

UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL CUSCO

FACULTAD DE EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN SECUNDARIA



TESIS

**WORDWALL COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA LOGRO DE
APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS EN ESTUDIANTES DEL 2º GRADO NIVEL
SECUNDARIO EN EL ÁREA DE COMUNICACIÓN DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA HUMBERTO LUNA - CUSCO 2024**

PRESENTADA POR:

Br. ELIZABETH PAUCAR YEPEZ
Br. ANA RUTH AYMA VILLAGRA

**PARA OPTAR AL TÍTULO PROFESIONAL
DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN
SECUNDARIA: ESPECIALIDAD LENGUA Y
LITERATURA**

ASESOR:

Dr. EPIFANIO LUIS CANAL APAZA

CUSCO-PERÚ

2025



Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco

INFORME DE SIMILITUD

(Aprobado por Resolución Nro.CU-321-2025-UNSAAC)

El que suscribe, el Asesor JUAN DE LA CRUZ BEDOYA MENDOZA..... quien aplica el software de detección de similitud al trabajo de investigación/tesis titulada: WORDWALL COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA LOGRO DE APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS EN ESTUDIANTES DEL 2º GRADO NIVEL SECUNDARIO EN EL ÁREA DE COMUNICACIÓN DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA HUMBERTO LUNA - CUSCO 2024

Presentado por: ELIZABETH PAUCAR YEPEZ..... DNI N° 30418035; presentado por: ANA RUTH AYMA VILLAGRA..... DNI N°: 76199054

Para optar el título Profesional/Grado Académico de LICENCIADA EN EDUCACIÓN SECUNDARIA ESPECIALIDAD LENGUA Y LITERATURA

Informo que el trabajo de investigación ha sido sometido a revisión por 2 veces, mediante el Software de Similitud, conforme al Art. 6º del *Reglamento para Uso del Sistema Detección de Similitud en la UNSAAC* y de la evaluación de originalidad se tiene un porcentaje de 9 %.

Evaluación y acciones del reporte de coincidencia para trabajos de investigación conducentes a grado académico o título profesional, tesis

Porcentaje	Evaluación y Acciones	Marque con una (X)
Del 1 al 10%	No sobrepasa el porcentaje aceptado de similitud.	X
Del 11 al 30 %	Devolver al usuario para las subsanaciones.	
Mayor a 31%	El responsable de la revisión del documento emite un informe al inmediato jerárquico, conforme al reglamento, quien a su vez eleva el informe al Vicerrectorado de Investigación para que tome las acciones correspondientes; Sin perjuicio de las sanciones administrativas que correspondan de acuerdo a Ley.	

Por tanto, en mi condición de Asesor, firmo el presente informe en señal de conformidad y adjunto las primeras páginas del reporte del Sistema de Detección de Similitud.

Cusco, 15 de ENERO..... de 20.26.....

Firma

Post firma JUAN DE LA CRUZ BEDOYA MENDOZA

Nro. de DNI 23875611

ORCID del Asesor 0000 - 0001 - 9504 - 1478

Se adjunta:

- Reporte generado por el Sistema Antiplagio.
- Enlace del Reporte Generado por el Sistema de Detección de Similitud: oid: 27259546591785

PAUCAR ELIZABETH - ANA AYMA

WORDWALL COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA LOGRO DE APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS EN ESTUDIANTES DEL 2° ...

 Universidad Nacional San Antonio Abad del Cusco

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid:::27259:546591785

199 páginas

Fecha de entrega

15 ene 2026, 7:29 p.m. GMT-5

28.483 palabras

Fecha de descarga

15 ene 2026, 7:38 p.m. GMT-5

169.747 caracteres

Nombre del archivo

wordwallcomoestategiadidacticaparalogrodeaprendizajessignificativosen.pdf

Tamaño del archivo

26.0 MB

9% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe

- ▶ Bibliografía
- ▶ Texto citado
- ▶ Texto mencionado
- ▶ Coincidencias menores (menos de 16 palabras)

Fuentes principales

7%	 Fuentes de Internet
3%	 Publicaciones
6%	 Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

DEDICATORIA

Existen muchas personas a las que quisiera dedicarle esta tesis; las más importantes son y serán mis padres quienes con su esfuerzo diario lograron sacarme profesional; también agradecer a mis pilares importantes, que pese a no estar en el plano terrenal sé que me protegen y guían desde el cielo; uno con sus cabellos blancos y el otro con un corazoncito tan pequeño que no pudo crecer. A Kevin, por su motivación, amor y apoyo diario. Por último y no menos importante quisiera entregarle este gran logro a mi persona.

Bach. Elizabeth Paucar Yepez

Dedico mi tesis a mi familia, en especial a mis padres por todo el sacrificio y esfuerzo; a mis hermanos por cada consejo brindado durante este periodo de formación profesional. A mis amigas que siempre estuvieron en cada una de mis decisiones y acompañándome en cada nueva experiencia.

Bach. Ana Ruth Ayma Villagra

AGRADECIMIENTOS

Agradecemos infinitamente el apoyo de nuestro asesor; el Dr. Epifanio Luis Canal Apaza quien día a día respondía nuestras dudas mientras nos motivaba a seguir con la investigación, hacerla lo mejor posible y viendo por cada detalle que haga la diferencia con la que nos formó la Universidad Nacional San Antonio Abad del Cusco y nuestra amada Facultad de Educación; su profesionalismo, entrega, guía e inteligencia han servido para culminar la presente satisfactoriamente.

Así mismo deseamos rendirles una mención especial a nuestros maestros de la Especialidad de Lengua y Literatura, así como de facultad, ellos hicieron de nuestros días de formación aventuras interesantes, nutritivas y divertidas.

A los docentes dictaminantes que se dieron el tiempo de hacer las observaciones y guiarnos para levantarlas; al jurado por su tiempo y escucha en este nuevo estudio que esperamos pueda servir para contrarrestar los resultados actuales de las pruebas de aprendizaje regional, nacional e internacional.

ÍNDICE GENERAL

DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTOS	iii
ÍNDICE GENERAL	iv
ÍNDICE DE TABLAS	viii
ÍNDICE DE FIGURAS.....	ix
RESUMEN	x
ABSTRACT.....	xi
INTRODUCCIÓN	xii
I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	1
1.1. Ámbito de Estudio: Localización política y geográfica	1
1.2. Descripción de la realidad problemática.....	2
1.3. Formulación del Problema.....	6
1.3.1. Problema General.....	6
1.3.2. Problemas Específicos	6
1.4. Justificación de la Investigación	7
1.4.1. Metodológica	7
1.4.2. Práctica.....	7
1.4.3. Teórica	8
1.4.4. Pedagógica	8
1.4.5. Social.....	8

1.5. Objetivos de la Investigación.....	9
1.5.1. Objetivo General.....	9
1.5.2. Objetivos Específicos.....	9
1.6. Delimitación y limitaciones de investigaciones	9
2. MARCO TEÓRICO-CONCEPTUAL.....	11
2.1. Estado de arte de la investigación.....	11
2.1.1. Antecedentes Internacionales.....	11
2.1.2. Antecedentes Nacionales	15
2.1.3. Antecedentes Locales.....	20
2.2. Bases Teóricas	26
2.2.1. WordWall.....	26
2.2.1.1. Teoría de WordWall.....	27
2.2.1.2. Características de WordWall.....	28
2.2.1.3. Modo de uso de WordWall	29
2.2.1.4. Tipos de Plantillas Interactivas	33
2.2.1.5. Ventajas en el uso de WordWall	36
2.2.1.6. Desventajas de WordWall.....	37
2.2.1.7. WordWall y la Gamificación Educativa	38
2.2.1.8. Aportes de WordWall en la Educación	38
2.2.1.9. Dimensiones de WordWall	39
2.2.2. Aprendizaje significativo	41
2.2.2.1. Teorías del Aprendizaje Significativo.....	43
2.2.2.2. Formas del aprendizaje significativo.....	44

2.2.2.3. Fases del aprendizaje significativo.....	44
2.2.2.4. Principios del aprendizaje significativo	46
2.2.2.5. Ventajas del aprendizaje significativo.....	47
2.2.2.6. Importancia del aprendizaje significativo	48
2.2.2.7. Dimensiones del Aprendizaje Significativo	49
2.2.3. Área de Comunicación.....	50
2.2.3.1. Lee diversos tipos de textos en su lengua materna.....	50
2.2.3.2. Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna.....	51
2.2.3.3. Se comunica oralmente en su lengua materna	52
2.3. Marco Conceptual.....	53
3. HIPÓTESIS Y VARIABLES	56
3.1. Hipótesis	56
3.1.1. Hipótesis General.....	56
3.1.2. Hipótesis Específicas	56
3.2. Operacionalización de Variables	56
4. METODOLOGÍA	62
4.1. Tipo, nivel y diseño de la investigación	62
4.1.1. Tipo de investigación.....	62
4.1.2. Nivel de la investigación.....	62
4.1.3. Diseño de la investigación	62
4.2. Población y unidad de análisis.....	63
4.2.1. Población de estudio	63
4.2.2. Tamaño de muestra y técnicas de selección de muestra	65

4.2.2.1. Muestra.....	65
4.2.2.2. Técnicas de selección de muestra.....	66
4.3. Técnicas de recolección de información.....	66
4.3.1. Técnicas	66
4.3.2. Instrumentos.....	67
4.4. Técnicas de Análisis e Interpretación de la Información.....	68
4.5. Técnicas para demostrar la verdad o falsedad de las hipótesis planteadas.....	70
4.5.1. Validación y confiabilidad de instrumentos	70
4.5.2. Confiabilidad.....	70
5. RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN.....	72
5.1. Resultados descriptivos	72
5.2. Resultados inferenciales	75
5.2.1. Prueba de normalidad	75
5.2.2. Comprobación de hipótesis.....	76
VI. DISCUSIÓN	83
CONCLUSIÓN.....	86
SUGERENCIAS	88
BIBLIOGRAFÍA	90
ANEXOS	104

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 <i>Operacionalización de variable independiente</i>	57
Tabla 2 <i>Operacionalización Variable Dependiente.....</i>	59
Tabla 3 <i>Población de estudio</i>	64
Tabla 4 <i>Muestra de estudio según sexo</i>	65
Tabla 5 <i>Muestra de estudio según edad.....</i>	66
Tabla 6 <i>Baremación de la dimensión conceptual</i>	69
Tabla 7 <i>Baremo para las Dimensiones Procedimental y Actitudinal</i>	69
Tabla 8 <i>Validación de expertos.....</i>	70
Tabla 9 <i>Nivel de Aprendizaje Conceptual.....</i>	72
Tabla 10 <i>Aprendizaje Procedimental.....</i>	73
Tabla 11 <i>Aprendizaje Actitudinal</i>	74
Tabla 12 <i>Prueba de normalidad</i>	75
Tabla 13 <i>Diferencia significativa entre las medianas de los puntajes de Aprendizaje Significativo del Pretest y Post-test.</i>	77
Tabla 14 <i>Diferencia significativa entre las medianas de los puntajes de Aprendizaje conceptual del Pretest y Post-test.....</i>	78
Tabla 15 <i>Diferencia significativa entre las medianas de los puntajes de desarrollo actitudinal del Pretest y Post-test.....</i>	79
Tabla 16 <i>Diferencia significativa entre las medianas de los puntajes de desarrollo actitudinal del Pretest y Post-test.....</i>	81

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Localización GPS de la I.E. Humberto Luna	1
Figura 2 Ventana para registro de usuario en WordWall	30
Figura 3 Plantillas gratuitas de WordWall.....	31
Figura 4 Configuración para publicación de actividad WordWall	32
Figura 5 Ventana detallada de calificaciones en actividad WordWall	32
Figura 6 Plantilla WordWall “Cuestionario opción múltiple”	33
Figura 7 Plantilla WordWall “Une parejas”	33
Figura 8 Plantilla WordWall “Ordenar por grupo”	34
Figura 9 Plantilla WordWall “Completar la frase”	34
Figura 10 Plantilla WordWall “Anagrama”	35
Figura 11 Plantilla WordWall “Sopa de letras”	35
Figura 12 Plantilla WordWall “Ahorcados”.....	36
Figura 13 Características Alfanuméricas de la indagación	63
Figura 14 Nivel de Aprendizaje Conceptual Pretest y Postest	72
Figura 15 Aprendizaje Procedimental	73
Figura 16 Aprendizaje Actitudinal.....	74

RESUMEN

Esta investigación tuvo como objetivo explicar la influencia del uso de WordWall como estrategia didáctica en el logro de aprendizajes significativos en los estudiantes. La metodología fue de nivel explicativo, tipo aplicada y con un diseño preexperimental de Pre y Post-test. Teniendo de muestra a 26 estudiantes del segundo grado "G" de secundaria de la I.E. Humberto Luna de Cusco. Los resultados evidenciaron que la utilización de WordWall como estrategia didáctica que influye significativamente en el logro de aprendizajes significativos, donde la Prueba de Wilcoxon, reveló una diferencia altamente significativa en el Pre-test y Post-test (Sig. = 0.000), ya que, antes de la intervención, el 65.4% de los estudiantes se encontraba en el nivel en inicio; tras la aplicación de las 22 sesiones, se logró que el 96.2% alcance los niveles de logro esperado y destacado. Concluyendo que, el uso de WordWall influye significativamente en el aprendizaje significativo, donde el material lúdico fomenta la adquisición de conocimientos, autogestión procedural y cambios de actitudes en el área de Comunicación.

Palabras clave: Wordwall, Aprendizaje significativo, Estrategia, Educación.

ABSTRACT

This research aimed to explain the influence of using WordWall as a teaching strategy on students' achievement of meaningful learning. The methodology was explanatory, applied, and employed a pre-experimental pre- and post-test design. The sample consisted of 26 second-year students from section "G" of the Humberto Luna School in Cusco. The results demonstrated that the use of WordWall as a teaching strategy significantly influences the achievement of meaningful learning. The Wilcoxon signed-rank test revealed a highly significant difference between the pre- and post-tests ($p = 0.000$), as before the intervention, 65.4% of the students were at the beginning level; after the 22 sessions, 96.2% reached the expected and advanced levels of achievement. In conclusion, the use of WordWall significantly influences meaningful learning, where the playful material promotes the acquisition of knowledge, procedural self-management, and changes in attitudes in the area of Communication.

Keywords: WordWall, Meaningful learning, Strategy, Education.

INTRODUCCIÓN

En el ámbito educativo actual demanda la incorporación de estrategias didácticas tecnológicas para abordar deficiencias en el aprendizaje, como la baja comprensión lectora, que se intensificaron tras la educación virtual. A nivel global, el problema radica en que, si bien existe una alta conciencia de las herramientas digitales, los métodos de enseñanza siguen siendo mayormente tradicionales, y este problema se evidencia en el ámbito nacional y regional, donde los resultados en competencias cruciales, como la comprensión lectora, muestran serios problemas en los escolares. En general, la persistencia de metodologías no alineadas con los intereses tecnológicos de los estudiantes restringe el logro de aprendizajes significativos y empeora las dificultades de la lectura y escritura.

La presente investigación se justifica por la implementación de WordWall como estrategia didáctica innovadora, en el cual propone y valida un modelo de intervención preexperimental para el área de comunicación, creando un procedimiento didáctico que es medible. Busca combatir el bajo interés y las dificultades comunicativas, brindando una solución tangible para cambiar la percepción de la asignatura de rutinaria a dinámica.

La investigación presenta seis capítulos. el Capítulo I plantea el problema, objetivos y justificación. El capítulo II establece el marco teórico con antecedentes y bases de WordWall y Aprendizaje Significativo. El capítulo III define la hipótesis general y específicas, y la operacionalización de las variables. El capítulo IV detalla el diseño preexperimental, la muestra de 26 estudiantes y las técnicas de recolección de datos. El capítulo V presenta los resultados descriptivos e inferenciales, comprobando las hipótesis. Finalmente, el Capítulo VI incluye la discusión, conclusiones y recomendaciones del estudio.

I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

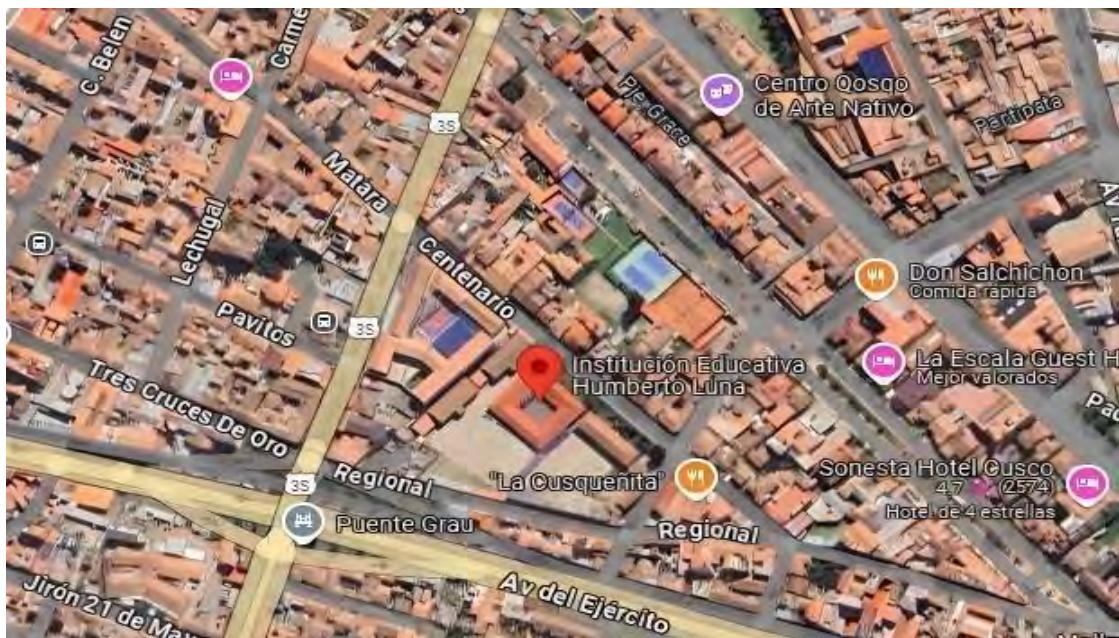
1.1. Ámbito de Estudio: Localización política y geográfica

La presente investigación se desarrolló en el colegio Humberto Luna del Cusco, el cual está ubicado en la Av. Centenario N° 700, Cercado Cusco del distrito de Cusco, provincia y departamento del Cusco.

La institución posee coordenadas geográficas con una latitud Sur de -13.523740 y la longitud Oeste de -71.976600.

Figura 1

Localización GPS de la I.E. Humberto Luna



Nota. Obtenido de Google Maps

1.2.Descripción de la realidad problemática

El uso de dispositivos tecnológicos y aplicaciones móviles favorece un aprendizaje significativo al facilitar la asimilación interactiva de contenidos y ofrecer acceso rápido y flexible a gran variedad de conocimientos, debido a que su integración impulsa una pedagogía innovadora que promueve la participación activa, estimula la creatividad, la atención y la curiosidad, y hace que el proceso formativo sea más dinámico, motivador y atractivo para los estudiantes (Vera & Cardenas, 2027).

A nivel internacional, en Ecuador, la educación contemporánea enfrenta el reto de integrar de manera efectiva la tecnología para alcanzar un aprendizaje significativo, pues aunque el 74% de los docentes afirma tener conocimientos sobre herramientas digitales, persisten los métodos tradicionales, evidenciados en que el 67.7% aún utiliza PowerPoint en lugar de opciones interactivas; esta situación genera una brecha entre la realidad digital y los entornos de enseñanza, ya que el uso de la tecnología se limita mayormente a la comunicación, en vez de orientarse a la creación de recursos pedagógicos dinámicos que resultan esenciales para una retroalimentación efectiva, el desarrollo de habilidades digitales y la consolidación de una pedagogía innovadora que garantice la comprensión profunda y la aplicación práctica de los conocimientos (Manotoa, Pimbo, Tiban, & Pinos, 2025). De manera particular, según Mina y otros (2024)en la Unidad Educativa "Quito Luz de América" de Esmeraldas, la principal problemática es el bajo rendimiento académico y la baja comprensión en la asignatura. Esta situación se atribuye, en gran parte, a la inserción de metodologías tradicionales en la gestión de aula, lo cual se alinea con la necesidad global de innovar las estrategias didácticas como Wordwall, ya que esta permite fomentar la motivación, la atención y el trabajo colaborativo en el aprendizaje de los estudiantes. De manera similar, en México, la educación contemporánea

enfrenta la dificultad de transitar de métodos tradicionales al uso efectivo de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) para fomentar un aprendizaje significativo, un reto que se evidenció con mayor fuerza durante la pandemia de COVID-19, cuando la educación a distancia obligó a replantear las prácticas docentes; en este contexto, resulta esencial que los profesores desarrollen aptitudes tecnológicas e incorporen estrategias didácticas creativas e innovadoras, asumiendo un rol de facilitadores que integren las TIC para impulsar un cambio de paradigma centrado en la participación activa del estudiante y en la mejora de su rendimiento académico (Jimenez & Velazquez, 2023). Finalmente, En Chile, la educación enfrenta la problemática de la ineficacia de los modelos de enseñanza-aprendizaje tradicionales para lograr el dominio de conceptos teóricos claves y un aprendizaje significativo, lo que se refleja en altos niveles de reprobación en actividades teóricas (30-35% en promedio) frente a mejores resultados en las prácticas, generando que los estudiantes avancen sin una base conceptual sólida y requieran compensaciones formativas que ralentizan los procesos de aprendizaje; además, la transición hacia modelos basados en competencias con metodologías activo participativas ha suscitado dudas sobre su pertinencia entre docentes con enfoques más tradicionales (Morejon, Lorca, Sarmiento, & Sarmienta, 2022).

A nivel nacional, en Perú la educación enfrenta la problemática de no alcanzar los niveles esperados en competencias clave como la lectora, evidenciado en la Evaluación Censal de Estudiantes (ECE), donde un 25% de los estudiantes de cuarto grado de primaria se ubicó en el nivel “inicio” y un 4.95% en “previo al inicio”, reflejando serias dificultades en la adquisición de aprendizajes; por lo que, la integración de aplicativos digitales como Wordwall, cuyos recursos interactivos y lúdicos han demostrado ser eficaces para mejorar la comprensión lectora en niños, especialmente frente a la crisis generada por la pandemia de COVID-19, que expuso la escasez

de recursos y la falta de preparación docente para la educación virtual, ya que el 63% de maestros de educación básica regular no recibió capacitación en el uso de TIC, lo cual, sumado a malas prácticas pedagógicas, sigue limitando el desarrollo pleno de esta competencia (Valero, Paricoto, & Carrilazo, 2023). Así mismo, en Junín en la institución educativa Jorge Basadre de Chupaca, enfrentan desafíos propios de contextos educativos vulnerables, como el acceso limitado a recursos tecnológicos y las restricciones de herramientas digitales, entre ellas las versiones gratuitas con funciones reducidas, sin embargo, se evidenció que el 91.67% de los estudiantes mostró una actitud altamente favorable hacia Wordwall, lo que destaca su potencial para fortalecer la motivación y el compromiso estudiantil, lo que estimula el aprendizaje significativo, a pesar de sus limitaciones técnicas, y subraya la importancia de promover políticas que aseguren su uso equitativo y sostenible (Utos, 2024) .

A nivel regional, según La Republica (2022) el 85% de los escolares presenta serios problemas en Matemáticas y Comprensión Lectora debido, principalmente, a los dos años de clases virtuales durante la pandemia. Esta virtualidad fue especialmente perjudicial en zonas rurales por la falta de acceso a internet. Ante este deterioro masivo, y con la dificultad adicional de la deserción de unos 2,000 estudiantes, la Gerencia de Educación busca declarar el sector en emergencia para implementar un plan de reforzamiento y nivelación. Para enfrentar este rezago, los docentes han intensificado la aplicación de metodologías (muchas de ellas tecnológicas) para captar la atención del alumnado y, a la vez, promover el uso responsable y provechoso del Internet como herramienta de apoyo educativo, En contraste, en la Institución Educativa de Aplicación Fortunato Luciano Herrera de Cusco, los estudiantes de cuarto grado del nivel primario enfrentan el desafío de mejorar la competencia "Lee diversos tipos de textos en su lengua materna", lo cual se evidenció en una situación real de bajo rendimiento en la lectura y

comprensión inicial revelada por un Pre-test. Con el objetivo de elevar el logro de los aprendizajes esperados en Comunicación, se impulsó la implementación de la App Wordwall como estrategia didáctica, la cual demostró tener una influencia significativa al obtener un p-valor de 0,003 (menor a 0,050) y un tamaño de efecto de 0,590 en el Post-test y análisis estadístico con la prueba Wilcoxon, indicando una mejora moderada con tendencia a alta para corregir las deficiencias detectadas y mejorar el desempeño lector de los estudiantes (Cruz & Quispe, 2024).

La Institución Educativa Humberto Luna de Cusco enfrenta un desafío en el segundo grado de Nivel Secundario, particularmente en el área de Comunicación, donde se evidencia un bajo nivel de interés y motivación por parte de los estudiantes donde los alumnos consideran la asignatura monótona, dificultosa y estresante debido a que las estrategias didácticas empleadas por varios docentes no están a la par con sus expectativas digitales, limitándose a herramientas como videos, Quizizz, Canva o Meet de manera esporádica, por lo que, esta brecha tecnológica se agrava por las dificultades que la mayoría de los estudiantes presentan para leer, escribir o expresarse, y por el acceso limitado o esporádico del internet en las aulas, biblioteca y laboratorio de cómputo, acentuando la percepción de un aprendizaje descontextualizado y poco globalizado.

De persistir el uso predominante de metodologías tradicionales y de no integrar herramientas que capitalicen el interés tecnológico de los estudiantes, se tendrá un bajo nivel de motivación en el área de Comunicación se mantendrá, teniendo por consecuencias las dificultades de lectoescritura y expresión de los estudiantes del 2º G se agudicen, limitando el logro de aprendizajes significativos y la adquisición de las competencias comunicativas

esenciales, y la asignatura seguirá siendo percibida como irrelevante y estresante, impactando negativamente en el rendimiento académico general y en la formación integral de los alumnos.

Por lo que, se propone la implementación de la plataforma digital Wordwall como estrategia didáctica en el área de Comunicación, esperando que esta herramienta lúdica e interactiva tenga resultados, ya que fueron probados en otros contextos educativos con resultados positivos, esperando que Wordwall permita a los estudiantes involucrarse de forma responsable, respetuosa, beneficiosa y dinámica en la era digital. Esta intervención busca cambiar la visión actual de los alumnos sobre la enseñanza, transformar la percepción de la asignatura como monótona y facilitar la superación de sus dificultades comunicativas, promoviendo de manera efectiva el logro de aprendizajes significativos al contextualizar y dinamizar los contenidos.

1.3. Formulación del Problema

1.3.1. Problema General

¿De qué manera influye el uso de WordWall como estrategia didáctica en el logro de aprendizajes significativos en estudiantes del segundo grado nivel secundario de la Institución Educativa “Humberto Luna”- Cusco 2024 en el área de Comunicación?

1.3.2. Problemas Específicos

- ¿De qué manera el uso de WordWall como estrategia didáctica influye en el dominio a nivel conceptual de aprendizajes significativos en el área de Comunicación en estudiantes del segundo grado nivel secundario de la Institución Educativa “Humberto Luna” -Cusco 2024?
- ¿De qué manera el uso del aplicativo WordWall como estrategia didáctica influye en el desarrollo actitudinal de aprendizajes significativos en el área de Comunicación en los

estudiantes del 2º grado nivel secundario de la Institución Educativa “Humberto Luna” a-Cusco 2024?

- ¿De qué manera el uso del aplicativo WordWall como estrategia didáctica influye en el desempeño a nivel procedural de aprendizajes significativos en el área de Comunicación en estudiantes del segundo grado nivel secundario de la Institución Educativa “Humberto Luna” -Cusco año 2024?

1.4. Justificación de la Investigación

1.4.1. Metodológica

La justificación Metodológica se basa en la propuesta y validación de un modelo de intervención preexperimental ($O_1 — X — O_2$) para el área de Comunicación, que utiliza la plataforma WordWall como la estrategia manipulada. Este enfoque genera un nuevo procedimiento didáctico que es medible, adaptable y reproducible, sirviendo como guía para futuros investigadores y docentes interesados en integrar recursos digitales interactivos para la dinamización de la enseñanza.

1.4.2. Práctica

La justificación Práctica aborda una necesidad educativa inmediata en la Institución Educativa Humberto Luna, al proponer una solución tangible y aplicable mediante el uso de WordWall para combatir el bajo interés y las dificultades de lectura, escritura y oralización en el área de Comunicación. Se busca transformar la percepción de la asignatura de monótona a dinámica, proporcionando a los docentes una estrategia concreta para mejorar la adquisición de aprendizajes para la vida.

1.4.3. Teórica

La justificación Teórica contribuye a la ampliación y contextualización de la teoría didáctica existente sobre las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), al llenar un vacío de conocimiento en el ámbito local y proporcionar una base empírica nueva y relevante para futuras investigaciones en un contexto nacional. Específicamente, los resultados verifican una influencia positiva y significativa de WordWall en el aprendizaje conceptual (coeficiente de 0.450), procedimental (0.683) y actitudinal (0.618).

1.4.4. Pedagógica

La justificación Pedagógica se centra en la necesidad de guiar a la generación digital hacia un uso educativo y ético de las aplicaciones digitales, alineando la herramienta WordWall con el proceso de aprendizaje significativo. La plataforma mejora la comprensión, el nivel de desempeño comunicativo y contribuye a la evaluación formativa y al desarrollo de actitudes positivas, promoviendo que los estudiantes construyan nuevo conocimiento de manera interactiva y significativa.

1.4.5. Social

La justificación Social se enfoca en abordar la problemática del mal manejo de la tecnología y el aprendizaje deficiente, que pueden derivar en problemas sociales como la ludopatía o delitos ciberneticos. Al promover el uso responsable, ético y académico de la tecnología a través de WordWall, el estudio ofrece una respuesta preventiva, fomenta el aprendizaje significativo y la autorreflexión, y contribuye a la formación de ciudadanos críticos y competentes en la sociedad digital.

1.5.Objetivos de la Investigación

1.5.1. Objetivo General

Explicar si el uso de WordWall influye como estrategia didáctica en el logro de aprendizajes significativos en estudiantes del segundo grado del nivel secundario de la Institución Educativa “Humberto Luna”-Cusco 2024 en el área de Comunicación.

1.5.2. Objetivos Específicos

- Determinar de qué manera el uso del aplicativo WordWall como estrategia didáctica influye en el dominio a nivel conceptual de aprendizajes significativos en el área de Comunicación en estudiantes del segundo grado nivel secundario de la Institución Educativa “Humberto Luna” -Cusco 2024.
- Analizar de qué manera el uso del aplicativo WordWall como estrategia didáctica influye en el desarrollo actitudinal de aprendizajes significativos en el área de Comunicación en los estudiantes del 2º grado nivel secundario de la Institución Educativa “Humberto Luna” -Cusco 2024.
- Describir de qué manera el uso del aplicativo WordWall como estrategia didáctica influye el desempeño a nivel procedural de aprendizajes significativos en el área de Comunicación en estudiantes del segundo grado nivel secundario de la Institución Educativa “Humberto Luna” -Cusco año 2024.

1.6.Delimitación y limitaciones de investigaciones

La investigación se desarrolló en la Institución Educativa Humberto Luna, ubicada en el Cercado de Cusco, Perú, y se llevó a cabo durante el año 2024.

El estudio se delimitó socialmente a los estudiantes del segundo grado, sección "G", del nivel secundario, quienes participaron en 22 sesiones de aprendizaje, así como en las evaluaciones de Pre y Postest en el área de Comunicación.

Entre las principales limitaciones se identificó la escasa disponibilidad de tiempo de los estudiantes, ya que la intervención coincidió con la etapa final del año escolar, lo que exigió una planificación rigurosa para no interferir con las actividades de clausura. Asimismo, el acceso limitado a internet en las aulas representó una restricción técnica, que fue atendida mediante ajustes logísticos para garantizar el uso efectivo de la plataforma WordWall como estrategia didáctica.

2. MARCO TEÓRICO-CONCEPTUAL

2.1. Estado de arte de la investigación

2.1.1. Antecedentes Internacionales

Mero (2021) en su investigación titulada “Herramientas digitales educativas y el aprendizaje significativo en los estudiantes” tuvo como objetivo analizar la frecuencia con la que los docentes de una unidad educativa del cantón Sucre, en Manabí, emplean herramientas digitales educativas para mejorar el aprendizaje de sus estudiantes. Utilizando una metodología de tipo no experimental, con enfoque cuantitativo, y se aplicó una encuesta de preguntas cerradas a 17 docentes. Obteniendo por resultados que, el 53% de los encuestados utiliza herramientas digitales, mientras que el 47% no lo hace, debido a dificultades en su manejo. En cuanto al uso de plataformas específicas, el 47% indicó no utilizar ninguna de las opciones propuestas (lluvia de ideas, listas de tareas, recopilación de información), y solo el 17% manifestó emplear todas ellas. Concluyendo que, la importancia de la conectividad a internet, especialmente desde la pandemia, para el desarrollo de trabajos en línea, así como el valor de herramientas como Padlet, que permiten una interacción básica y fomentan cambios educativos innovadores que motivan el uso de recursos tecnológicos para lograr un aprendizaje significativo.

Rodriguez & Vera (2022) en su investigación titulada “WordWall como estrategia didáctica tecnológica para el aprendizaje de las tablas de multiplicar en los estudiantes de la escuela de Educación Básica Doce de Julio”; tuvo como objetivo describir cómo esta herramienta mejora el aprendizaje de las tablas de multiplicar. Utilizando una metodología bajo un enfoque cuantitativo y un diseño pre-experimental de tipo descriptivo, se aplicaron encuestas, entrevistas y pruebas diagnósticas y finales contra reloj a una muestra de 13 estudiantes de cuarto grado y a su docente tutora. Obteniendo por resultados que, existe un bajo rendimiento, con altos

porcentajes de errores en las tablas del 6, 7, 8 y 9; sin embargo, tras la implementación de Wordwall, el Post-test evidenció mejoras significativas, alcanzando un 70% de respuestas correctas en la tabla del 8, un 67% en la del 7 y porcentajes similares en otras tablas, además de un incremento en la rapidez de respuesta. Concluyendo que, se determinó que la estrategia didáctica tecnológica Wordwall potencia el rendimiento académico, fomenta la motivación y el interés de los estudiantes, y los convierte en protagonistas de su propio aprendizaje mediante la práctica interactiva.

Ordoñez y Medina (2022) en su investigación titulada “Wordwall: una experiencia de aprendizaje para el estudiante de educación básica” que tuvo por objetivo determinar el efecto de Wordwall como recurso didáctico en el aprendizaje de las matemáticas de Educación Básica. Utilizando una metodología de corte cuantitativo cuasiexperimental con un diseño Pre y Post-prueba, aplicando un instrumento de escala de estimación tipo Likert, y la población y muestra consistió en 51 estudiantes de la Unidad Educativa Fray Sebastián Rosero de Palora, Ecuador, con un grupo etario de 12 a 14 años. Obteniendo por resultados que, la posprueba mostró una mejora significativa en el logro de los aprendizajes, con el uso de Wordwall resultando efectivo para el aprendizaje significativo de operaciones con números fraccionarios, evidenciado por el incremento de estudiantes en el nivel "Excelente" en la dimensión de Adición segundo nivel (aumento de 33 a 40 estudiantes) y Problemas de palabras (aumento de 15 a 21 estudiantes), y confirmando una diferencia positiva significativa en discriminación de fracciones, adición primer nivel, adición segundo nivel y sustracción primer nivel ($p < .05$ en la mayoría). Concluyendo que, la estrategia didáctica basada en WordWall fue estadísticamente significativa para el grupo experimental, apoyando la práctica pedagógica con métodos innovadores que permiten el aprendizaje a través de la indagación, la acción y la interacción.

Rojas y otros (2023) en su investigación titulada: “El uso de Duolingo para el aprendizaje del inglés como lengua extranjera”; tuvo como objetivo identificar el impacto de la utilización de la plataforma Duolingo en el aprendizaje. La investigación fue de tipo aplicada con diseño experimental, enfoque cuantitativo, y se encuestó a 332 estudiantes (249 en el grupo experimental, 83 en el grupo de control). Los resultados mostraron que la implementación de Duolingo fue eficiente en el aprendizaje, especialmente en el grupo experimental (que utilizó el Duolingo) debido a que logró un promedio de 20 frente a 17 para el grupo control, además, Duolingo contribuyó en 3 competencias evaluadas; en la competencia gramatical, el grupo experimental mejoró de 7.7 a 9.3; en la competencia léxica, la aumento de 16.7 a 20.0; y en la competencia pragmática-funcional, la media aumentó de 3.5 a 4.1. Concluyendo que la utilización de la plataforma Duolingo tuvo un impacto positivo sobre el aprendizaje del inglés como lengua extranjera (EFL) y en la obtención de las competencias léxica, gramatical y pragmático-funcional.

Estupiñán y otros (2024) en su investigación titulada: “Aprendizaje interactivo de fracciones utilizando WordWall: una herramienta lúdica para la comprensión matemática”, tuvo como objetivo comparar la eficacia del método tradicional con el uso de WordWall para evaluar su impacto en la comprensión matemática y la motivación de los estudiantes. La investigación fue de diseño cuasiexperimental con enfoque cuantitativo, observacional y analítico. Se realizó y observó a 60 estudiantes, separados en 2 grupos, a través de técnicas inferenciales y descriptivas. Obteniendo por resultados que, los estudiantes que usaron WordWall obtuvieron mejores calificaciones y mayor consistencia en sus puntajes en comparación con el método tradicional. La prueba T para ambas actividades indicó diferencias significativas, con $p < 0.001$, confirmando la superioridad de WordWall. Concluyendo que la integración de herramientas digitales como

WordWall en el proceso educativo puede ofrecer una mejora considerable en la enseñanza de fracciones, facilitando un aprendizaje más efectivo y equitativo en comparación con los métodos tradicionales.

Santos y otros (2024) en su investigación titulada “Uso de la herramienta tecnológica WordWall en la evaluación de aprendizaje”, tuvo por objetivo diseñar una guía didáctica con el apoyo de herramienta digital WordWall para mejorar el diseño de las evaluaciones del aprendizaje de los estudiantes. La investigación fue de corte cuantitativo-cualitativo, dado que se empleó enfoques conceptuales y prácticos. Se realizó un examen de conocimientos a 25 alumnos de quinto grado de la Unidad Educativa Juan Gilberto Anchundia López. Obteniendo por resultados que, la introducción de recursos digitales en la educación es beneficiosa porque genera motivación, interés, creatividad y participación en los alumnos. Concluyendo que, después de utilizar WordWall, los estudiantes mejoraron en el proceso de evaluación, logrando un impacto positivo en el aprendizaje.

Navarrete (2024) en su investigación titulada: “Plan de estrategias didácticas virtuales para fortalecer el aprendizaje significativo en estudiantes de básica escolar en Guayaquil - Ecuador, 2023”, tuvo como objetivo proponer el plan de estrategias didácticas virtuales para fortalecer el aprendizaje significativo en estudiantes de básica escolar en Guayaquil- Ecuador 2023. La investigación fue de tipo aplicativo, enfoque cuantitativo, diseño experimental. Se aplico a los 48 estudiantes el pre y post test de aprendizaje significativo, que constaba de 20 ítems con escala tipo Likert. Obteniendo por resultados que, en el pretest los estudiantes del grupo experimental alcanzaron un nivel bajo de 54,17%, luego en el post test el 79,17% logró un nivel alto de aprendizaje significativo. Concluyendo que el plan de estrategias didácticas

virtuales fortalece el aprendizaje significativo en estudiantes de básica escolar en Guayaquil-Ecuador 2023.

2.1.2. Antecedentes Nacionales

Vazquez (2021) en su investigación titulada: “Aplicación del Modelo Flipped Classroom para el logro de Aprendizaje Significativo en los estudiantes de la experiencia curricular de Proyecto de Tesis de la Facultad de Ciencias Empresariales de la Universidad César Vallejo, filial Piura 2018”, tuvo como objetivo demostrar que la aplicación del modelo Flipped Classroom alcanza un nivel de logro de aprendizaje significativo en los estudiantes. La investigación fue de enfoque cuantitativo, tipo aplicada, diseño cuasiexperimental, y se aplicó dos instrumentos de pretest y post test a 75 estudiantes (37 del grupo de control y 38 del grupo experimental). Obtuvieron por resultados que, en el Pre-Test revelaron que ambos grupos manifestaban un nivel deficiente de aprendizaje significativo, en el grupo control se obtuvo un promedio de 6.05 puntos y dentro de estos se tuvo 30 estudiantes reprobados, y en el grupo experimental tuvieron un promedio de 5.34 puntos con 37 estudiantes reprobados. Para el Post-test (después de la aplicación del Flipped Classroom) se mostró una mejora significativa en el grupo experimental, cuyo promedio incremento a 16.13 puntos, y el 100% de sus estudiantes aprobaron, en cambio el grupo de control, que siguió con la metodología tradicional, solo subió a 7.59 puntos, y se tuvieron 11 reprobados. Concluyendo que la diferencia significativa entre ambos grupos llevó a la aceptación de la hipótesis alternativa y demostrando que la aplicación de Flipped Classroom permitió incrementar el nivel de aprendizaje significativo en el grupo intervenido, permitiendo que la mayoría de sus estudiantes lograran aprobar.

Gabino (2022) en su investigación titulada: “BIOLAB y el aprendizaje significativo”, tuvo como objetivo evaluar el impacto del programa BIOLAB en el desarrollo del aprendizaje

significativo. La investigación fue de enfoque cuantitativo, tipo aplicado, y se realizó una encuesta con pre y post test a 66 estudiantes (33 grupo de control y 33 grupo experimental). Obteniendo por resultados que, en el Pre-test, el 98% del grupo experimental y el 100% del grupo control presentaban un nivel bajo de desarrollo del aprendizaje significativo. No obstante, en el Post-test, el grupo experimental no tuvo ningún estudiante en el nivel bajo, un 78% en el nivel medio y un 22% en nivel alto de desarrollo del aprendizaje significativo. Por el contrario, el grupo control, al que no se le aplicó el programa BIOLAB, siguió con un 89% de estudiantes en el nivel bajo, lo que determinó que la aplicación de BIOLAB mejora el nivel de aprendizaje significativo en los estudiantes en un 70% y que influye de manera significativa en su mejora. Concluyendo que la aplicación de BIOLAB impactan de manera significativa en el desarrollo del aprendizaje significativo de los estudiantes.

Quispe y otros (2022) en su investigación titulada "Programa Aprendo en Casa y la Eficacia en el Aprendizaje Significativo de la Institución Educativa Primaria Simón Bolívar Lampa 2020" tuvo como objetivo determinar la eficiencia del programa aprendo en casa en el aprendizaje significativo de los estudiantes de la institución de estudio. Utilizando una metodología de enfoque cuantitativo, tipo aplicada, y se aplicó encuestas a 33 estudiantes. Obteniendo por resultados que, antes de la aplicación del programa un 81% de los estudiantes estaba en el nivel bajo respecto a la estrategia, y su aprendizaje significativo se encontraba en el nivel logro en inicio. No obstante, después de la aplicación del programa, se observó que el 70% se encontraba en el nivel alto, y el aprendizaje significativo pasó a un nivel logro destacado. Concluyendo que, el programa aprendo en casa emitida por los medios de comunicación es eficiente en el aprendizaje significativo de los estudiantes.

Vásquez-Vásquez y otros (2023) en su investigación titulada: “Aplicación de Flipped Classroom en el logro del aprendizaje significativo”; tuvo como objetivo analizar si la aplicación mejora en el nivel de logro de aprendizajes significativos en los estudiantes. La investigación fue de tipo aplicado, diseño cuasiexperimental, y se encuestó a 75 estudiantes (37 en el grupo de control y 38 en el grupo experimental). Obtenido por resultado que, en el pretest, en el nivel de aprendizaje significativo se identificó como deficiente para ambos grupos, con el grupo control logrando un promedio de 6.05 y con solo 7 alumnos aprobados, y en el grupo experimental con un promedio de 5.34 y con solo un alumno aprobado. No obstante, después de aplicar Flipped Classroom al grupo experimental, logró un promedio de 16.13, señalando un nivel de aprendizaje homogéneo, además de que todos los 38 estudiantes aprobaron. Por otra parte, el grupo control solo mejoró a un promedio de 7.59, manteniendo un nivel heterogéneo de aprendizaje, y solo aprobaron 15 estudiantes. Concluyendo que la utilización de la metodología Flipped Classroom logró elevar de forma significativa el nivel de aprendizaje significativo.

Soto-Rodríguez y otros (2023) en su investigación titulada: “Google for Education en el aprendizaje significativo de los estudiantes de educación superior”, tuvo como objetivo demostrar de qué forma la aplicación del Google for Education optimiza el aprendizaje significativo. La investigación fue de enfoque cuantitativo, tipo aplicada, diseño preexperimental. Se realizó una encuesta de 18 ítems a 30 estudiantes. Obteniendo por resultados que, antes de la aplicación de esta herramienta el 86.7% los estudiantes tenían un nivel bajo en el aprendizaje significativo, y solo un 13.3% en el nivel medio. Sin embargo, después de implementar la herramienta se mostró que con un 96.7% de los estudiantes logrando el nivel alto en aprendizaje significativo, y solo 3.3% un nivel medio. Al mismo tiempo, el puntaje promedio del aprendizaje significativo se incrementó de 47.8 antes de la implementación a 100.1 después de

implementar Google for Education. Concluyendo que Google for Education es una herramienta didáctica ideada para facilitar el proceso de aprendizaje, siendo una estrategia para impulsar el aprendizaje significativo.

Lozano & Tangoa (2023) en su investigación titulada: “Herramienta Digital TEQUIM GAME para desarrollar el aprendizaje significativo en el tercer grado de la I.E.S. Shucshuyacu, 2022”, tuvo como objetivo diseñar una herramienta digital TEQUIM GAME para desarrollar aprendizajes significativos en el instituto educativo del estudio. La investigación fue de tipo aplicado, enfoque cuantitativo, diseño cuasi experimental y se aplicó una prueba a 50 estudiantes (25 grupo de control y 25 en el grupo experimental). Obteniendo por resultados que en el pretest y en la variable de aprendizaje significativo ambos grupos tenían similares promedios, en el caso del grupo control fue de 38.64 y en el grupo experimental era 39,76. No obstante, en el Post-test con la aplicación de las 8 sesiones con la herramienta digital TEQUIM GAME, se mostraron cambios significativos en el aprendizaje, debido a que la media del grupo experimental incremento de forma notable a un promedio de 68.00, mientras el grupo control continuo con un promedio de 38,76. Concluyendo que la aplicación de TEQUIM GAME en los estudiantes de la I.E.S. Shucshuyacu fue un elemento clave y eficiente para el desarrollo significativo del aprendizaje significativo, permitiendo que el nivel general de la variable en el grupo experimental logre la categoría de altamente desarrollado.

Puma (2023) en su investigación titulada: “Juegos como estrategia para el aprendizaje significativo en el área de matemática en estudiantes de la institución educativa inicial N° 305 de Juliaca 2023”; tuvo como objetivo determinar el impacto de los juegos como estrategia en el aprendizaje significativo. La investigación fue de tipo aplicado, enfoque cuantitativo, nivel explicativo, y se realizó una encuesta a 206 estudiantes (103 en el grupo experimental y 103 en el

grupo de control). Obtuvieron por resultados que antes de la implementación de juegos el 58.3% del grupo experimental no usaban el juego como estrategia de aprendizaje, por otra parte, el 48.5% del grupo de control no utilizaba el juego como estrategia de aprendizaje y solo el 4.9% sí lo hacía. No obstante, después de la implementación, se observó una mejoría en el grupo experimental, debido a que solo el 4.9% de estudiantes no usaba la estrategia de juegos, mientras que un 48.5% la utilizaba casi siempre y un 32% regularmente. Por el contrario, el grupo de control no tuvo cambios, ya que siguió con el 50.5% que no usaba la estrategia y solo un 4.9% sí lo usaba. Concluyendo que los juegos como estrategia aportan de forma directa al aprendizaje significativo de los estudiantes.

Espinoza y otros (2024) en su investigación titulada: “Estrategias neurodidácticas para mejorar el aprendizaje significativo de las ciencias experimentales en estudiantes de secundaria”; tuvo como objetivo evaluar la efectividad de las estrategias y el efecto en el proceso de aprendizaje. Este estudio fue de tipo aplicada, enfoque cuantitativo, diseño cuasiexperimental, y se encuestó a 68 estudiantes. Obteniendo por resultados que, en el pretest, el grupo experimental tuvo un 61,9% de nivel bajo competencial y de habilidades cognitivas, y un 68,3% de nivel bajo de comprensión activa del conocimiento basado en el modelo constructivista. Sin embargo, al implementar estas estrategias el porcentaje de bajo nivel competencial redujo a 47,6%, y el nivel alto aumento del 33,3% al 49,2%. Asimismo, el nivel bajo de comprensión activa del conocimiento basado en el modelo constructivista disminuyó al 33,3%. Concluyendo que, se corrobora la eficacia que tienen las estrategias neurodidácticas para mejorar en los procesos de aprendizaje significativo en los estudiantes.

Urbina y Palacios (2025) en la investigación titulada: “Programa B-LEARNING en el aprendizaje significativo en estudiantes del curso de matemática-I, de la facultad de ciencias

administrativas en una universidad nacional de Lima-2023”, tuvo como objetivo determinar el impacto del programa B-LEARNING en el aprendizaje significativo. La investigación fue aplicada, con diseño cuasi experimental y nivel explicativo. Se realizó una encuesta a 60 estudiantes (30 en el grupo experimental y 30 en el grupo de control). Obtuvieron por resultados que, al implementar el programa B-LEARNING logró que el 93.4% del grupo experimental alcanzara el aprendizaje significativo, con un promedio de nota de 16.660, superando al grupo control en todas las dimensiones: exploración (90% vs. 60%), presentación (90% vs. 70%), proyección (85% vs. 61.7%), y valoración cognitiva (52% vs. 35%). Por otra parte, el grupo control que se mantuvo con el método tradicional, solo logró un 58% de aprendizaje significativo con un promedio de nota de 11.455. Concluyendo que el programa B-LEARNING tiene un impacto positivo en el aprendizaje significativo de los estudiantes, debido a que permite una mejora.

2.1.3. Antecedentes Locales

Serrano y Torres (2019) en su investigación titulado: “Softwares educativos para el desarrollo de las sesiones de enseñanza en los docentes del área de Ciencias Sociales del nivel secundario turno tarde de la I.E.MX. Fortunato Luciano Herrera Garmendia”, tuvo como objetivo determinar si la aplicación de los softwares educativos como herramientas didácticas contribuye en el desarrollo de las sesiones de enseñanza de los docentes en referencia de los estudiantes del 3ro C y 4to C del nivel secundario. La investigación fue de tipo aplicativo con nivel predictivo. Los resultados muestran que el 73,81% de alumnos casi nunca hacían uso de estrategias multimedia en clases, sin embargo, después de implementación del software educativo, un Post-test mostró una mejoría, con un 54,76% afirmaron que las estrategias multimedia se usaban siempre. Una prueba de rangos signados de Wilcoxon confirmó que las

diferencias entre los hallazgos del Pre-test y el Post-test fueron estadísticamente significativas ($p < 0,05$), señalando que el uso de estas herramientas informáticas tuvo un impacto positivo y efectivo en las sesiones de enseñanza de los alumnos de 3º C y 4º C. Se concluyó que la aplicación y el empleo adecuado de los softwares educativos (videoscribe, stop Motion, World Wind y Buzan's iMindMap) por parte de los docentes del área de Ciencias Sociales, contribuyen en el desarrollo de las sesiones de enseñanza de manera eficiente, mejorando la didáctica de las sesiones de enseñanza en la institución educativa en estudio.

Amanca y Hallasi (2020) en su investigación titulada: “Aplicación de Software educativos orientados a la creación de organizadores visuales como técnica didáctica para facilitar la comprensión lectora de textos narrativos en el área de Comunicación en los estudiantes de cuarto grado de educación secundaria de la Institución Educativa Fortunato L. Herrera. Cusco-2018”, tuvo como objetivo determinar la influencia de la aplicación de softwares educativos, previstos como técnica didáctica en la comprensión lectora de textos narrativos. La investigación fue de tipo experimental y nivel aplicativo. Obtuvieron por resultado que en el pre test el 33.3% de estudiantes se encontraba en el nivel inició, un 56.9% en proceso y un 9.8% en el nivel logrado; mientras que, en el post test se evidencia que el 3.9% se halla en inicio, un 37.3% alcanzó el nivel de logro en proceso; y el 58.8% alcanzó el nivel logrado. Se concluyó que la aplicación de softwares educativos orientados a la creación de organizadores visuales mejoró el nivel de comprensión lectora de textos narrativos del área de comunicación en los estudiantes del cuarto grado de educación secundaria de la I.E. Mixta de aplicación Fortunato L. Herrera, Cusco-2018.

Zevallos (2021) en su investigación titulada: “Aplicación Quizziz en el desarrollo de las competencias evaluativas de los docentes de la Institución Educativa de aplicación Fortunato L.

Herrera, 2020” tuvo como objetivo fue conocer cómo influye el aplicativo Quizizz en las competencias evaluativas de los docentes del nivel primario. La metodología fue de diseño descriptivo-explicativo y tipo aplicada. Obtuvieron por resultados su correlación tuvo una correlación alta y positiva entre las competencias evaluativas y el uso de la aplicación Quizizz, debido a que tuvo un Rho = 0,761. La fiabilidad del instrumento utilizado para medir esta relación se consideró buena, arrojando un coeficiente de Alfa de Cronbach de 0,823, lo que valida la fuerte correlación entre las 2 variables de la investigación. Concluyendo que la aplicación Quizizz a través de un plan de capacitación contribuye positivamente en el desarrollo de las competencias evaluativas en los docentes del nivel primario de la I.E. Mixta de Aplicación Fortunato L. Herrera.

Ayala (2021) investigación titulada: “Efecto de la aplicación del software GeoGebra en el logro de competencias de rectas y cónicas de los estudiantes de una Universidad pública del Cusco, 2020”, tuvo como objetivo determinar el efecto de la aplicación del software GeoGebra en el logro de competencias. El tipo de investigación fue aplicada, enfoque cuantitativo y diseño quasi experimental, y se realizó una encuesta a 60 estudiantes divididos en grupo de control y grupo experimental. Obtuvieron por resultado que antes de la aplicación de software, el grupo de control y experimental evidenciaron niveles iniciales de conocimiento con promedios de 6.83 y 7.33 en rectas y 6.90 y 6.23 en cónicas, respectivamente, no obstante, una vez aplicado el software GeoGebra solo al grupo experimental, mejoró de forma significativa en el logro de competencias: logrando un promedio de 17.90 en rectas y 17.93 en cónicas, aventajando al grupo de control (cuyos promedio fue de 14.57 en ambas unidades) por una diferencia significativa de 3.33 puntos en rectas y 3.77 puntos en cónica. Este impacto positivo fue notorio en todas las dimensiones, resaltando el mayor impacto en la dimensión procedural, donde el grupo al que se le aplicó el software GeoGebra sobrepaso al control por 4.87 puntos en ambas unidades.

Concluyendo que la aplicación del software GeoGebra tiene un impacto significativo y positivo en el logro de competencias para los estudiantes de la universidad pública de Cusco.

Huanacuni (2022) en su investigación titulado: “Aplicación del aula invertida en el área de comunicación en los estudiantes de la I.E. Javier Pérez de Cuellar Kepashiato - Cusco.” tuvieron como objetivo determinar en qué medida el uso del aula invertida mejora el aprendizaje de los estudiantes de la institución educativa del estudio. La investigación fue de tipo aplicada, diseño preexperimental, enfoque cuantitativo. Se realizó una encuesta a 25 estudiantes del segundo grado de la Institución educativa. Obtuvieron por resultado que antes de implementar la aplicación, el rendimiento de los estudiantes en el curso de comunicación se enfocaba solo en los niveles más bajos, debido a que se observó que el 88% de los alumnos estaba en un nivel deficiente y solo el 12% en el nivel regular, mientras que ningún estudiante logró estar en los niveles de muy bueno o incluso bueno. No obstante, luego de implementar el aula invertida, se produjo un cambio significativo donde el 32% de los estudiantes logró estar en el nivel regular, el 40% en el nivel en bueno y el 28% en el nivel muy Bueno. Concluyendo así que la aplicación del Aula Invertida aporto de forma significativa a mejorar el aprendizaje de los estudiantes de secundaria en el curso de comunicación en de la I.E. Javier Pérez de Cuellar Kepashiato.

Barrientos (2023) en su investigación titulada: “Influencia del aula virtual Moodle en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes del IV ciclo del Instituto Pedagógico Salesiano Domingo Savio del distrito de Sicuani, provincia de Canchis departamento de Cusco – 2023”, tuvo como objetivo determinar la influencia de Moodle en el proceso de aprendizaje y enseñanza en los estudiantes. La investigación fue de diseño cuasi experimental, tipo aplicada y nivel explicativo. Se realizó una evaluación a 54 estudiantes (27 grupo experimental y 27 grupo de control). Obtuvieron por resultados que antes de la implementación de Moodle, el 96% del

grupo experimental y el 93% del grupo de control se encontraban en un nivel medio del proceso de enseñanza-aprendizaje. No obstante, después de aplicar Moodle, el grupo experimental tuvo una mejora con un 70% en el nivel alto y un 7 % el nivel muy alto, por otra parte, el grupo de control que se mantuvo con la metodología tradicional siguió con un 93% en el nivel medio. Concluyendo que Moodle impacta de positivamente en el proceso de enseñanza y aprendizaje, y esto se refleja en la mejora del desempeño del grupo que uso esta plataforma, a diferencia del grupo que no la uso.

Cruz y Quispe (2024) en su investigación titulado: “App WordWall como estrategia didáctica y la competencia lee diversos tipos de textos en su lengua materna en estudiantes de la institución educativa de aplicación Fortunato Luciano Herrera-Cusco 2023”; tuvo como objetivo, determinar la influencia de la App WordWall como estrategia didáctica en la competencia lee diversos tipos de textos en su lengua materna. La metodología fue de enfoque cuantitativo, tipo aplicada, nivel explicativo, diseño preexperimental; y se realizó una encuesta a 25 estudiantes. Los resultados para la variable competencia lee diversos tipos de textos en su lengua materna muestran que en el pre test el 44,0% se ubicaron en el nivel de inicio, el 28% estuvieron en proceso y el 28% en el nivel de logro esperado y 0% en el logro destacado, luego de la aplicación de la App WordWall como estrategia didáctica, en el post test se obtuvo que el 28% presentó un nivel en inicio, el 24% en el nivel de proceso, el 28% en logro esperado y el 20% en el nivel de logro destacado. Concluyendo que a mayor empleo de la App WordWall se presentaron mejores resultados en el logro de los aprendizajes esperados en el área de comunicación, específicamente en la competencia 14 según al Currículo Nacional de Educación Básica.

Alvaro y Guevara (2024) en su trabajo titulado: “Actitud docente y aprendizaje significativo de los estudiantes del cuarto año de secundaria de la institución educativa Valle

Sagrado de Urubamba durante la educación remota- año 2021”, tuvo como objetivo determinar la actitud docente y el aprendizaje significativo de los estudiantes. Mediante una metodología fue de enfoque cualitativo, tipo básico, diseño no experimental de correlación lateral; y se realizaron encuestas a 40 estudiantes. Obtuvieron por resultados que la actitud docente fue percibida como baja por el 52,5% de los estudiantes durante la educación remota del 2021, atribuyendo a una deficiencia los docentes sobre las materias y la tecnología, una participación académica limitada y fortaleza emocional limitada, una ausencia de vocación docente y un liderazgo deficiente pedagógico. Por consiguiente, les resultaba difícil ordenar sus actividades de aprendizaje y percibían una ausencia de aplicación de valores sociales en el entorno remoto. Concluyendo que existe una influencia alta y significativa de la actitud docente y el aprendizaje significativo de los estudiantes del 4to año de educación secundaria durante la educación remota, si la capacidad del maestro es alta, entonces el aprendizaje significativo también tenderá a ser alto.

programa de intervención centrado en mejorar los bordados andinos permitió en un incremento sustancial de las habilidades o destrezas de los estudiantes de confección de prendas.

Quispe (2024) en su investigación titulada: “Aplicación del programa Excel en el aprendizaje de medidas de posición y variabilidad estadística en estudiantes de universidades públicas de la región Cusco, 2022”, tuvo como objetivo determinar el impacto de aplicar el programa Excel para la mejora de aprendizaje en los estudiantes. La investigación fue de tipo aplicado, enfoque cuantitativo, nivel cuasiexperimental y se realizó una encuesta a 56 estudiantes que se dividieron en dos grupos (24 en el grupo de control y 24 en el grupo experimental). Obtuvieron por resultados que antes de implementar el programa de Excel, ambos grupos evidenciaron niveles de conocimiento parecidos, donde el grupo control alcanzó un promedio de 6.89 y el experimental de 7.43 en las medidas de posición, por otra parte, en las medidas de

variabilidad, el grupo de control tuvo 6.89 y el experimental tuvo 6.18. Sin embargo, después de aplicar el programa, se observó un impacto significativo, y especialmente en el grupo experimental debido a que logró un promedio de 17.93 en las medidas posición, aventajando al grupo control que tuvo 14.54, y respecto a las medidas de variabilidad, el grupo experimental tuvo un promedio de 17.86, y el grupo control obtuvo un promedio de 14.57. Concluyendo que la aplicación del programa Excel permitió una mejora en el aprendizaje en los estudiantes tanto en las medidas estadísticas de posición central como en la variabilidad.

2.2. Bases Teóricas

2.2.1. *WordWall*

Existen distintos autores que definen la herramienta WordWall, y son los siguientes:

Según Ordoñez y Medina (2022) WordWall es una herramienta tecnológica adaptable y de software libre que funciona como plataforma para la planificación de metodologías interactivas en cualquier materia, debido a que permite a los profesores crear y diseñar recursos educativos personalizados y dinámicos, incluyendo cuestionarios dinámicos en formato concurso, para conseguir aprendizajes significativos, así como en el caso de las operaciones elementales como la suma, resta, o incluso fracciones.

Por su parte Medina y otros (2024) señala que: “WordWall simplifica la elaboración de actividades multimedia al ofrecer una amplia gama de plantillas. Además, resalta por su diversidad de ventanas Interactivas, lo que no solo facilita la captación de la atención del estudiante durante el refuerzo” (pág. 1122).

WordWall es un aplicativo que es usado en el sector educativo y se puede encontrar en línea, esta funciona como una herramienta para crear actividades interactivas e imprimibles, asimismo se le describe como un software que permite crear actividades muy atractivas de una

manera muy accesible, brindando la posibilidad de cambiar la plantilla y el tipo de actividad con un solo click una vez creada, además, esta aplicación cuenta con varias plantillas que facilitan la creación de actividades multimedia y sus diversas ventanas interactivas están diseñadas para cautivar la atención del estudiante (Valero, Paricoto, & Carrilazo, 2023).

Mina (2024) y otros afirman que:

WordWall es una aplicación educativa en línea que ayuda a los usuarios crear material didáctico personalizado para cualquier asignatura, especialmente útil en el aprendizaje de matemáticas. Ofrece una variedad de actividades interactivas que promueven el aprendizaje autónomo, permitiendo la creación y compartición de recursos de manera sencilla a través de un enlace web (pág. 6).

Wordwall es una herramienta digital educativa en línea que permite la creación de recursos didácticos personalizados para distintas áreas del conocimiento. Estos materiales pueden compartirse mediante enlaces web, impulsando el autoaprendizaje, además esta plataforma digital es importante para la evaluación a través de la gamificación, debido a que promueve la participación activa, mejora la asimilación de conceptos y se ajusta a distintos estilos de aprendizaje (López, 2025).

2.2.1.1. Teoría de WordWall

Teoría de Aprendizaje basado en juegos y la gamificación

Según Cornellá y otros (2020) indica que esta teoría se basa en que:

Existen dos grandes formas de utilización de los juegos y de sus elementos en los procesos de enseñanza y aprendizaje. La primera es el Aprendizaje Basado en Juegos, que consiste en usar un juego para provocar aprendizajes. La segunda es la Gamificación que se basa en utilizar elementos de juego para diseñar experiencias de aprendizaje que podrían tener lugar

sin gozar del componente lúdico, pero que, al ser planificadas siguiendo las pautas que caracterizan esta metodología, las convierte en propuestas atractivas y motivadoras para los estudiantes (pág. 5).

La teoría de aprendizaje basado en juegos y la gamificación son 2 tácticas pedagógicas que forman elementos lúdicos en la educación; la gamificación se basa en emplear dinámicas propias de los juegos, como la acumulación de puntos o recompensas, en entornos que no son de juego, con el objetivo de incrementar la motivación y el compromiso del estudiante. Por su lado, el aprendizaje basado en juegos se enfoca en el uso de juegos específicos como el principal canal para transmitir conocimientos y habilidades concretas (Carapás, Arciniega, Pujota, Quishpe, & Portilla, 2025)

Según Chamba y otros (2025) tanto la gamificación como el aprendizaje basado en juegos son enfoques pedagógicos que buscan incrementar la participación y el interés de los estudiantes. La gamificación se basa en aplicar características de los juegos, como desafíos y recompensas, en actividades que no son lúdicas para impactar en el comportamiento e incrementar la motivación. Por el contrario, el aprendizaje basado en juegos se enfoca en el uso de juegos completos, creados particularmente con fines educativos, para que los alumnos consigan competencias y conocimientos mediante la experiencia interactiva y lúdica. Básicamente, la diferencia esencial es que la gamificación incorpora elementos de juego en contextos tradicionales, mientras que el aprendizaje basado en juegos usa el juego como el propio medio de enseñanza.

2.2.1.2. Características de WordWall

Existen distintos autores que mencionan las características de WordWall:

Según Brown & Rojas (2022) señala que las características de la herramienta WordWall son:

“Tiene 18 plantillas diseñadas para que docentes puedan agregar el contenido según las necesidades de sus grupos y la versatilidad de sus diseños se adapta a trabajar las plantillas con alumnos de educación básica a superior, cambiando el nivel de contenido dentro de cada diseño” (pág. 6).

La WordWall permite editar y usar plantillas hechas por otros usuarios, las cuales se pueden imprimir, en este sentido una vez diseñada la actividad, esta puede exportarse en cualquiera de sus modalidades, y se puede hacer cuestionarios dinámicos en formato concurso con variantes sorpresa. Además, el programa de acciones interactivas se puede reproducir en cualquier dispositivo y es accesible desde cualquier navegador web (Ordoñez & Medina, 2022).

Según Bermello & Moya (2024) la herramienta WordWall se destaca por brindar un fácil manejo y acceso, debido a que se puede usar desde cualquier dispositivo y se puede ingresar a la web sin necesidad de crear una cuenta, además se caracteriza por ser versátil y contener diferentes funcionalidades lúdicas como cuestionarios, retos, tareas, crucigramas y sopas de letras, aparte de ello integra la función de ludificación, que motiva a los alumnos con recompensas y permite la retroalimentación y verificación del nivel de avance y puntaje.

Desde otro punto de vista y de manera resumida Sánchez y otros (2025) menciona que las características de la herramienta digital WordWall se tiene: “variedad de plantillas, diseño interactivo, opción de personalización, análisis de resultados” (pág. 741).

2.2.1.3. Modo de uso de WordWall

Según Estrade (2023) para utilizar WordWall se siguen 4 pasos:

- **Acceso y registro**
 - Buscar WordWall en Google y acceder al primer enlace
 - Hacer clic en registrarse o regístrate para empezar a crear (Figura 1)

- Completar los datos solicitados y haz clic en registrarse para obtener acceso inmediato a tu cuenta.

Figura 2

Ventana para registro de usuario en WordWall

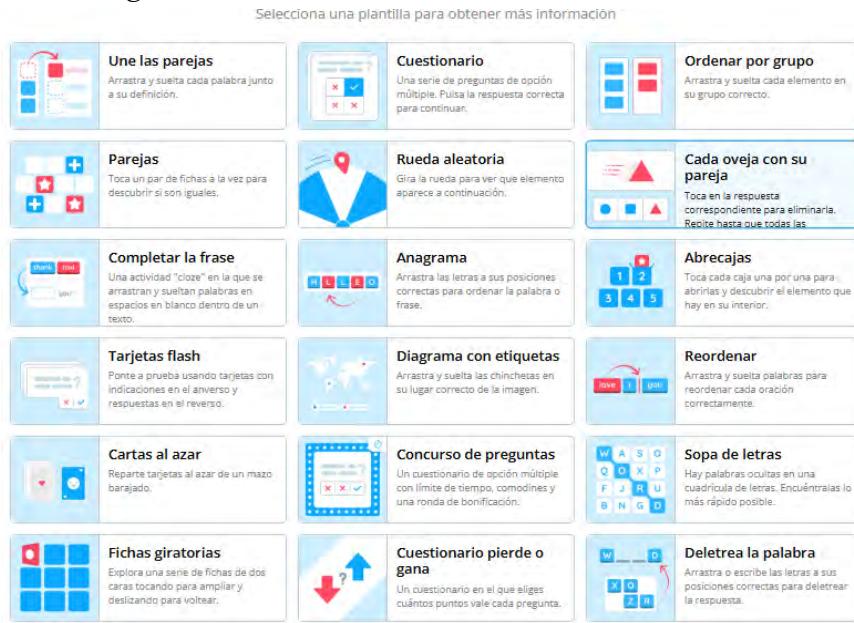
The screenshot shows a registration form for WordWall. At the top left is the WordWall logo with the tagline 'Crea las mejores lecciones de forma más rápida'. At the top right are links for 'Iniciar sesión', 'Registrarse', and a language switcher for 'Español'. The main title 'Regístrate con una cuenta básica' is centered above the form. Below it is a 'Sign in with Google' button. The form contains fields for 'Dirección de correo electrónico', 'Contraseña', and 'Confirmar contraseña'. A dropdown menu for 'Ubicación' is set to 'Perú'. There is a checkbox for accepting 'Términos de uso' and 'Política de privacidad'. A large blue 'Registrarse' button is at the bottom. Below the button, small text reads: 'Para comprar los tipos de cuenta, lee los Planes de precios' and 'Si tu centro educativo ha adquirido WordWall, debes Registrarse con una clave de licencia o código de invitación'.

Nota. Recopilado de WordWall

- **Creación de una actividad**

- Hacer clic en crear actividad.
- Seleccionar una de las 18 plantillas gratuitas disponibles (Figura 2)
- En la ventana de edición, añadir el título de la actividad, las preguntas y las respuestas.
- Indicar la respuesta correcta haciendo clic en el ícono a la izquierda.
- Una vez finalizada la redacción, haz clic en listo.

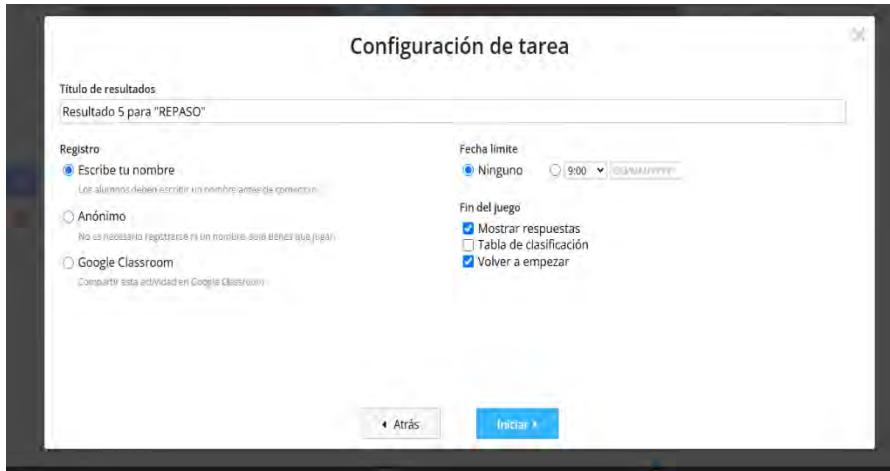
Figura 3
Plantillas gratuitas de WordWall



Nota. Recopilado de WordWall

- **Configuración y Publicación de la Tarea**
 - Despues hacer clic en **listo**, se abrirá la ventana de configuración (Figura 3)
 - Hacer clic en **iniciar** para configurar la tarea, donde puedes: estipular si los participantes deben identificarse o permanecer anónimos, configurar la fecha límite y definir si los usuarios tienen más de una oportunidad.
 - Una vez estructurada, se copia el enlace y se comparte en distintas plataformas

Figura 4
Configuración para publicación de actividad WordWall



Nota. Recopilado de WordWall

- **Personalización y Resultados**

- Cambio de estilo y plantilla: Para modificar una plantilla diferente, se dirige a la barra de plantillas situada a la derecha de la ventana de visualización
- Para ver el ranking específico, hacer clic en mis resultados, y selecciona la actividad para ver el gráfico de barras y el detalle de las calificaciones (Figura 4)

Figura 5
Ventana detallada de calificaciones en actividad WordWall

Tabla de clasificación				
Puesto	Nombre	Puntuación	Hora	
1. ^o	eli	2	3:36	
2. ^o	-	-	-	
3. ^o	-	-	-	

Resultados por alumno				
Alumno	Enviado	Correcto	Incorrecto	Hora
eli	8:54 - 28 ago. 2024	2	2	3:36

Resultados por pregunta				
Pregunta	Correcto	Incorrecto	ORDENAR POR	
LA PALABRA ES:	0	1	<input checked="" type="radio"/> Número	<input type="radio"/> Correcto
UNA VOCAL ES:	1	0	<input type="radio"/> Correcto	<input type="radio"/> Incorrecto
UNA VOCAL ABIERTA ES:	1	0		
SON LAS REGLAS DE ACENTUACIÓN GENERAL:	0	1		

Nota. Recopilado de WordWall

2.2.1.4. Tipos de Plantillas Interactivas

Entre las plantillas más usadas están:

- **Cuestionario de opción múltiple**

Esta plantilla cuenta con una pregunta con varias opciones de respuesta predefinidas, en el que los usuarios eligen la opción correcta y obtienen retroalimentación inmediata.

Figura 6

Plantilla WordWall “Cuestionario opción múltiple”

Nota. Recopilado de WordWall

- **Une Parejas**

En esta plantilla ya sea con imágenes o con premisas se presenta dos columnas en las que se debe identificar el par de la otra, reforzando la memoria fotográfica.

Figura 7

Plantilla WordWall “Une parejas”

Nota. Recopilado de WordWall

- **Ordenar por grupo**

Es una plantilla de clasificación interactiva donde los usuarios arrastran y sueltan una lista de elementos en categorías predefinidas, y su meta es evaluar la comprensión, brindando retroalimentación instantánea acerca de si ha agrupado los conceptos correctamente.

Figura 8

Plantilla WordWall “*Ordenar por grupo*”

Nota. Recopilado de WordWall

- **Completar la frase**

Esta plantilla consiste en completar ideas arrastrando estas a la zona en blanco; es de gran ayuda como método para reforzar o mejorar la ortografía.

Figura 9

Plantilla WordWall “*Completar la frase*”

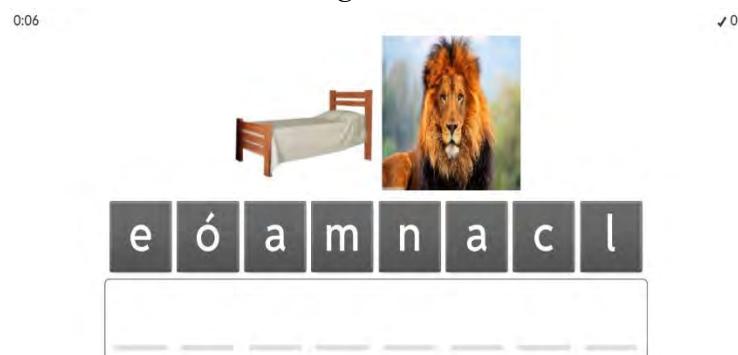
La respuesta b ✓ilidad
es un valor importante.

Nota. Recopilado de WordWall

- **Anagramas**

En esta plantilla se muestra una relación de grafías o letras desordenadas; la actividad consta de ordenarlas para descubrir una respuesta.

Figura 10
Plantilla WordWall “Anagrama”



Nota. Recopilado de WordWall

- **Sopa de letras**

Plantilla donde existen letras desordenadas, entre ellas y en cualquier dirección están ocultas las respuestas; se diferencia del Anagrama porque esta encuentra en un conjunto de letras muchas palabras; mientras que el Anagrama encuentra una entre pocas letras.

Figura 11
Plantilla WordWall “Sopa de letras”

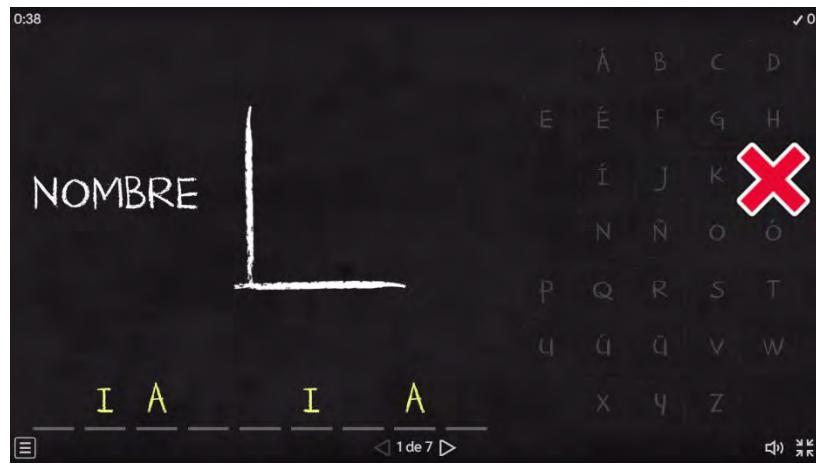


Nota. Recopilado de WordWall

- **Ahorcados**

Esta plantilla presenta el típico juego de salvar la vida del avatar o figura, en base al descubrimiento de la respuesta letra por letra.

Figura 12
Plantilla WordWall “Ahorcados”



Nota. Recopilado de WordWall

2.2.1.5. Ventajas en el uso de WordWall

Barrera (2023) indica que las principales ventajas de WordWall son:

- Es gratuita, es decir que no es necesario pagar ni realizar una suscripción para acceder a sus funciones básicas.
- Es sencillo de usar y fascinante para los estudiantes, debido a que su diseño lúdico capta el interés, incrementando la participación y la motivación de los estudiantes.
- Se pueden editar o crear actividades realizadas por otras personas, lo que permite al docente adecuar recursos existentes a las necesidades específicas de su clase.
- Se pueden crear actividades interactivas desde cualquier dispositivo, debido a que la herramienta es funcional y accesible en celulares, tabletas o incluso computadoras.
- Las actividades se guardan y se pueden reutilizar, permitiendo que se ahore tiempo al implementar la misma actividad, pero con distintos grupos sin rehacerla de nuevo.

- Se pueden imprimir las actividades o realizarlas de forma virtual, lo que permite más accesibilidad en las dos formas si en caso existe una limitación en las impresiones o en la forma virtual.

Otras ventajas de WordWall son que permite la creación de recursos didácticos personalizados para cualquier curso educativo, asimismo, los recursos son fáciles de modificar, crear y compartir a través de un enlace web, y se pueden reproducir en varios dispositivos como tabletas y celulares, al mismo tiempo esta plataforma brinda una amplia gama de plantillas y facilita la evaluación del aprendizaje a través de la gamificación, permitiendo a los docentes a mejorar la evaluación y la planificación (Mina, Paredes, Santamaría, & Tapia, 2024)

2.2.1.6. Desventajas de WordWall

Barrera (2023) indica que las principales desventajas de WordWall son:

- Necesita una conexión a internet, lo que se vuelve en un obstáculo en entornos con baja conectividad, o en situaciones donde el acceso a datos móviles es escaso.
- En la versión gratuita nos ofrece la oportunidad de tener 5 actividades, lo cual puede ser una limitación para aquellos docentes que necesitan mantener y diseñar una biblioteca amplia de recursos didácticos durante todo el año.

Existen también desventajas de restricción de los cuales solo 18 de las 33 plantillas son gratuitas, y es necesario una suscripción de pago para poder adquirir estas plantillas, así mismo, el recurso debe ser utilizado como un complemento, pues la relación con recursos tradicionales es esencial para un aprendizaje significativo, sin embargo, para que la herramienta no se convierta en una mayor desventaja es indispensable realizar una capacitación docente, además de garantizar el acceso equitativo a la tecnología por parte de los alumnos (Mina, Paredes, Santamaría, & Tapia, 2024)

2.2.1.7. WordWall y la Gamificación Educativa

La Gamificación educativa es una estrategia que se implementa a través de herramientas digitales como WordWall, es decir, tomar elementos divertidos de los juegos (como conseguir puntos, ganar recompensas virtuales o afrontar desafíos interactivos) y emplearlos en el proceso de enseñanza, ya que el propósito principal de utilizar plataformas como WordWall es hacer que los alumnos estén más comprometidos y motivados con el aprendizaje (Suárez, y otros, 2025).

Según Terán y otros (2024) el plan para mejorar la enseñanza se basa en la gamificación, que es una estrategia didáctica prometedora, donde los profesores necesitan capacitarse en el uso de WordWall para poder crear sus propias actividades gamificadas, ya que, al incorporar estas actividades en clase, se busca impulsar la motivación, la participación y el aprendizaje significativo de los alumnos.

2.2.1.8. Aportes de WordWall en la Educación

En el siglo XXI la tecnología se ha vuelto un gran aliado educativo; a razón de esta, WordWall es una aplicación web de vanguardia en el aprendizaje; algunos autores que sustentan lo dicho son:

Brown & Rojas (2022) mencionan que:

WordWall tiene una repercusión positiva tanto para alumnos como para profesores ya que ameniza las aulas de clases y optimiza el uso del proyector que no solo permite que los alumnos vean videos o lean textos, sino que les permite aprender a través del juego, e incluso, si al final el alumno opta por la educación tradicional de lápiz y papel puede hacer uso de la función Premium donde se pueden convertir a imprimibles los ejercicios (pág. 13).

Según Caisapanta y otros (2024), WordWall es una herramienta digital clave para el área de comunicación puesto que permite facilitar la creación de actividades interactivas y

multimedia, al mismo tiempo su diseño con varias ventanas interactivas logra captar la atención de los alumnos y fomenta un aprendizaje lúdico, divertido y motivador, además, se transforma en un aliado docente para fortalecer la lectoescritura, mejorando la comprensión y las habilidades de escritura mediante plantillas para juegos como anagramas, emparejar, el ahorcado, reordenar y completar oraciones.

En el curso de lengua y literatura en la educación básica, la herramienta WordWall aplica un aprendizaje activo que modifica la metodología tradicional, debido a que potencia la comprensión, la participación, y el pensamiento crítico de los alumnos. Cabe señalar que su multifuncionalidad brinda una diversidad de actividades interactivas e imprimibles, como cuestionarios, crucigramas y juegos de asociación de palabras, que son cruciales para captar la atención y generar interés y motivación en el alumnado (Bermello & Moya, 2024).

2.2.1.9. Dimensiones de WordWall

Dimensión 1: Motivacional

WordWall es una herramienta motivacional eficaz en el reforzamiento escolar porque permite la creación de contenido dinámico y gamificado, incentivando a la participación y el compromiso activo de los alumnos; su uso crea un ambiente educativo dinámico que incrementa el nivel de ánimo y la intervención, acomodándose para un aprendizaje más significativo y mejorando el rendimiento (Medina, Moncerrate, Pin, & Lino, 2024)

Según Mina y otros (2024) WordWall es una herramienta motivacional debido a que impulsa la atención, la motivación y el trabajo en equipo en el aprendizaje de los estudiantes, aparte de eso tiene la capacidad para hacer que el aprendizaje sea una experiencia amena y entretenida aumentando la participación activa y el interés en clase.

WordWall es una plataforma educativa que motiva a los alumnos al conceder a los maestros crear actividades participativas y atractivas; además, se caracteriza por adentrarse en emociones como el miedo para formar interés, también estimula la autonomía, debido a que los alumnos pueden avanzar a su propio ritmo y actuar con libertad, una dinámica que fortalece los contenidos académicos y refuerza el aprendizaje (Ramos, La gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la enseñanza – aprendizaje de la biología, 2024).

Dimensión 2: Facilitadora

Esta herramienta en línea se considera facilitadora debido a que permite crear actividades educativas interactivas e imprimibles de forma interesante y accesible, aparte de ello su eficiencia como recurso didáctico radica en el dinamismo e interactividad de sus plantillas, las cuales despiertan el interés del estudiante. La plataforma brinda distintas actividades como preguntas de opción múltiple y juegos de palabra incompleta, que pueden usarse en cualquier dispositivo con navegador web, como tabletas, computadoras o celulares (Valero, Paricoto, & Carrilazo, 2023)

Según Ordoñez & Medina (2022) es facilitador al ser una plataforma adaptable que permite a los docentes diseñar actividades personalizadas e interactivas, optimizando así el contenido para tener un mejor aprendizaje, en este sentido posibilita la creación de tareas atractivas de manera sencilla. Incluso su capacidad para cambiar actividades en formatos dinámicos, como cuestionarios tipo competición, ayuda a que los estudiantes reciban las clases de una forma más interesante.

Es facilitadora al permitir que los docentes puedan crear recursos didácticos personalizados e interactivos para cualquier curso, los cuales se pueden compartir de forma fácil mediante un enlace web, incluso su diseño versátil hace que el proceso sea divertido,

especialmente en cursos que cuesta comprender su aprendizaje (Mina, Paredes, Santamaría, & Tapia, 2024).

Dimensión 3: Reductora

WordWall se caracteriza como una herramienta reductora de obstáculos al modificar el aprendizaje en una experiencia entretenida y atractiva, está también disminuye la dificultad para los profesores de crear contenido dinámico al brindar variadas plantillas que facilitan la elaboración de actividades interactivas e imprimibles; en cambio para los estudiantes, disminuye barreras como la ausencia de motivación y atención, ya que su diversidad de ventanas interactivas llama la atención del estudiante (Guillermo, Martínez, Robles, & Orellana, 2024).

Según Moreno-Gudiño y Macías-Rodas (2024) es una herramienta esencial para la gamificación que resulta reductora de ciertos inconvenientes del aprendizaje tradicional, al incentivar la construcción significativa de conocimientos, al mismo tiempo, disminuye la falta de dinamismo e interacción en cursos en línea a través de la creación de recursos interactivos y motivadores.

WordWall funciona como una herramienta reductora de dificultades en el aprendizaje al transformar la enseñanza tradicional en una experiencia más dinámica, al incorporar la gamificación, aumenta la motivación y el compromiso de los alumnos, abarcando la ausencia de interés que con frecuencia obstaculiza el aprendizaje (Cevallos, Parrales, & López-Fernández, 2025)

2.2.2. Aprendizaje significativo

Según Intriago-Cedeño y otros (2022) señala que el aprendizaje significativo se basa en la teoría de asimilación cognoscitiva de Ausubel, donde involucra que la nueva información se asocia y compone en la estructura cognitiva del alumno con sus experiencias y conocimientos

previos, lo que permite al alumno que establezca un significado a lo aprendido, haciendo que el conocimiento sea sólido, funcional y duradero.

De acuerdo con lo planteado por Carranza (2021), se puede entender que el aprendizaje significativo:

no puede ser considerado como una cuestión de todo o nada, sino de grado, es decir, no cabe diseñar una actividad de evaluación para saber si el estudiante ha logrado o no un aprendizaje significativo, lo que procede es detectar el grado de significatividad del aprendizaje realizado a través de actividades y tareas (pág. 6).

El aprendizaje significativo acontece cuando un nuevo contenido puede vincularse, de modo no arbitrario y sustancial, con lo que el estudiante ya conoce, donde este proceso es organizado y sistemático, llevando a la creación de estructuras de conocimiento al establecer una relación sustantiva entre la nueva información y las ideas, conocimientos, y experiencias previas del alumno (Miranda-Nuñez, 2020).

Moreira y otros (2021) en cambio, define al aprendizaje significativo como:

el elemento central del proceso de enseñanza y aprendizaje donde el educando aprende los contenidos cuando es capaz de analizar e interpretar su significado. Es por ello, que se hace necesario profundizar los conocimientos mediante la participación activa en el aula, aplicando métodos y técnicas dinámicas e interactivas que permitan atraer la atención del alumno (pág. 918).

Baque y Portilla (2021) define el aprendizaje significativo como “una estrategia de aprendizaje que promueve aprendizajes con sentido, relacionados con el contexto socioeducativo de quien aprende, de tal modo que los aprendizajes se convierten en conocimiento, que puede ser usado en diferentes situaciones” (pág. 78).

2.2.2.1. Teorías del Aprendizaje Significativo

Viene hacer una teoría de corte cognitivista constructivista que sostiene que el factor más importante que influye en el aprendizaje es lo que el estudiante ya conoce. El aprendizaje se considera significativo cuando el nuevo conocimiento se incorpora de forma sustantiva y no arbitraria a la estructura cognoscitiva preexistente del aprendiz, y esta integración se consigue mediante una interacción cognoscitiva en la que el conocimiento previo llamado subsumidor, actúa como base para el nuevo conocimiento, dándole significado y transformándose a sí mismo en el proceso (Moreira, 2020).

Según Matienzo (2020) la teoría del aprendizaje significativo planteada por Ausubel, se sustenta en que el aprendizaje ocurre cuando el nuevo conocimiento se asocia de ,manera no arbitraria y sustantiva con los conocimientos previos (nombrados ideas de anclaje o subsumidores) ya hallados en la estructura cognitiva del estudiante, y para que el aprendizaje sea significativo, se necesitan 2 condiciones, el primero es que el material educativo sea potencialmente significativo (con significado lógico y que el alumno presente los subsumidores importantes) y el segundo es que la persona tenga un interés de aprender.

La teoría del aprendizaje significativo fue propuesta por David Ausubel, y esta se centró en el aprendizaje en la naturaleza, el aula, y las circunstancias en que se forma el conocimiento, dejando de lado la perspectiva psicológica que controlaba el enfoque constructivista; cabe señalar que la característica esencial de esta teoría es el proceso académico que asocia un nuevo conocimiento con la estructura cognitiva con el que ya cuenta el alumno, este vínculo va más allá de una simple unión superficial; debido a que se entiende como la obtención de un nuevo aprendizaje que logra un significado funcional y especial en el esquema cognoscitivo del estudiante (Polo, 2020).

2.2.2.2. Formas del aprendizaje significativo

Según Moreira (2020) existen 3 formas de aprendizaje, el primero es el aprendizaje subordinado, este sucede cuando los nuevos conocimientos obtienen un significado real para el individuo que aprende, porque esta logra conectarlos con conocimientos previos que ya presenta y que son relevantes para el contexto. Por otro lado, está el aprendizaje superordenado, este implica procesos de inducción y síntesis, que conducen a nuevos conocimientos que pasan a integrar aquellos que se originaron. Y por último el aprendizaje combinatorio donde el significado es conseguido por una interacción y no por un conocimiento preexistente, pero sí con un conocimiento más completo que la persona ya tiene en un determinado cuerpo de conocimiento.

El aprendizaje significativo, cambiado por las herramientas digitales educativas, se centra en que el propio estudiante construya y forme su propio aprendizaje, las formas de lograrlo implican: producir buenos hábitos de estudio, saber usar una herramienta digital, y que el alumno sea autosuficiente en sus actividades encargadas, asimismo, es fundamental fomentar prácticas básicas como la lectura en casa, promover las relaciones interpersonales y el intercambio de conocimientos (Mero, 2021).

2.2.2.3. Fases del aprendizaje significativo

Un aprendizaje significativo a menudo surge en 3 fases, en la fase inicial se integran los conocimientos previos del aprendiz y este analiza la información para relacionarla a un contexto en particular; en la fase intermedia, en la que el aprendiz aprende la información, detecta correlaciones y similitudes, forma mapas cognitivos y asimila gradualmente el conocimiento para aplicarlo en otros ámbitos; y la fase final, se distingue por la incorporación de los esquemas

de la fase intermedia, concede al estudiante realizar estrategias particulares para la resolver problemas (Otero-Potosí, Nuñez-Silva, Suarez-Valencia, & Pozo-Castillo, 2023).

Según Rivera (2004, citado por Moreira, 2021, pág. 922), “plasma 3 fases para la adquisición del aprendizaje significativo: Fase Inicial, intermedia y final” y cada uno se caracteriza por:

- **Fase inicial:**

- Los contenidos conceptuales se forman como partes aisladas.
- Se memorizan sucesos y se transforman los conocimientos con los que ya poseen.
- El proceso o método es amplio.
- Los conocimientos adquiridos son particulares y se relacionan con otros contenidos.
- El aprendizaje se obtiene de una forma simple.

- **Fase intermedia:**

- Se forman estructuras basándose en la información que antes estaba en partes aisladas.
- Se alcanza una comprensión más profunda de los contenidos.
- Se produce un proceso de meditación y recepción de información.
- Se establece la organización.
- Se lleva a cabo un mapeo de desarrollo cognitivo

- **Fase final:**

- Existe una mayor unión de esquemas y estructuras cognitivas.
- Se establece un control superior de distintas situaciones.
- La realización de tareas requiere poco esfuerzo y es automática.
- El aprendizaje se apoya en el almacenamiento de nuevos conocimientos, el incremento de relaciones cognitivas, y el manejo hábil de esquemas particulares.

2.2.2.4. Principios del aprendizaje significativo

Según Santafeliciano (2019, citado por Baque & Portilla, 2021), “manifiesta que los principios necesarios para lograr aprendizaje significativo en los estudiantes es el siguiente” (pág. 80):

- **Unir el conocimiento previo:** La clave de este aprendizaje radica en la capacidad de asociar los nuevos contenidos con lo que el estudiante ya conoce
- **Despertar el interés del estudiante:** Es crucial brindar actividades que estimulen la motivación y la curiosidad del estudiante, debido a que un mayor interés incrementa la disposición para incorporar el nuevo conocimiento en su sistema cognitivo.
- **Crear un ambiente de confianza:** Es fundamental que el alumno vea en el docente una imagen de seguridad para que no represente una dificultad en su aprendizaje.
- **Fomentar la participación y el dialogo:** El conocimiento se debe construir por los propios estudiantes, los que, mediante su marco conceptual, deben entender la realidad.
- **Utilizar casos prácticos:** Los ejemplos ayudan a obtener un aprendizaje contextualizado y a comprender la complejidad de la realidad.
- **Asistir como guía cognitiva:** Debido a que los estudiantes son libres a la hora de desarrollar el conocimiento y pueden equivocarse, es el rol del profesor supervisar el procedimiento y actuar de guía en ese mismo momento.
- **Emplear el aprendizaje en el ámbito social y cultural:** Es esencial que los estudiantes comprendan que el conocimiento es de carácter interpretativo y construido, puesto que toda educación se da en un ámbito social y cultural.

Comprender el porqué de las distintas interpretaciones cooperara a construir un aprendizaje significativo.

2.2.2.5. Ventajas del aprendizaje significativo

El aprendizaje significativo brinda distintas ventajas, como hacer que los alumnos sean muy participativos, debido a que generan sus propios criterios para formular uno nuevo, ya sea junto al profesor o entre compañeros de escuela, para ser examinado posteriormente. Este proceso es participativo y unificador porque involucra al alumno con los diferentes temas desarrollados en las clases. Asimismo, la definición de los contenidos de estudio es más fácil a causa de que los alumnos entienden de qué se trata un tema determinado, vinculando estos conocimientos con lo que sucede en su vida cotidiana, lo que resulta en un aprendizaje que difícilmente se olvida (Baqué & Portilla, 2021)

Según Tusa (2022) las ventajas más importantes del aprendizaje significativo son las siguientes:

- Permite recuperar el valor de los conocimientos previos del estudiante, los cuales son clave en la integración de los temas nuevos.
- Considera la actitud y la motivación del estudiante como un factor determinante para la construcción de significados. Con ello, se integra la afectividad en la generación del aprendizaje.
- La nueva información se agrega a la estructura cognitiva del alumno de forma esencial y no arbitraria, lo que permite una contención a largo plazo.
- Es un proceso activo, vinculado con las actividades de aprendizaje que ejecuta el estudiante.

- Es personal, ya que la significación del aprendizaje se basa en las experiencias cognitivas del estudiante; lo que significa que cada estudiante da su propio sentido de la información que ha aprendido.
- Posibilita la creación de mapas conceptuales mediante los principios de reconciliación integradora y diferenciación progresiva.
- Está relacionado a los procesos de aprender a aprender, a la metacognición y al aprendizaje autónomo, a causa de su perspectiva en lo básico del aprendizaje y la utilización de organizadores gráficos.

2.2.2.6. Importancia del aprendizaje significativo

Según Baque y Portilla (2021) mencionan que:

El aprendizaje significativo es importante debido a que los estudiantes adquieren conocimientos mediante la relación del estudio con las experiencias y motivaciones vividas diariamente a través del tiempo. Por esta razón, se puede decir que aquellos conocimientos obtenidos por los estudiantes al ser significativos durarán para toda la vida (pág. 79).

El aprendizaje significativo es importante ya que da prioridad a la comprensión profunda al buscar el sentido de las palabras en vez de solo su significado, lo cual impulsa al desarrollo de competencias, destrezas, habilidades, conocimientos y actitudes en particular, además, facilita la integración de nueva información al relacionarla con aspectos ya presentes en la estructura de conocimiento del alumno, un proceso el cual necesita factores afectivos y motivación (Quintero-Preciado, Nazareno-Vivero, Realpe-Camacho, & Benavides-Solís, 2022)

2.2.2.7.Dimensones del Aprendizaje Significativo

Dimensión 1: Conceptual

El aprendizaje conceptual es un proceso constructivo donde la información se comprende mediante la conceptualización en la estructura lingüística y cognitiva de la persona, además, este aprendizaje no se basa en memorizar, sino en formar significado, ya sea a través de la formación de conceptos mediante la experiencia directa o por la comprensión de conceptos, que usa el vocabulario para crear ideas que reestructuran el conocimiento previo (Castillo & Cabral, 2020).

Según Maraza-Vilcanqui & Zevallos-Solís (2022) el aprendizaje conceptual es un tipo de enseñanza que exige un gran esfuerzo metacognitivo del alumno para entender el significado, sentido y pertinencia de lo que se le educa. Este aprendizaje sucede en la medida en que el material con un significado potencial se relaciona con la estructura cognitiva del estudiante y es concedido pertinentemente a un sistema conceptual crucial y más amplio.

Dimensión 2: Procedimental

El aprendizaje procedimental se enfoca en la obtención y ejecución de habilidades, estrategias, técnicas y procesos de forma reflexiva y consciente, además, no se ciñe a seguir una serie de pasos de manera mecánica, sino que involucra entender la lógica detrás de la acción y saber cuándo y por qué utilizarla (Durán, Farías-Bracamontes, García-García, & Cufarfán-López, 2020).

Según Casariego (2021) Este se vincula con la aplicación de acciones interiorizadas, que pueden ser tanto habilidades motrices como intelectuales, este tipo de aprendizaje no se restringe a tareas físicas, sino que también incorpora estrategias y procesos que conduce a una secuencia de operaciones que deben hacerse de forma ordenada para lograr un objetivo.

Dimensión 3: Actitudinal

Está conformado por el grupo de actitudes, valores, creencias y normas que tienen como objetivo la convivencia social y el equilibrio personal, y es esencial debido a que orientan al aprendizaje de los otros tipos de contenidos ya sean procedimentales y conceptuales, estos elementos se pueden evidenciar en la relación entre los integrantes del acto educativo y permiten que el alumno viva y desarrolle en la práctica dichas normas y valores (Casariego, 2021).

Según Contreras y Contreras (2024) el aprendizaje actitudinal se define como la influencia que realizan las tecnologías digitales en los aspectos cognoscitivo, conductual y emotivo de los alumnos, este busca dirigir el aprendizaje hacia una actitud positiva, fácil y clara para el estudiante, en lugar de enfocarse en un enfoque cuantitativo acerca de cuánto se aprende.

2.2.3. Área de Comunicación

Según el Ministerio de Educación (2022) el área de comunicación cuenta con 3 competencias:

2.2.3.1. Lee diversos tipos de textos en su lengua materna

Según el Ministerio de Educación (2022):

Esta competencia se define como una interacción dinámica entre el lector, el texto y los contextos socioculturales que enmarcan la lectura. Supone para el estudiante un proceso activo de construcción del sentido, ya que no solo decodifica o comprende la información explícita de los textos que lee, sino que es capaz de interpretarlos y establecer una postura sobre ellos. Cuando el estudiante pone en juego esta competencia, utiliza saberes de distinto tipo y recursos provenientes de su experiencia lectora y del mundo que lo rodea (pág. 15).

Esta competencia es importante para el aprendizaje y el pensamiento crítico, debido a que integra una habilidad vital para la vida, y se define a través de 3 dimensiones que incluyen la

inferencia e interpretación de la información del texto, la obtención de información del texto escrito, y la reflexión y evaluación de la forma, contenido y contexto del texto. Su desarrollo es esencial, puesto que, si los estudiantes leen sin captar por completo el contenido, se genera una lectura sin comprensión, lo que genera un conocimiento deficiente; esta ausencia de comprensión puede producir problemas tanto en la expresión oral como en la redacción (Gonzalo-Sivirichi & Fuster-Guillén, 2025).

Según Ministerio de Educación del Perú (2016) Esta competencia se define como una interacción dinámica entre el lector, el texto y los contextos socioculturales que enmarcan la lectura. Supone para el estudiante un proceso activo de construcción del sentido, ya que el estudiante no solo decodifica o comprende la información explícita de los textos que lee, sino que es capaz de interpretarlos y establecer una posición sobre ellos.

2.2.3.2.Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna

Según Ministerio de Educación (2022):

Esta competencia se define como el uso del lenguaje escrito para construir sentidos en el texto y comunicarlos a otros. Se trata de un proceso reflexivo, porque supone la adecuación y organización de los textos considerando los contextos y el propósito comunicativo, así como la revisión permanente del escrito con la finalidad de mejorarlo (pág. 22).

Según Laiza (2020) la competencia se conceptualiza como la utilización del lenguaje escrito con el propósito de construir sentidos en el texto y comunicarlos a otros, al mismo tiempo implica un proceso reflexivo que necesita la organización y adecuación del texto, examinando los contextos y el propósito comunicativo, además de la revisión continua de lo escrito con objetivo de mejorar, también se le considera compleja, puesto que para escribir un texto se debe

tomar en cuenta al destinatario, el objetivo, la estructuración del texto y los procesos de textualización, planificación o escritura y revisión.

La competencia “escribe diversos tipos de textos en su lengua materna” viene hacer una interacción dinámica donde el estudiante construye de forma activa el sentido del texto, comprendiendo la información explícita e implícita y definiendo una posición al respecto, tomando en cuenta los contextos socioculturales. Este proceso involucra utilizar saberes previos y tomar conciencia de los diversos objetivos de la lectura en distintos ámbitos y soportes, comprendiendo los digitales, considerándola como una práctica social esencial para el desarrollo personal, social y la interacción con otras culturas (Ministerio de Educación del Perú, 2016).

2.2.3.3.Se comunica oralmente en su lengua materna

Según el Ministerio de Educación (2022) la competencia “se comunica oralmente en su lengua materna”:

se asume como una práctica social donde el estudiante interactúa con distintos individuos o comunidades socioculturales, ya sea de manera presencial o virtual. Al hacerlo, tiene la posibilidad de usar el lenguaje oral de manera creativa y responsable, considerando la repercusión de lo expresado o escuchado, y estableciendo una posición crítica con los medios de comunicación audiovisuales (pág. 9).

Esta competencia viene hacer la habilidad de los estudiantes para comunicarse y escuchar de forma apropiada, utilizar un lenguaje coherente, además de entender y generar textos orales. Además, esta competencia es fundamental para el desarrollo cognitivo y el aprendizaje; ya que de acuerdo con Vygotsky (1999, Echevarría como se cita en (2024) “la comunicación oral es una herramienta fundamental para el desarrollo cognitivo y el aprendizaje” (págs. 1700 - 1701). El logro de niveles óptimos en esta competencia permite lograr los objetivos de aprendizaje,

generando en una preparación crucial para el mundo laboral y social, y disponiendo a los estudiantes al mejoramiento de sus aptitudes y al éxito académico para el aprendizaje en etapas posteriores.

Según Tello (2023) Esta competencia se ha transformado en una necesidad primordial para el aprendizaje de los estudiantes en la educación básica, por ello, es esencial para el desarrollo del estudiante y su integración en la sociedad, asimismo, se promueve el desarrollo de los estudiantes en la capacidad de utilizar el lenguaje apropiadamente en distintas situaciones sociales para desenvolverse de manera apropiada y eficaz en un mundo en evolución. La ausencia de estas habilidades de comunicación puede ocasionar a problemas sociales como la corrupción, baja autoestima y la falta de independencia.

2.3. Marco Conceptual

- **WordWall:** Según Ordoñez y Medina (2022) WordWall es una herramienta tecnológica adaptable y de software libre que funciona como plataforma para la planificación de metodologías interactivas en cualquier materia, debido a que permite a los profesores crear y diseñar recursos educativos personalizados y dinámicos.
- **Motivacional:** WordWall es una herramienta motivacional eficaz en el reforzamiento escolar porque permite la creación de contenido dinámico y gamificado, incentivando a la participación y el compromiso activo de los alumnos (Medina, Moncerrate, Pin, & Lino, 2024)
- **Facilitadora:** Esta herramienta en línea se considera facilitadora debido a que permite crear actividades educativas interactivas e imprimibles de forma interesante y accesible (Valero, Paricoto, & Carrilazo, 2023)

- **Reductora:** WordWall se caracteriza como una herramienta reductora de obstáculos al modificar el aprendizaje en una experiencia entretenida y atractiva, está también disminuye la dificultad para los profesores de crear contenido dinámico al brindar variadas plantillas que facilitan la elaboración de actividades interactivas e imprimibles (Guillermo, Martínez, Robles, & Orellana, 2024).
- **Herramienta Digital:** Son programas y aplicaciones accesibles en línea creados para asistir en distintas actividades como la búsqueda de información, la gestión de datos, la elaboración de presentaciones y el apoyo a procesos de aprendizaje o educativos (Grupo Geard, 2023).
- **Herramienta Didácticas:** Son dispositivos o aplicaciones tecnológicas que contribuyen el proceso educativo al permitir a alumnos y docentes acceder a distintos recursos multimedia, participar en conjunto y personalizar la enseñanza, además, estas pueden incluir tanto hardware como software que permiten elaborar material didáctico interactivo y personalizado para cualquier curso (Mina, Paredes, Santamaria, & Tapia, 2024).
- **Materiales Didácticos:** Viene hacer el conjunto de herramientas didácticas usadas en la educación, el cual está elaborado por profesionales como educadoras y este debe ser llamativo visualmente para fomentar la atención infantil, asegurando al mismo tiempo la protección al manipularlo (Lara, 2024).
- **Aprendizaje Significativo:** Baque y Portilla (2021) define el aprendizaje significativo como “una estrategia de aprendizaje que promueve aprendizajes con sentido, relacionados con el contexto socioeducativo de quien aprende, de tal modo que los aprendizajes se convierten en conocimiento, que puede ser usado en diferentes situaciones” (pág. 78).

- **Conceptual:** Es un proceso constructivo donde la información se comprende mediante la conceptualización en la estructura lingüística y cognitiva de la persona (Castillo & Cabral, 2020).
- **Procedimental:** Se enfoca en la obtención y ejecución de habilidades, estrategias, técnicas y procesos de forma reflexiva y consciente, además, no se ciñe a seguir una serie de pasos de manera mecánica, sino que involucra entender la lógica detrás de la acción y saber cuándo y por qué utilizarla (Durán, Fariñas-Bracamontes, García-García, & Cufarfán-López, 2020).
- **Actitudinal:** Está conformado por el grupo de actitudes, valores, creencias y normas que tienen como objetivo la convivencia social y el equilibrio personal (Casariego, 2021).

3. HIPÓTESIS Y VARIABLES

3.1. Hipótesis

3.1.1. *Hipótesis General*

WordWall como estrategia didáctica influye significativamente en el logro de aprendizajes significativos en los estudiantes del segundo grado del nivel secundario de la Institución Educativa “Humberto Luna”-Cusco 2024 en el área de Comunicación.

3.1.2. *Hipótesis Específicas*

- El WordWall como estrategia didáctica influye significativamente en el dominio a nivel conceptual de los aprendizajes significativos en el área de Comunicación de los estudiantes del segundo grado nivel secundario de la I.E. “Humberto Luna” - Cusco año 2024.
- El WordWall como estrategia didáctica influye significativamente en el desarrollo actitudinal de los aprendizajes significativos en el área de Comunicación en los estudiantes del 2º grado nivel secundario de la Institución Educativa “Humberto Luna” -Cusco 2024.
- El WordWall como estrategia didáctica influye significativamente en el desempeño a nivel procedural de los aprendizajes significativos en el área de Comunicación en estudiantes del segundo grado nivel secundario de la Institución Educativa “Humberto Luna” -Cusco año 2024

3.2. Operacionalización de Variables

Tabla 1*Operacionalización de variable independiente*

Variable	Conceptualización	Operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala
WordWall	<p>Es un aplicativo que es usado en el sector educativo y se puede encontrar en línea, esta funciona como una herramienta para crear actividades interactivas e imprimibles, además, se le describe como un software que permite crear actividades muy atractivas de una manera muy accesible (Valero, Paricoto, & Carrilazo, 2023).</p> <p>“Es una aplicación educativa en línea que ayuda a los usuarios crear material didáctico personalizado para cualquier asignatura, y ofrece una variedad de actividades interactivas que promueven el aprendizaje autónomo”. (Mina, Paredes, Santamaría, & Tapia, 2024, pág. 6).</p>		<p>Material Visual</p> <p>Material Lúdico</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Uso de colores • Diseño de fondos • Uso de letras e imágenes • Claridad de los elementos • Tipografía • Integración de imágenes <ul style="list-style-type: none"> • Empleo de juegos • Recreación didáctica • Reglas claras 	<p>Los colores vivos y contrastantes de WordWall captan mi atención fácilmente.</p> <p>Los fondos y temas de WordWall hacen que el contenido de las preguntas sea más fácil de leer y entender.</p> <p>Las imágenes y el tamaño de la letra utilizados en los juegos de WordWall son claros y ayudan a mi comprensión.</p> <p>La disposición de los elementos visuales (preguntas, respuestas, tiempo) en la pantalla es ordenada y clara.</p> <p>La tipografía utilizada en WordWall es legible y cómoda para mis ojos durante el juego.</p> <p>Las imágenes y los gráficos se integran correctamente en las preguntas, ilustrando el tema de forma efectiva.</p> <p>El formato de juego de WordWall me motiva a participar activamente en la clase.</p> <p>El uso de WordWall convierte el aprendizaje en una actividad divertida y menos pesada.</p> <p>Las reglas de cada juego de WordWall son fáciles de entender,</p>	<p>1 = Totalmente en Desacuerdo</p> <p>2 = En Desacuerdo</p> <p>3 = Ni de Acuerdo, Ni en Desacuerdo</p> <p>4 = De Acuerdo</p> <p>5 = Totalmente de Acuerdo</p> <p>1 = Totalmente en Desacuerdo</p> <p>2 = En Desacuerdo</p> <p>3 = Ni de Acuerdo, Ni en Desacuerdo</p> <p>4 = De Acuerdo</p>

		permitiéndome concentrarme en el contenido y no en la mecánica.	5 = Totalmente de Acuerdo
		El factor de reto (ej. tiempo, vidas, puntajes) me incentiva a esforzarme para responder correctamente.	
		WordWall me da la oportunidad de participar en el aula sin sentirme presionado/a.	
		La variedad de plantillas de juego (crucigrama, abre la caja, concurso de TV) me mantiene interesado/a en los temas.	
Material Audiovisual	• Elemento de reto		
	• Fomenta la participación		
	• Variedad de actividades		
	• Uso de sonidos	El sonido y la música de fondo de los juegos de WordWall me ayudan a concentrarme en la actividad.	1 = Totalmente en Desacuerdo
	• Uso de narración	La narración o voz en off utilizada en algunos juegos facilita la comprensión de las instrucciones y el contenido.	2 = En Desacuerdo
	• Uso de animaciones y videos	Las animaciones o videos cortos dentro de WordWall hacen que el contenido sea más atractivo y dinámico.	3 = Ni de Acuerdo, Ni en Desacuerdo
	• Efectos de sonido	Los efectos de sonido al acertar o fallar una respuesta me motivan a seguir participando en el juego.	4 = De Acuerdo
	• Refuerzo de la memorización	El uso de elementos visuales en movimiento (animaciones) refuerza mi capacidad para memorizar el tema.	5 = Totalmente de Acuerdo
	• Combinación de elementos	La combinación de imágenes, texto y sonido en WordWall me ayuda a procesar la información de manera más completa y profunda.	

Nota. Elaborado en base a Valero et al. (2023) y Mina et al. (2024).

Tabla 2*Operacionalización Variable Dependiente*

Variable	Conceptualización	Operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala
Aprendizaje Significativo	Baque y Portilla (2021) define el aprendizaje significativo como “una estrategia de aprendizaje que promueve la estructura de aprendizajes con sentido, relacionados con el contexto socioeducativo de quien aprende, de tal modo	Es cuando el nuevo conocimiento se incorpora de forma sustancial y no arbitraria a la estructura cognoscitiva preexistente del aprendiz, y esta integración se consigue	Conceptual	<ul style="list-style-type: none"> • Maneja conceptos y definiciones actualizados • Demuestra actualización permanente • Domina diversas estrategias para enseñar • Demuestra dominio científico de los temas a enseñar 	<p>Identifique la opción que define y diferencia correctamente los tres elementos clave de un texto narrativo: Tema, Subtema y Propósito Comunicativo.</p> <p>La técnica de Parafraseo (Sesión 19) es una estrategia que demuestra la actualización de ideas porque su principal función es:</p> <p>La estrategia WordWall se usó para reforzar la función del Adjetivo en la descripción de personajes. ¿Cuál es el principal rol gramatical del Adjetivo en la construcción de un relato legendario y con qué elemento debe concordar?</p> <p>Seleccione la opción donde se aplica correctamente y de forma simultánea una regla ortográfica de B/V, una de C/S/Z y la regla de puntuación (punto y coma), demostrando dominio en las convenciones del lenguaje.</p>	<p>A. El Tema es la idea central; el Subtema desarrolla esa idea; el Propósito es la intención del autor (informar, narrar, etc.).</p> <p>B. El Tema es la idea general; el Subtema es el mensaje moral; el Propósito es la acción.</p> <p>C. El Tema es el título; el Subtema es el resumen; el Propósito es el ambiente.</p> <p>A. Mantener la idea original expresándola con palabras y un estilo diferente.</p> <p>B. Copiar el texto original cambiando solo el orden de las palabras.</p> <p>C. Cambiar completamente el tema del relato.</p> <p>A. Modifica al sustantivo, concordando en género y número.</p> <p>B. Modifica al verbo, concordando en tiempo.</p> <p>C. Reemplaza al sustantivo, concordando en persona.</p> <p>A. Subversivo y obtuvo son correctas; sin embargo, no lo son el resto de las palabras de esta frase.</p> <p>B. La palabra correcta es: conciencia; es importante que obtuve un buen resultado.</p> <p>C. Viajaremos a Cuzco; y después, a la visera.</p>

<p>que los aprendizajes se conviert en en conocimiento, que puede ser usado en diferentes situaciones” (pág. 78).</p>	<p>media nte una interac ción cogno scitiva (Moreira, 2020).</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Demuestra el dominio convencional del lenguaje 	<p>Identifique el grupo de palabras A. Objeto, bagon, viceversa. donde todas aplican correctamente B. Obtubo, buey, visera. las reglas de uso de la B y V C. Adbertir, obviar, biografía estudiadas.</p>
			<p>Indique la combinación de A. conciencia / juez / hombre / estudioso. palabras donde todas aplican B. consiencia / jués / hombre / hábil. correctamente las reglas de C, S y C. concencia / juex / ombre / trabajador. Z al corregir la frase: "La (consiensiencia) es la mejor (jues) del (omvre) (sabio)"</p>
			<p>¿Qué opción muestra el uso A. Pedro es más alto que Juan. INCORRECTO de los grados del B. El profesor es muy bueno. adjetivo (positivo, comparativo o superlativo)?</p>
			<p>D. El clima es pésimo (es decir, muy malo).</p>
			<p>¿En cuál oración se utiliza correctamente el punto y coma para organizar ideas complejas?</p>
			<p>A. Ella es amable; sin embargo, no me gusta su actitud.</p>
			<p>B. Compramos leche; pan; queso; y verduras.</p>
			<p>C. Vinos; jugos; gaseosas; es lo que vendemos.</p>
			<p>D. Opciones A y C son correctas.</p>
			<p>¿Cuál de las siguientes palabras funciona como un Conector de Secuencia para mejorar la cohesión de ideas en un relato legendario?</p>
			<p>Escriba un párrafo de 3 líneas describiendo el ambiente de un relato legendario, utilizando al menos tres adjetivos diferentes.</p> <hr/> <hr/> <hr/>
		<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza diversas estrategias para enseñar 	<p>Utiliza diferentes métodos o estrategias (ej. WordWall, 1 = Nunca resúmenes, organizadores visuales) para abordar un tema y asegurar su comprensión.</p> <p>2 = Casi nunca 3 = A veces 4 = Casi siempre</p>

Actitudinal	<ul style="list-style-type: none"> • Maneja ritmos y estilos de aprendizaje. 	Adapta su ritmo de estudio a la complejidad del tema, dedicando más tiempo a los contenidos que le resultan más difíciles.	5 = Siempre
	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza medios y materiales diversos para enseñar. 	Usa materiales diversos (diagramas, resúmenes o mapas mentales) para facilitar su aprendizaje.	
	<ul style="list-style-type: none"> • Respeta los estilos de aprendizaje de los estudiantes. 	Respeta las diferentes formas en que sus compañeros aprenden o expresan sus ideas en clase y en trabajos grupales.	
	<ul style="list-style-type: none"> • Demuestra permanentemente valores 	Muestra valores como la honestidad y el respeto en todas sus interacciones con compañeros y docentes.	1 = Nunca 2 = Casi nunca 3 = A veces
	<ul style="list-style-type: none"> • Aplica en todo momento normas de convivencia 	Sigue las normas de convivencia del aula y de la institución (ej. pedir la palabra, mantener el orden) sin necesidad de recordatorios.	4 = Casi siempre 5 = Siempre
	<ul style="list-style-type: none"> • Respeta permanentemente los valores de los estudiantes. 	Es tolerante y respetuoso/a con las opiniones, creencias y valores diferentes de sus compañeros.	
	<ul style="list-style-type: none"> • Pondera las normas de convivencia dentro y fuera de la institución. 	Considera que mantener una buena conducta y aplicar las normas de convivencia es importante tanto en el aula como fuera de ella.	

Nota. Elaborado en base a Baque y Portilla (2021) y Moreira (2020).

4. METODOLOGÍA

4.1. Tipo, nivel y diseño de la investigación

4.1.1. *Tipo de investigación*

El tipo de investigación que se utilizó fue de tipo aplicada, debido a que buscó colaborar en la solución del problema y a consolidar el aprendizaje de los estudiantes.

Lozada (2014) mencionó que el tipo de investigación aplicada “tiene por objetivo la generación de conocimiento con aplicación directa y a mediano plazo en la sociedad o en el sector productivo” (pág. 35). En este contexto, la investigación fue de tipo aplicada, ya que se empleó el aplicativo WordWall como estrategia didáctica para promover aprendizajes significativos. Este enfoque respondió al problema que se afrontaba en el área de Comunicación, con el objetivo de que el uso del aplicativo fomentara a una mejora de la situación en las instituciones que afrontaban desafíos similares.

4.1.2. *Nivel de la investigación*

Se consideró el nivel explicativo, ya que, como indicó Ramos (2020), “En este nivel de la investigación, es obligatorio el planteamiento de hipótesis de investigación que busquen determinar los elementos de causa y efecto de los fenómenos de interés para el investigador” (pág. 3).

Se analizó la variable independiente, WordWall, y su influencia en la variable dependiente, que era el aprendizaje significativo en los estudiantes del segundo grado nivel secundario de I.E. Humberto Luna de Cusco-2024.

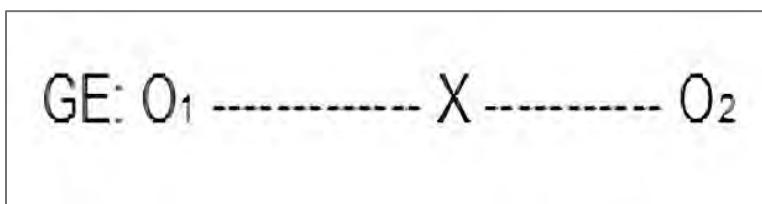
4.1.3. *Diseño de la investigación*

Ramos (2021) indicó que el diseño experimental se caracteriza “por contar con dos o más niveles de manipulación de la variable independiente ... y por la medición pre y post test de la

variable dependiente” (pág. 4). Dado que, por tratarse del trabajo con un solo grupo de estudiantes, el diseño utilizado en este estudio es experimental. Para lo cual, fue necesario aplicar un instrumento que mida esta última variable antes y después de la intervención con objetos virtuales de aprendizaje. Las características de este método se presentan en un formato alfanumérico que se puede visualizar en el siguiente esquema:

Figura 13

Características Alfanuméricas de la indagación



La leyenda del esquema anterior se caracterizada por lo siguiente.

GE: Constituye el conjunto de estudiantes del segundo grado de secundaria sometidos a esta indagación.

O1: Es la evaluación de entrada más conocida como la Pre test.

X: Conforma la estrategia a ser aplicada a este contingente de estudiantes.

O2: Viene hacer la evaluación de salida o Post test.

4.2. Población y unidad de análisis

4.2.1. Población de estudio

Según Fuentes-Doria y otros (2020) la unidad de análisis “representa a los sujetos o al objeto concreto en quienes será aplicado el estudio: pueden ser personas, organizaciones y/o naciones. El contexto representa el entorno, espacio o territorio donde se desarrolla el análisis o estudio de investigación”

La unidad de análisis fueron los estudiantes del segundo grado, nivel secundario de la Institución Educativa “Humberto Luna” de Cusco, los cuales estuvieron en contacto con la aplicación WordWall. Los estudiantes respondieron un Pre test antes de emplear este aplicativo web, así como un Post test después de haberlo incorporado en las sesiones del área de comunicación.

Chávez (2009, Fuentes-Doria y otros como se cita en (2020)) define a la población como “el universo de estudio de la investigación, sobre el cual se pretende generalizar los resultados, [y está] constituida por características o estratos que le sirven para distinguir [a] los sujetos unos de otros” (pág. 63).

La población estuvo conformada por todos los estudiantes del segundo grado del nivel secundario de la Institución Educativa Humberto Luna-Cusco, con un total de 7 secciones, que alberga una población de 216 estudiantes. Esta cantidad representó el 100% de matriculados en el grado dentro de la Institución Educativa. A continuación, se especificaron los siguientes datos:

Tabla 3

Población de estudio

Ciclo	Grado	Secciones	Cantidad de estudiantes	Porcentaje
VI	2°	“A”	32	14.81%
		“B”	32	14.81%
		“C”	32	14.81%
		“D”	31	14.35%
		“E”	32	14.81%
		“F”	31	14.35%
		“G”	26	12.05%
Total	1	7	216	100%

Nota. Elaboración propia.

La mayoría de los estudiantes se encontraban en las secciones “A”, “B”, “C” y “E”, con un total de 128 estudiantes, lo cual reflejaba a un 59.24%. Por otro lado, las secciones “D”, “F” y

“G” tenían un total de 88 estudiantes, que correspondía a un 40.75% del total en el segundo grado del nivel secundario de la Institución Educativa “Humberto Luna” de Cusco.

4.2.2. Tamaño de muestra y técnicas de selección de muestra

4.2.2.1. Muestra

Según Fuentes-Doria y otros (2020) “la muestra es una porción o un subconjunto de la población que selecciona el investigador como unidades o elementos para el estudio para obtener información confiable y representativa.” (pág. 63).

Por ello, la muestra fue elegida de manera aleatoria y deliberada intencionalmente, es decir, que no fue necesario aplicar una determinada fórmula matemática. La muestra estuvo conformada por los estudiantes del segundo grado “G” del nivel secundario de la Institución Educativa “Humberto Luna”-Cusco, que cuentan con un total de 26 estudiantes, el cual se detalló según sexo y edad:

Tabla 4

Muestra de estudio según sexo

Criterio	Aspecto	Cantidad	Representación porcentual
Sexo	Mujeres	15	53.85%
	Varones	11	46.15 %
	Total	26	100%

Nota. Elaboración propia.

La muestra se encuentra conformada por estudiantes del 2° “G” nivel secundario del turno tarde, los cuales hicieron un total de 26 estudiantes. Del total, el valor que representaba el sexo femenino fue de 53.85%, mientras que masculino representaba un 46.15%. Por ende, se señaló que existe una mayor cantidad de mujeres que varones.

Tabla 5

Muestra de estudio según edad

Criterio	Aspecto	Cantidad	Representación porcentual
Edad	12 años	1	3.8%
	13 años	12	46.2%
	14 años	11	42.3%
	15 años	2	7.7%
Total		26	100%

Nota. Elaboración propia.

En cuanto a la distribución por edad, los estudiantes con 12 años representaron el 3.8%, los de 13 años un 46.2%, los de 14 años un 42.3%; y los estudiantes de 15 años el 7.7% del valor total. De este modo, podemos decir que existió un mayor número de estudiantes con 13 años en el 2º “G” nivel secundario de la I.E. “Humberto Luna” de Cusco.

4.2.2.2.Técnicas de selección de muestra

Para la selección de la muestra se realizó un proceso no probabilístico intencional. Según Hernández (2021) señala que el muestreo no probabilístico por conveniencia se basa en que “La muestra se elige de acuerdo con la conveniencia de investigador, le permite elegir de manera arbitraria cuántos participantes puede haber en el estudio” (pág. 2). La técnica de selección de muestra fue no probabilística intencional, debido a que la elección de los 26 estudiantes se realizó de manera deliberada, sin realizar fórmulas matemáticas que garantizaran que cada estudiante de la población tuviera una probabilidad conocida de ser incluido.

4.3.Técnicas de recolección de información

4.3.1. Técnicas

En la presente investigación, se empleó una técnica que permitió obtener datos precisos y directos de la muestra de estudio; tal como la observación pedagógica, la cual resultó

fundamental para realizar un seguimiento sistemático de la frecuencia con la que los alumnos demostraron comportamientos específicos en las dimensiones actitudinal y procedural durante la intervención didáctica.

Según Medina y otros (2023) la técnica de observación es un método que consiste en registrar y analizar el comportamiento de individuos o fenómenos en su entorno natural, permitiendo al investigador obtener información objetiva, detallada y de primera mano sobre lo que ocurre en la realidad.

4.3.2. *Instrumentos*

Para el desarrollo de la investigación, se diseñó y validó un instrumento único denominado Ficha de Evaluación del Aprendizaje Significativo. Este instrumento fue orientado a la recolección de datos y la medición sistemática de la variable dependiente en sus tres dimensiones fundamentales:

- Dimensión Conceptual: Evaluada mediante 19 ítems de desempeño que miden el dominio científico, la asimilación de reglas ortográficas y la comprensión de estructuras textuales en el área de Comunicación.
- Dimensión Procedimental: Registrada mediante una guía de observación que mide la frecuencia con la que el estudiante aplica estrategias de aprendizaje, utiliza los recursos digitales de WordWall y autogestiona su ritmo de estudio.
- Dimensión Actitudinal: Basada en la observación de valores como la honestidad, el respeto y el cumplimiento de normas de convivencia durante la interacción lúdica.

La ficha se aplicó bajo un diseño preexperimental, funcionando como Pre-test para establecer la línea de base y como Post-test tras las 22 sesiones de intervención con WordWall.

El propósito de este instrumento fue registrar no solo el conocimiento adquirido, sino la evolución en la frecuencia de las habilidades y actitudes del estudiante.

4.4.Técnicas de Análisis e Interpretación de la Información

Antes de proseguir con esta indagación se realizó un sondeo holístico sobre la situación a ser investigada, es así que en base a dicho diagnóstico se implementó recursos para encontrar indicios de este proceso; es decir, primero se aplicó una prueba de entrada al cual le denominamos Pre test, y que en base a ello se desarrollaron 22 sesiones; en las que se buscaba el logro de aprendizajes significativos empleando el aplicativo WordWall para así poder ver hasta donde da resultado la implementación de esta nueva estrategia; en base a la evaluación final se efectuó el análisis descriptivo correspondiente, cuyos valores se pueden ver en capítulos adelante.

Los datos obtenidos fueron procesados mediante estadística descriptiva e inferencial. Para la fase inferencial, se utilizó la Prueba de Rangos con Signo de Wilcoxon, la cual es la técnica no paramétrica adecuada para examinar las diferencias entre dos muestras relacionadas (Pre-test y Post-test) cuando los datos no presentan una distribución normal. Se seleccionó esta prueba debido a que la muestra es pequeña (26 estudiantes) y la prueba de normalidad de Shapiro-Wilk confirmó que los puntajes no se ajustaban a una curva normal. Se utilizó el programa SPSS, con respecto a esta, Rivadeneira y otros (2020) afirman que el SPSS:

Esta herramienta permite mediante códigos, aplicaciones y opciones de menú ordenar y analizar los datos para realizar las proyecciones concernientes a los temas de investigación, potencializando la aplicación y ejecución de lenguajes informáticos para la obtención e interpretación de los análisis de los datos ingresados (pág. 24).

En complemento a lo previamente señalado, para facilitar el análisis de los datos que se obtuvieron obtenidos y adjuntar tablas además de figuras estadísticas resultó conveniente emplear este paquete por su facilidad de uso.

Tabla 6*Baremación de la dimensión conceptual*

Nivel de Logro (Categoría)	Rango de Puntuación (0 - 20)	Interpretación del Logro
Logro Destacado (LD)	≥ 18	El estudiante domina los conceptos y los aplica a contextos nuevos, demostrando un dominio superior.
Logro Esperado (LE)	14 - 17.9	El estudiante maneja los conceptos y la aplicación, logrando los objetivos de aprendizaje esperados.
En Proceso (EP)	11 - 13.9	El estudiante está iniciando el dominio de los conceptos y requiere refuerzo para consolidar los temas.
En Inicio (EI)	0 - 10.9	El estudiante muestra dificultades significativas en el manejo de conceptos y aplicación de reglas.

Nota. Elaboración propia.

ADAPTAR EL BAREMO,

Para las dimensiones procedural y actitudinal se utiliza una escala de frecuencia (Likert) que permite medir la autogestión, el uso de estrategias y los valores demostrados.

Tabla 7*Baremo para las Dimensiones Procedimental y Actitudinal*

Categoría	Puntaje	Interpretación de la Frecuencia
Muy Frecuente	17 - 20	El estudiante demuestra la acción de manera constante y autónoma
Frecuente	13 – 16	El estudiante realiza la acción habitualmente con poca guía
Indiferente	9 – 12	El desempeño es irregular y requiere motivación externa
Poco frecuente	5 – 8	La acción se demuestra de forma mínima y esporádica.
Nunca	0 - 4	No se observa la presencia de la habilidad o el valor evaluado.

Nota. Elaboración propia.

4.5. Técnicas para demostrar la verdad o falsedad de las hipótesis planteadas

Con el fin de comprobar la validez de las hipótesis planteadas, se aplicó un enfoque estadístico riguroso que comenzó con la validación del instrumento mediante juicio de expertos. Especialistas en investigación evaluaron la coherencia interna, el contenido y la forma del cuestionario, emitiendo una opinión favorable sobre su pertinencia para medir el aprendizaje significativo.

4.5.1. Validación y confiabilidad de instrumentos

Como en toda indagación los instrumentos son evaluados por expertos, para poder encontrar el nivel de coherencia interna entre las variables y las dimensiones, es así que dicho cuestionario, fue sometido a una evaluación de fondo y forma, por expertos en investigación quienes bajo su experiencia, brindaron su veredicto al respecto.

Tabla 8
Validación de expertos

Experto	Especialidad	Institución	Promedio
Dr. Edwards Jesús Aguirre Espinoza	Ciencias Sociales	Facultad de educación	80%
Dr. Elías Antonio Mendoza Alarcón	Lengua y Literatura	Facultad de educación	80%
Dra. Zoraida Huamanga G.	Lengua y Literatura	Facultad de educación	80%
Dra. Mitzy Del Pozo Aedo	Lengua y Literatura	Facultad de educación	90%

Nota. Elaboración propia

4.5.2. Confiabilidad

La confiabilidad del instrumento se determinó mediante el coeficiente Alfa de Cronbach, obteniéndose un valor de 0.8098, lo que indica una alta consistencia interna. Estos resultados respaldan la solidez metodológica del estudio y permitieron avanzar con la contratación de hipótesis.

Para ello, se aplicó la prueba de normalidad de Shapiro-Wilk, la cual mostró que los datos no seguían una distribución normal ($p < 0.05$). En consecuencia, se utilizó la prueba no paramétrica de Rangos con Signo de Wilcoxon, adecuada para muestras relacionadas y reducidas. El análisis, realizado con el software SPSS, estableció que si la significancia asintótica bilateral era inferior a 0.05, se rechazaría la hipótesis nula (H_0), confirmando la influencia positiva de WordWall como estrategia didáctica.

5. RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

5.1. Resultados descriptivos

Tabla 9

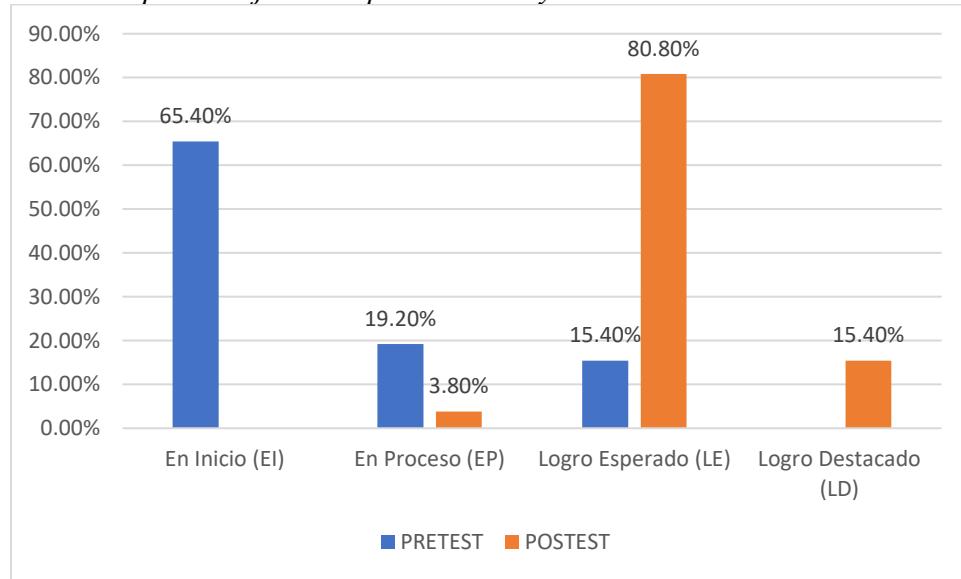
Nivel de Aprendizaje Conceptual

	PRETEST		POSTTEST	
	f	%	f	%
En Inicio (EI)	17	65,4%	0	0,0%
En Proceso (EP)	5	19,2%	1	3,8%
Logro Esperado (LE)	4	15,4%	21	80,8%
Logro Destacado (LD)	0	0,0%	4	15,4%
Total	26	100,0%	26	100,0%

Nota. Elaboración propia.

Figura 14

Nivel de Aprendizaje Conceptual Pretest y Postest



Nota. Elaboración propia.

Interpretación:

En la tabla 9, que muestra el nivel de aprendizaje conceptual, donde en el pretest, la mayoría de los estudiantes estaban en el nivel más bajo, con un 65.4% en el nivel en inicio, y solo el 15.4% había obtenido el logro previsto. Tras la aplicación de WordWall, los resultados del Postest reflejan una reducción en el nivel en inicio llegando al 0.0%, por ende, más del 96%

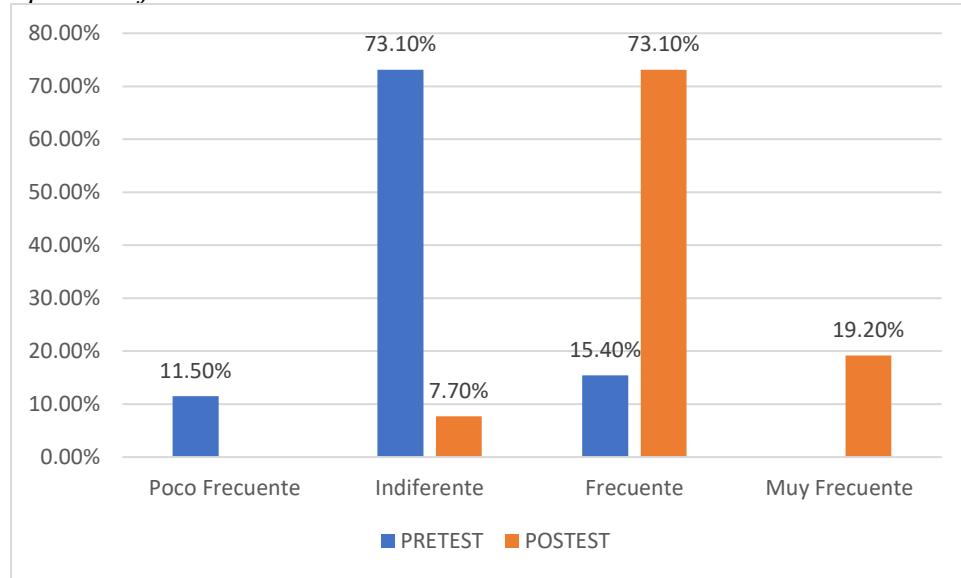
de estudiantes superaron el nivel esperado, con un 80.8% en el nivel de logro esperado y un 15.4% en logro destacado, señalando una influencia positiva y fuerte de la estrategia en la adquisición del dominio conceptual.

Tabla 10
Aprendizaje Procedimental

	PRETEST		POSTEST	
	f	%	f	%
Poco Frecuente	3	11,5%	0	0,0%
Indiferente	19	73,1%	2	7,7%
Frecuente	4	15,4%	19	73,1%
Muy Frecuente	0	0,0%	5	19,2%
Total	26	100,0%	26	100,0%

Nota. Elaboración propia.

Figura 15
Aprendizaje Procedimental



Nota. Elaboración propia.

Interpretación:

En la tabla 10 que examina el aprendizaje procedimental, la percepción en el pretest se tuvo en la categoría indiferente con un 73.1% de los estudiantes, señalando una falta de percepción o desarrollo de habilidades y estrategias de aprendizaje. El Postest cambio esta

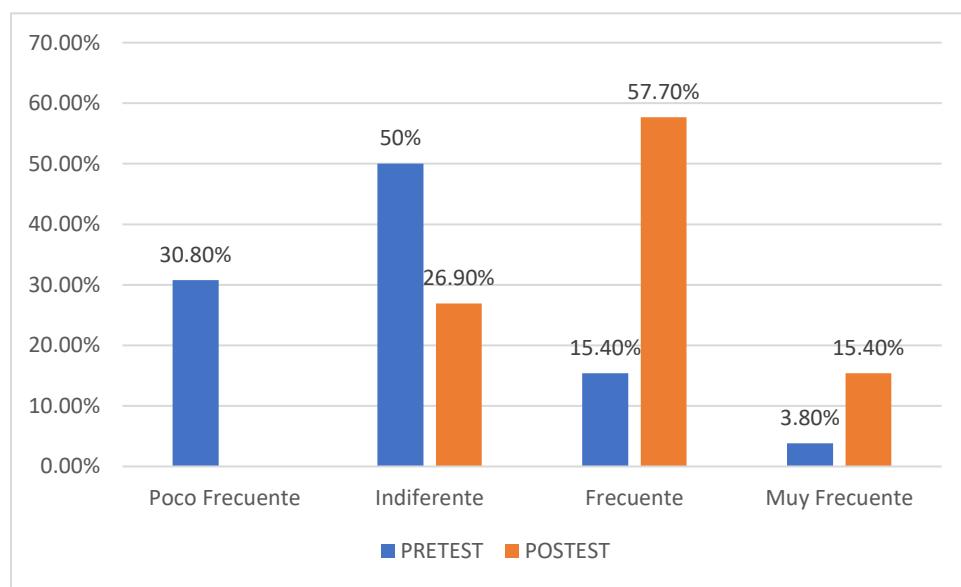
tendencia debido a que la indiferencia disminuyó al 7.7%, mientras que la percepción favorable se incrementó notablemente, con un 73.1% en frecuente y un 19.2% en muy frecuente. Esto involucra que el 92.3% de los estudiantes tuvo una percepción positiva de su aprendizaje procedural después de la intervención, evidenciando que WordWall fue efectivo para incentivar el desarrollo de habilidades y métodos de estudio.

Tabla 11
Aprendizaje Actitudinal

	PRETEST		POSTTEST	
	f	%	f	%
Poco Frecuente	8	30,8%	0	0,0%
Indiferente	13	50%	7	26,90%
Frecuente	4	15,4 %	15	57,70%
Muy Frecuente	1	3,8%	4	15,40%
Total	26	100,0%	26	100,0%

Nota. Elaboración propia.

Figura 16
Aprendizaje Actitudinal



Nota. Elaboración propia.

Interpretación:

En la tabla 11 y la Figura 16 muestran una evolución significativa en las actitudes de los estudiantes tras la aplicación de una intervención pedagógica centrada en el aprendizaje actitudinal. En la fase inicial (Pretest), la mayoría del alumnado se ubicaba en los niveles más bajos o neutros de compromiso. Concretamente, un 50% manifestó una actitud indiferente, mientras que un 30,8% se situó en la categoría de poco frecuente. Solo un 15,4% demostró actitudes frecuentes, y apenas un 3,8% alcanzó el nivel de muy frecuente, el cual representa comportamientos positivos consolidados; reflejando que antes de la intervención, no se evidenciaba un compromiso claro con actitudes deseables dentro del contexto educativo.

Tras la implementación de la intervención, los resultados del Postest revelan un cambio positivo importante. La proporción de estudiantes con actitudes frecuentes aumentó considerablemente hasta alcanzar el 57,7%, mientras que un 15,4% logró situarse en el nivel de muy frecuente, lo que indica un desarrollo más sólido y consistente de conductas positivas. De forma paralela, la categoría de indiferente disminuyó al 26,9%, y desapareció por completo el grupo que mostraba comportamientos poco frecuentes, reflejando una mejora generalizada en el grupo.

5.2.Resultados inferenciales

5.2.1. Prueba de normalidad

Tabla 12

Prueba de normalidad

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Pretest			
Conceptual	,662	26	,000
Procedimental	,704	26	,000
Actitudinal	,832	26	,001

Aprendizaje significativo	,795	26	,000
Postest			
Conceptual	,586	26	,000
Procedimental	,691	26	,000
Actitudinal	,625	26	,000
<u>Aprendizaje significativo</u>	<u>,484</u>	<u>26</u>	<u>,000</u>

Nota. Elaboración propia.

Interpretación:

En la tabla 12, se muestra la prueba de Shapiro-Wilk a todas las variables de la investigación (WordWall, Aprendizaje Significativo total, y sus dimensiones Conceptual, Procedimental y Actitudinal en el pretest y Post-test se observa que, ninguna de las variables sigue una distribución normal. Puesto que, el valor de significancia Sig. es menor a 0.05 por tanto, la base de datos no es normal, por ello se debe usar para la prueba de hipótesis estadísticos no paramétricos, como es el Coeficiente de Correlación de Spearman (Rho), y para la comparación de las medias del antes y después (Pretest vs. Post-test), la prueba correcta es la de Wilcoxon (Rangos Signados). Este estadístico se utiliza porque la prueba de normalidad indica que los datos no se distribuyen de manera normal, lo cual es un requisito para las pruebas paramétricas.

5.2.2. Comprobación de hipótesis

Prueba de hipótesis general

H0: WordWall como estrategia didáctica NO influye en el logro de aprendizajes significativos en los estudiantes del segundo grado del nivel secundario de la Institución Educativa “Humberto Luna” -Cusco 2024 en el área de Comunicación.

H1: WordWall como estrategia didáctica influye en el logro de aprendizajes significativos en los estudiantes del segundo grado del nivel secundario de la Institución Educativa “Humberto Luna” -Cusco 2024 en el área de Comunicación.

Tabla 13

Diferencia significativa entre las medianas de los puntajes de Aprendizaje Significativo del Pretest y Post-test.

	N	Rango promedio	Suma de rangos
Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
Rangos positivos	24 ^b	12,50	300,00
Empates	2 ^c		
Total	26		
Aprendizaje significativo (pretest) - Aprendizaje significativo (postest)			
Z		-4,419 ^b	
Sig. asin. (bilateral)			,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Nota. Elaboración propia.

Interpretación:

En la tabla 13 se presenta la Prueba de Rangos con Signo de Wilcoxon, análisis no paramétrico apropiado para evaluar si existe una diferencia significativa en las medianas de los puntajes de Aprendizaje Significativo obtenidos por el grupo de estudiantes entre el Pretest y el Post-test.

Los rangos demuestran una mejoría en los resultados, ya que 24 de los 26 estudiantes obtuvieron un Rango Positivo, lo que significa que sus puntajes fueron significativamente más altos en el Post-test (después de la intervención con WordWall) que en el Pretest. Los puntajes positivos ofrecen una evidencia del impacto beneficioso de la estrategia didáctica WordWall.

Por otro lado, el valor de significancia obtuvo un valor de $z = -4.419$ con una Sig. asintótica (bilateral) de 0.000 menor que el nivel de significancia estándar de 0.05, se rechaza la Hipótesis Nula que postula la no existencia de diferencias. Por tanto, la diferencia en el

Aprendizaje Significativo entre el Pretest y el Post-test es altamente significativa. Es decir, el uso de WordWall como estrategia didáctica influyó de manera positiva y efectiva en el logro del Aprendizaje Significativo en los estudiantes.

Prueba de hipótesis específica 1

H0: El WordWall como estrategia didáctica NO influye positivamente en el dominio a nivel conceptual de los aprendizajes significativos en el área de Comunicación de los estudiantes del segundo grado nivel secundario de la I.E. Humberto Luna-Cusco año 2024.

H1: El WordWall como estrategia didáctica influye positivamente en el dominio a nivel conceptual de los aprendizajes significativos en el área de Comunicación de los estudiantes del segundo grado nivel secundario de la I.E. Humberto Luna-Cusco año 2024.

Tabla 14

Diferencia significativa entre las medianas de los puntajes de Aprendizaje conceptual del Pretest y Post-test.

	N	Rango promedio	Suma de rangos
Rangos negativos	1 ^a	3,50	3,50
Rangos positivos	22 ^b	12,39	272,50
Empates	3 ^c		
Total	26		
Conceptual (pretest) - Conceptual (posttest)			
Z		-4,191 ^b	
Sig. asin. (bilateral)			,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Nota. Elaboración propia.

Interpretación:

En la tabla 14 se presenta la Prueba de Rangos con Signo de Wilcoxon, análisis no paramétrico apropiado para evaluar si existe una diferencia significativa en las medianas de los

puntajes de Aprendizaje conceptual obtenidos por el grupo de estudiantes entre el Pretest y el Post-test.

Los rangos demuestran una mejoría en los resultados, ya que 22 de los 26 estudiantes obtuvieron un Rango Positivo, lo que significa que sus puntajes fueron significativamente más altos en el Post-test (después de la intervención con WordWall) que en el Pretest. Los puntajes positivos ofrecen una evidencia del impacto beneficioso de la estrategia didáctica WordWall.

Por otro lado, el valor de significancia obtuvo un valor de $z = -4.191$ con una Sig. asintótica (bilateral) de 0.000 menor que el nivel de significancia estándar de 0.05, se rechaza la Hipótesis Nula que postula la no existencia de diferencias. Por tanto, la diferencia en el Aprendizaje conceptual entre el Pretest y el Post-test es altamente significativa. Es decir, el uso de WordWall como estrategia didáctica influyó de manera positiva y efectiva en el logro del Aprendizaje conceptual en los estudiantes.

Prueba de hipótesis específica 2

H0: El WordWall como estrategia didáctica NO influye positivamente en el desarrollo actitudinal de los aprendizajes significativos en el área de Comunicación en los estudiantes del 2º grado nivel secundario de la Institución Educativa “Humberto Luna” -Cusco 2024.

H1: El WordWall como estrategia didáctica influye positivamente en el desarrollo actitudinal de los aprendizajes significativos en el área de Comunicación en los estudiantes del 2º grado nivel secundario de la Institución Educativa “Humberto Luna” -Cusco 2024.

Tabla 15

Diferencia significativa entre las medianas de los puntajes de desarrollo actitudinal del Pretest y Post-test.

	N	Rango promedio	Suma de rangos
Rangos negativos	0a	,00	,00
Rangos positivos	20b	10,50	210,00

Empates	6c
Total	26
Actitudinal (pretest) - Actitudinal (postest)	
Z	-4,053 ^b
Sig. asin. (bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Nota. Elaboración propia.

Interpretación:

En la tabla 15 se presenta la Prueba de Rangos con Signo de Wilcoxon, análisis no paramétrico apropiado para evaluar si existe una diferencia significativa en las medianas de los puntajes de desarrollo actitudinal obtenidos por el grupo de estudiantes entre el Pretest y el Post-test.

Los rangos demuestran una mejoría en los resultados, ya que 20 de los 26 estudiantes obtuvieron un Rango Positivo, lo que significa que sus puntajes fueron significativamente más altos en el Post-test (después de la intervención con WordWall) que en el Pretest. Los puntajes positivos ofrecen una evidencia del impacto beneficioso de la estrategia didáctica WordWall.

Por otro lado, el valor de significancia obtuvo un valor de $z = -4.053$ con una Sig. asintótica (bilateral) de 0.000 menor que el nivel de significancia estándar de 0.05, se rechaza la Hipótesis Nula que postula la no existencia de diferencias. Por tanto, la diferencia en el desarrollo actitudinal entre el Pretest y el Post-test es altamente significativa. Es decir, el uso de WordWall como estrategia didáctica influyó de manera positiva y efectiva en el logro del desarrollo actitudinal en los estudiantes.

Prueba de hipótesis específica 3

H0: El WordWall como estrategia didáctica NO influye positivamente en el desempeño a nivel procedural de los aprendizajes significativos en el área de Comunicación en estudiantes del segundo grado nivel secundario de la Institución Educativa “Humberto Luna” -Cusco año 2024.

H1: El WordWall como estrategia didáctica influye positivamente en el desempeño a nivel procedural de los aprendizajes significativos en el área de Comunicación en estudiantes del segundo grado nivel secundario de la Institución Educativa “Humberto Luna” -Cusco año 2024.

Tabla 16

Diferencia significativa entre las medianas de los puntajes de desarrollo actitudinal del Pretest y Post-test.

	N	Rango promedio	Suma de rangos
Rangos negativos	0a	,00	,00
Rangos positivos	21b	11,00	231,00
Empates	5c		
Total	26		

	Procedimental (pretest) - Procedimental (posttest)
Z	-4,203 ^b
Sig. asin. (bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Nota. Elaboración propia.

Interpretación:

En la tabla 16 se presenta la Prueba de Rangos con Signo de Wilcoxon, análisis no paramétrico apropiado para evaluar si existe una diferencia significativa en las medianas de los puntajes de desempeño a nivel procedural obtenidos por el grupo de estudiantes entre el Pretest y el Post-test.

Los rangos demuestran una mejoría en los resultados, ya que 21 de los 26 estudiantes obtuvieron un Rango Positivo, lo que significa que sus puntajes fueron significativamente más altos en el Post-test (después de la intervención con WordWall) que en el Pretest. Los puntajes positivos ofrecen una evidencia del impacto beneficioso de la estrategia didáctica WordWall.

Por otro lado, el valor de significancia obtuvo un valor de $z = -4.203$ con una Sig. asintótica (bilateral) de 0.000 menor que el nivel de significancia estándar de 0.05, se rechaza la Hipótesis Nula que postula la no existencia de diferencias. Por tanto, la diferencia en el desempeño a nivel procedural entre el Pretest y el Post-test es altamente significativa. Es decir, el uso de WordWall como estrategia didáctica influyó de manera positiva y efectiva

VI. DISCUSIÓN

Respecto al objetivo general la utilización de WordWall como estrategia didáctica sí influye de forma moderada y significativa en el logro de aprendizajes significativos en los estudiantes, puesto que, la Prueba de Wilcoxon, reveló una diferencia altamente significativa entre los puntajes del Pre-test y Post-test (Sig. = 0.000), este resultado es debido a que, antes de la intervención, el 65.4% de los estudiantes se encontraba en el nivel en inicio; tras la aplicación de las 22 sesiones con WordWall, se logró que el 96.2% alcance los niveles de logro esperado y destacado, incentivando una participación activa y un ambiente de aprendizaje dinámico que superó las barreras de la enseñanza tradicional. Concordando con Estupiñan y otros (2024) los estudiantes que usaron WordWall obtuvieron mejores calificaciones y mayor consistencia en sus puntajes en comparación con el método tradicional, la prueba T para ambas actividades indicó diferencias significativas, con $p < 0.001$, confirmando la superioridad de WordWall. También concuerda con Ordoñez y Medina (2022) confirmando una diferencia positiva en el logro de los aprendizajes, con un $p < .05$ en la mayoría de sus dimensiones, usando WordWall como una estrategia.

En cuanto al primer objetivo específico, la utilización de WordWall como estrategia didáctica evidenció una influencia positiva, moderada y altamente significativa en el dominio a nivel conceptual tras la intervención. El análisis estadístico mediante la Prueba de Wilcoxon arrojó un valor de $Z = -4.191$ con una significancia de 0.000, lo que demuestra que antes de la intervención, el 65.4% de los estudiantes se ubicaba en el nivel En Inicio, mostrando dificultades severas en el manejo de conceptos gramaticales y ortográficos. No obstante, tras el uso del material lúdico e interactivo, este grupo se redujo al 0.0%, logrando que el 96.2% de los estudiantes alcanzara los niveles de Logro Esperado y Logro Destacado. Concuerdan con

Rodríguez & Vera (2022) señalando que existe un bajo rendimiento, con altos porcentajes de errores; sin embargo, tras la implementación de WordWall, el Post-test evidenció mejoras significativas, alcanzando un 70% de respuestas correctas en la tabla del 8, un 67% en la del 7. También concuerda con Soto-Rodríguez y otros (2023) en donde señalan que antes de la aplicación de esta herramienta el 86.7% los estudiantes tenían un nivel bajo en el aprendizaje significativo, y solo un 13.3% un nivel medio; y después de implementar la herramienta se mostró que con un 96.7% de los estudiantes logrando el nivel alto en aprendizaje significativo, y solo 3.3% un nivel medio.

En relación con el segundo objetivo específico, la aplicación de WordWall como estrategia didáctica evidenció una influencia fuerte, positiva y significativa en el desarrollo actitudinal de los estudiantes. La Prueba de Wilcoxon confirmó un cambio de comportamiento altamente significativo ($Sig. = 0.000$). Se constató que el material lúdico y el componente de competencia sana de la herramienta impulsaron valores como el respeto y la honestidad. Afirmaciones que se asemejan a lo obtenido por Santos y otros (2024) en donde la introducción de recursos digitales en la educación es beneficiosa porque genera motivación, interés, creatividad y participación en los alumnos. Concluyendo que, después de utilizar WordWall, los estudiantes mejoraron en el proceso de evaluación, logrando un impacto positivo en el aprendizaje.

En cuanto al tercer objetivo específico, se determinó que el uso de WordWall influye de manera altamente significativa en el desempeño a nivel procedural de los estudiantes del segundo grado “G”. La prueba de rangos con Signo de Wilcoxon demostró una diferencia significativa entre las medianas del antes y después, con un valor de $Z = -4.203$ y una significancia de 0.000. Este hallazgo muestra que WordWall funciona como un estímulo

eficiente para el desarrollo de habilidades técnicas y estratégicas de aprendizaje. Esto evidencia una mejora sustancial en la autogestión de su proceso de aprendizaje y en el manejo de herramientas para resolver retos lingüísticos y ortográficos. Concuerda con Puma (2023) quien señala que después de la implementación, se observó una mejoría en el grupo experimental, debido a que solo el 4.9% de estudiantes no usaba la estrategia de juegos, mientras que un 48.5% la utilizaba casi siempre y un 32% regularmente. También concuerda con Cruz y Quispe (2024) quienes en el pre test lograron demostrar que el 44,0% de estudiantes se ubicaron en el nivel de inicio, el 28% estuvieron en proceso y el 28% en el nivel de logro esperado y 0% en el logro destacado, luego de la aplicación de la App WordWall como estrategia didáctica, en el post test se obtuvo que el 28% presentó un nivel en inicio, el 24% en el nivel de proceso, el 28% en logro esperado y el 20% en el nivel de logro destacado.

CONCLUSIÓN

Primera: El uso de WordWall como estrategia didáctica influye de forma significativa en el logro de aprendizajes significativos en los estudiantes del segundo grado de la I.E. “Humberto Luna”. Esta afirmación se sustenta metodológicamente en la aplicación de la prueba de Shapiro-Wilk, la cual determinó que los datos no seguían una distribución normal ($p < 0.05$), validando así el uso de la prueba no paramétrica de Rangos con Signo de Wilcoxon, relevando que existe una diferencia altamente significativa entre las medianas del Pretest y Post-test (Sig. = 0.000), por lo que, la intervención transformó la percepción tradicional de la asignatura y facilitó la construcción de conocimientos sólidos al alinearse con los intereses tecnológicos de los estudiantes.

Segunda: El uso del aplicativo WordWall como estrategia didáctica influye positivamente y de manera altamente significativa en el dominio conceptual de los aprendizajes significativos en el área de Comunicación, dado que la Prueba de Rangos con Signo de Wilcoxon confirmó una diferencia estadísticamente significativa entre las medianas del Pretest y Post-test (Sig. = 0.000), evidenciando una transformación radical en el rendimiento académico, logrando que el 0.0% de los estudiantes permanezca en el nivel En Inicio frente al 65.4% observado antes de la intervención, por lo que, WordWall actúa como una herramienta efectiva para la asimilación sustantiva de conceptos, permitiendo que la gran mayoría de los estudiantes alcance niveles de logro previsto o destacado mediante el uso de recursos interactivos que facilitan la comprensión científica de los temas.

Tercera: El aplicativo WordWall como estrategia didáctica presenta la influencia determinante y altamente significativa en el desarrollo actitudinal de los aprendizajes significativos, toda vez que la Prueba de Rangos con Signo de Wilcoxon confirmó una diferencia

estadísticamente significativa entre las medianas del Pretest y Post-test (Sig. = 0.000), evidenciando que la intervención pedagógica generó un cambio en el comportamiento de los estudiantes, favoreciendo a un entorno lúdico e interactivo de la herramienta no solo facilitó la asimilación de conocimientos, sino que consolidó actitudes positivas hacia la convivencia escolar, promoviendo de forma efectiva valores de respeto y honestidad durante el proceso de aprendizaje significativo.

Cuarta: El uso de WordWall como estrategia didáctica influye de forma significativa en el desempeño a nivel procedural de los aprendizajes significativos, dado que la Prueba de Rangos con Signo de Wilcoxon demostró una diferencia estadísticamente significativa entre las medianas de los puntajes del Pretest y Post-test (Sig. = 0.000), evidenciando que, más allá del dominio teórico, la intervención fue efectiva para que los estudiantes desarrollaran capacidades prácticas y estrategias de autogestión, permitiéndoles adaptar su proceso de aprendizaje a la complejidad de los temas de manera autónoma.

SUGERENCIAS

Primera: Al Área de Comunicación incorporar formal y sistemáticamente WordWall como una estrategia didáctica clave en el currículo de segundo grado de secundaria, puesto a que se debe priorizar el material lúdico de la herramienta, que ha evidenciado ser el factor más efectivo para cambiar la percepción de la asignatura como divertida y menos pesada, estimulando así el compromiso general del estudiante con el aprendizaje significativo, de manera que se asegure el éxito a largo plazo.

Segunda: A los docentes usar WordWall de manera obligatoria para el refuerzo y evaluación formativa de contenidos conceptuales, reglas y definiciones complejas del área de Comunicación, puesto que la aplicación es altamente efectiva para que los estudiantes obtengan el dominio conceptual, empleando plantillas interactivas (como cuestionarios y emparejamientos) para reforzar temas como la normativa ortográfica (uso de B/V, C/S/Z) y los elementos estructurales de textos narrativos (Tema, Subtema, Propósito Comunicativo), ya que permitirá que la mayoría de los estudiantes supere el nivel inicial de conocimiento, logrando una comprensión profunda de los conceptos.

Tercera: A los profesores diseñar actividades grupales o de competencia en WordWall que necesitan la demostración activa de valores y la aplicación de normas de convivencia, ya que la estrategia ha evidenciado una notable capacidad para incentivar el desarrollo actitudinal, se debe aprovechar este ambiente lúdico para modelar la conducta positiva, donde la participación en los juegos esté relacionada a la tolerancia, el respeto hacia las ideas de los compañeros, y el cumplimiento de las reglas sin necesidad de recordatorios, permitiendo ayudar a consolidar estas actitudes y valores en el contexto de aprendizaje.

Cuarta: A los docentes incorporar la reflexión metodológica en el uso de WordWall para reforzar el desempeño a nivel procedural, puesto que WordWall debe ser usada para generar desafíos que motiven al estudiante a adecuar su ritmo de estudio y a usar distintas estrategias (resúmenes, organizadores visuales) como parte del proceso de preparación y respuesta, añadir también la recomendación de promover la metacognición a través de preguntas de cierre que inviten a los estudiantes a analizar qué métodos utilizaron durante el juego para lograr sus resultados, permitiendo así mejorar su capacidad de autogestión y aplicación de habilidades de aprendizaje.

BIBLIOGRAFÍA

- Alvaro, A., & Guevara, E. (2024). *Actitud docente y aprendizaje significativo del cuarto año de secundaria de la Institución Educativa "Valle Sagrado" de Urubamba durante la educación remota-año 2021*. Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, Cusco. Recuperado el 05 de Diciembre de 2024, de Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco: <https://n9.cl/fj7js>
- Amanca, S., & Hallasi, D. (2020). *Aplicación de Software educativos orientados a la creación de organizadores visuales como técnica didáctica para facilitar la comprensión lectora de textos narrativos en el área de Comunicación en los estudiantes de cuarto grado de educación secundaria...* Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, Cusco. Recuperado el 3 de February de 2024, de <http://hdl.handle.net/20.500.12918/5231>
- Ayala, H. (s.f. de 2021). *Efecto de la aplicación del software GeoGebra en el logro de competencias de rectas y cónicas de los estudiantes de una Universidad pública del Cusco, 2020*. Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, Lima. Obtenido de <https://repositorio.une.edu.pe/entities/publication/31f41032-b237-4b37-9f64-1da5a80c04a3>
- Baque, G., & Portilla, G. (2021). El aprendizaje significativo como estrategia didáctica para la enseñanza – aprendizaje. *Polo del Conocimiento: Revista científico - profesional*, 6(5), 75-86. Obtenido de <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/2632>
- Barrera, K. (14 de abril de 2023). *Entorno virtual de aprendizaje*. Obtenido de Calameo: <https://www.calameo.com/read/006982521323489f3efe7>
- Barrientos, J. (2023). *Influencia del aula virtual Moodle en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes del IV ciclo del Instituto Pedagógico Salesiano Domingo Savio del*

- distrrito de Sicuani, provincia de Canchis departamento de Cusco – 2023.* Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión, Cusco. Obtenido de Repositorio Institucional Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco:
<http://repositorio.undac.edu.pe/handle/undac/5705>
- Bermello, M., & Moya, L. (2024). El uso de la Herramienta Wordwall como aprendizaje activo en la asignatura Lengua y Literatura en la educación básica. *Ideas y Voces*, 4(3), 241 - 259. Obtenido de <https://ciciap.org/ideasvoces/index.php/BCIV/article/view/172>
- Brown, D., & Rojas, P. (2022). El uso de Wordwall como estrategia didáctica para el aprendizaje del idioma inglés en la nueva normalidad. *Revista Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores*, 58(1), 1 - 15. doi:10.46377/dilemas.v10i1.3329
- Caisapanta, D., Castellano, O., Parreño, J., & Bodero-Arizaga, L. (2024). Estrategia didáctica con el recurso tecnológico Wordwall para fortalecer la lectoescritura en lengua y literatura en estudiantes de octavo grado. *Revista Conrado*, 20(1), 456-467. Obtenido de <https://n9.cl/141pv>
- Carapás, A., Arciniega, J., Pujota, J., Quishpe, M., & Portilla, K. (2025). Aprendizaje basado en juegos y gamificación para mejorar el aprendizaje de ecuaciones de primer grado. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 9(3), 6584 - 6598. Obtenido de <https://n9.cl/6zq3n>
- Carranza Alcántar, M. d. (08 de febrero de 2021). Enseñanza y aprendizaje significativo en una modalidad mixta: percepciones de docentes y estudiantes. *Revista Iberoamericana para la Investigación y el desarrollo Educativo*, 8(15), 898 - 922. doi:10.23913/ride.v8i15.326
- Casariego, C. (2021). La comunicación educativa y el aprendizaje. *Mérito Revista de Educación*, 3(7), 38 -52. Obtenido de <https://revistamerito.org/index.php/merito/article/view/281/836>

- Castillo, A., & Cabral, L. (2020). Del concepto a la conceptualización una construcción significativa. *Latin-American Journal of Physics Education*, 14(3), 1 - 7. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7803856>
- Cevallos, M., Parrales, D., & López-Fernández, R. (2025). El uso de Wordwall versus métodos tradicionales apoyados en la analítica del aprendizaje en la Enseñanza de Lenguaje y Literatura. *Revista REG*, 4(3), 344 - 359. doi:10.70577/reg.v4i3.175
- Chamba, A., Gualán, L., Ramos, M., Ramos, D., Jumbo, G., Sandoval, B., & Zapata, Y. (2025). Gamificación y aprendizaje basado en juegos: Estrategias para aumentar la motivación y el compromiso en el aula. *Vitalia Revista Científica y Académica*, 6(1), 1505 - 1528. Obtenido de <https://revistavitalia.org/index.php/vitalia/article/view/544>
- Contreras, E., & Contreras, I. (2024). Tecnologías digitales utilizadas en el aprendizaje que influyen en el aspecto actitudinal de los estudiantes. *Retos XXI*, 8(1), 1 - 21. Obtenido de <https://revistaseug.ugr.es/index.php/RETOSXXI/article/view/29066>
- Cornellá, P., Estebanell, M., & Brusi, D. (2020). Gamificación y aprendizaje basado en juegos. Consideraciones generales y algunos ejemplos para la Enseñanza de la Geología. *Enseñanza de las Ciencias de la Tierra*, 1(28), 5 - 19. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7576968>
- Cruz, S., & Quispe, F. (2024). *App Wordwall como estrategia didáctica y la competencia lee diversos tipos de textos en su lengua materna en estudiantes de la institución educativa de aplicación Fortunato Luciano Herrera-Cusco 2023*. Universidad Nacional San Antonio Abad del Cusco, Cusco. Obtenido de https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/RUNS_13135814bd3afc2e4fdb7e814c065ed4

- De los santos, F., Holguin, A., Gonzales, P., & Rodriguez, E. (2024). Uso de la herramienta tecnológica Wordwall en la evaluación de aprendizaje. *Revista Científica Dominio de las Ciencias*, 10(3), 1606–1623. doi:10.23857/dc.v10i3.3998
- Durán, N., Farías-Bracamontes, J., García-García, J., & Cufarfán-López, J. (2020). Comprensión lectora y hábitos de estudio en estudiantes de educación superior, desde el aprendizaje conceptual y procedimental. *Revista Teoría Educativa*, 4(1), 21-27. Obtenido de https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/91402812/Revista_de_Teoría_Educativa_V4_N12_3-libre.pdf?1663868137=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DComprension_lectora_y_habitos_de_estudio.pdf&Expires=1760481272&Signature=BPKncPoDOwM8PwJ6STk1B4psf
- Echevarria, L. (2024). Competencia comunicativa oral en la lengua materna para el desarrollo del aprendizaje: Revisión Sistemática. *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 8(34), 1699 - 1713. doi:10.33996/revistahorizontes.v8i34.827
- Espinoza, J., Sani, C., Pulla, P., & Sinche, G. (2024). Estrategias neurodidácticas para mejorar el aprendizaje significativo de las ciencias experimentales en estudiantes de secundaria. *Revista: Universidad, Ciencia y Tecnología*, 28, 268-278. Obtenido de https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1316-48212024000500268
- Estrade, M. (2023). WORDWALL:Jugando en el aula. Creative Commons. Obtenido de https://intef.es/wp-content/uploads/2023/08/07_23_RED_OTE_WordWall.pdf
- Estupiñan, A., Blanco, C., & Inca, G. (13 de agosto de 2024). *Aprendizaje interactivo de fracciones utilizando Wordwall: una herramienta lúdica para la comprensión matemática*. Obtenido de Revista Multidisciplinar Arbitraria de Investigación Científica: <https://doi.org/10.56048/MQR20225.8.3.2024.3154-3170>

- Fuentes-Doria, D., Toscano-Hernández, A., Malvaceda-Espinoza, E., Díaz Ballesteros, J., & Díaz, L. (2020). *Metodología de la investigación: Conceptos, herramientas y ejercicios prácticos en las ciencias administrativas y contables*. Obtenido de https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/94239143/Metodologia_de_la_investigacion_Conceptos_herramie.pdf?1668449498=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DMetodologia_de_la_investigacion_Concepto.pdf&Expires=1760713280&Signature=VALck62qA7Y3OxDP7
- Gabino, Z. (2022). BIOLAB y el aprendizaje significativo. *Revista Identidad*, 8(1), 14 - 20. Obtenido de <http://revistas.unheval.edu.pe/index.php/rifce/article/view/1460>
- Gonzalo-Sivirichi, M., & Fuster-Guillén, D. (2025). Gestión de los aprendizajes y la competencia lee diversos tipos de textos escritos en lengua materna. 5(10), 236-252. doi:10.59659/revistatribunal.v5i10.113
- Grupo Geard. (31 de marzo de 2023). *Herramientas digitales: qué son y por qué son importantes*. Recuperado el 20 de October de 2024, de Grupo GEARD: <https://grupogارد.com/blog/herramientas-digitales-importantes/>
- Guillermo, J., Martínez, S., Robles, G., & Orellana, M. (2024). El impacto de la integración de herramientas de gamificación virtual en el aprendizaje de Historia en estudiantes de Bachillerato Intensivo. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 5(6), 3322 - 3349. doi:10.56712/latam.v5i6.3245
- Hernández, O. (2021). Aproximación a los distintos tipos de muestreo no probabilístico. *Revista Cubana de Medicina General Integra*, 37(3), 1 - 3. Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S0864-21252021000300002&script=sci_arttext

- Huanacuni, F. (2022). *Aplicación del aula invertida en el área de comunicación en los estudiantes de la I.E. Javier Pérez de Cuellar Kepashiato - Cusco*. Universidad Nacional del Altiplano, Puno. Obtenido de <https://repositorio.unap.edu.pe/handle/20.500.14082/19057>
- Intriago-Cedeño, M., Rivadeneira-Barreiro, M., & Zambrano-Acosta, J. (2022). El aprendizaje significativo en la educación superior. *593 Digital Publisher CEIT*, 7(1), 418 - 429. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8292505>
- Jimenez, A., & Velazquez, F. (2023). Aprendizaje significativo usando la herramienta Nearpod como recurso didáctico tecnológico. *Revista Cientifica Transdigital*, 4(8), 1 -20. doi:<https://doi.org/10.56162/transdigital213>
- La Republica. (2022). *Cusco: 85% de escolares con problemas en matemáticas y comprensión lectora*. Lima. Obtenido de <https://larepublica.pe/sociedad/2022/06/10/cusco-85-de-escolares-con-problemas-en-matematicas-y-comprension-lectora-lrsd>
- Laiza, M. (2020). El nivel de logro de los estudiantes del V ciclo, respecto al estándar de apremndizaje: escribe diversos tipos de textos . *Educación*, 26(2), 177-188. Obtenido de <https://revistas.unife.edu.pe/index.php/educacion/article/download/2231/2308/6919>
- Lara, G. (22 de julio de 2024). *Material didactico, ¿Qué es?* Recuperado el 19 de October de 2024, de Instituto Laureana Wright Gonzalez: <https://www.institutolaureanawg.com/post/que-es-el-material-didactico>
- López, C. (2025). Transformando el Aprendizaje Matemático: Impacto de la Gamificación como Herramienta Pedagógica Innovadora. *Reincisol*, 4(7), 4922-4939. doi:[10.59282/reincisol.V4\(7\)4922-4939](https://10.59282/reincisol.V4(7)4922-4939)

- Lozada, J. (2014). Investigación Aplicada: Definición, Propiedad Intelectual e Industria. *CienciaAmérica*, 3(1), 47-50. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6163749>
- Lozano, H., & Tangoa, S. (2023). *Herramienta Digital TEQUIM GAME para desarrollar el aprendizaje significativo en el tercer grado de la I.E.S. Shucshuyacu*, 2022. Universidad Nacional de San Matín Tarapoto - Perú, Rioja. Obtenido de <https://repositorio.unsm.edu.pe/backend/api/core/bitstreams/ee345095-395a-4a6a-b0ff-d4073fb90d00/content>
- Manotoa, H., Pimbo, A., Tiban, S., & Pinos, M. (2025). Tecnología educativa y aprendizaje significativo: impacto de los recursos infopedagógicos en la capacitación docente. *Revista Científica Uisrael*, 12(1). Obtenido de chrome-extension://efaidnbmnnibpcajpcglclefindmkaj/http://scielo.senescyt.gob.ec/pdf/rcuisrael/v12n1/2631-2786-rcuisrael-12-01-00073.pdf
- Maraza-Vilcanqui, B., & Zevallos-Solís, L. (2022). Los mapas conceptuales y el aprendizaje significativo en estudiantes de educación primaria. *Revista Electrónica Educare (Educare Electronic Journal)*, 26(2), 1 - 16. Obtenido de <https://www.scielo.sa.cr/pdf/ree/v26n2/1409-4258-ree-26-02-121.pdf>
- Matienzo, R. (2020). Evolución de la teoría del aprendizaje significativo y su aplicación en la educación superior. *Revista de Investigación Filosófica y Teoría Social*, 2(3), 17 - 26. Obtenido de <https://journal.dialektika.org/ojs/index.php/logos/article/view/15/14>
- Medina, M., Moncerrate, R., Pin, J., & Lino, V. (2024). Wordwall como herramienta de apoyo en el refuerzo pedagógico de Ciencias Naturales. *Polo del Conocimiento*, 9(3), 1118-1136.

Obtenido

de

<https://www.polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/6708/16795>

Medina, M., Rojas, R.-., B., Loaiza, R., Martel, C., & Castillo, R. (2023). *Metodología de la investigación: Técnica e instrumentos de investigación*. Inudi Perú. Obtenido de <http://coralito.umr.mx:8383/jspui/bitstream/123456789/1539/1/80-M%c3%a9todolog%c3%ada%2bde%2bla%2binvestigaci%c3%b3n.pdf>

Mero, J. (2021). Herramientas digitales educativas y el aprendizaje significativo en los estudiantes. *Revista Científica Dominio de las ciencias*, 7(1), 712-724. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8385914>

Mina, C., Paredes, X., Santamaría, T., & Tapia, T. (2024). Wordwall como herramienta didáctica para fortalecer el aprendizaje de matemáticas. *Revista Minerva*, 1(1), 1 - 19. Obtenido de <https://revistas.ug.edu.ec/index.php/minerva/es/article/view/21/27>

Ministerio de Educación. (2022). *Estrategias para favorecer el desarrollo de las competencias asociadas al área de Comunicación*. Obtenido de <https://repositorio.perueduca.pe/webs/2022/chp-deba-fasciculo-comunicacion-inicial.pdf>

Ministerio de Educación del Perú. (2016). *Programa curricular de Educación Secundaria*. Obtenido de <https://www.ugelsanchezcarrión.gob.pe/wordpress/wp-content/uploads/2019/06/programa-secundaria-17-abril.pdf>

Miranda-Nuñez, Y. (2020). Praxis educativa constructivista como generadora de Aprendizaje Significativo en el área de Matemática. *Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología*, 6(1), 141 - 163. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7390787>

- Moreira. (2020). Aprendizaje significativo: la visión clásica, otras visiones e interés. *Revista Proyecciones*(14), 22 - 30. doi:10.24215/26185474e010
- Moreira, J., Beltron, R., & Beltron, V. (2021). Aprendizaje significativo una alternativa para transformar la educación. *Revista Cientifica Dominio de las Ciencias*, 7(2), 915 -924. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8231789>
- Morejon, L., Lorca, D., Sarmiento, R., & Sarmienta, J. (2022). Propuesta de mejora basada en metodologías de enseñanza-aprendizaje activoparticipativas con herramientas programáticas virtuales y/o tridimensionales dirigida a estudiantes de Odontología de la Universidad de Valparaíso, Chile. *Revista de fundacion medica*, 25(6), 235-242. Obtenido de https://scielo.isciii.es/scielo.php?pid=S2014-98322022000600002&script=sci_arttext
- Moreno-Gudiño, B., & Macías-Rodas, E. (2024). Aprendizaje Andragógico en la Era Digital: Wordwall como Herramienta para Fomentar la Competencia Comunicativa. *Journal Scientific MQRInvestigar*, 8(3), 4516 - 4530. Obtenido de <https://www.investigarmqr.com/ojs/index.php/mqr/article/download/1691/5352/6413>
- Navarrete, J. (03 de junio de 2024). *Plan de estrategias didácticas virtuales para fortalecer el aprendizaje significativo en estudiantes de básica escolar en Guayaquil - Ecuador, 2023*. Recuperado el 05 de diciembre de 2024, de Repositorio Digital Institucional de la Universidad Cesar Vallejo: <https://hdl.handle.net/20.500.12692/142097>
- Ordoñez, L., & Medina, R. (2022). Wordwall: una experiencia de aprendizaje para elestudiante de Educación básica. *Revista de investigación*, 46(108), 227-246. Obtenido de <https://revistas.upel.edu.ve/index.php/revinvest/article/view/1176/1073>

- Otero-Potosi, S., Nuñez-Silva, B., Suarez-Valencia, C., & Pozo-Castillo, F. (2023). El proceso de enseñanza en el aula desde la perspectiva del aprendizaje significativo. *Revista Latinoamericana Ogmios*, 3(7), 13 - 24. doi:10.53595/rlo.v3.i7.063
- Polo, L. (2020). La resolución de problemas: una mirada desde el constructivismo, el aprendizaje significativo y el conectivismo. *Acta Herediana*, 62(1), 55 - 60. doi:10.20453/ah.v63i1.3702
- Puma, A. (2023). *Juegos como estrategia para el aprendizaje significativo en el área de matemática en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 305 de Juliaca 2023*. Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez, Juliaca. Obtenido de <https://n9.cl/i5a90y>
- Quintero-Preciado, I., Nazareno-Vivero, G., Realpe-Camacho, C., & Benavides-Solís, N. (2022). Desarrollo del aprendizaje significativo de la matemática en los estudiantes preuniversitarios. *Polo del Conocimiento: Revista científico - profesional*, 7(3), 1224-1243. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8399897>
- Quispe, P. (2024). Aplicación del Programa Excel en el Aprendizaje de Medidas de Posición y Variabilidad Estadística en Estudiantes de Universidades Públicas de la Región Cusco, 2022. *Revista Científica Multidisciplinaria*, 8(1), 3187- 3206. doi:10.37811/cl_rcm.v8i1
- Quispe, Y., Ortega, Y., Mamani, Z., Ticona, F., Cornejo, L., & Santos, E. (2022). Programa Aprendo en Casa y la Eficacia en el Aprendizaje Significativo de la Institución Educativa Primaria Simon Bolivar Lampa 2020. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinaria*, 7(6), 6116-6133. doi:10.37811/cl_rcm.v7i6.9147
- Ramos Galarza, C. (21 de octubre de 2020). Los Alcances de una investigación. *CienciAmérica*, 9(3), 1-6. Obtenido de <http://dx.doi.org/10.33210/ca.v9i3.336>

- Ramos, C. (2021). Diseños de investigación experimental. *CienciAmérica*, 10(1), 1 - 7. doi:10.33210/ca.v10i1.356.
- Ramos, C. (2024). La gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la enseñanza – aprendizaje de la biología. *Revista Latinoamericana Ogmios*, 4(10), 1 - 10. Obtenido de <https://idicap.com/ojs/index.php/ogmios/article/download/293/325/1181>
- Rivadeneira Pacheco, J. L., De la Hoz Suárez, A. I., & Barrera Argüello, M. V. (14 de enero de 2020). Análisis general del spss y su utilidad en la estadística. *E-IDEA - Journal of Business Sciences*, 2(4), 17-25. Obtenido de <https://revista.estudioidea.org/ojs/index.php/eidea/article/view/19>.
- Rodriguez, J., & Vera, J. (2022). *Wordwall como estrategia didactica tecnologica para el aprendizaje de las tablas de multiplicar en los estudiantes de la escuela de educion basica doce de julio*. Universidad Estatal Peninsula de Santa Elena, La Libertad. Obtenido de <https://repositorio.upse.edu.ec/server/api/core/bitstreams/50aff1dc-589d-46ad-a314-950bf9c6b35f/content>
- Rojas, R., Lopez-Cobo, I., & Valverde, B. (2023). El uso de Duolingo para el aprendizaje del inglés como lengua extranjera. *Revista científica electrónica de Educación y Comunicación en la Sociedad del Conocimiento*, 22(2), 420 - 439. Obtenido de Universidad Cesar Vallejo: <https://revistaseug.ugr.es/index.php/eticanet/article/view/24417>
- Sánchez, M., Hallo, E., & Toapanta, M. (2025). Impacto de la implementación de herramienta digitales en el aprendizaje de los estudiantes: contexto de Educación Básica. *Reincisol*, 4(7), 735-749. doi:10.59282/reincisol.V4(7)735-749

- Serrano, E., & Torres, L. (2019). *Softwares educativos para el desarrollo de las sesiones de enseñanza en los docentes del área de Ciencias Sociales del nivel secundario turno tarde de la I.E.MX. Fortunato Luciano Herrera Garmendia.* Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, Cusco. Recuperado el 03 de febrero de 2024, de Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco: <http://hdl.handle.net/20.500.12918/4596>
- Soto-Rodríguez, E., Quispe-Mamani, F., Duran-Llaro, K., & Jeri-Carrasco, S. (2023). Google for Education en el aprendizaje significativo de los estudiantes de educación superior. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*, 8(2), 269 - 287. Obtenido de <https://n9.cl/8ebx1>
- Suárez, J., Chuquimarca, R., Moreira, N., Madrid, A., Topa, I., & Guamán, G. (2025). Tecnología Educativa y Procesos Neurocognitivos: Evaluación del Rol de la Gamificación en la Adquisición del Lenguaje. *Vitalia Revista Científica y Académica*, 6(1), 1752 - 1775. doi:10.61368/r.s.d.h.v6i1.560
- Tello, E. (2023). Estrategias comunicativas en los programas de radio para fortalecer la competencia se comunica oralmente en su lengua materna. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinaria*, 7(2), 2852 - 2870. doi:10.37811/cl_rcm.v7i2.5526
- Terán, M., Naranjo, D., Maliza, W., & Bonilla, J. (2024). Gamificación como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza del idioma inglés en el bachillerato general unificado. *Uniandes Episteme*, 11(2), 189-202. Obtenido de <https://n9.cl/6itvw>
- Tusa, F. (2022). Aprendizajes significativos en Educación Inicial: una revisión de literatura. *Revista Escuela, Familia y Comunidad*, 1(1), 11 - 24. Obtenido de <https://n9.cl/pf2ta>
- Urbina, R., & Palacios, J. (2025). Programa B-LEARNING en el aprendizaje significativo en estudiantes del curso de matemática-I, de la facultad de ciencias administrativas en una

- universidad nacional de Lima-2023. *Revista de climatología*, 25, 84-101.
doi:10.59427/rcli/2025/v25cs.83-101
- Utos, U. (2024). Actitud hacia Wordwall en estudiantes de secundaria, Chupaca- Perú-2022. *Llimpi*, 4(2), 37-43. Obtenido de <https://n9.cl/qxfcl>
- Valero, V., Paricoto, R., & Carrilazo, D. (2023). Wordwall como recurso didáctico para mejorar la competencia lectora en niños peruanos. *Revista de investigación en comunicación y desarrollo*, 14(1), 27-40. doi:10.33595/2226-1478.14.1.806
- Vásquez-Vásquez, A., Zuloaga-Cachay, J., Díaz-Paredes, M., Lau-Hoyos, E., Chayán-Coloma, A., & Tineo-Huancas, R. (2023). Aplicación del Flipped Classroom para el logro del aprendizaje significativo. *Revista Internacional De Humanidades*, 21(1), 83–95. Obtenido de <https://historicoeagora.net/revHUMAN/article/view/5034>
- Vazquez, A. (2021). *Aplicación del Modelo Flipped Classroom para el logro de Aprendizaje Significativo en los estudiantes de la experiencia curricular de Proyecto de Tesis de la Facultad de Ciencias Empresariales de la Universidad César Vallejo, filial Piura 2018*. Universidad Nacional Educación Enrique Gúzman y Valle Alma Mater del Magisterio Nacional, Lima. Obtenido de <https://repositorio.une.edu.pe/entities/publication/474f88fc-57ff-427f-b567-36f44e22596b>
- Vera, M., & Cardenas, M. (2027). Aplicaciones y dispositivos móviles como herramienta pedagógica para el proceso de enseñanza. *Revista Cognosis*, 7(3). Obtenido de <https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Cognosis/article/view/5116/5173>
- Zevallos, K. (2021). *Aplicación Quizizz en el desarrollo de las competencias evaluativas de los docentes de la Institución Educativa de aplicación Fortunato L. Herrera, 2020*. Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, Cusco. Recuperado el 03 de febrero

de 2024, de Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco:

<http://hdl.handle.net/20.500.12918/5943>

ANEXOS

Anexo 1: Matriz de Consistencia.....	105
Anexo 2: Constancia de aplicación.....	108
Anexo 3: Validación de expertos.....	109
Anexo 4: Evidencia fotográfica	113
Anexo 5: Instrumento aplicado.....	116
Anexo 6: Sesiones de aprendizaje.....	121
Anexo 7: Base de datos.....	185

Anexo 1: Matriz de Consistencia

TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN: WORDWALL COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA LOGRO DE APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS EN ESTUDIANTES DEL 2º GRADO NIVEL SECUNDARIO EN EL ÁREA DE COMUNICACIÓN DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA HUMBERTO LUNA - CUSCO 2024

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables y Subvariables	Indicadores	Metodología, técnicas e instrumentos
Problema General ¿De qué manera influye el uso de WordWall como estrategia didáctica en el logro de aprendizajes significativos en estudiantes del segundo grado nivel secundario de la Institución Educativa “Humberto Luna” - Cusco 2024 en el área de Comunicación?	Objetivo General: Explicar si el uso de WordWall como estrategia didáctica en el logro de aprendizajes significativos en estudiantes del segundo grado nivel secundario de la Institución Educativa “Humberto Luna” - Cusco 2024 en el área de Comunicación.	Hipótesis General: WordWall como estrategia didáctica influye significativamente en el logro de aprendizajes significativos en los estudiantes del segundo grado del nivel secundario de la Institución Educativa “Humberto Luna”-Cusco 2024 en el área de Comunicación. Hipótesis Específicas: 1. El WordWall como estrategia didáctica influye significativamente en el dominio a nivel conceptual de los aprendizajes significativos en el área de Comunicación.	Variable Independiente: WordWall	Material Visual - Uso de colores - Diseño de fondos - Uso de letras e imágenes - Claridad de los elementos - Tipografía - Integración de imágenes Material Lúdico - Empleo de juegos - Recreación didáctica - Reglas claras - Elemento de reto - Fomenta la participación - Variedad de actividades	Tipo de Investigación: Aplicada. Diseño de Investigación: Preexperimental con pre test y post test GE: Pre - experimental Donde: 0 ₁ : Pretest. 0 ₂ : Posttest. X: Manipulación de variable dependiente. Método: Preexperimental. Población y muestra - Población: Estudiantes del segundo grado nivel
Problemas Específicos:	Objetivos Específicos:	los aprendizajes significativos en el área de		Material Audiovisual - Uso de sonidos - Uso de narración	

1. ¿De qué manera el uso de WordWall como estrategia didáctica influye en el dominio a nivel conceptual de aprendizajes significativos en el área de Comunicación en estudiantes del segundo grado nivel secundario de la Institución Educativa “Humberto Luna” -Cusco 2024?	1. Determinar de qué manera el uso del aplicativo WordWall como estrategia didáctica influye en el dominio a nivel conceptual de aprendizajes significativos en el área de Comunicación en estudiantes del segundo grado nivel secundario de la Institución Educativa. “Humberto Luna” -Cusco 2024.	Comunicación de los estudiantes del segundo grado nivel secundario de la I.E. “Humberto Luna” - Cusco año 2024.	Variable Dependiente: Aprendizaje Significativo	- Uso de animaciones y videos - Efectos de sonido - Refuerzo de la memorización - Combinación de elementos Conceptual - Maneja conceptos y definiciones actualizados - Demuestra actualización permanente - Domina diversas estrategias para enseñar - Demuestra dominio científico de los temas a enseñar Procedimental - Utiliza diversas estrategias para enseñar - Maneja ritmos y estilos de aprendizaje. - Utiliza medios y materiales diversos para enseñar.
2. ¿De qué manera el uso del aplicativo WordWall como estrategia didáctica influye en el desarrollo actitudinal de aprendizajes significativos en el área de Comunicación en los	2. Analizar de qué manera el uso del aplicativo WordWall como estrategia didáctica influye en el desarrollo actitudinal de aprendizajes significativos en el área de Comunicación en el área de	2. El WordWall como estrategia didáctica influye significativamente en el desarrollo actitudinal de los aprendizajes significativos en el área de Comunicación en los estudiantes del 2º grado nivel secundario de la Institución Educativa “Humberto Luna” - Cusco 2024.		secundario de la I. E. Humberto Luna de Cusco Muestra: 2ºG nivel secundario de la I.E. Humberto Luna de Cusco Técnicas: Observación Los instrumentos: cuestionario - Elaboración. - Validación. - Aplicación. Técnicas de Procesamiento: Procesamiento de Datos: 1.Agrupar y estructurar los datos obtenidos en el trabajo de campo. 2.Definir las herramientas y programas estadísticos SPSS. 3.Obtener los resultados mediante ecuaciones gráficas y tablas en la descripción.

<p>estudiantes del 2º grado nivel secundario de la Institución Educativa “Humberto Luna” -Cusco 2024?</p>	<p>Comunicación en los estudiantes del 2º grado nivel secundario de la Institución Educativa “Humberto Luna” -Cusco año 2024.</p>	<p>estudiantes del segundo grado nivel secundario de la Institución Educativa “Humberto Luna” - Cusco año 2024</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Respeta los estilos de aprendizaje de los estudiantes. 	<p>Análisis de Datos: Uso del análisis cualitativo de datos (QDA).</p>
<p>3. ¿De qué manera el uso del aplicativo WordWall como estrategia didáctica influye en el desempeño a nivel procedural de aprendizajes significativos en el área de Comunicación en estudiantes del segundo grado nivel secundario de la Institución Educativa “Humberto Luna” -Cusco año 2024?</p>	<p>3. Describir de qué manera el uso del aplicativo WordWall como estrategia didáctica influye el desempeño a nivel procedural de aprendizajes significativos en el área de Comunicación en estudiantes del segundo grado nivel secundario de la Institución Educativa “Humberto Luna” -Cusco año 2024.</p>	<p>estudiantes del Actitudinal</p> <ul style="list-style-type: none"> - Demuestra permanentemente valores - Aplica en todo momento normas de convivencia - Respeta permanentemente los valores de los estudiantes. - Pondera las normas de convivencia dentro y fuera de la institución. 	<p>Interpretación de datos: Uso de la estadística descriptiva.</p>	

Anexo 2: Constancia de aplicación



EMBLEMÁTICA INSTITUCIÓN EDUCATIVA “HUMBERTO LUNA” “CON PLENITUD EN EL CORAZÓN DEL PUEBLO”

“AÑO DEL BICENTENARIO, DE LA CONSOLIDACIÓN DE NUESTRA INDEPENDENCIA, Y DE
LA CONMEMORACIÓN DE LAS HERÓICAS BATALLAS DE JUNÍN Y AYACUCHO”

EL QUE SUSCRIBE DIRECTOR DE LA EMBLEMÁTICA I.E.
“HUMBERTO LUNA” CUSCO:

MO. PEDRO APFATA ALA

CONSTANCIA DE APLICACIÓN DE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

Que, Ana Ruth Ayma Villagra, identificada con DNI: 76199054 con domicilio en A.P.V. Chinchero 1-C-6, San Benito como Elizabeth Paucar Yépez con DNI: 70418935 con domicilio es Huayracapuaco - Qosqohuarina Inte - B-4, interior 7; presentaron FUT el 27 de mayo, con expediente N° 884; ambas una vez aprobada se presentaron del 09 de julio al 20 de setiembre para realizar la aplicación de sesiones e instrumentos de su tema de investigación titulado: WORDWALL COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA LOGRO DE APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS EN ESTUDIANTES DEL 2º GRADO NIVEL SECUNDARIO EN EL ÁREA DE COMUNICACIÓN DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA HUMBERTO LUNA - CUSCO 2024; en el 2º grado, Sec. “G” nivel secundario, utilizando el aula de la sección, así como aula de innovación pedagógica de nuestra institución de forma profesional.

Se otorga la presente constancia para los fines que las interesadas consideren por conveniente.

Cusco, 26 de setiembre del 2024

Anexo 3: Validación de expertos



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL CUSCO
FACULTAD DE EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN SECUNDARIA
PROGRAMA ACADÉMICO DE LENGUA Y LITERATURA



FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

I.- DATOS GENERALES:

Título del trabajo de investigación:

WORDWALL COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA LOGRO DE APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS EN ESTUDIANTES DEL 2º GRADO NIVEL SECUNDARIA EN EL ÁREA DE COMUNICACIÓN DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA HUMBERTO LUNA - CUSCO 2024

Nombre del Instrumento para estudiantes: Pre test y Pos test del área de Comunicación

Investigadoras: Ana Ruth Ayma Villagra y Elizabeth Paucar Yepez

CRITERIO	INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0-20%	Regular 21-40%	Bueno 41-60%	Muy Bueno 61-80%	Excelente 81-100%
Forma	1.REDACCIÓN	Los indicadores e ítems están redactados considerando los elementos necesarios.				X	
	2.CLARIDAD	Está formulado con un lenguaje apropiado.				X	
	3.OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.				X	
Contenido	4.ACTUALIDAD	Es adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.				X	
	5.SUFICIENCIA	Los ítems son adecuados en cantidad y profundidad.				X	
	6.INTENCIONALIDAD	El instrumento mide en forma pertinente el comportamiento de las variables de investigación.				X	
Estructura	7.ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica entre todos los elementos básicos de la investigación.				X	
	8.CONSISTENCIA	Se basa en aspectos teóricos científicos de la investigación educativa.				X	
	9.COHERENCIA	Existe coherencia entre los ítems, indicadores, dimensiones y variables				X	
	10.METODOLOGÍA	La estrategia de investigación responde al propósito del diagnóstico.				X	

II. LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:

PROMEDIO: 80 %

Procede su aplicación

Debe corregirse


Firma
Dr.: 
DNI: Dr. Edwards Jesús Aguirre Espinoza
DOCENTE UNIVERSITARIO (PRI)
ORCID 0000-0002-5514-6707
Teléfono:



FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

I.- DATOS GENERALES:

Título del trabajo de investigación:

WORDWALL COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA LOGRO DE APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS EN ESTUDIANTES DEL 2º GRADO NIVEL SECUNDARIA EN EL ÁREA DE COMUNICACIÓN DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA HUMBERTO LUNA - CUSCO 2024

Nombre del instrumento para estudiantes: Pre-test y Post-test del área de Comunicación

Investigadoras: Ana Ruth Aymar Villagra y Elizabeth Paucar Yepes

CRITERIO	INDICADORES	ESTERIO	Deficiente 40%	Bastante 50-60%	Bueno 61-80%	Muy Bueno 81-100%	Sobresaliente 100%
Formal	1. REDACCION	Los instrumentos se presentan bien redactados, concordantes con el formato y criterios.				X	
	2. CLARIDAD	Los instrumentos son bien explicados y sencillos.				X	
	3. OBJETIVIDAD	Los instrumentos son condicioneables.				X	
Contenido	4. ACTUALIDAD	El contenido es relevante en la actualidad y la investigación.				X	
	5. SUFICIENCIA	Los temas son relevantes en cantidad y profundidad.				X	
	6. INTENCIONALIDAD	El instrumento mantiene bien establecido el comportamiento de las variables en investigación.				X	
Estructura	7. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica entre todos los instrumentos básicos de la investigación.				X	
	8. CONSISTENCIA	Se basa en aspectos teóricos sólidos del área de investigación resumida.				X	
	9. COHERENCIA	Existe coherencia entre los instrumentos indicadores, direcciones y variables.				X	
	10. METODOLOGÍA	La estrategia de investigación responde al modelo del magisterio.				X	

II. LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:

PROMEDIO: 80%

Procede su aprobación

Debe corregirse

Firma _____
Dr. Luis Antonio Mendoza Alvarado
DNI: 23935809
Teléfono: 965-354-203



FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

I.- DATOS GENERALES:

Título del trabajo de investigación:

WORDWALL COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA LOGRO DE APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS EN ESTUDIANTES DEL 2º GRADO NIVEL SECUNDARIA EN EL ÁREA DE COMUNICACIÓN DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA HUMBERTO LUNA - CUSCO 2024

Nombre del instrumento para estudiantes: Pre test y Pos test del área de Comunicación

Investigadoras: Ana Ruth Ayma Villagra y Elizabeth Paucar Yepez

CRITERIO	INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0-20%	Regular 21-40%	Bueno 41-60%	Muy Bueno 61-80%	Excelente 81-100%
Forma	1.REBACCIÓN	Los indicadores e ítems están redactados considerando los elementos necesarios.				X	
	2.CLARIDAD	Está formulado con un lenguaje apropiado.				X	
	3.OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.				X	
Contenido	4.ACTUALIDAD	Es adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.				X	
	5.SUFICIENCIA	Los ítems son adecuados en cantidad y profundidad.				X	
	6.INTENCIONALIDAD	El instrumento mide en forma pertinente el comportamiento de las variables de investigación.				X	
Estructura	7.ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica entre todos los elementos básicos de la investigación.				X	
	8.CONSISTENCIA	Se basa en aspectos teóricos científicos de la investigación educativa.				X	
	9.COHERENCIA	Existe coherencia entre los ítems, indicadores, dimensiones y variables.				X	
	10.METODOLOGÍA	La estrategia de investigación responde al propósito del diagnóstico.				X	

II. LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:

PROMEDIO: 80 %

Procede su aplicación

Debe corregirse

Firma

Dr. Humberto Luna

DNI: 3362962

Teléfono: 9271067085



EJICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

Título del trabajo de investigación:

WORDWALL COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA LOGRO DE APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS EN ESTUDIANTES DEL 2º GRADO NIVEL SECUNDARIO EN EL ÁREA DE COMUNICACIÓN DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA HUMBERTO LUNA - CUSCO 2024

Nombre del instrumento: Pre y Pos test del área de Comunicación

Investigadoras: Ana Ruth Ayma Villagra y Elizabeth Paucar Yepez

CRITERIO	INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0-20%	Regular 21-40%	Bueno 41-60%	Muy Bueno 61-80%	Excelente 81-100%
Forma	1. REDACCIÓN	Los indicadores e ítems están redactados considerando los elementos necesarios.					✓
	2. CLARIDAD	Está formulado con un lenguaje apropiado.					✓
	3. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.					✓
Contenido	4. ACTUALIDAD	Es adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.					✓
	5. SUFICIENCIA	Los ítems son adecuados en cantidad y profundidad.					✓
	6. INTENCIONALIDAD	El instrumento mide en forma pertinente el comportamiento de las variables de investigación.					✓
Estructura	7. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica entre todos los elementos básicos de la investigación.					✓
	8. CONSISTENCIA	Se basa en aspectos teóricos científicos de la investigación educativa.					✓
	9. COHERENCIA	Existe coherencia entre los ítems, indicadores, dimensiones y variables.					✓
	10. METODOLOGÍA	La estrategia de investigación responde al propósito del diagnóstico.					✓

II. LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:

Procede su aplicación

Debe corregirse

PROMEDIO: 90 %

UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO AYAO DEL CUSCO

FACULTAD DE EDUCACIÓN

.....Dra. Mitzy Del Pozo Aedo.....

.....Dra. Mitzy Del Pozo Aedo.....

Firma

Dra.: Mitzy Del Pozo Aedo

DNI: 24.001882

Teléfono: 9843 90010

Anexo 4: Evidencia fotográfica

Foto 1



Descripción: Estudiantes del segundo grado "G" desarrollando el Pretest de manera individual en el aula.

Foto 2



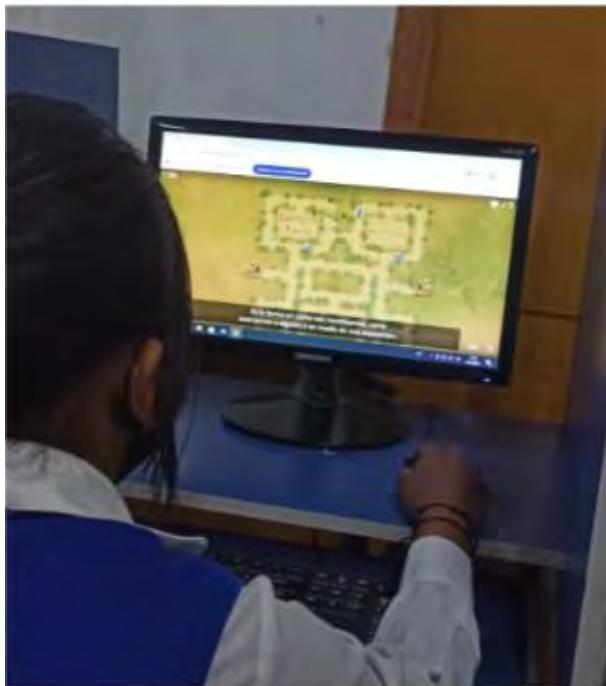
Descripción: Uso de la plantilla interactiva "Rueda" de WordWall para motivar y amenizar la sesión de aprendizaje la participación en clase.

Foto 3



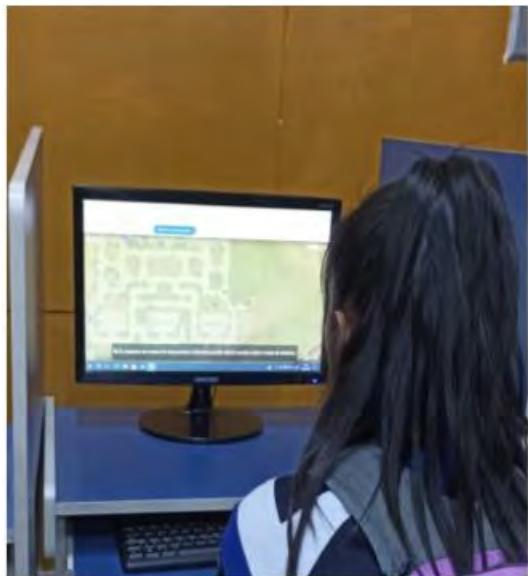
Descripción: Aplicación de plantilla "Pares y parejas" de WordWall utilizados durante la sesión.

Foto 4



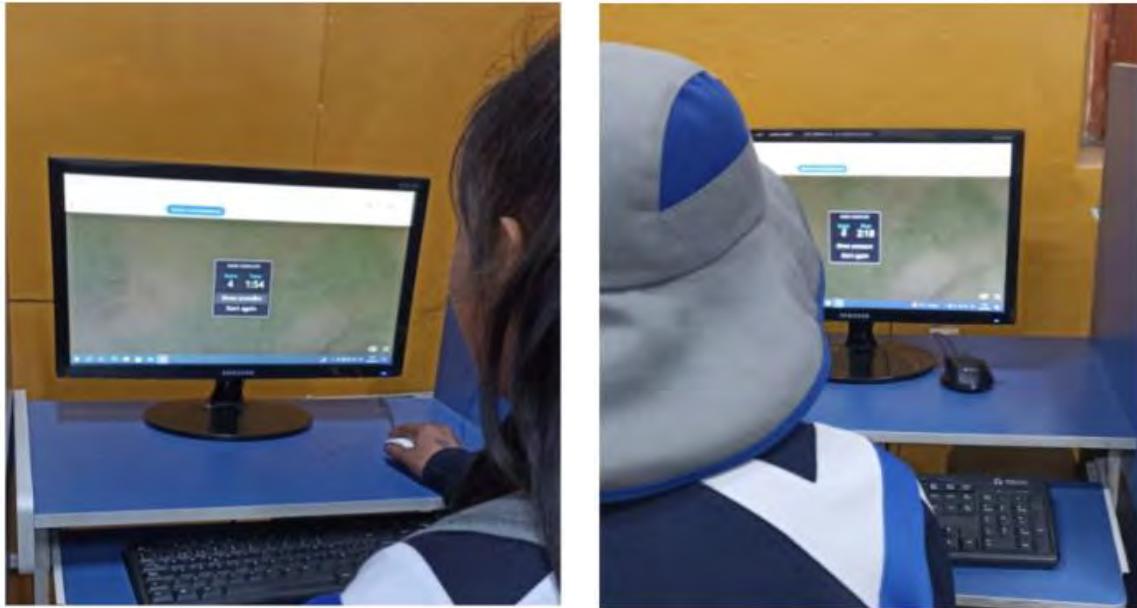
Descripción: Estudiante interactuando con la interfaz de juego (tipo mapa o recorrido) de la actividad en la plataforma WordWall..

Foto 5



Descripción: Vista posterior de una estudiante realizando el cuestionario gamificado en el monitor de la sala de innovación.

Foto 6 y 7



Descripción: Estudiantes observando su puntuación tras la evaluación digital.

Anexo 5: Instrumento aplicado

FICHA DE EVALUACIÓN INTEGRAL DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

Empleado para medir el dominio de conceptos, lo actitudinal y procedimental de los estudiantes en el área de Comunicación, antes y después de la intervención del aplicativo WordWall.

I. Información del estudiante

- **Institución Educativa:** E.I.E. "Humberto Luna"
- **Grado y Sección:** 2º "G"
- **Tipo de Evaluación:**

Pre-test () Post-test ()

II. Instrucciones

A. Conceptual:

Muestre al alumno el material indicado en cada punto, realice la pregunta y califique su respuesta con 0 o 1. Al final de la encuesta toma en cuenta la siguiente escala para el total de puntos.

En Inicio (EI)	En Proceso (EP)	Logro Esperado (LE)	Logro destacado (LD)
C (0-10)	B (11-13)	A (14-17)	AD (18-20)

1. Saberes Previos

Pregunta: ¿Por qué es importante evaluar cuánto sabes de un tema antes de que empecemos las clases?

El estudiante reconoce la importancia de sus saberes previos

- a) SI (1)
- b) NO (0)

2. Uso de WordWall

Muestras la pantalla de la computadora con el juego "Abre Cajas".

Pregunta: "Al usar este juego en la computadora, ¿cómo te ayuda a participar más en clase comparado con un dictado normal?".

El estudiante comprende la estrategia de gamificación

- a) SI (1)
- b) NO (0)

3. Los Adjetivos

Muestras la pantalla de la computadora con el juego "Atrapa topos".

Pregunta: "Identifica el adjetivo y explica por qué".

El estudiante identifica el adjetivo

- a) SI (1)
- b) NO (0)

4. Grados del Adjetivo

La frase: "*El clima de Cusco es pésimo*".

Pregunta: "¿Cuál es el grado del adjetivo se usa aquí?".

El estudiante identifica el grado del adjetivo

- a) SI (1)
- b) NO (0)

5. El Punto y Coma

La frase: "*Ella es amable sin embargo no me gusta su actitud*".

Pregunta: "¿En qué lugar pondrías el punto y coma para que la oración se lea correctamente?".

El estudiante evalúa el uso de signos de puntuación

- a) SI (1)
- b) NO (0)

5. Punto aparte

La frase: "Los ríos son las venas de la selva guardan muchos secretos. Los antiguos cuentan leyendas sobre los espíritus que viven en el agua."

Pregunta: "Entre estas dos frases falta un punto aparte. ¿Dónde lo pondrías para separar la descripción de los ríos?"

El estudiante reconoce el punto aparte.

- a) SI (1)
- b) NO (0)

7. Reglas de B y V

La lista: *Objeto, bagon, viceversa*.

Pregunta: "¿Cuál de estas palabras está mal escrita y cuál es la regla que no se cumplió?".

El estudiante identifica y explica porque la palabra está mal escrita.

- a) SI (1)
- b) NO (0)

8. Juego de Letras

El juego "Anagrama" de WordWall con letras desordenadas.

Pregunta: "Al ordenar la palabra “obvio” en el juego, ¿cómo supiste si iba con B o con V?".

El estudiante aplica la ortografía en entornos lúdicos

- a) SI (1)
- b) NO (0)

9. Planificar el Relato

El cuadro de planificación (¿Qué? ¿Para quién? ¿Para qué?).

Pregunta: "¿Por qué es importante llenar una planificación antes de escribir tu leyenda?".

El estudiante sustenta de manera entendible la importancia de un planificador textual.

- a) SI (1)
- b) NO (0)

10. El Tema Central

El texto: "El patrimonio cultural es la herencia propia del pasado de una comunidad, mantenida hasta la actualidad y transmitida a las generaciones presentes. Las entidades que identifican y clasifican determinados bienes como relevantes para la cultura de un pueblo velan por su salvaguardia."

Pregunta: "Después de leer estas líneas sobre el patrimonio: ¿De qué trata el texto principalmente?"

El estudiante identifica la idea principal o tema.

- a) SI (1)
- b) NO (0)

11. El Subtema

Fragmentos de la lectura "El espíritu del agua":

Párrafo 1: "El espíritu del agua es el guardián de los ríos en la selva. Él se encarga de que las cochas siempre tengan vida y que los peces nunca falten para alimentar a los pueblos."

Párrafo 2: "Para pedirle permiso al espíritu, los pescadores deben realizar una ofrenda de tabaco antes de entrar al río. Si no respetan esta tradición, el guardiante se molesta y oculta la pesca entre la corriente."

Pregunta: "Si el tema general de todo el texto es el espíritu del agua, ¿Cuál es el subtema del segundo párrafo?"

El estudiante identifica el subtema.

- a) SI (1)
- b) NO (0)

12. El Primer Borrador

El primer borrador del relato legendario que el estudiante escribió en su cuaderno.

Pregunta: "¿Qué palabra o frase de conexión usaste para que se entienda tu texto?"

El estudiante identifica y explica el uso de conectores temporales o lógicos que une las dos partes de su narración.

- a) SI (1)
- b) NO (0)

13. Reglas de C, S y Z

En las palabras: *Pes, Juez, Lápís, cerpiente, cervisio.*

Pregunta: "¿Cuál de las palabras está bien escrita?"

El estudiante reconoce la palabra bien escrita

- a) SI (1)
- b) NO (0)

14. El Laberinto de Ortografía

El juego de WordWall con la frase: "*La consiensiia es la mejor juea*".

Pregunta: ¿Qué palabras están mal escritas en este juego y cómo las corregirías tú?

El estudiante identifica los errores en la frase.

- a) SI (1)
- b) NO (0)

15. Revisión del Texto

El estudiante tiene frente a sí sus dos escritos: la primera versión (borrador) y la segunda versión (corregida) de su relato legendario.

Pregunta: "Compara tu primer borrador con esta nueva versión ¿Qué mejora le hiciste a tu texto?".

El estudiante identifica errores ortográficos previos y explica las correcciones que hizo.

- a) SI (1)
- b) NO (0)

16. Elementos Narrativos

Se revisa la versión final del relato legendario.

Pregunta: "En tu relato legendario: ¿Qué elementos narrativos utilizaste?".

El estudiante sustenta elementos narrativos de su texto.

- a) SI (1)
- b) NO (0)

17. Gestos y Movimientos (Sesión 17)

Se utiliza la plantilla de WordWall "Ruleta"

Pregunta: "¿Cuáles son las características del lenguaje kinestésico y no verbal?

El estudiante reconoce las características del lenguaje kinestésico y no verbal.

- a) SI (1)
- b) NO (0)

18. Escuchar y Aprender

Recuerdas el video del mimo en clase.

Pregunta: "¿Qué emociones expresó el artista sin usar palabras, solo con sus movimientos?".

El estudiante identifica e interpreta de mensajes orales y visuales.

- a) SI (1)
- b) NO (0)

19. El Parafraseo (Sesión 19)

La frase: "*La tecnología renueva las ideas y motiva a los estudiantes*".

Pregunta: "Dime esa misma idea con tus propias palabras".

El estudiante realiza un buen parafraseo.

- a) SI (1)
- b) NO (0)

20. Organizadores Visuales (Sesión 21)

Se utiliza la plantilla "Abre cajas", con preguntas como.

Pregunta: "¿Qué características básicas tienen todos los organizadores visuales?

El estudiante identifica características básicas de los organizadores visuales.

- a) SI (1)
- b) NO (0)

Total, de puntos: _____

B. Procedimental:

En base a las preguntas realizadas anteriormente marque con una "X" la casilla que mejor describa la **frecuencia** con la que el estudiante observado realiza o demuestra cada acción.

Escala	1 = Nunca	2 = Casi nunca	3 = A veces	4 = Casi siempre	5 = Siempre
--------	-----------	----------------	-------------	------------------	-------------

	1	2	3	4	5
Utiliza los recursos de WordWall (mover letras, abrir cajas) y organizadores para resolver las preguntas planteadas.					
Adapta su ritmo de respuesta y esfuerzo según la dificultad de la regla ortográfica o signo de puntuación evaluado.					
Emplea correctamente los pasos para parafrasear, planificar y revisar sus textos según lo solicitado en el examen.					
Utiliza recursos no verbales (gestos, movimientos) de forma coordinada al realizar la narración oral solicitada.					

C. Actitudinal

En base a las preguntas realizadas anteriormente marque con una "X" la casilla que mejor describa la **frecuencia** con la que el estudiante observado realiza o demuestra cada acción.

Escala	1 = Nunca	2 = Casi nunca	3 = A veces	4 = Casi siempre	5 = Siempre
--------	-----------	----------------	-------------	------------------	-------------

	1	2	3	4	5
Demuestra sinceridad en sus respuestas, reconociendo sus aciertos y errores durante la interacción con la docente.					
Escucha con atención las indicaciones de la docente y espera su turno de participación sin interrumpir.					
Muestra disposición y compromiso al realizar cada uno de los retos planteados en la evaluación.					
Acepta las correcciones y sugerencias brindadas durante la revisión de su primer y segundo borrador.					

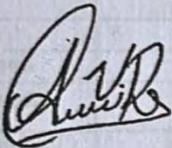
Anexo 6: Sesiones de aprendizaje

	<small>UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL CUSCO FACULTAD DE EDUCACIÓN ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN SECUNDARIA PROGRAMA ACADÉMICO DE LENGUA Y LITERATURA</small>																																		
E. I. E. HUMBERTO LUNA																																			
SESIÓN DE APRENDIZAJE NRO. 01 – SECUNDARIA																																			
I. DATOS INFORMATIVOS																																			
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 15%;">GRE</td> <td>Cusco</td> <td style="width: 15%;">UGEL</td> <td>Cusco</td> <td style="width: 15%;">INSTITUCIÓN EDUCATIVA</td> <td>E.I.E. "Humberto Luna"</td> </tr> <tr> <td>GRADO</td> <td>2°</td> <td>SECCIÓN (ES)</td> <td>G</td> <td>CICLO</td> <td>VI</td> </tr> <tr> <td>ÁREA CURRICULAR</td> <td colspan="5">Comunicación</td> </tr> <tr> <td>DOCENTE</td> <td colspan="5">Ayma Villagra Ana Ruth y Paucar Yepez Elizabeth</td> </tr> <tr> <td>DURACION</td> <td>40 min.</td> <td>FECHA</td> <td colspan="3">09 de julio</td> </tr> </table>						GRE	Cusco	UGEL	Cusco	INSTITUCIÓN EDUCATIVA	E.I.E. "Humberto Luna"	GRADO	2°	SECCIÓN (ES)	G	CICLO	VI	ÁREA CURRICULAR	Comunicación					DOCENTE	Ayma Villagra Ana Ruth y Paucar Yepez Elizabeth					DURACION	40 min.	FECHA	09 de julio		
GRE	Cusco	UGEL	Cusco	INSTITUCIÓN EDUCATIVA	E.I.E. "Humberto Luna"																														
GRADO	2°	SECCIÓN (ES)	G	CICLO	VI																														
ÁREA CURRICULAR	Comunicación																																		
DOCENTE	Ayma Villagra Ana Ruth y Paucar Yepez Elizabeth																																		
DURACION	40 min.	FECHA	09 de julio																																
II. TÍTULO DE LA SESIÓN																																			
RESOLUCIÓN DE UN CUESTIONARIO - PRETEST																																			
III. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN:																																			
PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE: "Evaluar el conocimiento previo de los estudiantes (Pretest)"				EVALUACIÓN																															
COMPETENCIAS/ CAPACIDADES		APRENDIZAJES REGIONALES CLAVE		PRODUCTO	INSTRUMENTO																														
LEE DIVERSOS TIPOS DE TEXTO EN SU LENGUA MATERNA		Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto Opina sobre el contenido, la organización textual y la intención del autor sobre los efectos del texto.		Cuestionario de Pretest	Lista decotejo																														
				ENFOQUE TRANSVERSAL / VALOR																															
				Intercultural																															
IV. SECUENCIA DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE																																			
PRIMERA HORA																																			
MOMENTOS	ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS			MATERIALES Y RECURSOS	TIEMPO																														
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> Saludo inicial. Se recuerdan los acuerdos de convivencia. Se les realiza las diferentes preguntas: ¿Conoces sobre un Pretest? ¿Cuál crees que sea la función de realizar un Pretest?, los estudiantes responden mediante lluvia de ideas guiada. 			<ul style="list-style-type: none"> Humanos Cuaderno de comunicación 	10 min.																														
	<ul style="list-style-type: none"> Planteamos la interrogante: ¿Qué estrategias de estudio has utilizado para prepararte para los temas del examen, y cómo crees que te han ayudado a comprender mejor el material? <p>Se anuncia el propósito de la sesión: ““Evaluar el conocimiento previo de los estudiantes por medio de un Pretest”</p>																																		

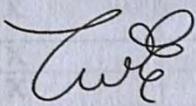
DESARR OLLO	<ul style="list-style-type: none"> • PLANIFICA Se realiza una clase expositiva sobre la prueba del Pretest para guiar la enseñanza y reforzar los conceptos según sus necesidades. Los estudiantes dialogan al respecto compartiendo inquietudes y comentarios. • TEXTUALIZA Para afianzar más y fomentar su carácter crítico se les brinda la evaluación para que puedan resolverlo. Al realizar la evaluación del Pretest se demuestren sus conocimientos previos de los estudiantes. • REVISIÓN Al finalizar el cuestionario se les indica que no se preocupen por la nota que obtengan. Que se utilizará el aplicativo WordWall y cuáles son sus funciones a partir de esta sesión. 	<ul style="list-style-type: none"> • Humanos • Cuestionario de Pretest • Pizarra • Plumones 	25 min
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • Se procede con la metacognición preguntando: ¿Cómo te sentiste al realizar un Pretest? ¿Qué pasos siguieron para la realización del Pretest? ¿En qué situaciones de la vida diaria se podría aplicar los Pretest? • Las docentes se despiden de los estudiantes agradeciéndoles por su empeño y sugiriendo ser mejores cada día. 	<ul style="list-style-type: none"> • Humanos 	5 min.



Mag. Katia Milagros Cáceres Pérez



Bach. Ana Ruth Ayma Villagra



Bach. Elizabeth Paucar Yepez

V. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Listas de cotejo

Apellidos y Nombres	Competencia: ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTO EN SULENGUA MATERNA					
	CRITERIO DE EVALUACIÓN					
	Identifica información explícita, relevante y los detalles de textos determinados con la finalidad de conocer los conocimientos previos.	Explica el tema, los subtemas y el propósito comunicativo del cuestionario con la finalidad de elaborar un análisis de sus conocimientos	identificar los puntos clave que cada pregunta aborda y los detalles necesarios para evaluar el nivel de conocimiento previo del encuestado.			
	NO	SI	NO	SI	NO	SI
1 APAZA AYMA EDU DANIEL	X		X		X	
2 ARIAS HANCCO FLOR MARIA		X		X		X
3 ATAULLUCO HERMOZA JOSÉ MANUEL	X		X			X
4 BAZORDA LLACTA RUTH MERY		X		X	X	
5 CABANA CHOQUEHUAYTA JHON ALEXANDER	X			X	X	
6 CASTILLO HANCCO RODRIGO		X		X		X
7 CASTILLO MICHE NEGLIDA		X		X		X
8 CASTILLO TORRES FRANK MILDÉR	X		X			X
9 CHECCA CONZA SAUL	X		X		X	
10 CHUNCA FLORES CINTHYA		X		X		X
11 GONZALES HUARI DAYANA PAOLA		X		X		X
12 GONZALES REYES LARICSA		X		X		X
13 LUNA LOAIZA REYNA FLOR		X		X		X
14 MELENDEZ QUISPE YHAMIL LEYDER		X		X		X
15 MENDOZA MEZA ESTHER ELIANA		X		X		X
16 QUENTA QUISPE DAVID ALEXANDER		X		X	X	
17 QUISPE GALICIA YANIRA		X		X	X	
18 QUISPE HUARCAYA RODWAR ITALO		X		X	X	
19 SALDIVAR HUAMANAGUILAS MILAGROS ANDREA		X		X		X
20 TICONA DELGADO CANDY ZADITH		X		X		X
21 TISNADO LOPEZ BRISA FRANCISCA	X		X		X	
22 TRUJILLO ARCEGA YAMILAETH KAORI		X		X		X
23 TUPAYACHI FUENTES ESTEFANI		X		X		X
24 YANA NINA JHEAN CARLOS		X		X	X	
25 YAURI MEJIA APU DEIVID		X		X	X	
26 YSUIZA KOEKUI DARLI TERESITA	X		X		X	



E. I. E. HUMBERTO LUNA

I. SESIÓN DE APRENDIZAJE NRO. 02 – SECUNDARIA DATOS INFORMATIVOS

GRE	Cusco	UGEL	Cusco	INSTITUCIÓN EDUCATIVA	E.I.E. "Humberto Luna"
GRADO	2°	SECCIÓN (ES)	G	CICLO	VI
ÁREA CURRICULAR	Comunicación				
DOCENTE	Ayma Villagra Ana Ruth y Paucar Yepez Elizabeth				
DURACIÓN	70 min.	FECHA	11 de julio		

II. TÍTULO DE LA SESIÓN

CONOCEMOS SOBRE EL WORDWALL

III. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE: "Conocemos y exploramos las funcionalidades del WordWall"		EVALUACIÓN		
COMPETENCIAS/ CAPACIDADES	APRENDIZAJES REGIONALES CLAVE	PRODUCTO	INSTRUMENTO	
ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTO EN SU LENGUA MATERNA	Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente.	Evaluá de manera permanente el uso del aplicativo y determina si se ajusta a la situación comunicativa para determinar la eficacia del recurso utilizado.	Cuestionario sobre el uso del WordWall	Lista decotejo
ENFOQUE TRANSVERSAL / VALOR				
Intercultural				

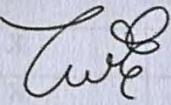
IV. SECUENCIA DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	MATERIALES Y RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Saludo inicial. • Se recuerdan los acuerdos de convivencia. • Se les realiza las diferentes preguntas: ¿Qué sabes sobre el aplicativo WordWall? ¿Cuáles son las funciones que tiene el WordWall? ¿Escuchaste hablar sobre el WordWall? los estudiantes responden mediante lluvia de ideas guiada, de no haber voluntarios se emplea la ruleta de participación del WordWall. 	<ul style="list-style-type: none"> • Humanos • Cuaderno de comunicación 	15 min.
	<ul style="list-style-type: none"> • Planteamos la interrogante: ¿Cómo puede el uso del aplicativo WordWall en el aula mejorar la participación y el aprendizaje interactivo de los estudiantes mediante las actividades que posee? <p>Se anuncia el propósito de la sesión: "Conocemos y exploramos las funcionalidades de WordWall"</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pizarra • Plumones 	

DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • PLANIFICA Se realiza una clase expositiva sobre qué es WordWall, cómo funciona y sus posibilidades. Destacar que es una plataforma que permite crear actividades educativas interactivas, como crucigramas, juegos de preguntas, ruedas de palabras, entre otros. Los estudiantes dialogan al respecto compartiendo inquietudes y comentarios. • TEXTUALIZA Se realizará una presentación para crear actividades educativas interactivas que pueden ayudar a los estudiantes a repasar conceptos de manera dinámica y divertida. Se les enseña a los estudiantes a acceder a la plataforma y cómo crear una cuenta para explorar las actividades. Para afianzar más y fomentar su carácter crítico se les brinda proyecta la actividad "Abre cajas" para que puedan resolverlo. • REVISIÓN Al finalizar la actividad se les indica cuáles serán las actividades que se realizarán con el aplicativo WordWall y que se aplicara esta herramienta en futuras actividades de enseñanza. 	<ul style="list-style-type: none"> • Estudiantes • Cuestionario "Abre cajas" • Pizarra • Plumones • Proyector • Acceso de internet 	45 min
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • Se procede con la metacognición preguntando: ¿Qué nuevo tema se aprendió en la sesión hoy? ¿Qué pasos siguieron para la resolución del WordWall? ¿En qué situaciones de la vida diaria se podría aplicar lo aprendido en la presente sesión? • Las docentes se despiden de los estudiantes agradeciéndoles por su empeño y sugiriendo ser mejores cada día. 	<ul style="list-style-type: none"> • Estudiantes 	10 min.


Mag. Katherin Milagros Cáceres Pérez


Bach. Ana Ruth Ayma Villagra


Bach. Elizabeth Paucar Yepez

V.

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Listas de cotejo

Apellidos y Nombres	Competencia: ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTO EN SULENGUA MATERNA					
	CRITERIO DE EVALUACIÓN					
	Utilizar correctamente las funcionalidades de la herramienta para estructurar el contenido relevante para el propósito del ejercicio.	Explica el tema, los el propósito comunicativo de las funcionalidades del WordWall con la finalidad de realizar correctamente las actividades.	La respuesta muestra un nivel más alto de comprensión mediante la aplicación de conceptos a situaciones concretas.			
	NO	SI	NO	SI	NO	SI
1 APAZA AYMA EDU DANIEL	X		X		X	
2 ARIAS HANCCO FLOR MARIA		X		X		X
3 ATAULLUCO HERMOZA JOSÉ MANUEL	X		X			X
4 BAZORDA LLACTA RUTH MERY		X		X	X	
5 CABANA CHOQUEHUAYTA JHON ALEXANDER	X			X	X	
6 CASTILLO HANCCO RODRIGO		X		X		X
7 CASTILLO MICHE NELIDA		X		X		X
8 CASTILLO TORRES FRANK MILDEN	X		X			X
9 CHECCA CONZA SAUL	X		X		X	
10 CHUNCA FLORES CINTHYA		X		X		X
11 GONZALES HUARI DAYANA PAOLA		X		X		X
12 GONZALES REYES LARICSA		X		X		X
13 LUNA LOAIZA REYNA FLOR		X		X		X
14 MELENDEZ QUISPE YHAMIL LEYDER		X		X		X
15 MENDOZA MEZA ESTHER ELIANA	X			X		X
16 QUENTA QUISPE DAVID ALEXANDER		X		X	X	
17 QUISPE GALICIA YANIRA		X		X	X	
18 QUISPE HUARCAYA RODWAR ITALO		X		X	X	
19 SALDIVAR HUAMANAGUILAS MILAGROS ANDREA		X		X		X
20 TICONA DELGADO CANDY ZADITH		X		X		X
21 TISNADO LOPEZ BRISA FRANCISCA	X		X		X	
22 TRUJILLO ARCEGA YAMILAETH KAORI		X		X		X
23 TUPAYACHI FUENTES ESTEFANI		X		X		X
24 YANA NINA JHEAN CARLOS		X		X	X	
25 YAURI MEJIA APU DEIVID		X		X	X	
26 YSUIZA KOJEKUI DARLI TERESITA	X		X		X	



E. I. E. HUMBERTO LUNA
SESIÓN DE APRENDIZAJE NRO. 03 - SECUNDARIA

I. DATOS INFORMATIVOS

GRE	Cusco	UGEL	Cusco	INSTITUCIÓN EDUCATIVA	E.I.E. "Humberto Luna"
GRADO	2°	SECCIÓN (ES)	G	CICLO	VI
ÁREA CURRICULAR	Comunicación				
DOCENTE	Ayma Villagra Ana Ruth y Paucar Yepez Elizabeth				
DURACIÓN	70 min.	FECHA	12 de julio		

II. TÍTULO DE LA SESIÓN

IDENTIFICAMOS Y UTILIZAMOS ADJETIVOS

III. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

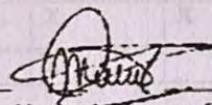
PROPOSITOS DE APRENDIZAJE: "Identificar los usos del adjetivo para aplicarlos en los textos que escribe."

COMPETENCIAS/ CAPACIDADES		APRENDIZAJES REGIONALES CLAVE	EVALUACIÓN	
			PRODUCTO	INSTRUMENTO
ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTO EN SU LENGUA MATERNA	Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente.	Utiliza de manera precisa sustantivos, adjetivos, signos de puntuación y reglas ortográficas para contribuir al sentido de su texto.	Realización de un cuestionario de WordWall	Lista de cotejo
ENFOQUE TRANSVERSAL / VALOR				
Intercultural				

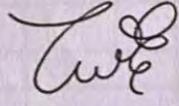
IV. SECUENCIA DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	MATERIALES Y RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<p>Saludo inicial.</p> <p>Se recuerdan los acuerdos de convivencia.</p> <p>Los estudiantes observan los objetos que la docente va mostrando y mencionan tres características o cualidades para cada uno (adjetivos).</p> <p>Dialogan acerca de la actividad y descubren la importancia de reconocer las cualidades o características de todo lo que nos rodea</p> <p>Planteamos la interrogante: ¿Cómo se llama la palabra que menciona las cualidades de todas las cosas? ¿Cuántas clases de adjetivo recuerdas? ¿Qué pasaría en el mundo si las personas no usáramos adjetivos de ninguna manera?</p> <p>Se anuncia el propósito de la sesión: "Identificar los usos del adjetivo para aplicarlos en los textos que escribe"</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Humanos • Diapositivas • Cuaderno de comunicación • WordWall • Pizarra • Plumones 	15 min.

DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • PLANIFICACIÓN Se realiza una clase expositiva sobre los grados de adjetivos proyectados y se resuelve las interrogantes de los estudiantes. Los estudiantes dialogan al respecto compartiendo inquietudes y comentarios. • TEXTUALIZACIÓN Se proyecta un cuestionario "Atrapa topos" en WordWall de los grados del adjetivo para calificar su grado de comprensión del tema. Para afianzar más y fomentar su carácter crítico se les da como actividad: Realizar oraciones con los diferentes tipos de grados del adjetivo (positivo, comparativo y superlativo). • REVISIÓN Se pide un voluntario que permita proyectar las oraciones. Reto: Los estudiantes podrán identificar y utilizar correctamente los grados de adjetivos en su comunicación escrita y oral, mostrando una mejora en su capacidad para describir y comparar efectivamente. 	<ul style="list-style-type: none"> Humanos Cuaderno de comunicación Cuestionario WordWall Pizarra Plumones Atrapa Topos Proyector 	45 min
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> Se elige un voluntario utilizando el juego de concurso de WordWall para oralizar su trabajo y junto a las docentes se detectan aspectos que requieren retroalimentación. Se procede con la metacognición preguntando: ¿Qué nuevo aprendizaje obtuviste en la sesión hoy? ¿Qué pasos siguieron para construir su aprendizaje? ¿En qué situaciones de la vida diaria se podría aplicar lo aprendido en la presente sesión? Las docentes se despiden de los estudiantes agradeciéndoles por su empeño y sugiriendo ser mejores cada día. 	<ul style="list-style-type: none"> Humanos 	10 min.


Mag. Katia Milagros Cáceres Pérez

 Bach. Ana Ruth Ayma Villagra

 Bach. Elizabeth Paucar Yépez

V. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Listas de cotejo

Competencia: ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTO EN SULENGUA MATERNA

Apellidos y Nombres	CRITERIO DE EVALUACIÓN					
	Utilizar correctamente las funcionalidades de la herramienta para estructurar el contenido relevante para el propósito del ejercicio.		Identifica respuestas en los WordWall cuestionarios sobre el adjetivo.		Evalúa su capacidad para aprovechar las herramientas disponibles dentro de la plataforma para mejorar su aprendizaje y participación en actividades educativas.	
	NO	SI	NO	SI	NO	SI
1 APAZA AYMA EDU DANIEL	X		X		X	
2 ARIAS HANCCO FLOR MARIA		X		X		X
3 ATAULLUCO HERMOZA JOSÉ MANUEL	X		X			X
4 BAZORDA LLACTA RUTH MERY		X		X	X	
5 CABANA CHOQUEHUAYTA JHON ALEXANDER	X			X		X
6 CASTILLO HANCCO RODRIGO		X		X		X
7 CASTILLO MICHE NELIDA		X		X		X
8 CASTILLO TORRES FRANK MILDEN	X		X			X
9 CHECCA CONZA SAUL	X		X		X	
10 CHUNCA FLORES CINTHYA		X		X		X
11 GONZALES HUARI DAYANA PAOLA		X		X		X
12 GONZALES REYES LARICSA		X		X		X
13 LUNA LOAIZA REYNA FLOR		X	X			X
14 MELENDEZ QUISPE YHAMIL LEYDER		X	X			X
15 MENDOZA MEZA ESTHER ELIANA		X		X		X
16 QUENTA QUISPE DAVID ALEXANDER	X			X	X	
17 QUISPE GALICIA YANIRA	X			X	X	
18 QUISPE HUARCAYA RODWAR ITALO		X		X	X	
19 SALDIVAR HUAMANAGUILAS MILAGROS ANDREA		X		X		X
20 TICONA DELGADO CANDY ZADITH		X		X		X
21 TISNADO LOPEZ BRISA FRANCISCA	X		X		X	
22 TRUJILLO ARCEGA YAMILAETH KAORI		X		X		X
23 TUPAYACHI FUENTES ESTEFANI		X		X		X
24 YANA NINA JHEAN CARLOS		X		X	X	
25 YAURI MEJIA APU DEIVID	X			X	X	
26 YSUIZA KOJEKUI DARLI TERESITA	X		X		X	



E. I. E. HUMBERTO LUNA

SESIÓN DE APRENDIZAJE NRO. 04 – SECUNDARIA

I. DATOS INFORMATIVOS

GRE	Cusco	UGEL	Cusco	INSTITUCIÓN EDUCATIVA	E.I.E. "Humberto Luna"
GRADO	2°	SECCIÓN (ES)	G	CICLO	VI
ÁREA CURRICULAR	Comunicación				
DOCENTE	Ayma Villagra Ana Ruth y Paucar Yepez Elizabeth				
DURACIÓN	40 min	FECHA	16 de Julio		

II. TÍTULO DE LA SESIÓN

RECURSOS ORTOGRÁFICOS Y GRAMATICALES (Punto y punto y coma)

III. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:		EVALUACIÓN	
Reconocer y utilizar correctamente el punto y el punto y coma en sus escritos			
COMPETENCIAS/ CAPACIDADES	APRENDIZAJES REGIONALES CLAVE	PRODUCTO	INSTRUMENTO
LEE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA	Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente.	Utiliza de manera precisa los signos de puntuación (punto y punto y coma) y reglas ortográficas para contribuir al sentido de su texto.	Cuestionario WordWall ENFOQUE TRANSVERSAL / VALOR Intercultural/ Reconocimiento al valor de diversas identidades

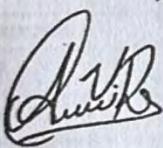
IV. SECUENCIA DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	MATERIALES Y RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Saludo inicial. • Nos dirigimos en orden al salón de cómputo de la institución. • Se recuerdan los acuerdos de convivencia. 	<ul style="list-style-type: none"> • Humanos • Cuaderno de 	10 min.

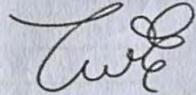
	<ul style="list-style-type: none"> Se les pregunta: ¿Por qué en la actualidad las personas tenemos problemas a la hora de escribir, en vuestro caso cuales son los signos de puntuación que confunden a la hora de escribir? Los estudiantes responden por medio de una lluvia de ideas Planteamos la interrogante: ¿Cómo crees que el uso adecuado del punto y del punto y coma puede afectarla claridad y el flujo de tus escritos? ¿Qué estrategias piensas usar para mejorar su utilización?, se responde mediante lluvia de ideas guiada. <p>Se recuerda el propósito de la sesión: Reconocer y utilizar correctamente el punto y el punto y coma en sus escritos</p>	<ul style="list-style-type: none"> comunicación Cuestionario wordwall Pizarra Plumones 	
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> PLANIFICACIÓN Se realizará la clase sobre el uso del punto los tipos y el punto y coma junto a las indagaciones de los estudiantes. Los estudiantes dialogan al respecto compartiendo inquietudes y comentarios. TEXTUALIZACIÓN Se aplica el cuestionario "Reordenar" en WordWall general para calificar su grado de comprensión del tema respecto a los avances realizados. Las docentes supervisan la actividad absolviendo cualquier duda de la misma. REVISIÓN Para afianzar más y fomentar su carácter crítico se pide un voluntario que comente sobre la actividad realizada incluyendo el aplicativo WordWall. De no haber voluntarios se utilizará "Cartas al azar" para elegir a un estudiante 	<ul style="list-style-type: none"> Humanos Cuaderno de comunicación Pizarra Plumones Reordenar Práctica calificada de WordWall Cartas al Azar 	25 min
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> Se procede con la metacognición preguntando: ¿Qué nuevo aprendizaje obtuviste en la sesión hoy? ¿Qué pasos siguieron para construir su aprendizaje? Como actividad para la casa se les pide realizar un repaso del avance y escribirla en base a los temas trabajados Las docentes se despiden de los estudiantes agradeciéndoles por su empeño y sugiriendo ser mejores cada día. 	<ul style="list-style-type: none"> Humanos 	5 min.



Mag. Kattia Milagros Cáceres Pérez



Bach. Ana Ruth Ayma Villagra



Bach. Elizabeth Paucar Yepez

V. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Listas de cotejo

Apellidos y Nombres	Competencia: LEE DIVERSOS TIPOS DE TEXTO EN SULENGUA MATERNA					
	CRITERIO DE EVALUACIÓN					
	Utilizar correctamente las funcionalidades del punto y punto y coma en el contenido del propósito comunicativo.	Identifica las respuestas correctas en los cuestionarios WordWall sobre el sobre el punto y punto y coma.	Aprovecha la herramienta para mejorar su aprendizaje y participación en actividades educativas.			
	NO	SI	NO	SI	NO	SI
1 APAZA AYMA EDU DANIEL	X		X		X	
2 ARIAS HANCC FLOR MARIA		X		X		X
3 ATAULLUCO HERMOZA JOSÉ MANUEL	X		X			X
4 BAZORDA LLACTA RUTH MERY		X		X	X	
5 CABANA CHOQUEHUAYTA JHON ALEXANDER	X			X	X	
6 CASTILLO HANCC RODRIGO		X		X		X
7 CASTILLO MICHE NELIDA		X		X		X
8 CASTILLO TORRES FRANK MILDEN	X		X			X
9 CHECCA CONZA SAUL	X		X		X	
10 CHUNCA FLORES CINTHYA		X		X		X
11 GONZALES HUARI DAYANA PAOLA		X		X		X
12 GONZALES REYES LARICSA		X		X		X
13 LUNA LOAIZA REYNA FLOR	X		X			X
14 MELENDEZ QUISPE YHAMIL LEYDER	X		X			X
15 MENDOZA MEZA ESTHER ELIANA		X		X		X
16 QUENTA QUISPE DAVID ALEXANDER	X			X	X	
17 QUISPE GALICIA YANIRA	X		X		X	
18 QUISPE HUARCAYA RODWAR ITALO		X	X		X	
19 SALDIVAR HUAMAGUILAS MILAGROS ANDREA		X		X		X
20 TICONA DELGADO CANDY ZADITH		X		X		X
21 TISNADO LOPEZ BRISA FRANCISCA	X		X		X	
22 TRUJILLO ARCEGA YAMILETH KAORI		X		X		X
23 TUPAYACHI FUENTES ESTEFANI		X		X		X
24 YANA NINA JHEAN CARLOS		X		X	X	
25 YAURI MEJIA APU DEIVID	X		X		X	
26 YSUIZA KOJEKUI DARLI TERESITA	X		X		X	



E. I. E. HUMBERTO LUNA
SESIÓN DE APRENDIZAJE NRO. 05 – SECUNDARIA

I. DATOS INFORMATIVOS

GRE	Cusco	UGEL	Cusco	INSTITUCIÓN EDUCATIVA	E.I.E. "Humberto Luna"
GRADO	2°	SECCIÓN (ES)	G	CICLO	VI
ÁREA CURRICULAR	Comunicación				
DOCENTE	Ayma Villagra Ana Ruth y Paucar Yepez Elizabeth				
DURACIÓN	70 min	FECHA	18 de Julio		

II. TÍTULO DE LA SESIÓN

RECURSOS ORTOGRÁFICOS Y GRAMATICALES (Punto y punto y coma)

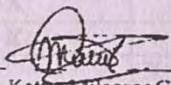
III. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE: Reconocer y utilizar correctamente el punto y el punto y coma en sus escritos		EVALUACIÓN	
COMPETENCIAS/ CAPACIDADES	APRENDIZAJES REGIONALES CLAVE	PRODUCTO	INSTRUMENTO
LEE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA	Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente.	Texto correctamente reconocido con los recursos ortográficos y gramaticales	Lista de cotejo
ENFOQUE TRANSVERSAL / VALOR			Intercultural/ Reconocimiento al valor de diversas identidades

IV. SECUENCIA DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	MATERIALES Y RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Saludo inicial. • Se recuerdan los acuerdos de convivencia. 	<ul style="list-style-type: none"> • Humanos • Cuaderno de 	15 min.

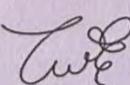
	<ul style="list-style-type: none"> Se les pregunta: ¿Cuál fue el tema que estábamos viendo la anterior clase? ¿Cuándo se debía utilizar el punto y el punto y coma? Los estudiantes responden por medio de una lluvia de ideas y se implementa la ruleta de no haber participaciones? Planteamos la interrogante: ¿Crees que el uso adecuado del punto y del punto y coma afectar en la comprensión de los textos? ¿Qué estrategia usarías para mejora en tu redacción?, se responde mediante lluvia de ideas guiada. <p>Se recuerda el propósito de la sesión: Reconocer y utilizar correctamente el punto y el punto y coma en sus escritos</p>	<ul style="list-style-type: none"> comunicación Cuestionario wordwall Pizarra Plumones 	
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> PLANIFICACIÓN Se realizará la clase recordando sobre el uso del punto los tipos y el punto y coma junto a los estudiantes. Los estudiantes dialogan al respecto compartiendo inquietudes y comentarios. TEXTUALIZACIÓN Se aplica el cuestionario "Juego de concurso" en WordWall para calificar su grado de comprensión del tema respecto a los avances realizados. Las docentes supervisan la actividad absolviendo cualquier duda de la misma. REVISIÓN Para afianzar más y fomentar su carácter crítico se les da lectura: El espíritu de la madre selva y el espíritu del agua Pág.74 Reto de la lectura: Identificar los tipos de puntos y punto y coma que se encuentran en cada párrafo del texto y la redacción de oraciones. Finalizada la actividad se pide un voluntario que permita proyectar su trabajo, de no haber se emplea la ruleta WordWall para elegir uno. 	<ul style="list-style-type: none"> Humanos Texto escolar Cuaderno de comunicación Pizarra Plumones Reordenar Práctica calificada de WordWall – Juego de Concurso Fichas 	45 min
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> En base a las respuestas se realiza la retroalimentación, empleando las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Cómo crees que el uso correcto del punto y del punto y coma afecta la fluidez de tu texto al ser leído en voz alta? ✓ ¿Tuviste alguna dificultad al decidir cuándo usar un punto y cuándo usar un punto y coma en tu escritura? Se procede con la metacognición preguntando: ¿Qué nuevo aprendizaje obtuviste en la sesión hoy? ¿Qué pasos siguieron para construir su aprendizaje? 	<ul style="list-style-type: none"> Humanos 	10 min.



Mag. Kathia Milagros Cáceres Pérez



Bach. Ana Ruth Ayma Villagra



Bach. Elizabeth Paucar Yepez

V. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Listas de cotejo

Apellidos y Nombres	Competencia: LEE DIVERSOS TIPOS DE TEXTO EN SULENGUA MATERNA							
	CRITERIO DE EVALUACIÓN							
	Utiliza de manera precisa el punto y punto y coma para contribuir a darle sentido a su texto oral y ejemplos escritos.	Distingue las respuestas en los cuestionarios WordWall sobre la ubicación correcta del punto y punto y coma.	Aprovecha la herramienta para mejorar su aprendizaje y participación en actividades educativas.	NO	SI	NO	SI	NO
1 APAZA AYMA EDU DANIEL	X		X			X		
2 ARIAS HANCCO FLOR MARIA		X		X			X	
3 ATAULLUCO HERMOZA JOSÉ MANUEL	X		X				X	
4 BAZORDA LLACTA RUTH MERY		X		X	X	X		
5 CABANA CHOQUEHUAYTA JHON ALEXANDER	X			X	X			
6 CASTILLO HANCCO RODRIGO		X		X	X			
7 CASTILLO MICHE NELIDA		X		X			X	
8 CASTILLO TORRES FRANK MILDER	X		X				X	
9 CHECCA CONZA SAUL	X		X		X			
10 CHUNCA FLORES CINTHYA		X		X			X	
11 GONZALES HUARI DAYANA PAOLA		X		X			X	
12 GONZALES REYES LARICSA		X	X				X	
13 LUNA LOAIZA REYNA FLOR	X		X				X	
14 MELENDEZ QUISPE YHAMIL LEYDER	X		X				X	
15 MENDOZA MEZA ESTHER ELIANA		X		X			X	
16 QUENTA QUISPE DAVID ALEXANDER	X			X	X			
17 QUISPE GALICIA YANIRA	X		X				X	
18 QUISPE HUARCAYA RODWAR ITALO		X	X				X	
19 SALDIVAR HUAMANAGUILLAS MILAGROS ANDREA		X		X			X	
20 TICONA DELGADO CANDY ZADITH		X		X			X	
21 TISNADO LOPEZ BRISA FRANCISCA	X		X			X		
22 TRUJILLO ARCEGA YAMILTH KAORI		X		X			X	
23 TUPAYACHI FUENTES ESTEFANI		X		X			X	
24 YANA NINA JHEAN CARLOS		X		X	X			
25 YAURI MEJIA APU DEIVID	X		X			X		
26 YSUIZA KOJEKUI DARLI TERESITA	X		X			X		



E. I. E. HUMBERTO LUNA

SESIÓN DE APRENDIZAJE NRO. 06 – SECUNDARIA

I. DATOS INFORMATIVOS

GRE	Cusco	UGEL	Cusco	INSTITUCIÓN EDUCATIVA	E.I.E. "Humberto Luna"
GRADO	2°	SECCIÓN (ES)	G	CICLO	VI
ÁREA CURRICULAR	Comunicación				
DOCENTE	Ayma Villagra Ana Ruth y Paucar Yepez Elizabeth				
DURACIÓN	40 min.	FECHA	06 de agosto		

II. TÍTULO DE LA SESIÓN

NOS APROPIAMOS DE RECURSOS ORTOGRÁFICOS Y GRAMATICALES

III. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE: "Utilizamos de manera precisa las reglas del uso de la B y V"		EVALUACIÓN	
COMPETENCIAS/ CAPACIDADES	APRENDIZAJES REGIONALES CLAVE	PRODUCTO	INSTRUMENTO
ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTO EN SU LENGUA MATERNA	Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente.	Resumen sobre el uso de la B y V	Lista de cotejo
ENFOQUE TRANSVERSAL / VALOR			Intercultural/ Reconocimiento al valor de diversas identidades

IV. SECUENCIA DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	MATERIALES Y RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Saludo inicial. • Se supervisa la limpieza del salón. • Se recuerdan los acuerdos de convivencia. • Se les pregunta: ¿Por qué en la actualidad las personas tenemos problemas a la hora de escribir?, ¿En vuestro caso que letras confunden a la hora de escribir?, los estudiantes responden mediante lluvia de ideas guiada, de no haber voluntarios se emplea la ruleta de participación Wordwall. • Planteamos la interrogante: ¿Qué reglas del uso de la B y V averiguaron?, se responde mediante lluvia de ideas guiada. 	<ul style="list-style-type: none"> • Humanos • Cuaderno de comunicación • Fichas de trabajo • Plantillas WordWall • Pizarra • Plumones 	5 min.

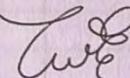
	<ul style="list-style-type: none"> Se recuerda el propósito de la sesión: "Utilizamos de manera precisa las reglas del uso de la B y V" Y se menciona el producto: resumen del uso de la B y V. 		
DESARROLLO	<p>PLANIFICA</p> <ul style="list-style-type: none"> Se realizará la clase presentando un texto con palabras mal escritas con las grafías B y V; junto a las indagaciones y participaciones de los estudiantes se identifica las palabras y se sustentan reglas de uso de las mismas. Se les entrega una ficha de apoyo y los estudiantes dialogan entre dos al respecto del tema compartiendo inquietudes y comentarios. <p>TEXTUALIZA</p> <ul style="list-style-type: none"> Se les pide ejemplificar en sus cuadernos un resumen en el que haya también 3 palabras que tengan que ver con las reglas trabajadas. <p>REVISA</p> <ul style="list-style-type: none"> Finalizada la actividad se pide una participación empleando la Ruleta Wordwall para elegir uno. Se emplea la participación como medio de mejora (de haber errores). Se proyecta un cuestionario WordWall (Tarjetas flash) con algunas palabras mal escritas con B y V. Reto: Identificar cuando se usa la grafía B y cuando la V en los ejemplos del WordWall. Se realiza retroalimentación constructiva de haber alguna inquietud por parte de los estudiantes. 	<ul style="list-style-type: none"> Humanos Cuaderno de comunicación Pizarra Plumones Ficha de apoyo 	30 min
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> Se procede con la metacognición preguntando: ¿Qué nuevo aprendizaje obtuviste en la sesión de hoy? ¿Qué pasos siguieron para construir su aprendizaje? ¿En qué situaciones de la vida diaria se podría aplicar lo aprendido en la presente sesión? Las docentes se despiden de los estudiantes agradeciéndoles por su esfuerzo y sugiriendo ser mejores cada día. 	<ul style="list-style-type: none"> Humanos 	5 min.



Mag. Kathia Milagros Cáceres Pérez



Bach. Ana Ruth Ayma Villagra



Bach. Elizabeth Paukar Yepez

V. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Lista de cotejo

Nº	Apellidos y Nombres	Competencia: ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTO EN SU LENGUA MATERNA					
		CRITERIO DE EVALUACIÓN					
		Utiliza de manera precisa reglas del uso de la B.		Utiliza de manera precisa reglas del uso de la V.		Identifica las palabras mal escritas en el cuestionario WordWall.	
		NO	SI	NO	SI	NO	SI
1	APAZA AYMA EDU DANIEL	X			X	X	
2	ARIAS HANCCO FLOR MARIA	X		X		X	
3	ATAULLUCO HERMOZA JOSÉ MANUEL		X		X		X
4	BAZORDA LLACTA RUTH MERY		X	X		X	
5	CABANA CHOQUEHUAYTA JHON ALEXANDER		X	X		X	
6	CASTILLO HANCCO RODRIGO	X		X		X	
7	CASTILLO MICHE NELIDA	X			X		X
8	CASTILLO TORRES FRANK MILDER	X		X		X	
9	CHECCA CONZA SAUL		X	X		X	
10	CHUNCA FLORES CINTHYA	X			X		X
11	GONZALES HUARI DAYANA PAOLA		X		X		X
12	GONZALES REYES LARICSA		X		X		X
13	LUNA LOAIZA REYNA FLOR	X			X		X
14	MELENDEZ QUISPE YHAMIL LEYDER		X		X		X
15	MENDOZA MEZA ESTHER ELIANA		X		X	X	
16	QUENTA QUISPE DAVID ALEXANDER		X		X		X
17	QUISPE GALICIA YANIRA	X		X		X	
18	QUISPE HUARCAYA RODWAR ITALO		X		X		X
19	SALDIVAR HUAMANAGUILAS MILAGROS ANDREA		X		X		X
20	TICONA DELGADO CANDY ZADITH		X	X			X
21	TISNADO LOPEZ BRISA FRANCISCA		X		X		X
22	TRUJILLO ARCEGA YAMILTH KAORI		X		X		X
23	TUPAYACHI FUENTES ESTEFANI		X	X		X	
24	YANA NINA JHEAN CARLOS		X	X		X	
25	YAURI MEJIA APU DEIVID	X			X		X
26	YSUIZA KOJEKUI DARLI TERESITA	X		X		X	



E. I. E. HUMBERTO LUNA

SESIÓN DE APRENDIZAJE NRO.07- SECUNDARIA

I. DATOS INFORMATIVOS

GRE	Cusco	UGEL	Cusco	INSTITUCIÓN EDUCATIVA	E.I.E. "Humberto Luna"
GRADO	2°	SECCIÓN (ES)	G	CICLO	VI
ÁREA CURRICULAR	Comunicación				
DOCENTE	Ayma Villagra Ana Ruth y Paucar Yepez Elizabeth				
DURACIÓN	70 min.	FECHA	08 de agosto		

II. TÍTULO DE LA SESIÓN:

EL JUEGO DE LAS LETRAS: USOS DE LA B Y V

III. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE: "Identificamos lo que aprendimos sobre el uso de la B y V en un texto de nuestro libro del área"		EVALUACIÓN	
COMPETENCIAS/ CAPACIDADES	APRENDIZAJES REGIONALES CLAVE	PRODUCTO	INSTRUMENTO
ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTO EN SU LENGUA MATERNA	Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.	Utiliza de manera precisa reglas del uso de la b y v para contribuir con el sentido de su relato legionario.	Cuestionario Wordwall de uso de la B y V
ENFOQUE TRANSVERSAL / VALOR			Intercultural/ Reconocimiento al valor de diversas identidades

IV. SECUENCIA DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	MATERIALES Y RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Saludo inicial. • Se recuerdan los acuerdos de convivencia. • Se utiliza la plantilla WordWall "Anagrama" donde se plantea indicar si a la palabra se le debe poner b o v en el espacio restante; en base a la misma se pregunta: ¿Por qué algunas veces cometemos errores al escribir la V y B en ciertas palabras?, los estudiantes responden mediante lluvia de ideas guiada, de no haber participaciones se emplea la ruleta de participación WordWall. • Planteamos la interrogante: ¿Qué regla del uso de la B serviría para corregir la palabra que está escrita?, 	<ul style="list-style-type: none"> • Humanos • Pizarra • Plumones • Plantilla WordWall "Anagrama" • Ruleta Wordwall 	10 min.

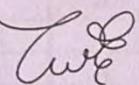
	<p>se responde mediante lluvia de ideas guiada y de no haber participaciones se emplea la ruleta Wordwall.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se recuerda el propósito: “Identificamos lo que aprendimos sobre el uso de la B y V en un texto de nuestro libro del área” • Y se menciona el producto de la sesión: Cuestionario Wordwall de la lectura. 		
DESARR OLLO	<p>PLANIFICACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se realiza una retroalimentación del tema utilizando una lectura de su texto escolar pág. 32 en ella deberán responder las preguntas además de identificar palabras con B y V que tengan semejanza a las reglas trabajadas. <p>TEXTUALIZACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes realizan la actividad. • Las docentes supervisan que ellos realicen la misma. <p>REVISIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Finalizada se pide un voluntario que permita proyectar su trabajo y así obtener críticas constructivas; de no haber se emplea la ruleta Wordwall para elegir uno. Realizadas las sugerencias las docentes asocian las críticas como fortaleza para que los estudiantes mejoren sus respuestas. • Culminado el tiempo de corrección nos dirigimos a la sala de innovación y resolvemos el cuestionario Wordwall del tema. • Reto: Resolver el cuestionario Wordwall. 	<ul style="list-style-type: none"> • Humanos • Texto escolar • Cuaderno de comunicación • Ruleta Wordwall • Pizarra • Plumones • Práctica calificada de Wordwall • Cuestionario WordWall 	55 min.
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • Se procede con la metacognición preguntando: ¿Qué nuevo aprendizaje obtuviste en la sesión de hoy? ¿Qué pasos siguieron para construir su aprendizaje? ¿En qué situaciones de la vida diaria se podría aplicar lo aprendido en la presente sesión? • Las docentes se despiden de los estudiantes agradeciéndoles por su esfuerzo y sugiriéndoles ser mejores cada día. 	<ul style="list-style-type: none"> • Humanos 	5 min.



Mag. Katia Villagros Cáceres Pérez



Bach. Ana Ruth Ayma Villagra



Bach. Elizabeth Paucar Yepez

V. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Listas de cotejo

Nº	Apellidos y Nombres	Competencia: ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTO EN SU LENGUA MATERNA					
		CRITERIO DE EVALUACIÓN					
		Utiliza de manera precisa reglas del uso de la B.		Utiliza de manera precisa reglas del uso de la V.		Identifica las palabras mal escritas en el cuestionario WordWall.	
		NO	SI	NO	SI	NO	SI
1	APAZA AYMA EDU DANIEL	X			X	X	
2	ARIAS HANCCO FLOR MARIA	X		X		X	
3	ATAULLUCO HERMOZA JOSÉ MANUEL		X		X		X
4	BAZORDA LLACTA RUTH MERY		X	X		X	
5	CABANA CHOQUEHUAYTA JHON ALEXANDER		X	X		X	
6	CASTILLO HANCCO RODRIGO	X		X		X	
7	CASTILLO MICHE NELIDA	X			X		X
8	CASTILLO TORRES FRANK MILDER	X		X		X	
9	CHECCA CONZA SAUL		X	X		X	
10	CHUNCA FLORES CINTHYA	X			X		X
11	GONZALES HUARI DAYANA PAOLA		X		X		X
12	GONZALES REYES LARICSA		X		X		X
13	LUNA LOAIZA REYNA FLOR	X			X		X
14	MELENDEZ QUISPE YHAMIL LEYDER		X		X		X
15	MENDOZA MEZA ESTHER ELIANA		X		X		X
16	QUENTA QUISPE DAVID ALEXANDER		X		X		X
17	QUISPE GALICIA YANIRA		X		X		X
18	QUISPE HUARCAYA RODWAR ITALO		X		X		X
19	SALDIVAR HUAMANAGUILAS MILAGROS ANDREA		X		X		X
20	TICONA DELGADO CANDY ZADITH		X		X		X
21	TISNADO LOPEZ BRISA FRANCISCA		X		X		X
22	TRUJILLO ARCEGA YAMILETH KAORI		X		X		X
23	TUPAYACHI FUENTES ESTEFANI		X		X		X
24	YANA NINA JHEAN CARLOS		X	X			X
25	YAURI MEJIA APU DEIVID		X		X		X
26	YSUIZA KOJEKUI DARLI TERESITA		X		X		X



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL CUSCO
FACULTAD DE EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN SECUNDARIA
PROGRAMA ACADÉMICO DE LENGUA Y LITERATURA



E. I. E. HUMBERTO LUNA

SESIÓN DE APRENDIZAJE NRO. 08- SECUNDARIA

I. DATOS INFORMATIVOS

GRE	Cusco	UGEL	Cusco	INSTITUCIÓN EDUCATIVA	E.I.E. "Humberto Luna"
GRADO	2º	SECCIÓN (ES)	G	CICLO	VI
ÁREA CURRICULAR	Comunicación				
DOCENTE	Ayma Villagra Ana Ruth y Paucar Yepez Elizabeth				
DURACIÓN	70 minutos	FECHA	09 de agosto		

II. TÍTULO DE LA SESIÓN

EL ECO DE LAS PALABRAS: PLANIFICAMOS NUESTRO RELATO

III. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE: "Realizamos nuestro cuadro de planificación para hacer un relato legendario"		EVALUACIÓN	
COMPETENCIAS/ CAPACIDADES	APRENDIZAJES REGIONALES CLAVE	PRODUCTO	INSTRUMENTO
ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTO EN SU LENGUA MATERNA	Adecúa el texto a la situación comunicativa. Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito.	Utiliza de manera precisa reglas del uso de la b y v para contribuir con el sentido de su relato legendario.	Cuadro de planificación de relato legendario ENFOQUE TRANSVERSAL / VALOR Intercultural/ Reconocimiento al valor de diversas identidades
			Lista de cotejo

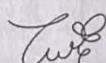
IV. SECUENCIA DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	MATERIALES Y RECURSOS	TIEMPO

INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Saludo inicial. • Se supervisa la higiene del salón. • Se recuerdan los acuerdos de convivencia. • Se narra un breve relato legendario y con este se plantea la siguiente pregunta: ¿Qué características tiene un relato legendario?, se responde mediante lluvia de ideas guiada y de no haber participaciones se emplea la ruleta Wordwall. • Se recuerda el propósito: “Realizamos nuestro cuadro de planificación para hacer un relato legendario” • Y se menciona el producto de la sesión: Planificación para relato legendario. 	<ul style="list-style-type: none"> • Humanos • Cuaderno de comunicación • Útiles escolares • Ruleta Wordwall • Ficha de apoyo 	10 min.
DESARROLLO	<p>PLANIFICA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se realizará la clase mediante preguntas de conflicto cognitivo referentes al relato legendario. Así mismo de haber dudas se realiza retroalimentación del tema. • Para el reto se les pide entregar un cuadro de planificación que deberán primero pegar y luego completar. • Reto: Completar el cuadro de planificación. <p>TEXTUALIZA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes revisan una a una las preguntas de forma crítica y creativa. • Las docentes supervisan que se cumpla la actividad absolviendo cualquier duda de la misma y supervisando el orden en el salón. <p>REVISA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Al finalizar la actividad se llama un voluntario utilizando la ruleta Wordwall para que comente sus respuestas. Los demás estudiantes prestarán atención y deberán hacer una pregunta o crítica constructiva en base a lo escuchado, al concluir se utiliza las participaciones como una oportunidad de mejora, se les da tiempo de corrección. 	<ul style="list-style-type: none"> • Humanos • Cuaderno de comunicación • Pizarra • Plumones • Útiles escolares • Ficha de apoyo • Ruleta Wordwall 	55 min.
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • Se procede con la metacognición preguntando: ¿Qué nuevo aprendizaje obtuviste en la sesión de hoy? ¿Qué pasos siguieron para construir su aprendizaje? ¿En qué situaciones de la vida diaria se podría aplicar lo aprendido en la presente sesión? • Responden la tabla de autoevaluación. • Las docentes se despiden de los estudiantes agradeciéndoles por su empeño y sugiriendo ser mejores cada día además como trabajo práctico deberán averiguar con el apoyo familiar algún relato legendario que nos puedan narrar en la siguiente sesión. 	<ul style="list-style-type: none"> • Humanos 	5 min.


Mag. Kathia Milagros Cáceres Pérez


Bach. Ana Ruth Ayma Villagra


Bach. Elizabeth Paucar Yépez

V. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Listas de cotejo

Nº	Apellidos y Nombres	Competencia: ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTO EN SU LENGUA MATERNA					
		CRITERIO DE EVALUACIÓN					
		Adecúa sus ideas para responder el cuadro de planificación.	Reflexiona sobre la importancia de completar y hacer planificaciones.	Utiliza su creatividad de manera adecuada.			
NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI
1	APAZA AYMA EDU DANIEL	X			X	X	
2	ARIAS HANCO FLOR MARIA		X	X		X	
3	ATAULLUCO HERMOZA JOSÉ MANUEL		X		X		X
4	BAZORDA LLACTA RUTH MERY		X	X		X	
5	CABANA CHOQUEHUAYTA JHON ALEXANDER		X	X		X	
6	CASTILLO HANCO RODRIGO	X		X		X	
7	CASTILLO MICHE NELIDA		X		X		X
8	CASTILLO TORRES FRANK MILDERT		X	X		X	
9	CHECCA CONZA SAUL		X	X		X	
10	CHUNCA FLORES CINTHYA	X			X		X
11	GONZALES HUARI DAYANA PAOLA		X		X		X
12	GONZALES REYES LARICSA		X		X		X
13	LUNA LOAIZA REYNA FLOR	X			X		X
14	MELENDEZ QUISPE YHAMIL LEYDER		X		X		X
15	MENDOZA MEZA ESTHER ELIANA		X		X		X
16	QUENTA QUISPE DAVID ALEXANDER		X		X		X
17	QUISPE GALICIA YANIRA	X			X		X
18	QUISPE HUARCAYA RODWAR ITALO		X		X		X
19	SALDIVAR HUAMANAGUILAS MILAGROS ANDREA		X		X		X
20	TICONA DELGADO CANDY ZADITH	X		X		X	
21	TISNADO LOPEZ BRISA FRANCISCA		X		X		X
22	TRUJILLO ARCEGA YAMILTH KAORI		X		X		X
23	TUPAYACHI FUENTES ESTEFANI		X	X		X	
24	YANA NINA JHEAN CARLOS		X	X			X
25	YAURI MEJIA APU DEIVID	X		X			X
26	YSUIZA KOJEKUI DARLI TERESITA		X	X			X



E. I. E. HUMBERTO LUNA

SESIÓN DE APRENDIZAJE NRO. 09 – SECUNDARIA

I. DATOS INFORMATIVOS

GRE	Cusco	UGEL	Cusco	INSTITUCIÓN EDUCATIVA	E.I.E. "Humberto Luna"
GRADO	2º	SECCIÓN (ES)	G	CICLO	VI
ÁREA CURRICULAR	Comunicación				
DOCENTE	Ayma Villagra Ana Ruth y Paucar Yepez Elizabeth				
DURACIÓN	40 min	FECHA	13 de agosto		

II. TÍTULO DE LA SESIÓN

RECONOCEMOS SOBRE EL TEMA Y SUBTEMA

III. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE: Aprendemos a identificar y analizar los temas y sub temas de los relatos

		EVALUACIÓN	
COMPETENCIAS/ CAPACIDADES	APRENDIZAJES REGIONALES CLAVE	PRODUCTO	INSTRUMENTO
LEE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA	Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente.	Identifica información explícita, relevante y complementaria seleccionando datos específicos de los textos cortos Explica el tema, los subtemas y el propósito comunicativo de las lecturas seleccionadas del Texto Escolar	Cuestionario de WordWall ENFOQUE TRANSVERSAL / VALOR Intercultural/ Reconocimiento al valor de diversas identidades
			Lista de cotejo
			Reconocimiento al valor de diversas identidades

IV. SECUENCIA DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	MATERIALES Y RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Saludo inicial. • Se supervisa la limpieza del salón. • Se recuerdan los acuerdos de convivencia. • Se les pregunta: ¿Por qué en la actualidad las personas tenemos problemas para reconocer el tema y subtema?, • ¿En vuestro caso que se les dificulta más reconocer el tema o subtema?, los estudiantes responden mediante lluvia 	<ul style="list-style-type: none"> • Humanos • de • comunicación 	10 min.

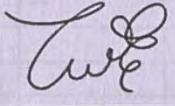
	<p>de ideas guiada, de no haber voluntarios se emplea la de participación por medio del "Abre la caja" WordWall.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Planteamos la interrogante: ¿Qué se debe tener en cuenta para reconocer el tema y subtema en los relatos? • Se recuerda el propósito de la sesión: Aprendemos a identificar y analizar los temas y sub temas de los relatos. <p>Y se menciona el producto: Cuestionario sobre el tema y subtema. "Cuestionario"</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Fichas de trabajo virtual • Pizarra • Plumones 	
DESARR OLLO	<p>PLANIFICA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se realizará la clase sobre el tema y subtema junto a las indagaciones y participaciones de los estudiantes. Los estudiantes dialogan entre dos al respecto del tema compartiendo inquietudes y comentarios. <p>TEXTUALIZA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se les pide exemplificar en sus cuadernos un resumen sobre el tema y resolver el cuestionario de WordWall reconociendo el tema y subtema. <p>REVISÁ</p> <ul style="list-style-type: none"> • Finalizada la actividad se pide un voluntario que permita realizar el trabajo, de no haber se emplea "Abre la caja" WordWall para elegir uno. • Reto: Identificar el tema y sub tema en relatos. <p>Se realiza retroalimentación constructiva de haber alguna inquietud por parte de los estudiantes.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Humanos • Cuaderno de comunicación • Pizarra • Plumones • Cañón 	25 min
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • En base a las respuestas se realiza la retroalimentación, empleando las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Tuviste alguna dificultad al reconocer el tema y subtema durante la actividad? • Se procede con la metacognición preguntando: ¿Qué nuevo aprendizaje obtuviste en la sesión hoy? ¿Qué pasos siguieron para construir su aprendizaje? 	<ul style="list-style-type: none"> • Humanos 	5 min.



Mag. Kattia Milagros Cáceres Pérez



Bach. Ana Ruth Ayma Villagra



Bach. Elizabeth Paucar Yepez

V. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Listas de cotejo

Apellidos y Nombres	Competencia: LEE DIVERSOS TIPOS DE TEXTO EN SULENGUA MATERNA					
	CRITERIO DE EVALUACIÓN					
	Identifica información explícita, relevante y complementaria seleccionando datos específicos de los textos cortos	Explica los conceptos del tema, los subtemas y el propósito comunicativo de las lecturas seleccionadas.	Identifica y comprende tanto el tema principal como los subtemas de un texto			
	NO	SI	NO	SI	NO	SI
1 APAZA AYMA EDU DANIEL	X		X		X	
2 ARIAS HANCO FLOR MARIA		X		X		X
3 ATAULLUCO HERMOZA JOSÉ MANUEL	X		X			X
4 BAZORDA LLACTA RUTH MERY		X		X	X	
5 CABANA CHOQUEHUAYTA JHON ALEXANDER	X			X	X	
6 CASTILLO HANCO RODRIGO		X		X	X	
7 CASTILLO MICHE NELIDA		X		X		X
8 CASTILLO TORRES FRANK MILDEN	X		X			X
9 CHECCA CONZA SAUL	X		X		X	
10 CHUNCA FLORES CINTHYA		X		X		X
11 GONZALES HUARI DAYANA PAOLA		X		X		X
12 GONZALES REYES LARICSA		X	X		X	
13 LUNA LOAIZA REYNA FLOR		X	X		X	
14 MELENDEZ QUISPE YHAMIL LEYDER		X	X			X
15 MENDOZA MEZA ESTHER ELIANA		X		X		X
16 QUENTA QUISPE DAVID ALEXANDER	X			X	X	
17 QUISPE GALICIA YANIRA	X		X			X
18 QUISPE HUARCAYA RODWAR ITALO		X	X			X
19 SALDIVAR HUAMANAGUILAS MILAGROS ANDREA		X		X		X
20 TICONA DELGADO CANDY ZADITH		X		X		X
21 TISNADO LOPEZ BRISA FRANCISCA	X		X		X	
22 TRUJILLO ARCEGA YAMILETH KAORI		X		X		X
23 TUPAYACHI FUENTES ESTEFANI		X	X			X
24 YANA NINA JHEAN CARLOS		X	X		X	
25 YAURI MEJIA APU DEIVID	X		X		X	
26 YSUIZA KOJEKUI DARLI TERESITA	X		X		X	



E. I. E. HUMBERTO LUNA

SESIÓN DE APRENDIZAJE NRO. 10 – SECUNDARIA

I. DATOS INFORMATIVOS

GRE	Cusco	UGEL	Cusco	INSTITUCIÓN EDUCATIVA	E.I.E. "Humberto Luna"
GRADO	2º	SECCIÓN (ES)	G	CICLO	VI
ÁREA CURRICULAR	Comunicación				
DOCENTE	Ayma Villagra Ana Ruth y Paucar Yepez Elizabeth				
DURACIÓN	70 min	FECHA	15 de agosto		

II. TÍTULO DE LA SESIÓN

RECONOCEMOS SOBRE EL TEMA Y SUBTEMA DEL TEXTO

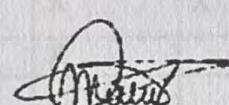
III. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

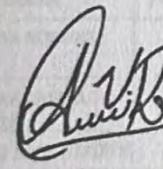
PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE: Aprendemos a identificar y analizar los temas y sub temas de los relatos		EVALUACIÓN	
COMPETENCIAS/ CAPACIDADES	APRENDIZAJES REGIONALES CLAVE	PRODUCTO	INSTRUMENTO
LEE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA	Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente.	Identifica información explícita, relevante y complementaria seleccionando datos específicos de los textos cortos Explica el tema, los subtemas y el propósito comunicativo de las lecturas seleccionadas del Texto Escolar	Cuestionario de WordWall ENFOQUE TRANSVERSAL / VALOR Intercultural/ Reconocimiento al valor de diversas identidades
			Lista de cotejo

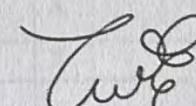
IV. SECUENCIA DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	MATERIALES Y RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Saludo inicial. • Nos dirigimos en orden al salón de cómputo de la institución. • Se recuerdan los acuerdos de convivencia. • Se les pregunta: ¿Qué pasaría en el mundo si desapareciera la costumbre de contar historias?, los estudiantes responden mediante lluvia de ideas guiada, de no haber voluntarios se emplea la ruleta de participación WordWall. • Planteamos la interrogante: ¿Qué es un relato legendario? 	<ul style="list-style-type: none"> • Humanos • Texto escolar • Cuaderno de • comunicación • Fichas de trabajo virtual • Pizarra • Plumones 	15 min.

	<ul style="list-style-type: none"> Se anuncia el propósito de la sesión: "Recordamos aspectos básicos como el tema y subtema de textos legendarios, uso de la b y v" 	<ul style="list-style-type: none"> 	
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> PLANIFICACIÓN Se realiza una clase expositiva sobre los elementos en un relato legendario, específicamente el punto, punto y coma, definición y características del relato legendario, tema y subtema. Los estudiantes dialogan al respecto compartiendo inquietudes y comentarios. TEXTUALIZACIÓN Se aplica un cuestionario WordWall general para calificar su grado de comprensión del tema. REVISIÓN Para afianzar más y fomentar su carácter crítico se les da lectura: El espíritu de la madre selva y el espíritu del agua Pág.74 Reto de la lectura: Identificar el tema, subtema e ideas principales por cada párrafo del texto. 	<ul style="list-style-type: none"> Humanos Texto escolar Cuaderno de comunicación Pizarra Plumones Cañón 	45 min
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> Se elige un voluntario utilizando la ruleta WordWall que oralice su descubrimiento y junto a las docentes se detectan aspectos que requieran retroalimentación. Se procede con la metacognición preguntando: ¿Qué nuevo aprendizaje obtuviste en la sesión hoy? ¿Qué pasos siguieron para construir su aprendizaje? ¿En qué situaciones de la vida diaria se podría aplicar lo aprendido en la presente sesión? Las docentes se despiden de los estudiantes agradeciéndoles por su esfuerzo y sugiriendo ser mejores cada día. 	<ul style="list-style-type: none"> Humanos 	5 min.


Mag. Katty Milagros Cáceres Pérez

 Bach. Ana Ruth Ayma Villagra

 Bach. Elizabeth Paucar Yepez

V. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Listas de cotejo

Apellidos y Nombres	Competencia: LEE DIVERSOS TIPOS DE TEXTO EN SULENGUA MATERNA					
	CRITERIO DE EVALUACIÓN					
	Identifica información explícita, relevante y complementaria seleccionando datos específicos de los textos cortos	Explica el tema, los subtemas y el propósito comunicativo de las lecturas seleccionadas del Texto Escolar	Identifica y comprende tanto el tema principal como los subtemas en el texto escolar			
	NO	SI	NO	SI	NO	SI
1 APAZA AYMA EDU DANIEL	X		X		X	
2 ARIAS HANCCO FLOR MARIA		X		X		X
3 ATAULLUCO HERMOZA JOSÉ MANUEL	X		X			X
4 BAZORDA LLACTA RUTH MERY		X		X		X
5 CABANA CHOQUEHUAYTA JHON ALEXANDER	X			X		X
6 CASTILLO HANCCO RODRIGO		X		X		X
7 CASTILLO MICHE NEGLIDA		X		X		X
8 CASTILLO TORRES FRANK MILDEN	X		X			X
9 CHECCA CONZA SAUL	X		X		X	
10 CHUNCA FLORES CINTHYA		X		X		X
11 GONZALES HUARI DAYANA PAOLA		X		X		X
12 GONZALES REYES LARICSA		X		X	X	
13 LUNA LOAIZA REYNA FLOR		X		X	X	
14 MELENDEZ QUISPE YHAMIL LEYDER		X	X			X
15 MENDOZA MEZA ESTHER ELIANA		X		X		X
16 QUENTA QUISPE DAVID ALEXANDER	X			X	X	
17 QUISPE GALICIA YANIRA	X		X			X
18 QUISPE HUARCAYA RODWAR ITALO		X	X			X
19 SALDIVAR HUAMANAGUILAS MILAGROS ANDREA		X		X		X
20 TICONA DELGADO CANDY ZADITH		X		X		X
21 TISNADO LOPEZ BRISA FRANCISCA	X		X		X	
22 TRUJILLO ARCEGA YAMILETH KAORI		X		X		X
23 TUPAYACHI FUENTES ESTEFANI		X		X		X
24 YANA NINA JHEAN CARLOS		X		X	X	
25 YAURI MEJIA APU DEIVID	X		X		X	
26 YSUIZA KOJEKUI DARLI TERESITA	X		X		X	



E. I. E. HUMBERTO LUNA

SESIÓN DE APRENDIZAJE NRO. 11 – SECUNDARIA

I. DATOS INFORMATIVOS

GRE	Cusco	UGEL	Cusco	INSTITUCIÓN EDUCATIVA	E.I.E. "Humberto Luna"
GRADO	2º	SECCIÓN (ES)	G	CICLO	VI
ÁREA CURRICULAR	Comunicación				
DOCENTE	Ayma Villagra Ana Ruth y Paucar Yepez Elizabeth				
DURACIÓN	70 min	FECHA	16 e agosto		

II. TÍTULO DE LA SESIÓN

REDACCIÓN DE NUESTRO RELATO LEGENDARIO

III. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE: Elaborar la 1º versión del relato legendario teniendo en cuenta las reglas y escribimos, mejorando nuestras habilidades de escritura

COMPETENCIAS/ CAPACIDADES	APRENDIZAJES REGIONALES CLAVE	EVALUACIÓN	
		PRODUCTO	INSTRUMENTO
ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA	Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente.	Identifica información explícita, relevante y complementaria seleccionando datos específicos de los textos cortos Explica el tema, los subtemas y el propósito comunicativo de las lecturas seleccionadas del Texto Escolar	Primera versión de relato legendario ENFOQUE TRANSVERSAL / VALOR Intercultural/ Reconocimiento al valor de diversas identidades
			Lista de cotejo

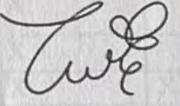
IV. SECUENCIA DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	MATERIALES Y RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Saludo inicial. • Se recuerdan los acuerdos de convivencia. • Se les pregunta: ¿Por qué en la actualidad las personas tenemos problemas a la hora de escribir, en vuestro caso en que ideas se confunden a la hora de escribir?, los estudiantes responden mediante lluvia. • Planteamos la interrogante: ¿Qué es importante tener en cuenta para la redacción de una primera versión?, se responde mediante lluvia de ideas guiada. • Se recuerda el propósito de la sesión: "Elaboraremos la 1º versión del relato legendario teniendo en cuenta las reglas y escribimos, mejorando nuestras habilidades" 	<ul style="list-style-type: none"> • Humanos • Cuaderno de comunicación • Fichas de trabajo virtual • Pizarra • Plumones 	15 min.

DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • PLANIFICACIÓN • Se proyecta la planificación del relato teniendo en cuenta el cuadro realizado la anterior clase de forma junta a las indagaciones de los estudiantes. Los estudiantes dialogan al respecto compartiendo inquietudes y comentarios. • TEXTUALIZACIÓN • Se indica a los estudiantes que empiecen a redactar la primera versión de sus relatos. Teniendo en cuenta las reglas del uso de la b, v y las recomendaciones con respecto al tema y subtema. • PLANIFICACIÓN • Se pide un voluntario que permita proyectar los primeros escritos de su relato. • Reto: Identificar en el tema y subtemas planteados en el cuadro de planificación y si las palabras agregadas por el compañero están bien escritas, sustentar respuesta. 	<ul style="list-style-type: none"> • Humanos • Cuaderno de comunicación • Pizarra • Plumones • Cañon 	45 min
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • Se elige un voluntario utilizando la ruleta WordWall que oralice su descubrimiento y junto a las docentes se detectan aspectos que requieren retroalimentación. • Se procede con la metacognición preguntando: ¿Qué nuevo aprendizaje obtuviste en la sesión hoy? ¿Qué pasos siguieron para construir su aprendizaje? ¿En qué situaciones de la vida diaria se podría aplicar lo aprendido en la presente sesión? • Como actividad para la casa se les pide recopilar una leyenda y escribirla en base a los temas trabajados en la semana y mandar la versión mediante foto. • Como tarea para vacaciones se les pide elaborar un video creativo en el que narren el relato legendario recopilado. • Las docentes se despiden de los estudiantes agradeciéndoles por su empeño y sugiriendo ser mejores cada día. 	<ul style="list-style-type: none"> • Humanos 	5 min.


Mag. Kattia Milagros Cáceres Pérez

 Bach. Ana Ruth Ayma Villagra

 Bach. Elizabeth Paucar Yepez

V. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Listas de cotejo

Apellidos y Nombres	Competencia: ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTO EN SULENGUA MATERNA					
	CRITERIO DE EVALUACIÓN					
	Identifica información explícita, relevante y complementaria de su planificación		Explica el tema, los subtemas y el propósito comunicativo del relato legendario		Identifica correctamente el uso de la B y V en su relato legendario	
	NO	SI	NO	SI	NO	SI
1 APAZA AYMA EDU DANIEL	X		X		X	
2 ARIAS HANCCO FLOR MARIA		X		X		X
3 ATAULLUCO HERMOZA JOSÉ MANUEL	X		X			X
4 BAZORDA LLACTA RUTH MERY		X		X		X
5 CABANA CHOQUEHUAYTA JHON ALEXANDER		X		X		X
6 CASTILLO HANCCO RODRIGO		X		X		X
7 CASTILLO MICHE NELIDA		X		X		X
8 CASTILLO TORRES FRANK MILDEN	X		X			X
9 CHECCA CONZA SAUL	X		X		X	
10 CHUNCA FLORES CINTHYA		X		X		X
11 GONZALES HUARI DAYANA PAOLA		X		X		X
12 GONZALES REYES LARICSA		X		X	X	
13 LUNA LOAIZA REYNA FLOR		X		X	X	
14 MELENDEZ QUISPE YHAMIL LEYDER		X		X		X
15 MENDOZA MEZA ESTHER ELIANA		X		X		X
16 QUENTA QUISPE DAVID ALEXANDER		X		X	X	
17 QUISPE GALICIA YANIRA		X		X		X
18 QUISPE HUARCAYA RODWAR ITALO		X		X		X
19 SALDIVAR HUAMANAGUILAS MILAGROS ANDREA		X		X		X
20 TICONA DELGADO CANDY ZADITH		X		X		X
21 TISNADO LOPEZ BRISA FRANCISCA	X		X		X	
22 TRUJILLO ARCEGA YAMILTHE KAORI		X		X		X
23 TUPAYACHI FUENTES ESTEFANI		X		X		X
24 YANA NINA JHEAN CARLOS		X		X	X	
25 YAURI MEJIA APU DEIVID		X		X	X	
26 YSUZA KOJEKUI DARLI TERESITA	X		X		X	



E. I. E. HUMBERTO LUNA

SESIÓN DE APRENDIZAJE NRO. 12 – SECUNDARIA

I. DATOS INFORMATIVOS

GRE	Cusco	UGEL	Cusco	INSTITUCIÓN EDUCATIVA	E.I.E. "Humberto Luna"
GRADO	2°	SECCIÓN (ES)	G	CICLO	VI
ÁREA CURRICULAR	Comunicación				
DOCENTE	Ayma Villagra Ana Ruth y Paucar Yepez Elizabeth				
DURACIÓN	40 min	FECHA			20 De agosto

II. TÍTULO DE LA SESIÓN

Uso de la C, S y Z

III. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

PROPOSITOS DE APRENDIZAJE: Recordamos reglas del uso de la C, S y Z, para luego responder cuestionarios WordWall sobre el tema.

COMPETENCIAS/ CAPACIDADES	APRENDIZAJES REGIONALES CLAVE	EVALUACIÓN	
		PRODUCTO	INSTRUMENTO
LEE DIVERSOS TIPOS DE TEXTO EN SU LENGUA MATERNA	Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada	Cuestionario de WordWall	Lista de cotejo
ENFOQUE TRANSVERSAL / VALOR			
Intercultural/ Reconocimiento al valor de diversas identidades			

IV. SECUENCIA DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	MATERIALES Y RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Saludo inicial. • Se recuerdan los acuerdos de convivencia. <p>Se les comenta sobre la actual posición en lectura y escritura de los estudiantes peruanos y se pregunta: ¿Por qué creen que nuestro país ha quedado en tan bajo lugar en lectura y escritura?, los estudiantes responden mediante lluvia de ideas guiada, de no haber voluntarios se emplea la ruleta de WordWall.</p> <p>Planteamos la interrogante: ¿Cuál fue la dificultad que tuvieron a la hora de escribir su relato?, se responde mediante lluvia de ideas guiada.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se recuerda el propósito de la sesión: "Recordamos reglas del uso de la C, S y Z, para luego responder cuestionarios WordWall sobre el tema." 	<ul style="list-style-type: none"> • Humanos • Cuaderno de • comunicación • Fichas de trabajo virtual • Pizarra • Plumones 	10 min.

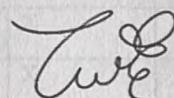
DESARR OLLO	<p>PLANIFICA</p> <ul style="list-style-type: none"> Se realizará la clase sobre el uso de la c, s, y z junto a las indagaciones y participaciones de los estudiantes. Los estudiantes dialogan entre dos al respecto del tema compartiendo inquietudes y comentarios. <p>TEXTUALIZA</p> <ul style="list-style-type: none"> Se les pide exemplificar en sus cuadernos un resumen en el que haya también 3 palabras que tengan que ver con cada una de las reglas trabajadas. <p>REVISA</p> <ul style="list-style-type: none"> Finalizada la actividad se pide un voluntario que permita proyectar su trabajo, de no haber se emplea el "Anagrama" WordWall para elegir uno. Reto: Identificar cuando se usa la grafía B y cuando la V. Se realiza retroalimentación constructiva de haber alguna inquietud por parte de los estudiantes. Reto: Reconocemos las reglas de las letras c, s y z. 	<ul style="list-style-type: none"> Humanos Cuaderno de comunicación Pizarra Plumones Cañon 	25 min
	<ul style="list-style-type: none"> Se procede con la metacognición preguntando: ¿Qué nuevo aprendizaje obtuviste en la sesión hoy? ¿Qué pasos siguieron para construir su aprendizaje? ¿En qué situaciones de la vida diaria se podría aplicar lo aprendido en la presente sesión? Las docentes se despiden de los estudiantes agradeciéndoles por su empeño y sugiriendo ser mejores cada día. 	<ul style="list-style-type: none"> Humanos 	5 min.
CIERRE			



Mag. Katia Milagros Cáceres Pérez



Bach. Ana Ruth Ayma Villagra



Bach. Elizabeth Paucar Yepez

V. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Listas de cotejo

Apellidos y Nombres	Competencia: ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTO EN SUEÑA MATERNA					
	CRITERIO DE EVALUACIÓN					
	NO	SI	NO	SI	NO	SI
1 APAZA AYMA EDU DANIEL	X		X		X	
2 ARIAS HANCCO FLOR MARIA		X		X		X
3 ATAULLUCO HERMOZA JOSÉ MANUEL	X		X		X	
4 BAZORDA LLACTA RUTH MERY		X		X		X
5 CABANA CHOQUEHUAYTA JHON ALEXANDER		X		X		X
6 CASTILLO HANCCO RODRIGO		X		X		X
7 CASTILLO MICHE NELIDA		X		X		X
8 CASTILLO TORRES FRANK MILDEN	X		X		X	
9 CHECCA CONZA SAUL	X		X		X	
10 CHUNCA FLORES CINTHYA		X		X		X
11 GONZALES HUARI DAYANA PAOLA		X		X		X
12 GONZALES REYES LARICSA		X		X		X
13 LUNA LOAIZA REYNA FLOR		X		X		X
14 MELENDEZ QUISPE YHAMIL LEYDER		X		X		X
15 MENDOZA MEZA ESTHER ELIANA		X		X		X
16 QUENTA QUISPE DAVID ALEXANDER		X		X		X
17 QUISPE GALICIA YANIRA		X		X		X
18 QUISPE HUARCAYA RODWAR ITALO		X		X		X
19 SALDIVAR HUAMANAGUILAS MILAGROS ANDREA		X		X		X
20 TICONA DELGADO CANDY ZADITH		X		X		X
21 TISNADO LOPEZ BRISA FRANCISCA	X		X		X	
22 TRUJILLO ARCEGA YAMILTH KAORI		X		X		X
23 TUPAYACHI FUENTES ESTEFANI		X		X		X
24 YANA NINA JHEAN CARLOS		X		X		X
25 YAURI MEJIA APU DEIVID		X		X		X
26 YSUZA KOJEKUI DARLI TERESITA	X		X		X	



E. I. E. HUMBERTO LUNA

SESIÓN DE APRENDIZAJE NRO. 13 – SECUNDARIA

I. DATOS INFORMATIVOS

GRE	Cusco	UGEL	Cusco	INSTITUCIÓN EDUCATIVA	E.I.E. "Humberto Luna"
GRADO	2°	SECCIÓN (ES)	G	CICLO	VI
ÁREA CURRICULAR	Comunicación				
DOCENTE	Ayma Villagra Ana Ruth y Paucar Yepez Elizabeth				
DURACIÓN	70 min	FECHA			21 de agosto

II. TÍTULO DE LA SESIÓN

Reconocemos el uso de la C, S y Z en textos

III. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE: Recordamos reglas del uso de la C, S y Z, para luego responder cuestionarios WordWall sobre el tema.

COMPETENCIAS/ CAPACIDADES	APRENDIZAJES REGIONALES CLAVE	EVALUACIÓN		
		PRODUCTO	INSTRUMENTO	
ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTO EN SU LENGUA MATERNA	Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada	Utiliza recursos gramaticales y ortográficos que contribuyan en la planificación del relato legendario. Escribe textos de forma coherente y cohesionada para el relato legendario con la ortografía de los textos.	Cuestionario de WordWall	
			Lista de cotejo	
		ENFOQUE TRANSVERSAL / VALOR		
		Intercultural/ Reconocimiento al valor de diversas identidades		

IV. SECUENCIA DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	MATERIALES Y RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Saludo inicial. • Nos dirigimos en orden al salón de cómputo de la institución. • Se recuerdan los acuerdos de convivencia. • Se les pregunta: ¿Por qué en la actualidad las personas tenemos problemas a la hora de escribir, en vuestro caso qué letras confunden a la hora de escribir aparte de la S, C y Z?, los estudiantes responden mediante lluvia de ideas guiada, de no haber voluntarios se emplea la ruleta de participación WordWall. • Planteamos la interrogante: ¿Qué reglas del uso de la C, S y Z se les hace difícil de reconocer?, se responde mediante lluvia de ideas guiada. 	<ul style="list-style-type: none"> • Humanos • Texto escolar • Cuaderno de comunicación • Fichas de trabajo virtual • Pizarra • Plumones 	15 min.

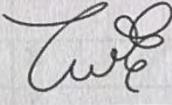
DESARR OLLO	<p>PLANIFICA Se aplica un cuestionario WordWall general para calificar su grado de comprensión lectora para la lectura: "Espíritu de la Madre tierra y del agua".</p> <p>TEXTUALIZA</p> <ul style="list-style-type: none"> Para afianzar más y fomentar su carácter crítico se les da como actividad: Realizar el cuestionario "laberinto" de WordWall sobre el uso de la C, S y Z, para calificar su grado de comprensión del tema. <p>REVISA</p> <ul style="list-style-type: none"> Finalizada la actividad se pide un voluntario que permita proyectar su trabajo, de no haber se emplea el "Anagrama" WordWall para elegir uno. Reto: Identificar cuando se usa la grafía c y cuando la S y Z. Culminado el tiempo de corrección, se les pide elaborar un glosario de 5 palabras que identifiquen la lectura. Reto: Realizar el glosario de palabras con C, S y Z de la lectura escrita en la pág.74. 	<ul style="list-style-type: none"> Humanos Texto escolar Cuaderno de comunicación Pizarra Plumones Cañón 	45 min
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> En base a las respuestas se realiza la retroalimentación, empleando las siguientes preguntas: ¿Antes de qué letra se utiliza la C y S y Z? ¿Existen palabras que utilicen tanto la S como la Z? Se procede con la metacognición preguntando: ¿Qué nuevo aprendizaje obtuviste en la sesión hoy? ¿Qué pasos siguieron para construir su aprendizaje? ¿En qué situaciones de la vida diaria se podría aplicar lo aprendido en la presente sesión? Como actividad para la casa se les pide corregir su primera versión teniendo en cuenta las reglas sobre el uso de c, s y z. Las docentes se despiden de los estudiantes agradeciéndoles por su empeño y sugiriendo ser mejores cada día. 	<ul style="list-style-type: none"> Humanos 	5 min.



Mag. Kathia Milagros Cáceres Pérez



Bach. Ana Ruth Ayma Villagra



Bach. Elizabeth Paucar Yepez

V. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Listas de cotejo

Apellidos y Nombres	Competencia: ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTO EN SUELTA MATERNA					
	CRITERIO DE EVALUACIÓN					
	NO	SI	NO	SI	NO	SI
1 APAZA AYMA EDU DANIEL	X		X		X	
2 ARIAS HANCC FLOR MARIA		X		X		X
3 ATAULLUCO HERMOZA JOSÉ MANUEL	X		X		X	
4 BAZORDA LLACTA RUTH MERY		X		X		X
5 CABANA CHOQUEHUAYTA JHON ALEXANDER		X		X		X
6 CASTILLO HANCC RODRIGO		X		X		X
7 CASTILLO MICHE NELIDA		X		X		X
8 CASTILLO TORRES FRANK MILDEN	X		X		X	
9 CHECCA CONZA SAUL	X		X		X	
10 CHUNCA FLORES CINTHYA		X		X		X
11 GONZALES HUARI DAYANA PAOLA		X		X		X
12 GONZALES REYES LARICSA	X			X		X
13 LUNA LOAIZA REYNA FLOR	X			X		X
14 MELENDEZ QUISPE YHAMIL LEYDER	X			X		X
15 MENDOZA MEZA ESTHER ELIANA	X			X		X
16 QUENTA QUISPE DAVID ALEXANDER		X		X		X
17 QUISPE GALICIA YANIRA		X	X			X
18 QUISPE HUARCAYA RODWAR ITALO		X	X			X
19 SALDIVAR HUAMANAGUILAS MILAGROS ANDREA		X		X		X
20 TICONA DELGADO CANDY ZADITH		X		X		X
21 TISNADO LOPEZ BRISA FRANCISCA	X		X		X	
22 TRUJILLO ARCEGA YAMILETH KAORI		X		X		X
23 TUPAYACHI FUENTES ESTEFANI		X		X		X
24 YANA NINA JHEAN CARLOS		X	X		X	
25 YAURI MEJIA APU DEIVID		X	X		X	
26 YSUIZA KOJEKUI DARLI TERESITA	X		X		X	



E. I. E. HUMBERTO LUNA

SESIÓN DE APRENDIZAJE NRO. 14 – SECUNDARIA

I. DATOS INFORMATIVOS

GRE	Cusco	UGEL	Cusco	INSTITUCIÓN EDUCATIVA	E.I.E. "Humberto Luna"
GRADO	2°	SECCIÓN (ES)	G	CICLO	VI
ÁREA CURRICULAR	Comunicación				
DOCENTE	Ayma Villagra Ana Ruth y Paucar Yepez Elizabeth				
DURACIÓN	70 min	FECHA	23de agosto		

II. TÍTULO DE LA SESIÓN

Redacción de nuestra segunda versión

III. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE: “Elaboramos la 2° versión del relato legendario teniendo en cuenta las reglas y observaciones de la 1° versión”

COMPETENCIAS/ CAPACIDADES	APRENDIZAJES REGIONALES CLAVE	EVALUACIÓN	
		PRODUCTO	INSTRUMENTO
ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTO EN SU LENGUA MATERNA	Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada	Segunda versión de relato legendario utilizando C,S y Z	Lista de cotejo
ENFOQUE TRANSVERSAL / VALOR			
Intercultural/ Reconocimiento al valor de diversas identidades			

IV. SECUENCIA DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	MATERIALES Y RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Saludo inicial. • Se recuerdan los acuerdos de convivencia. • Se les pregunta: ¿Por qué en la actualidad las personas tenemos problemas a la hora de escribir, en vuestro caso en que ideas se confunden a la hora de escribir?, los estudiantes responden mediante lluvia de ideas guiada, de no haber voluntarios se emplea EL "Juego de Concurso" de participación WordWall. • Se recuerda el propósito de la sesión: "Elaboramos la 2° versión del relato legendario teniendo en cuenta las reglas y observaciones de la 1° versión" 	<ul style="list-style-type: none"> • Humanos • Cuaderno de • comunicación • Fichas de trabajo virtual • Pizarra • Plumones 	15 min.

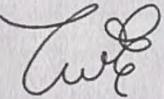
DESARR OLLO	<ul style="list-style-type: none"> • PLANIFICACIÓN Se proyecta la creación de la 2º versión del relato teniendo en cuenta la 1º versión. Los estudiantes dialogan al respecto compartiendo inquietudes y comentarios. • TEXTUALIZACIÓN Se indica a los estudiantes que empiecen a redactar la segunda versión de sus relatos. Teniendo en cuenta las reglas del uso de la c, s y Z y las recomendaciones con respecto al tema y subtema. • PLANIFICACIÓN Se pide un voluntario que permita proyectar los primeros escritos de su relato 2º versión. Reto: Identificar en el tema y subtemas planteados en el cuadro de planificación y si las palabras agregadas por el compañero está bien escrito, sustentar respuesta. 	<ul style="list-style-type: none"> • Humanos • Cuaderno de comunicación • Pizarra • Plumones • Cañon 	45 min
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • Se elige un voluntario utilizando el "Juego de concurso" WordWall que oralice su descubrimiento y junto a las docentes se detectan aspectos que requieren retroalimentación. • Se procede con la metacognición preguntando: ¿Qué nuevo aprendizaje obtuviste en la sesión hoy? ¿Qué pasos siguieron para construir su aprendizaje? ¿En qué situaciones de la vida diaria se podría aplicar lo aprendido en la presente sesión? • Como actividad para la casa se les pide recopilar una leyenda y escribirla en base a los temas trabajados en la semana y mandar la versión mediante foto. • Como tarea para vacaciones se les pide elaborar un video creativo en el que narren el relato legendario recopilado. • Las docentes se despiden de los estudiantes agradeciéndoles por su esfuerzo y sugiriendo ser mejores cada día. 	<ul style="list-style-type: none"> • Humanos 	10 min.



Mag. Kathia Milagros Cáceres Pérez



Bach. Ana Ruth Ayma Villagra



Bach. Elizabeth Paucar Yepez

V. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Listas de cotejo

Apellidos y Nombres	Competencia: ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTO EN SUELTA MATERNA						
	CRITERIO DE EVALUACIÓN						
	Utiliza correctamente las reglas según sus indicaciones y restricciones para su redacción.	Hace uso la "s" en los plurales de sustantivos y adjetivos, dentro del relato presentado.	Redacta de manera correcta utilizando las reglas presentadas sin errores ortográficos	NO	SI	NO	SI
1 APAZA AYMA EDU DANIEL	X		X			X	
2 ARIAS HANCCO FLOR MARIA		X		X			X
3 ATAULLUCO HERMOZA JOSÉ MANUEL	X		X			X	
4 BAZORDA LLACTA RUTH MERY		X		X			X
5 CABANA CHOQUEHUAYTA JHON ALEXANDER		X		X			X
6 CASTILLO HANCCO RODRIGO		X		X			X
7 CASTILLO MICHE NELIDA		X		X			X
8 CASTILLO TORRES FRANK MILDNER	X		X			X	
9 CHECCA CONZA SAUL	X		X			X	
10 CHUNCA FLORES CINTHYA		X		X			X
11 GONZALES HUARI DAYANA PAOLA		X		X			X
12 GONZALES REYES LARICSA	X		X				X
13 LUNA LOAIZA REYNA FLOR	X		X				X
14 MELENDEZ QUISPE YHAMIL LEYDER	X		X				X
15 MENDOZA MEZA ESTHER ELIANA	X		X				X
16 QUENTA QUISPE DAVID ALEXANDER		X					X
17 QUISPE GALICIA YANIRA		X	X				X
18 QUISPE HUARCAYA RODWAR ITALO		X	X				X
19 SALDIVAR HUAMANAGUILAS MILAGROS ANDREA		X		X			X
20 TICONA DELGADO CANDY ZADITH		X		X			X
21 TISNADO LOPEZ BRISA FRANCISCA	X		X		X		
22 TRUJILLO ARCEGA YAMILETH KAORI		X		X			X
23 TUPAYACHI FUENTES ESTEFANI		X		X			X
24 YANA NINA JHEAN CARLOS		X	X		X		
25 YAURI MEJIA APU DEIVID		X	X		X		
26 YSUIZA KOJEKUI DARLI TERESITA	X		X		X		



E. I. E. HUMBERTO LUNA

SESIÓN DE APRENDIZAJE NRO. 16 – SECUNDARIA

I. DATOS INFORMATIVOS

GRE	Cusco	UGEL	Cusco	INSTITUCIÓN EDUCATIVA	E.I.E. "Humberto Luna"
GRADO	2º	SECCIÓN (ES)	G	CICLO	VI
ÁREA CURRICULAR	Comunicación				
DOCENTE	Ayma Villagra Ana Ruth y Paucar Yepez Elizabeth				
DURACIÓN	70 min	FECHA	29 e agosto		

II. TÍTULO DE LA SESIÓN

La narración y sus elementos

III. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

- PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:** Desarrollar la habilidad de reconocer y utilizar correctamente los elementos de la narración en su escrito.

COMPETENCIAS/ CAPACIDADES		APRENDIZAJES REGIONALES CLAVE	EVALUACIÓN	INSTRUMENTO
LEE DIVERSOS TIPOS DE TEXTO EN SU LENGUA MATERNA	Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente -	Utiliza de manera precisa sustantivos, adjetivos, signos de puntuación y reglas ortográficas para contribuir al sentido de su texto. Explica el tema, los subtemas y el propósito comunicativo de las lecturas seleccionadas del Texto Escolar.	Cuestionario WordWall	Lista de cotejo
ENFOQUE TRANSVERSAL / VALOR				
Intercultural/ Reconocimiento al valor de diversas identidades				

IV. SECUENCIA DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	MATERIALES Y RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> Saludo inicial. Nos dirigimos en orden al salón de cómputo de la institución. Se recuerdan los acuerdos de convivencia. Planteamos la interrogante: ¿Cómo crees que el uso adecuado del punto y del punto y coma puede afectar la claridad y el flujo de tus escritos? ¿Qué estrategias piensas usar para mejorar su utilización?, se responde mediante lluvia de ideas guiada. Se recuerda el propósito de la sesión: "Desarrollar la 	<ul style="list-style-type: none"> Humanos Cuaderno de comunicación Fichas de trabajo virtual Pizarra Plumones 	15 min.

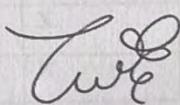
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • PLANIFICACIÓN Se realizará la clase sobre la narración y sus elementos junto a las indagaciones de los estudiantes. Los estudiantes dialogan al respecto compartiendo inquietudes y comentarios. • TEXTUALIZACIÓN Se aplica un cuestionario WordWall general para calificar su grado de comprensión del tema respecto a los temas realizados. Los docentes supervisan la actividad absolviendo cualquier duda • PLANIFICACIÓN Se pide un voluntario pueda proyectar la realización de la actividad del WordWall con el "Laberinto" Reto: Reconocer los elementos de la narración presentados durante la sesión. 	<ul style="list-style-type: none"> • Humanos • Cuaderno de comunicación • Pizarra • Plumones • Cañón 	45 min
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • En base a las respuestas se realiza la retroalimentación, empleando las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Cómo crees que es la correcta organización de una narración escrita que pueda afectar a la fluidez de tu texto al ser leído en voz alta? ✓ ¿Tuviste alguna dificultad al decidir cuándo se debía organizar cada uno de los acontecimientos en tu escritura? <p>Se procede con la metacognición preguntando: ¿Qué nuevo aprendizaje obtuviste en la sesión hoy? ¿Qué pasos siguieron para construir su aprendizaje? ¿En qué situaciones de la vida diaria se podría aplicar lo aprendido en la presente sesión?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Humanos 	10 min.



Mag. Katia Milagros Cáceres Pérez



Bach. Ana Ruth Ayma Villagra



Bach. Elizabeth Paucar Yepez

V. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Listas de cotejo

Apellidos y Nombres	Competencia: LEE DIVERSOS TIPOS DE TEXTO EN SUEÑO MATERNA					
	CRITERIO DE EVALUACIÓN					
	NO	SI	NO	SI	NO	SI
1 APAZA AYMA EDU DANIEL	X		X		X	
2 ARIAS HANCC FLOR MARIA		X		X		X
3 ATAULLUCO HERMOZA JOSÉ MANUEL	X		X		X	
4 BAZORDA LLACTA RUTH MERY		X		X		X
5 CABANA CHOQUEHUAYTA JHON ALEXANDER		X		X		X
6 CASTILLO HANCC RODRIGO		X		X		X
7 CASTILLO MICHE NELIDA		X		X		X
8 CASTILLO TORRES FRANK MILDEN	X		X		X	
9 CHECCA CONZA SAUL	X		X		X	
10 CHUNCA FLORES CINTHYA		X		X		X
11 GONZALES HUARI DAYANA PAOLA		X		X		X
12 GONZALES REYES LARICSA	X			X		X
13 LUNA LOAIZA REYNA FLOR	X			X		X
14 MELENDEZ QUISPE YHAMIL LEYDER	X		X			X
15 MENDOZA MEZA ESTHER ELIANA	X		X			X
16 QUENTA QUISPE DAVID ALEXANDER		X			X	
17 QUISPE GALICIA YANIRA		X		X	X	
18 QUISPE HUARCAYA RODWAR ITALO		X		X	X	
19 SALDIVAR HUAMANAGUILAS MILAGROS ANDREA		X		X		X
20 TICONA DELGADO CANDY ZADITH		X		X		X
21 TISNADO LOPEZ BRISA FRANCISCA	X		X		X	
22 TRUJILLO ARCEGA YAMILETH KAORI		X		X		X
23 TUPAYACHI FUENTES ESTEFANI		X		X		X
24 YANA NINA JHEAN CARLOS		X	X		X	
25 YAURI MEJIA APU DEIVID		X	X		X	
26 YSUZA KOJEKUI DARLI TERESITA	X		X		X	



E. I. E. HUMBERTO LUNA

SESIÓN DE APRENDIZAJE NRO. 17 - SECUNDARIA

I. DATOS INFORMATIVOS

GRE	Cusco	UGEL	Cusco	INSTITUCIÓN EDUCATIVA	E.I.E. "Humberto Luna"
GRADO	2°	SECCIÓN (ES)	G	CICLO	VI
ÁREA CURRICULAR	Comunicación				
DOCENTE	Ayma Villagra Ana Ruth y Paucar Yepez Elizabeth				
DURACIÓN	40 min.	FECHA	03 de setiembre		

II. TÍTULO DE LA SESIÓN

ENTRE MOVIMIENTOS Y SOMBRAS: EL LENGUAJE KINESTÉSICO

III. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE: "Definimos que es el lenguaje kinestésico para luego en equipos resumir el tema en un organizador creativo"		EVALUACIÓN	
COMPETENCIAS/ CAPACIDADES	APRENDIZAJES REGIONALES CLAVE	PRODUCTO	INSTRUMENTO
SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA	<p>Infiere e interpreta información de textos orales.</p> <p>Adecua, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.</p>	<p>Recupera información explícita de la narración oral que escucha seleccionando detalles y datos específicos.</p> <p>Distingue lo relevante de lo complementario clasificando y sintetizando la información sobre textos narrativos.</p>	<p>Organizador creativo de las características del lenguaje kinestésico.</p> <p>ENFOQUE TRANSVERSAL / VALOR</p> <p>Intercultural/Diálogo intercultural</p>

IV. SECUENCIA DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

MOMENTOS	ACTIVIDADES Y ESTRATEGIAS	MATERIALES Y RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Saludo inicial. • Se recuerdan los acuerdos de convivencia y se supervisa la limpieza del aula. • Se les comenta sobre la actual posición en cuanto a lectura y escritura de los estudiantes peruanos y se pregunta: ¿A que se debe que ahora vemos muchos casos de bullying y a estudiantes que prefieren el celular antes que leer?, los estudiantes responden mediante lluvia de ideas guiada, de no haber 	<ul style="list-style-type: none"> • Humanos • Pizarra • Plumas • Ruleta WordWall 	5 minutos

	<p>voluntarios se emplea la ruleta de participación Wordwall.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Planteamos la interrogante: Además de hablando ¿De qué otra forma se puede comunicar el ser humano?, ¿De qué manera que comunica una persona sordomuda", se responde mediante lluvia de ideas guiada. • Se recuerda el propósito de la sesión: "Definimos el lenguaje kinestésico para luego en equipos resumir el tema en un organizador creativo" • Y se indica el producto de la misma: Indicar características del lenguaje kinestésico mediante un organizador creativo. 		
DESARROLLO	<p>ANTES DEL DISCURSO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se realizará la clase mediante preguntas de conflicto cognitivo referentes al lenguaje kinestésico. • Para el reto se les pide hacer un organizador creativo del lenguaje kinestésico. <p>DURANTE EL DISCURSO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes deberán organizarse en equipos de para obtener un comentario en un organizador creativo además de coherente y cohesionado sobre el lenguaje kinestésico. • Las docentes supervisan la actividad absolviendo cualquier duda de la misma. <p>DESPUÉS DEL DISCURSO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Al finalizar la actividad se llama un representante de cualquier equipo utilizando la ruleta Wordwall para que explique su organizador. Las docentes proyectan el ejemplo y los demás estudiantes realizarán críticas constructivas para el equipo expositor al finalizar su explicación. • Finalizada la actividad se toma esta como una oportunidad de mejora. • Reto: Identificar oralmente en que podrían mejorar sus organizadores creativos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Humanos • Cuadernos de comunicación • Útiles escolares • Pizarra • Plumones • Ruleta WordWall 	30 minutos
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • Se procede con la metacognición preguntando: ¿Qué nuevo aprendizaje obtuviste en la sesión de hoy? ¿Qué pasos siguieron para construir su aprendizaje? ¿En qué situaciones de la vida diaria se podría aplicar lo aprendido en la presente sesión? • Las docentes se despiden de los estudiantes agradeciéndoles por su esfuerzo y sugiriendo ser mejores cada día además de indicarles que para la siguiente clase deberán traer mejorado su organizador en equipo en cada uno de los cuadernos de los integrantes de equipo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Humanos 	5 minutos

Mag. Kathia Milagros Cáceres Pérez

Bach. Ana Ruth Ayma Villagra

Bach. Elizabeth Paucar Yépez

V. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Lista de cotejo



E. I. E. HUMBERTO LUNA

SESIÓN DE APRENDIZAJE NRO.18 - SECUNDARIA

I. DATOS INFORMATIVOS

GRE	Cusco	UGEL	Cusco	INSTITUCIÓN EDUCATIVA	E.I.E. "Humberto Luna"
GRADO	2°	SECCIÓN (ES)	G	CICLO	VI
ÁREA CURRICULAR	Comunicación				
DOCENTE	Ayma Villagra Ana Ruth y Paucar Yepez Elizabeth				
DURACIÓN	70 min.	FECHA	05 de setiembre		

TÍTULO DE LA SESIÓN

NOS APROPIAMOS DE RECURSOS VERBALES (ORALES)

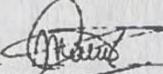
II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE: "Mejoramos nuestros conocimientos sobre el lenguaje kinestésico, para luego responder un cuestionario WordWall del tema"		EVALUACIÓN	
COMPETENCIAS/ CAPACIDADES	APRENDIZAJES REGIONALES CLAVE	PRODUCTO	INSTRUMENTO
SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA	Obtiene información del texto oral Infiere e interpreta información del texto oral	Expresa oralmente sus ideas de forma coherente y cohesionada mientras realiza su narración oral	Cuestionario WordWall sobre el lenguaje kinestésico ENFOQUE TRANSVERSAL / VALOR Intercultural/Diálogo intercultural
			Lista de cotejo
			Intercultural/Diálogo intercultural

III. SECUENCIA DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	MATERIALES Y RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Saludo inicial. • Se recuerdan los acuerdos de convivencia. • Se proyecta un pequeño video sobre un mimo y se pregunta: ¿Qué emociones mostró el mimo?, los estudiantes responden mediante lluvia de ideas guiada, de no haber voluntarios se emplea la ruleta de participación Wordwall. • Planteamos la interrogante: ¿Qué es el lenguaje kinestésico?, se responde mediante lluvia de ideas guiada. • Se recuerda el propósito de la sesión: "Mejoramos nuestros conocimientos sobre el lenguaje 	<ul style="list-style-type: none"> • Humanos • Cuaderno de comunicación • Pizarra • Plumones • Ruleta WordWall 	10 min.

	<p>kinestésico, para luego responder un cuestionario WordWall del tema”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Y se indica el producto de la misma: Cuestionario Wordwall sobre el lenguaje kinestésico. 		
DESARR OLLO	<p>ANTES DEL DISCURSO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se realizará la clase empleando una ficha resumen sobre el lenguaje kinestésico con este los estudiantes analizarán la información. • Se les pide responder las 2 preguntas de la ficha en un organizador creativo. <p>DURANTE EL DISCURSO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes deberán indicar lo aprendido mediante la técnica de mesa redonda lo cual consolidará sus saberes del tema. <p>DESPUÉS DEL DISCURSO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nos dirigimos a la sala de innovación a realizar el cuestionario Wordwall sobre el tema. • Reto: Responder en base a nuestros aprendizajes un cuestionario WordWall sobre el lenguaje kinestésico. 	<ul style="list-style-type: none"> • Humanos • Cuaderno de comunicación • Ruleta Wordwall • Cuestionario Wordwall • Ficha resumen 	50 min
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • Se procede con la metacognición preguntando: ¿Qué nuevo aprendizaje obtuviste en la sesión de hoy? ¿Qué pasos siguieron para construir su aprendizaje? ¿En qué situaciones de la vida diaria se podría aplicar lo aprendido en la presente sesión? • Las docentes se despiden de los estudiantes agradeciéndoles por su desempeño y dejándoles como actividad investigar que es el parafraseo y cuantos tipos hay. 	<ul style="list-style-type: none"> • Humanos 	5 min.



Mag. Kathia Milagros Cáceres Pérez



Bach. Ana Ruth Ayma Villagra



Bach. Elizabeth Paucar Yepez

V. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Lista de cotejo

Nº	Apellidos y Nombres	Competencia: SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA									
		CRITERIO DE EVALUACIÓN									
		Obtiene información oral sobre el lenguaje kinestésico		Infiere e interpreta términos e ideas sobre el lenguaje escrito.		Expresa oralmente sus ideas sobre el lenguaje kinestésico.		Oraliza ideas de forma coherente y cohesionada sobre el lenguaje kinestésico.		Expresa sus ideas de forma coherente y cohesionada al hacer un cuestionario WordWall sobre el tema.	
NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI
1	APAZA AYMA EDU DANIEL	X		X	X			X			X
2	ARIAS HANCCO FLOR MARIA	X	X	X		X		X	X		
3	ATAULLUCO HERMOZA JOSÉ MANUEL		X	X			X	X			X
4	BAZORDA LLACTA RUTH MERY		X	X			X	X	X		
5	CABANA CHOQUEHUAYTA JHON ALEXANDER	X	X		X			X	X		
6	CASTILLO HANCCO RODRIGO	X	X			X		X			X
7	CASTILLO MICHE NELIDA		X	X		X		X			X
8	CASTILLO TORRES FRANK MILDEN	X	X		X		X				X
9	CHECCA CONZA SAUL	X		X	X		X			X	
10	CHUNCA FLORES CINTHYA		X	X		X		X			X
11	GONZALES HUARI DAYANA PAOLA		X	X		X		X			X
12	GONZALES REYES LARICSA		X	X		X		X			X
13	LUNA LOAIZA REYNA FLOR		X	X	X		X				X
14	MELENDEZ QUISPE YHAMIL LEYDER		X	X		X		X			X
15	MENDOZA MEZA ESTHER ELIANA	X		X		X		X			X
16	QUENTA QUISPE DAVID ALEXANDER		X	X		X		X			X
17	QUISPE GALICIA YANIRA		X	X		X		X			X
18	QUISPE HUARCAYA RODWAR ITALO		X	X		X		X			X
19	SALDIVAR HUAMANAGUILAS MILAGROS ANDREA		X	X		X		X			X
20	TICONA DELGADO CANDY ZADITH		X	X		X		X		X	
21	TISNADO LOPEZ BRISA FRANCISCA		X	X		X		X			X
22	TRUJILLO ARCEGA YAMILETH KAORI		X	X		X		X			X
23	TUPAYACHI FUENTES ESTEFANI	X		X		X		X			X
24	YANA NINA JHEAN CARLOS	X		X		X		X			X
25	YAURI MEJIA APU DEVID		X	X		X		X	X		X
26	YSUIZA KOJEKUI DARLI TERESITA		X	X		X	X				X



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL CUSCO
FACULTAD DE EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN SECUNDARIA
PROGRAMA ACADÉMICO DE LENGUA Y LITERATURA



E. I. E. HUMBERTO LUNA

SESIÓN DE APRENDIZAJE NRO. 19 - SECUNDARIA

I. DATOS INFORMATIVOS

GRE	Cusco	UGEL	Cusco	INSTITUCIÓN EDUCATIVA	E.I.E. "Humberto Luna"
GRADO	2°	SECCIÓN (ES)	G	CICLO	VI
ÁREA CURRICULAR		Comunicación			
DOCENTE		Ayma Villagra Ana Ruth y Paucar Yepez Elizabeth			
DURACIÓN	70 min.	FECHA	06 de setiembre		

II. TÍTULO DE LA SESIÓN

RENOVANDO NUESTRAS IDEAS: EL ARTE DE PARAFRASEAR

III. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE: "Parafraseamos nuestro relato legendario para saber en que mejorarlo"		EVALUACIÓN	
COMPETENCIAS/ CAPACIDADES	APRENDIZAJES REGIONALES CLAVE	PRODUCTO	INSTRUMENTO
SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA	<ul style="list-style-type: none"> Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto oral. 	Emplea estratégicamente elementos prosódicos y paraverbales que enfatizan o atenúan lo que dice cuando presenta su narración oral	Parafraseo de su relato legendario. ENFOQUE TRANSVERSAL / VALOR Intercultural/Diálogo intercultural
			Lista de cotejo

IV. SECUENCIA DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	MATERIALES Y RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> Saludo inicial. Se recuerdan los acuerdos de convivencia y se supervisa la limpieza del salón. Se les pregunta: ¿En la antigüedad cómo se contaban relatos legendarios?, los estudiantes responden mediante lluvia de ideas guiada, de no haber voluntarios se emplea la ruleta de participación Wordwall. Planteamos la interrogante: ¿Por qué los relatos son breves? ¿Por qué el parafraseo podría servirnos al 	<ul style="list-style-type: none"> Humanos Pizarra Plumones 	10 min.

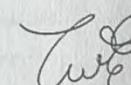
	<p>narrar relatos?, se responde las interrogantes mediante lluvia de ideas guiada.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se recuerda el propósito de la sesión: “Parafraseamos nuestro relato legendario para saber en que mejorarlos” • Y se indica el producto de la misma: Parafraseo de su relato legendario. 		
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Se realizará la clase sobre el parafraseo junto a las indagaciones de los estudiantes. Los estudiantes dialogan al respecto compartiendo inquietudes y comentarios. • Se aplica un cuestionario Wordwall general para calificar su grado de comprensión del tema. • Para afianzar más y fomentar su carácter crítico se les da como actividad: Leer la versión más reciente de su relato legendario y parafrasearlo. • Finalizada la actividad se pide un voluntario que oralice su trabajo, de no haber se emplea la ruleta Wordwall para elegir uno. • Reto: Realizar parafraseo oral de relato legendario • En base a la participación se realizan críticas constructivas y se utilizan estas como una fuente de mejora. • Se realiza la retroalimentación abierta empleando la siguiente pregunta: ¿Qué errores se cometen con más frecuencia el parafrasear? 	<ul style="list-style-type: none"> • Humanos • Cuaderno de comunicación • Ruleta Wordwall • Pizarra • Plumones • Práctica calificada de Wordwall 	45 min.
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • Se procede con la metacognición preguntando: ¿Qué nuevo aprendizaje obtuviste en la sesión de hoy? ¿Qué pasos siguieron para construir su aprendizaje? ¿En qué situaciones de la vida diaria se podría aplicar lo aprendido en la presente sesión? • Responden la tabla de autoevaluación. • Las docentes se despiden de los estudiantes agradeciéndoles por su empeño y sugiriendo ser mejores cada día. 	<ul style="list-style-type: none"> • Humanos 	15 min.



Mag. Katia Milagros Cáceres Pérez



Bach. Ana Ruth Ayma Villagra



Bach. Elizabeth Paucar Yépez

V. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Lista de cotejo

Nº	Apellidos y Nombres	Competencia: SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA									
		CRITERIO DE EVALUACIÓN									
		Utiliza recursos no verbales y paraverbales en su parafraseo oral.		Usa lenguaje corporal manteniendo la distancia adecuada entre el público y su persona.		Reflexiona y evalúa sobre el parafraseo.		Emplea estratégicamente lenguaje corporal para enfatizar su parafraseo.		Presenta su parafraseo de acuerdo a las etiquetas de exposición.	
		NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI
1	APAZA AYMA EDU DANIEL	X			X	X			X		X
2	ARIAS HANCCO FLOR MARIA	X		X		X			X	X	
3	ATAULLUCO HERMOZA JOSÉ MANUEL		X		X			X		X	
4	BAZORDA LLACTA RUTH MERY		X		X			X		X	
5	CABANA CHOQUEHUAYTA JHON ALEXANDER	X		X		X			X	X	
6	CASTILLO HANCCO RODRIGO	X		X				X		X	
7	CASTILLO MICHE NELIDA		X		X			X		X	
8	CASTILLO TORRES FRANK MILDEN	X		X		X		X			X
9	CHECCA CONZA SAUL	X		X		X		X		X	
10	CHUNCA FLORES CINTHYA		X		X			X		X	
11	GONZALES HUARI DAYANA PAOLA		X		X			X		X	
12	GONZALES REYES LARICSA		X		X			X		X	
13	LUNA LOAIZA REYNA FLOR		X	X		X		X			X
14	MELENDEZ QUISPE YHAMIL LEYDER		X		X			X		X	
15	MENDOZA MEZA ESTHER ELIANA	X		X				X		X	
16	QUENTA QUISPE DAVID ALEXANDER		X		X			X		X	
17	QUISPE GALICIA YANIRA		X		X			X		X	
18	QUISPE HUARCAYA RODWAR ITALO		X		X			X		X	
19	SALDIVAR HUAMANAGUILAS MILAGROS ANDREA		X		X			X		X	
20	TICONA DELGADO CANDY ZADITH		X	X		X		X		X	
21	TISNADO LOPEZ BRISA FRANCISCA		X		X			X		X	
22	TRUJILLO ARCEGA YAMILA KAORI		X		X			X		X	
23	TUPAYACHI FUENTES ESTEFANI	X			X			X		X	
24	YANA NIÑA JHEAN CARLOS	X		X		X		X			X
25	YAURI MEJIA APU DEVID	X			X			X		X	
26	YSUIZA KOJEKUI DARLI TERESITA		X		X			X		X	



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL CUSCO
FACULTAD DE EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN SECUNDARIA
PROGRAMA ACADÉMICO DE LENGUA Y LITERATURA



E. I. E. HUMBERTO LUNA

SESIÓN DE APRENDIZAJE NRO. 20 - SECUNDARIA

I. DATOS INFORMATIVOS

GRE	Cusco	UGEL	Cusco	INSTITUCIÓN EDUCATIVA	E.I.E. "Humberto Luna"
GRADO	2°	SECCIÓN (ES)	G	CICLO	VI
ÁREA CURRICULAR	Comunicación				
DOCENTE	Ayma Villagra Ana Ruth y Paucar Yepez Elizabeth				
DURACIÓN	4 hrs.	FECHA	Del 12 al 13 de setiembre		

II. TÍTULO DE LA SESIÓN

PARTICIPAMOS DE UNA NARRACIÓN ORAL DE RELATOS LEGENDARIOS

III. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE: "Narramos nuestros relatos legendarios en una pijamada literaria"		EVALUACIÓN	
COMPETENCIAS/ CAPACIDADES	APRENDIZAJES REGIONALES CLAVE	PRODUCTO	INSTRUMENTO
SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA	<p>Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.</p> <p>Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.</p> <p>Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.</p> <p>Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.</p>	<p>Expresa oralmente sus ideas de forma coherente y cohesionada mientras realiza su narración oral.</p> <p>Emplea estratégicamente elementos prosódicos y paraverbales que enfatizan o atenúan lo que dice cuando presenta su narración oral.</p> <p>Emplea estrategias discursivas, como movimiento de manos y postura corporal, normas y modos de cortesía según el contexto sociocultural.</p> <p>Opina como hablante y oyente sobre el contenido de los relatos que lee, las representaciones sociales que este plantea, las intenciones de los interlocutores, y el efecto de lo dicho en el hablante y en el oyente.</p>	<p>Narración oral de relatos legendarios</p> <p>Rúbrica</p> <p>ENFOQUE TRANSVERSAL / VALOR</p> <p>Intercultural/ Diálogo intercultural</p>

IV. SECUENCIA DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

PRIMERA Y SEGUNDA HORA			
MOMENTOS	ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	MATERIALES Y RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Saludo inicial. • Se recuerdan los acuerdos de convivencia. • Se proyecta un pequeño video al que le gana el pánico escénico entonces se pregunta: ¿Qué 	<ul style="list-style-type: none"> • Humanos • Pizarra • Plumones 	10 min.

	<p>emociones mostró el niño?, los estudiantes responden mediante lluvia de ideas guiada, de no haber voluntarios se emplea la ruleta de participación Wordwall.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Planteamos la interrogante: ¿Qué consejos le darías al niño del video?, se responde mediante lluvia de ideas guiada. • Se recuerda el propósito de la sesión: “Narramos nuestros relatos legendarios en una pijamada literaria” • Y se indica el producto de la misma: Narración de relatos al azar. 		
DESARROLLO	<p>ANTES DEL DISCURSO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se explica la dinámica. • Se procede a acondicionar el ambiente para la pijamada literaria. • Se les explica y ejemplifica una bitácora literaria. <p>DURANTE EL DISCURSO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes salen al frente a narrar sus relatos, se emplea la ruleta WordWall para seleccionar sus turnos. • Las docentes supervisan que el orden y el respeto se encuentre presente mientras ello se realiza, adicionalmente les entregan bitácoras literarias para que ellos analicen cada uno de los relatos a escuchar. <p>DESPUÉS DEL DISCURSO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Al finalizar la actividad se llama un voluntario utilizando la plantilla “Concurso de preguntas” de WordWall para que este oralice su pregunta al disertador y se le hagan a él otras. • Reto: Analizar como debería ser una buena narración, así como mejorar su criticidad. 	<ul style="list-style-type: none"> • Humanos • Cuaderno de comunicación • Bitácoras literarias • Ruleta Wordwall • Plantilla WordWall “Concurso de preguntas” 	45 min
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • Se procede con la metacognición preguntando: ¿Qué nuevo aprendizaje obtuviste en la sesión de hoy? ¿Qué pasos siguieron para construir su aprendizaje? ¿En qué situaciones de la vida diaria se podría aplicar lo aprendido en la presente sesión? • Las docentes se despiden de los estudiantes agradeciéndoles por su esfuerzo y sugiriendo ser mejores cada día. 	<ul style="list-style-type: none"> • Humanos 	15 min.
TERCER Y CUARTA HORA			
MOMENTOS	ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	MATERIALES Y RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Saludo inicial. • Se recuerdan los acuerdos de convivencia. • Se les pregunta: ¿Qué estrategias aplicarías para no ponerte nervioso al narrar tu relato legendario?, los estudiantes responden mediante lluvia de ideas guiada, de no haber voluntarios se emplea la ruleta de participación WordWall. 	<ul style="list-style-type: none"> • Humanos • Cuaderno de comunicación • Pizarra • Plumones 	10 min.

V. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Rúbrica

Criterios	AD	A	B	C
Recupera información explícita	Selecciona detalles y datos específicos de manera precisa y completa.	Recupera la mayoría de los detalles relevantes, aunque con alguna omisión.	Recupera información básica, pero omite detalles importantes.	No recupera información relevante de la narración.
Distingue lo relevante de lo complementario	Clasifica y sintetiza la información de manera clara y efectiva.	Distingue la información relevante, aunque con alguna confusión.	Identifica información relevante pero le cuesta clasificarla.	No logra distinguir entre información relevante y complementaria.
Expresa ideas de forma coherente y cohesionada	Narra sus ideas con claridad y fluidez, con estructura lógica.	Expresa sus ideas de forma clara, pero con alguna falta de cohesión.	Las ideas se presentan de forma desorganizada, dificultando la comprensión.	Las ideas son confusas y carecen de coherencia.
Emplea elementos prosódicos y paraverbales	Utiliza variaciones de tono, volumen y ritmo que enriquecen su narración.	Usa algunos elementos prosódicos, pero de manera inconsistente.	Emplea pocos elementos prosódicos, lo que limita la expresión.	No utiliza elementos prosódicos ni paraverbales.
Emplea estrategias discursivas	Usa gestos y postura corporal de manera efectiva y apropiada.	Utiliza gestos y posturas, pero a veces de manera poco efectiva.	Usa algunos gestos, pero carece de naturalidad o contexto.	No emplea estrategias discursivas relevantes.
Opina sobre los relatos y sus representaciones	Ofrece opiniones profundas y reflexivas sobre el contenido.	Presenta opiniones adecuadas, pero con menor profundidad.	Opina de manera superficial sobre los relatos.	No opina o sus comentarios son irrelevantes.

Nº	NOMBRES Y APELLIDOS	C1	C2	C3	C4	C5
1	APAZA AYMA EDU DANIEL	B	A	B	C	C
2	ARIAS HANCCO FLOR MARIA	A	B	B	A	A
3	ATAULLUCO HERMOZA JOSE MANUEL	A	A	A	A	A
4	BAZORDA LLACTA RUTH MERY	C	C	C	C	C
5	CABANA CHOQUEHUAYTA JHON ALEXANDER	B	B	B	B	B
6	CASTILLO HANCCO RODRIGO	C	C	B	B	B
7	CASTILLO MICHE NELIDA	B	A	A	A	B
8	CASTILLO TORRES FRANK MILDEN	C	C	B	A	A
9	CHECCA CONZA SAUL	C	C	C	C	C
10	CHUNCA FLORES CINTHYA	A	A	A	A	A
11	GONZALES HUARI DAYANA PAOLA	B	B	B	B	B
12	GONZALES REYES LARICSA	A	A	A	A	A
13	LUNA LOAIZA REYNA FLOR	C	C	A	A	B
14	MELENDEZ QUISPE YHAMIL LEYDER	A	B	B	A	A
15	MENDOZA MEZA ESTHER ELIANA	C	B	B	C	B
16	QUENTA QUISPE DAVID ALEXANDER	A	A	B	B	B
17	QUISPE GALICIA YANIRA	B	B	B	B	B
18	QUISPE HUARCAYA RODWAR ITALO	A	A	B	B	A
19	SALDIVAR HUAMANAGUILAS MILAGROS ANDREA	A	A	A	A	A
20	TICONA DELGADO CANDY ZADITH	A	A	A	A	A
21	TISNADO LOPEZ BRISA FRANCISCA	B	B	A	A	B
22	TRUJILLO ARCEGA YAMILETH KAORI	B	B	A	A	A
23	TUPAYACHI FUENTES ESTEFANI	B	B	B	B	B
24	YANA NINA JHEAN CARLOS	B	B	B	C	C
25	YAURI MEJIA APU DEVID	B	B	B	A	B
26	YSUIZA KOJEKUI DARLI TERESITA	A	B	B	B	B



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL CUSCO
FACULTAD DE EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN SECUNDARIA
PROGRAMA ACADÉMICO DE LENGUA Y LITERATURA



E. I. E. HUMBERTO LUNA

SESIÓN DE APRENDIZAJE NRO. 21 - SECUNDARIA

I. DATOS INFORMATIVOS

GRE	Cusco	UGEL	Cusco	INSTITUCIÓN EDUCATIVA	E.I.E. "Humberto Luna"
GRADO	2°	SECCIÓN (ES)	G	CICLO	VI
ÁREA CURRICULAR	Comunicación				
DOCENTE	Ayma Villagra Ana Ruth y Paucar Yepez Elizabeth				
DURACIÓN	40 min.	FECHA	17 de setiembre		

II. TÍTULO DE LA SESIÓN

Conectando ideas: Explorando el poder de los organizadores visuales

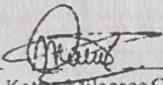
III. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE: "Identificamos información sobre los organizadores visuales para luego responder un cuestionario WordWall"		EVALUACIÓN	
COMPETENCIAS/ CAPACIDADES	APRENDIZAJES REGIONALES CLAVE	PRODUCTO	INSTRUMENTO
LEE DIVERSOS TIPOS DE TEXTO EN SU LENGUA MATERNA	Obtiene información del texto oral Infiere e interpreta información del texto oral	Identifica información explícita, relevante y complementaria seleccionando datos específicos y detalles de textos determinados con la finalidad de elaborar mapas conceptuales.	Comentario creativo sobre los organizadores visuales
ENFOQUE TRANSVERSAL / VALOR			
Intercultural / Reconocimiento al valor de diversas identidades			

IV. SECUENCIA DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

MOMENTOS	ACTIVIDADES Y ESTRATEGIAS	MATERIALES Y RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Saludo inicial. • Se recuerdan los acuerdos de convivencia y se supervisa la limpieza del salón. • Se presenta de ejemplo un organizador creativo y se plantea la interrogante: ¿Por qué crees que se originaron los organizadores visuales?, se responde mediante lluvia de ideas guiada. • Se recuerda el propósito de la sesión: "Identificamos información sobre los organizadores visuales para luego responder un cuestionario WordWall". 	<ul style="list-style-type: none"> • Humanos • Cuaderno de comunicación • Diapositivas • Pizarra • Plumones 	5 minutos

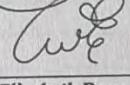
	<ul style="list-style-type: none"> • Y se indica el producto de la misma: Comentario creativo sobre los organizadores visuales. 		
DESARR OLLO	<p>ANTES DE LA LECTURA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se realizará la clase mediante preguntas de conflicto cognitivo referentes a la utilidad y creación de los organizadores visuales. Así mismo se les da un breve repaso sobre los tipos de organizadores visuales existentes. <p>DURANTE LA LECTURA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se muestra un video referente al tema. • Las docentes supervisan el orden y atención de los estudiantes para el video, absolviendo cualquier duda mediante retroalimentación constructiva. • Reto: Identificar información del tema. <p>DESPUÉS DE LA LECTURA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes hacen un comentario coherente y cohesionado de lo comprendido del tema. • Al finalizar la actividad se llama un voluntario utilizando la ruleta Wordwall para que comente sus conocimientos. Los demás estudiantes realizan críticas constructivas para el expositor. Se aprovecha las mismas como medio de mejora por lo que mejoran sus ideas escritas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Humanos • Cuaderno de comunicación • Pizarra • Plumones • Cuestionario WordWall 	30 minutos
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • Se procede con la metacognición utilizando la plantilla "Abre cajas", preguntando: ¿Qué nuevo aprendizaje obtuviste en la sesión hoy? ¿Qué pasos siguieron para construir su aprendizaje? ¿En qué situaciones de la vida diaria se podría aplicar lo aprendido en la presente sesión? • Las docentes se despiden de los estudiantes agradeciéndoles por su esfuerzo y sugiriendo ser mejores cada día. 	<ul style="list-style-type: none"> • Humanos 	5 minutos



Mag. Kathia Milagros Cáceres Pérez



Bach. Ana Ruth Ayma Villagra



Bach. Elizabeth Paucar Yepez

V. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Listas de cotejo

Nº	Apellidos y Nombres	Competencia: LEE DIVERSOS TIPOS DE TEXTO EN SU LENGUA MATERNA			
		CRITERIO DE EVALUACIÓN			
		NO	SI	NO	SI
1	APAZA AYIMA EDU DANIEL		X		X
2	ARIAS HANCCO FLOR MARIA		X		X
3	ATAULLUCO HERMOZA JOSÉ MANUEL		X		X
4	BAZORDA LLACTA RUTH MERY		X		X
5	CABANA CHOQUEHUAYTA JHON ALEXANDER		X	X	
6	CASTILLO HANCCO RODRIGO		X		X
7	CASTILLO MICHE NELIDA		X		X
8	CASTILLO TORRES FRANK MILDEN	X			X
9	CHECCA CONZA SAUL		X		X
10	CHUNCA FLORES CINTHYA		X		X
11	GONZALES HUARI DAYANA PAOLA		X		X
12	GONZALES REYES LARICSA		X		X
13	LUNA LOAIZA REYNA FLOR		X		X
14	MELENDEZ QUISPE YHAMIL LEYDER		X		X
15	MENDOZA MEZA ESTHER ELIANA		X		X
16	QUENTA QUISPE DAVID ALEXANDER		X		X
17	QUISPE GALICIA YANIRA		X		X
18	QUISPE HUARCAYA RODWAR ITALO		X		X
19	SALDIVAR HUAMANAGUILAS MILAGROS ANDREA		X		X
20	TICONA DELGADO CANDY ZADITH		X		X
21	TIÑANADO LOPEZ BRISA FRANCISCA		X		X
22	TRUJILLO ARCEGA YAMILETH KAORI		X		X
23	TUPAYACHI FUENTES ESTEFANI		X		X
24	YANA NINA JHEAN CARLOS		X		X
25	YAURI MEJIA APU DEIVID	X			X
26	YSUIZA KOJEKUI DARLI TERESITA		X	X	



E. I. E. HUMBERTO LUNA

SESIÓN DE APRENDIZAJE NRO. 22 - SECUNDARIA

DATOS INFORMATIVOS

GRE	Cusco	UGEL	Cusco	INSTITUCIÓN EDUCATIVA	E.I.E. "Humberto Luna"
GRADO	2°	SECCIÓN (ES)	G	CICLO	VI
ÁREA CURRICULAR	Comunicación				
DOCENTE	Ayma Villagra Ana Ruth y Paucar Yepez Elizabeth				
DURACIÓN	4 hrs.	FECHA	Del 19 al 20 de setiembre		

TÍTULO DE LA SESIÓN

DESAFÍO TRIMESTRAL: A LA CONQUISTA DE LOS CONOCIMIENTOS

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE: "Resolvemos la prueba trimestral del área"		EVALUACIÓN	
COMPETENCIAS/ CAPACIDADES	APRENDIZAJES REGIONALES CLAVE	PRODUCTO	INSTRUMENTO
LEE DIVERSOS TIPOS DE TEXTO EN SU LENGUA MATERNA	Infiere e interpreta información del texto oral Identifica información explícita, relevante y complementaria seleccionando datos específicos y detalles de textos determinados con la finalidad de elaborar mapas conceptuales.	Resolución de Post test	Lista de cotejo
ENFOQUE TRANSVERSAL / VALOR			Búsqueda de excelencia

IV. SECUENCIA DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

PRIMERA Y SEGUNDA HORA			
MOMENTOS	ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	MATERIALES Y RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Saludo inicial. • Se recuerdan los acuerdos de convivencia y se supervisa la limpieza del salón. • Se les indica el propósito de la sesión: "Resolvemos cuestionarios para el área de Comunicación" • Y se indica el producto de la misma: Prueba trimestral de Comunicación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Humanos • Pizarra • Plumones 	5 min.
DESARROLLO	ANTES DE LA LECTURA <ul style="list-style-type: none"> • Se dan algunas indicaciones previas a la entrega de las pruebas. DURANTE LA LECTURA	<ul style="list-style-type: none"> • Humanos • Pizarra • Plumones • Post test 	60 min.

	<ul style="list-style-type: none"> Los estudiantes desarrollan la prueba las docentes supervisan el orden y demás durante ello, absolviendo cualquier duda. <p>DESPUÉS DE LA LECTURA</p> <ul style="list-style-type: none"> Finalizado el tiempo se piden las pruebas y se les entrega un cuestionario para medir la experiencia de los estudiantes con el aplicativo WordWall. 		
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> Se procede con la metacognición preguntando: ¿Qué aprendiste con la sesión de hoy? ¿Qué dificultades tuviste en la actividad de hoy? Las docentes se despiden de los estudiantes agradeciéndoles por su empeño y ayuda con la investigación. 	<ul style="list-style-type: none"> Humanos 	5 min.

TERCER Y CUARTA HORA

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	MATERIALES Y RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> Saludo inicial. Se recuerdan los acuerdos de convivencia y se supervisa la limpieza del salón. Se les indica el propósito de la sesión: "Resolvemos cuestionarios para el área de Comunicación" Y se indica el producto de la misma: Cuestionario de la experiencia con WordWall 	<ul style="list-style-type: none"> Humanos Pizarra Plumones 	5 min.
DESARROLLO	<p>ANTES DE LA LECTURA</p> <ul style="list-style-type: none"> Se dan algunas indicaciones previas a la entrega de las encuestas. <p>DURANTE LA LECTURA</p> <ul style="list-style-type: none"> Los estudiantes desarrollan el cuestionario, las docentes supervisan el orden y demás durante ello, absolviendo cualquier duda. <p>DESPUÉS DE LA LECTURA</p> <ul style="list-style-type: none"> Finalizado el tiempo se piden los cuestionarios. 	<ul style="list-style-type: none"> Humanos Pizarra Plumones Post test 	60 min.
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> Se procede con la metacognición preguntando: ¿Qué aprendiste con la sesión de hoy? ¿Qué dificultades tuviste en la actividad de hoy? Las docentes se despiden de los estudiantes agradeciéndoles por su empeño y ayuda con la investigación. 	<ul style="list-style-type: none"> Humanos 	5 min.

Mag. Kathia Milagros Cáceres Pérez

Bach. Ana Ruth Ayma Villagra

Bach. Elizabeth Paucar Yepez

V. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Listas de cotejo

Apellidos y Nombres	Competencia: LEE DIVERSOS TIPOS DE TEXTO EN SU LENGUA MATERNA			
	CRITERIO DE EVALUACIÓN			
	NO	SI	NO	SI
1 APAZA AYMA EDU DANIEL		X		X
2 ARIAS HANCCO FLOR MARIA		X		X
3 ATAULLUCO HERMOZA JOSÉ MANUEL		X		X
4 BAZORDA LLACTA RUTH MERY		X		X
5 CABANA CHOQUEHUAYTA JHON ALEXANDER		X	X	
6 CASTILLO HANCCO RODRIGO		X		X
7 CASTILLO MICHE NELIDA		X		X
8 CASTILLO TORRES FRANK MILDERT	X			X
9 CHECCA CONZA SAUL		X		X
10 CHUNCA FLORES CINTHYA		X		X
11 GONZALES HUARI DAYANA PAOLA		X		X
12 GONZALES REYES LARICSA		X		X
13 LUNA LOAIZA REYNA FLOR		X		X
14 MELENDEZ QUISPE YHAMIL LEYDER		X		X
15 MENDOZA MEZA ESTHER ELIANA		X		X
16 QUENTA QUISPE DAVID ALEXANDER		X		X
17 QUISPE GALICIA YANIRA		X		X
18 QUISPE HUARCAYA RODWAR ITALO		X		X
19 SALDIVAR HUAMANAGUILAS MILAGROS ANDREA		X		X
20 TICONA DELGADO CANDY ZADITH		X		X
21 TISNADO LOPEZ BRISA FRANCISCA		X		X
22 TRUJILLO ARCEGA YAMILETH KAORI		X		X
23 TUPAYACHI FUENTES ESTEFANI		X		X
24 YANA NINA JHEAN CARLOS		X		X
25 YAURI MEJIA APU DEIVID	X			X
26 YSUZA KOJEKUI DARLI TERESITA	X			X

Anexo 7: Base de datos

TEvaluaci ónPRE	Identifique PRE	técnicaP RE	estrategia PRE	Selección ePRE	estudiada sPRE	correctam entePRE	E	opciónPR E	oraciónP RE	Conecotor PRE	D1V2PR E	UtilizaPR E	ritmoPRE E	materiale sPRE	diferentes PRE	valoresPR E	convivenci aPRE	tolerante PRE	Considera PRE	D2V2PR E	D3V2PR E	V2PRE
1,00	1,00	2,00	3,00	3,00	3,00	1,00	3,00	3,00	3,00	3,00	5,00	1,00	2,00	1,00	3,00	1,00	2,00	2,00	2,00	7,00	7,00	19,00
1,00	3,00	3,00	1,00	1,00	3,00	1,00	2,00	2,00	3,00	4,00	2,00	3,00	1,00	4,00	2,00	2,00	4,00	3,00	10,00	21,00	35,00	
1,00	3,00	1,00	3,00	2,00	3,00	3,00	2,00	2,00	2,00	5,00	3,00	3,00	2,00	3,00	2,00	4,00	4,00	4,00	2,00	11,00	12,00	28,00
1,00	1,00	1,00	2,00	3,00	3,00	3,00	4,00	1,00	1,00	11,00	2,00	4,00	3,00	1,00	1,00	2,00	2,00	2,00	3,00	10,00	8,00	29,00
1,00	3,00	3,00	1,00	1,00	3,00	3,00	4,00	1,00	1,00	8,00	3,00	1,00	3,00	1,00	3,00	2,00	1,00	2,00	2,00	8,00	8,00	24,00
1,00	1,00	3,00	3,00	2,00	1,00	1,00	3,00	2,00	1,00	10,00	3,00	4,00	2,00	4,00	3,00	2,00	4,00	3,00	13,00	12,00	35,00	
1,00	3,00	3,00	1,00	3,00	3,00	3,00	2,00	2,00	1,00	4,00	2,00	1,00	2,00	2,00	2,00	4,00	1,00	3,00	7,00	10,00	21,00	
1,00	1,00	1,00	2,00	3,00	3,00	3,00	4,00	1,00	1,00	11,00	3,00	4,00	2,00	2,00	3,00	3,00	3,00	2,00	11,00	11,00	33,00	
1,00	2,00	1,00	2,00	3,00	3,00	3,00	4,00	1,00	2,00	6,00	1,00	1,00	3,00	3,00	3,00	3,00	4,00	1,00	8,00	11,00	25,00	
1,00	1,00	2,00	3,00	3,00	3,00	1,00	2,00	2,00	2,00	5,00	1,00	3,00	3,00	2,00	2,00	2,00	1,00	4,00	9,00	9,00	23,00	
1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	3,00	1,00	3,00	3,00	1,00	11,00	4,00	1,00	2,00	1,00	2,00	4,00	2,00	3,00	8,00	11,00	30,00	
1,00	1,00	1,00	3,00	3,00	1,00	1,00	3,00	2,00	1,00	9,00	3,00	1,00	3,00	4,00	1,00	3,00	3,00	1,00	11,00	8,00	28,00	
1,00	1,00	2,00	2,00	2,00	2,00	1,00	2,00	2,00	1,00	12,00	3,00	3,00	1,00	4,00	4,00	3,00	3,00	4,00	11,00	14,00	37,00	
1,00	3,00	3,00	3,00	2,00	2,00	1,00	4,00	2,00	2,00	2,00	9,00	3,00	3,00	1,00	3,00	1,00	2,00	3,00	10,00	7,00	26,00	
1,00	1,00	1,00	1,00	2,00	1,00	2,00	3,00	3,00	3,00	3,00	10,00	1,00	4,00	2,00	1,00	1,00	2,00	3,00	2,00	8,00	8,00	26,00
1,00	1,00	3,00	1,00	3,00	3,00	1,00	1,00	3,00	2,00	7,00	2,00	2,00	3,00	3,00	3,00	2,00	2,00	1,00	10,00	8,00	25,00	
1,00	1,00	1,00	2,00	3,00	3,00	3,00	4,00	1,00	3,00	9,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	1,00	3,00	4,00	8,00	10,00	27,00
1,00	3,00	3,00	2,00	2,00	2,00	1,00	4,00	1,00	1,00	13,00	1,00	1,00	4,00	4,00	2,00	4,00	1,00	4,00	10,00	11,00	34,00	
1,00	3,00	1,00	1,00	3,00	3,00	3,00	2,00	2,00	1,00	6,00	4,00	1,00	4,00	4,00	4,00	4,00	2,00	4,00	3,00	13,00	13,00	32,00
1,00	3,00	3,00	1,00	3,00	3,00	1,00	3,00	2,00	2,00	2,00	4,00	3,00	2,00	3,00	2,00	2,00	4,00	4,00	10,00	13,00	27,00	
1,00	1,00	1,00	3,00	1,00	2,00	1,00	4,00	1,00	3,00	13,00	4,00	3,00	3,00	1,00	2,00	1,00	2,00	1,00	11,00	6,00	30,00	
1,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	4,00	2,00	2,00	2,00	2,00	1,00	4,00	1,00	1,00	2,00	3,00	4,00	1,00	7,00	10,00	19,00
1,00	1,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	1,00	1,00	1,00	7,00	3,00	3,00	3,00	1,00	1,00	2,00	2,00	2,00	4,00	8,00	11,00	26,00
1,00	3,00	1,00	3,00	2,00	1,00	2,00	3,00	2,00	2,00	1,00	5,00	4,00	2,00	3,00	4,00	3,00	3,00	2,00	2,00	12,00	10,00	27,00
1,00	2,00	1,00	2,00	3,00	2,00	2,00	1,00	2,00	1,00	2,00	6,00	4,00	4,00	4,00	3,00	3,00	2,00	4,00	2,00	15,00	12,00	33,00
1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	2,00	1,00	4,00	1,00	2,00	2,00	15,00	3,00	3,00	2,00	2,00	4,00	3,00	3,00	4,00	10,00	14,00	39,00

TEVALUACIÓN	Identifique OS	técnicaPOS	estrategia POS	Selección ePOS	estudiada sPOS	correctamentePOS	opciónPOS	oraciónPOS	ConejitoPOS	DIV2POS	UtilizaPOST	ritmoPOST	materialesPOST	diferentes POST	valoresPOST	convivenciaPOST	tolerante POST	Considera POST	D2V2POST	D3V2POST	V2POST
2,00	1,00	1,00	1,00	2,00	2,00	1,00	2,00	2,00	2,00	14,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	4,00	12,00	13,00	39,00
2,00	1,00	1,00	1,00	2,00	2,00	1,00	4,00	1,00	1,00	20,00	3,00	4,00	3,00	4,00	4,00	5,00	4,00	3,00	14,00	30,00	64,00
2,00	1,00	1,00	1,00	1,00	2,00	1,00	4,00	1,00	1,00	17,00	3,00	4,00	3,00	3,00	4,00	4,00	5,00	3,00	13,00	16,00	46,00
2,00	1,00	1,00	1,00	1,00	2,00	1,00	4,00	1,00	1,00	17,00	4,00	5,00	3,00	3,00	4,00	4,00	5,00	3,00	15,00	16,00	48,00
2,00	1,00	1,00	1,00	1,00	2,00	1,00	4,00	1,00	2,00	15,00	4,00	5,00	3,00	5,00	3,00	3,00	5,00	4,00	17,00	15,00	47,00
2,00	1,00	1,00	1,00	1,00	2,00	1,00	4,00	1,00	2,00	15,00	4,00	4,00	3,00	5,00	3,00	4,00	4,00	3,00	16,00	14,00	45,00
2,00	1,00	3,00	1,00	2,00	2,00	1,00	2,00	1,00	3,00	14,00	3,00	4,00	3,00	3,00	3,00	4,00	4,00	4,00	13,00	15,00	42,00
2,00	1,00	3,00	1,00	2,00	2,00	1,00	2,00	1,00	3,00	14,00	3,00	5,00	4,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	15,00	12,00	41,00
2,00	1,00	1,00	1,00	1,00	2,00	1,00	4,00	1,00	1,00	17,00	3,00	5,00	3,00	3,00	4,00	3,00	4,00	3,00	14,00	14,00	45,00
2,00	1,00	1,00	1,00	1,00	2,00	1,00	4,00	1,00	2,00	15,00	3,00	5,00	5,00	3,00	3,00	4,00	3,00	4,00	16,00	14,00	45,00
2,00	1,00	1,00	1,00	1,00	2,00	1,00	4,00	1,00	1,00	17,00	5,00	3,00	5,00	3,00	5,00	4,00	4,00	5,00	16,00	18,00	51,00
2,00	1,00	1,00	1,00	2,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	16,00	5,00	3,00	3,00	3,00	4,00	4,00	3,00	5,00	14,00	16,00	46,00
2,00	1,00	1,00	1,00	1,00	2,00	1,00	4,00	1,00	1,00	17,00	5,00	3,00	3,00	3,00	4,00	3,00	3,00	4,00	14,00	14,00	45,00
2,00	1,00	3,00	1,00	2,00	2,00	1,00	4,00	1,00	1,00	18,00	3,00	4,00	5,00	3,00	3,00	4,00	3,00	4,00	15,00	13,00	46,00
2,00	1,00	1,00	1,00	2,00	2,00	1,00	2,00	2,00	2,00	14,00	3,00	5,00	3,00	5,00	3,00	5,00	3,00	4,00	16,00	15,00	45,00
2,00	1,00	1,00	1,00	2,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	16,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	4,00	5,00	12,00	15,00	43,00
2,00	1,00	1,00	1,00	1,00	2,00	1,00	4,00	1,00	2,00	15,00	3,00	4,00	3,00	5,00	3,00	3,00	3,00	5,00	15,00	14,00	44,00
2,00	1,00	2,00	2,00	2,00	2,00	1,00	2,00	2,00	1,00	12,00	4,00	5,00	5,00	3,00	5,00	4,00	4,00	4,00	17,00	17,00	46,00
2,00	1,00	3,00	1,00	2,00	2,00	1,00	2,00	1,00	3,00	14,00	5,00	3,00	5,00	3,00	4,00	4,00	5,00	3,00	16,00	16,00	46,00
2,00	1,00	1,00	1,00	2,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	16,00	4,00	4,00	3,00	3,00	3,00	4,00	4,00	4,00	14,00	14,00	44,00
2,00	1,00	1,00	1,00	1,00	2,00	1,00	4,00	1,00	2,00	15,00	5,00	3,00	3,00	3,00	4,00	3,00	3,00	3,00	18,00	13,00	46,00
2,00	1,00	1,00	1,00	2,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	16,00	5,00	4,00	3,00	3,00	3,00	4,00	3,00	3,00	17,00	14,00	47,00
2,00	1,00	1,00	1,00	2,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	16,00	4,00	4,00	3,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	15,00	16,00	47,00
2,00	1,00	1,00	1,00	2,00	2,00	1,00	4,00	1,00	1,00	20,00	4,00	4,00	3,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	15,00	20,00	55,00
2,00	1,00	1,00	1,00	2,00	2,00	1,00	4,00	1,00	1,00	20,00	3,00	3,00	4,00	4,00	4,00	5,00	5,00	5,00	15,00	18,00	53,00
2,00	1,00	1,00	1,00	1,00	2,00	1,00	4,00	1,00	1,00	17,00	3,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,00	5,00	18,00	16,00	51,00

D1V1_0	D2V1_0	D3V1_0	V1_0	D1V2PRE_12	D2V2PRE_12	D3V2PRE_12	V2PRE_12	D1V2POST_12	D2V2POST_12	D3V2POST_12	V2POST2	D2_V2_POST231	
2	3	2	2	1	1	1	1	3	2	3	3	3	2
4	5	3	5	1	2	4	3	4	3	4	4	4	3
4	4	3	4	1	2	2	2	3	3	3	3	3	3
3	4	3	3	2	2	1	2	3	3	3	3	3	3
3	4	2	3	1	2	1	1	3	4	3	3	3	4
4	4	1	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3
3	3	1	2	1	1	2	1	3	3	3	3	3	3
2	2	3	2	2	2	2	2	3	3	2	3	3	3
3	4	3	3	1	2	2	1	3	3	3	3	3	3
3	3	3	3	1	2	2	1	3	3	3	3	3	3
3	4	4	3	2	2	2	2	3	3	3	4	4	3
3	3	4	3	1	2	1	2	3	3	3	3	3	3
4	4	4	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3
3	3	3	3	1	2	1	1	4	3	3	3	3	3
3	3	2	2	2	2	1	1	3	3	3	3	3	3
3	2	3	3	1	2	1	1	3	2	3	3	3	2
3	3	2	3	1	2	2	2	3	3	3	3	3	3
2	4	3	3	3	2	2	2	2	4	4	3	4	
4	4	4	4	1	3	3	2	3	3	3	3	3	3
3	3	3	3	1	2	3	2	3	3	3	3	3	3
3	2	3	3	3	2	1	2	3	4	3	3	3	4
3	3	3	3	1	1	2	1	3	4	3	3	3	4
3	4	2	3	1	2	2	1	3	3	3	3	3	3
4	5	4	4	1	3	2	2	4	3	4	4	4	3
4	5	4	4	1	3	2	2	4	3	4	4	4	3
3	4	3	3	3	2	3	3	3	4	3	4	4	