toma median.
   c) Toma grande.
3. ¿Qué tipo de texto es?
   a) Fábula
   b) Cuento
   c) Leyenda
4. ¿Qué dicen cuando suenan los tambores y pitos?
   a) Será un buen año o Se viene agua.
   b) Será la mejor cosecha del año.
   c) Será un mal año o se termina el agua.

18. La fiesta de los negros

(Callao)

Cuenta la historia que hace muchos años el famoso puerto del Callao se extendía hasta la isla de San Lorenzo, pero que debido a un castigo mandado por Dios, se ha reducido a lo que es. Dicen que los negros festejaban a un dios desconocido, danzando los bailes más inmorales, que causaban escrúpulos entre los chalacos que los presenciaban. Quiso Dios poner fin a esta fiesta escandalosa de los negros, y como para borrar esta falta puso todo su vigor sobre las aguas tranquilas del océano, haciendo que crecieran enormemente las olas, y buscando terreno donde extenderse, taparon inmensas áreas del puerto, trayendo el espanto y terror de los negros. Estos corrieron a salvar sus vidas, pero todo fue en vano. Nunca más el mar azotó como aquel día. Sin embargo, todos los años para Semana Santa el mar se embravece, como recordando que en tiempos antiguos estos terrenos no le pertenecían.

19. El indio de Atun-Irca

(Ancash)

En el cerro de Cayacata, que se eleva al oeste del actual pueblo de Yupán, vivía hace mucho tiempo una familia de indios formada por el padre, la madre y dos hijos. En este paraje desolado es muy escasa el agua. Para abastecerse de ella, los moradores tenían que recorrer una distancia de dos kilómetros más o menos, hasta llegar a las faldas de un cerro vecino llamado Crestón. Por el centro de

dicho cerro, por barrancos superficiales, bajaban dos arroyos de aguas cristalinas, que más parecían caudales de leche que de agua.

Una vez el indio, ansioso de poseer dichas fuentes, que no solo saciaban su sed y la de los suyos, sino que fertilizaban sus tierras, quiso desviarlas hacia otro barranco con el fin de evitar que el agua fuera aprovechada por un pueblo vecino, que radicaba abajo, en una pampa de clima abrigado. Esta mala intención fue castigada por el dios Sol; de la noche a la mañana, los torrentes desaparecieron con gran sorpresa y pesar del indio y de su familia, quienes desde entonces, para subsistir en aquel paraje, tenían que bajar por abruptas pendientes hasta las acantiladas orillas del río Santa, que corre por el lado opuesto del cerro, y a una profundidad más o menos de ocho kilómetros. En sus continuas idas y venidas, el indio renegaba de su suerte y maldecía a los dioses, que le habían castigado con tremenda desgracia, hasta que por fin, cansado de tanto sufrimiento, decidió suicidarse, arrojándose desde la cumbre de un cerro, rodando cuesta abajo hasta la encañada, donde se lo puede ver ahora convertido en piedra, con la cabeza hacia abajo. Las gentes lo llaman el indio de Atun-Irca. La esposa del indio, alarmada por su ausencia, salió en su busca, encontrándolo petrificado en el sitio que se indica. Acongojada por tamaña desgracia, después de llorar su desaparición emprendió el retorno hacia los suyos, pero exhausta como estaba no podía ascender la cuesta, por lo que decidió buscar una vía más accesible, tomando el camino de Huachcanes. Cuando ya casi coronaba la cumbre, se puso a descansar, quedándose en el mismo sitio convertida en piedra, por obra de los dioses. En la actualidad se la puede contemplar al borde del referido camino, en posición de descanso, en ese sitio que lleva el nombre de la vuelta de la India.

Sobre las faldas del cerro Crestón, que es bastante visible desde el pueblo, se distinguen también los cauces secos de los torrentes de agua que desaparecieron.

1. ¿Dónde sucedieron los hechos?
   a) Cerro de Cayacata.
   b) Cerro de Cartasc
   c) Cerro de Pacasmayo.
2. ¿Cuántos kilómetros tenían que caminar para recoger agua?
   a) 5 kilómetros
   b) 2 kilómetros
   c) 6 kilómetros
3. ¿Con quién se molestaron los dioses?
   a) Pobladores.
   b) Indio.
   c) India.

20. El origen de la laguna de Pomacochas

(Amazonas)

Mama-Cocha («madre laguna») parió dos hijas: una muy mala y rebelde, la de Ochenta (llamada así por tener ochenta huacos); y otra menos mala, la del Tapial. La primera encontró su sitio en una jalea, situada entre San Carlos y Yurumarca, y la segunda se ubicó en la pampa del Tapial, cerca de Chachapoyas. En el valle de Pomacochas («lagunas del puma») progresaba un pequeño pueblo cuyos habitantes eran muy orgullosos, pues poseían grandes riquezas extraídas de las minas de Cullquiyacu (cullqui, «plata»; yacu, «agua»). Jamás hacían una obra de caridad, ni menos daban posada a los transeúntes. Los ricos odiaban a muerte a los pobres, y no adoraban al Dios verdadero, pues eran idólatras.

El Taita Amito19 quiso castigar a esta gente mala, y convirtiéndose en un viejecito harapiento, cubierto de sucias y asquerosas llagas, se presentó en el pueblo. Visitó varias casas, más los dueños le arrojaron puerta afuera, le tiraron piedras y lo hicieron morder por sus perros. El anciano sufría estos ultrajes en silencio, y casi al atardecer llegó a las puertas de una chocita muy pobre, donde vivía una mujer con muchos hijitos. Esta lo recibió con todo cariño y le ofreció algo de comer. El viejecito no aceptó alimento alguno, y solo pidió que lo dejara descansar un momento y le regalara una flor de azucena y otra de margarita. Luego, dijo a la buena mujer: «He caminado todo el día buscando una persona caritativa, y la única que he encontrado eres tú. En premio de tu bondad te salvaré la vida, pero es preciso que dejes tu casa y vayas esta misma tarde, con tus hijos, al cerro de Puma-Urco («centro del puma»), porque estoy resuelto a castigar el orgullo de esta gente. No vuelvas sino cuando veas el arco iris pintado en el cielo». Dicho esto, desapareció. Como la mujer era generosa, contó a sus vecinos lo que el anciano misterioso le había anunciado; pero estos, llenos de incredulidad, la llamaron «loca». Al primer canto del gallo, o sea a la medianoche, una música muy hermosa se dejó escuchar en la lejanía, la cual se hizo más clara al aproximarse al pueblo. Los habitantes, que además eran muy curiosos, dejaron sus lechos y salieron a aguaitar. Grande fue la sorpresa de estos, cuando sobre el cerro de Tranca-Urco vieron una nube blanca que parecía una sábana, y que extendiéndose sobre la ciudad la envolvía por completo. Asustados pretendieron huir, pero las aguas se precipitaron, sepultando en sus entrañas a todos los habitantes. Gran cantidad de bandejas de oro y plata llegaron arrastradas por la corriente; en la más grande y hermosa, venía la madre de la laguna. Por último apareció el anciano, llevando en sus manos un gran plato lleno de manteca, con peces, plantas de totora, carricillos y cortadera, así como un huevo de pato. En el mismo instante en que lo arrojó al agua, cayó un rayo y partió el huevo, y salieron volando patos y gaviotas. Los peces se multiplicaron y las plantas bordearon la laguna. Cuando amaneció, la señora y sus hijos vieron con asombro que el pueblo había desaparecido, y que en su lugar estaba una laguna de aguas azules, y sobre ella se levantaba un deslumbrante arco iris, tal como lo había anunciado el mendigo misterioso. Ese mismo día los habitantes de Chachapoyas notaron con asombro también que la laguna del Tapial había

desaparecido totalmente, quedando en cambio una extensa llanura cubierta de verde hierba. Es creencia general que las almas de los que murieron a consecuencia de la inundación se han convertido en sirenas, las cuales tienen por costumbre robar criaturas, para llevarlas a vivir en su ciudad encantada, bajo las aguas. Durante muchos años la laguna de Pomacochas fue el terror de los nuevos pobladores, descendientes de la única familia sobreviviente y de otras que emigraron de los vecinos pueblos de Gualulo y Tiapollo, tales como los Chicana, los Catpo y los Ocmata. Para calmar la furia de las aguas y de los seres que en ella habitan, pidieron al cura párroco que bendijera la laguna. El buen sacerdote aceptó gustoso, y entrando en una balsa derramó agua bendita en los ojos de la laguna. En este momento se levantó una gran tempestad y apareció un enorme pez rojo que, mordiendo al cura en el brazo, intentó hundirlo. Sus acompañantes lo salvaron, pero días después murió secándose como un palo.

1. ¿Dónde sucedió la historia?
   a) Pueblo
   b) Ciudad
   c) Espacio
2. ¿Quién se les presento a los pobladores como mendigo?
   a) El dios supremo
   b) El Taita Amito 19
   c) La diosa.
3. ¿Dónde durmió el mendigo?
   a) En una casa lujosa.
   b) En una chocita muy pobre.
   c) En una casa de dos pisos.
4. ¿Cuándo podía regresar la mujer con sus hijos?
   a) Cuando saliera un arcoíris.
   b) Cuando se calmara la tormenta.
   c) Cuando el cielo estuviese azul