

**UNIVERSIDAD NACIONAL DEL SANTA**  
**FACULTAD DE EDUCACION Y HUMANIDADES**  
**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACION SECUNDARIA**



**UNS**  
UNIVERSIDAD  
NACIONAL DEL SANTA

---

**“Estrategia didáctica basada en personajes de dibujos animados  
y comprensión de textos en inglés 3° Grado de Primaria,  
I.E.P. El Santa 2020”**

---

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE  
LICENCIADO EN EDUCACIÓN; ESPECIALIDAD EN  
IDIOMAS: INGLÉS – FRANCÉS**

**AUTORA:**

Bach. Cedeño Vergara, Ana Luisa

**ASESORA:**

Dra. Gutiérrez Saldaña, Susana Bertha

ORCID: 0000-0002-5626-9303

Nuevo Chimbote – Perú

2023

## HOJA DE CONFORMIDAD DE ASESOR

La presente tesis titulado “ESTRATEGIA DIDÁCTICA BASADA EN PERSONAJES DE DIBUJOS ANIMADOS Y COMPRENSIÓN DE TEXTOS EN INGLÉS 3° GRADO DE PRIMARIA, I.E.P. EL SANTA 2020”. Ha contado con el asesoramiento de la Dra. Susana Gutierrez Saldaña, designado mediante Resolución Decanatural N° 056-2021-UNS-DFEH, de fecha 06 de marzo del 2021, quién deja constancia de su aprobación. Por tal motivo firma el presente trabajo en calidad de Asesor.



---

Dra. Gutiérrez Saldaña Susana Bertha  
D.N.I 17807063  
Código ORCID: 0000-0002-5626-9303  
Asesor

## HOJA DE CONFORMIDAD DEL JURADO EVALUADOR

La presente tesis titulado “ESTRATEGIA DIDÁCTICA BASADA EN PERSONAJES DE DIBUJOS ANIMADOS Y COMPRENSIÓN DE TEXTOS EN INGLÉS 3° GRADO DE PRIMARIA, I.E.P. EL SANTA 2020”. Tiene la aprobación del jurado evaluador designado mediante Resolución N° 030-2022-UNS-CFEH, de fecha 17 de enero del 2022, quienes firman en señal de conformidad.



---

Dra. Maguiña Alvarado Lila Marisa  
D.N.I 32966494  
Código ORCID: 0000-0003-4050-2673  
Presidenta



---

Mg. Calvo Gastañaduy Dora  
D.N.I 17881551  
Código ORCID: 0000-0002-1620-0563  
Integrante



---

Dra. Gutiérrez Saldaña Susana Bertha  
D.N.I 17807063  
Código ORCID: 0000-0002-5626-9303  
Integrante



**UNS**  
UNIVERSIDAD  
NACIONAL DEL SANTA

UNIVERSIDAD NACIONAL DEL SANTA  
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

## ACTA DE CALIFICACIÓN DE LA SUSTENTACIÓN DE TESIS

En el distrito de Nuevo Chimbote, en el aula ciento uno, del Centro de Idiomas de la Universidad Nacional del Santa siendo las doce del mediodía del día once de mayo del dos mil veintitrés, se reunió el Jurado evaluador presidido por la DOCTORA LILA MAGUIÑA ALVARADO y teniendo como integrantes a la DRA. SUSANA GUTIÉRREZ SALDAÑA y la MAGISTER DORA CALVO GASTAÑADUY, para la sustentación de Tesis, a fin de optar el título de Licenciado en Educación, especialidad Idiomas: Inglés-Francés, la Bachiller en Educación, ANA LUISA CEDEÑO VERGARA quien expuso y sustentó el trabajo intitulado **“ESTRATEGIA DIDACTICA BASADA EN PERSONAJES DE DIBUJOS ANIMADOS Y COMPRENSIÓN DE TEXTOS EN INGLÉS 3º GRADO DE PRIMARIA, I.E.P. EL SANTA 2020”** Terminada la sustentación la graduada respondió las preguntas formuladas por los miembros del Jurado. El Jurado después de deliberar sobre aspectos relacionados con el trabajo, contenido y sustentación del mismo y con las sugerencias pertinentes declara: .....Aprobada..... en la condición de .....Bueno.....; según el artículo 111 del Reglamento General para obtener de Grados y Títulos (Resolución N° 580-2022-CU-R-UNS del 22-08-2022)

Siendo la una de la tarde. se dio por terminado el acto de sustentación.

Nuevo Chimbote, 11 de mayo del 2023

Dra. Lila Maguiña Alvarado  
PRESIDENTE

Dra. Susana Gutiérrez Saldaña  
INTEGRANTE

Msc. Dora Calvo Gastañaduy  
INTEGRANTE

## DEDICATORIA

La presente lo dedico primeramente a Dios y la Virgen María por ser quienes dirigen mi vida.

Con todo mi corazón a mis hijos, mi esposo, mis padres por ser mi fortaleza y la razón de mi vida.

## AGRADECIMIENTO

A mi alma mater la Universidad Nacional del Santa en especial para la **Dra. Susana Bertha Gutiérrez Saldaña** docente de la Facultad de Educación y Humanidades de la especialidad Idiomas (Inglés-Francés), por ser la asesora de la presente tesis.

Asimismo, a los docentes de la *UNS* por las enseñanzas brindadas que contribuyeron en mi desarrollo profesional, a la plana docente de la *I.E.P. "El Santa"*, y estudiantes participantes por brindarme la oportunidad y los medios que hicieron posible la realización de la investigación.

Agradecimiento especial a mi familia y compañeros de aula que siempre me motivaron a seguir adelante.

## INDICE DE CONTENIDO

Dedicatoria .....	v
Agradecimiento .....	vi
Índice de Contenidos.....	vii
Índice de tablas .....	x
Índice de gráficos .....	xi
Resumen .....	xii
Abstract .....	xiii

### **CAPÍTULO I**

1. INTRODUCCION.....	15
1.1 FUNDAMENTACION DEL PROBLEMA .....	16
1.2 ANTECEDENTES.....	16
1.3 FORMULACION DEL PROBLEMA.....	20
1.4 OBJETIVOS.....	21
1.4.1 Objetivo general .....	21
1.4.2 Objetivos específicos .....	21
1.5 HIPOTESIS.....	21
1.5.1 Viabilidad.....	22
1.6 JUSTIFICACION.....	22
1.7 LIMITACIONES DE LA INVESTIGACION .....	24

### **CAPÍTULO II**

2. MARCO TEORICO .....	27
2.1 DEFINICION DE ESTRATEGIA .....	27
2.1.1 Características de las estrategias .....	27
2.1.2 Tipos de estrategias .....	28
2.1.3 Estrategia Didáctica .....	28
2.2 PERSONAJES DIBUJOS ANIMADOS .....	29
2.2.1 Historia de los dibujos animados .....	31
2.2.2 Características de los dibujos animados.....	33
2.2.3 Clasificación de los dibujos animados.....	34

2.2.4	Los dibujos animados y el lenguaje visual .....	35
2.2.5	Los dibujos animados y el lenguaje verbal.....	36
2.2.6	Tipos de dibujos animados .....	38
	a. Comics.....	38
	b. Ilustración .....	39
	c. Animación.....	40
2.2.7	Objetivos de los dibujos animados en la enseñanza del idioma inglés .....	41
2.2.8	Las ventajas del uso de los dibujos animados en el aula.....	41
2.2.9	Las limitaciones del uso de los dibujos animados en el aula ....	42
2.3	COMPRESION DE TEXTOS .....	43
2.3.1	Historia de la comprensión de textos .....	44
2.3.2	Características de la comprensión de textos.....	45
2.3.3	Importancia de la comprensión de texto.....	46
2.3.4	Teorías sobre la comprensión de textos .....	46
2.3.5	Procesos de lectura .....	50
2.3.6	Técnicas de lectura.....	51
2.3.7	Materiales para trabajar la comprensión de textos .....	54
2.3.8	Niveles de la comprensión de textos.....	54
	1. Nivel literal o comprensivo .....	55
	a. Literal en un nivel inicial (nivel 1)	55
	b. Literal en un nivel profundo (nivel 2)	55
	2. Nivel inferencial.....	55
	3. Nivel crítico .....	56
2.3.9	Dificultades en la comprensión lectora.....	57
2.3.10	Comprensión de textos en el idioma inglés.....	58
2.3.11	Definición del idioma inglés.....	58
2.3.12	Comprensión de textos en ingles .....	59

### **CAPÍTULO III**

3.	METODOLOGÍA .....	61
3.1	POBLACIÓN .....	61
3.2	MUESTRA .....	62

3.3 DISEÑO .....	62
3.4 VARIABLES DE ESTUDIO .....	62
a. Variable independiente.....	63
b. Variable dependiente .....	63
3.5 OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES.....	64
3.6 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS .....	64
a. Técnicas.....	64
b. Instrumentos.....	65
3.7 PROCESAMIENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS.....	65

#### **CAPÍTULO IV**

4. RESULTADO Y DISCUSIÓN.....	68
4.1 DISCUSIÓN.....	72

#### **CAPÍTULO V**

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES .....	75
5.1 CONCLUSIONES .....	75
5.2 RECOMENDACIONES.....	75

#### **REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

BIBLIOGRAFÍA .....	78
LINKOGRAFIA .....	78

#### **ANEXOS**

Anexo 1: Cuadro Matriz de Consistencia .....	87
Anexo 2: Pre test.....	89
Anexo 3: Post test .....	92
Anexo 4: Propuesta Didáctica .....	96
Anexo 5: Sesiones de Aprendizaje.....	101

## INDICE DE TABLAS

<b>TABLA N° 01:</b> NIVEL COMPRENSIÓN DE TEXTOS EN INGLÉS DEL 3 <sup>er</sup> GRADO I.E.P. EL SANTA MEDIANTE UN PRE TEST ANTES DEL USO DE LA ESTRATEGIA DIDÁCTICA.....	68
<b>TABLA N° 02:</b> NIVEL COMPRENSIÓN DE TEXTOS EN INGLÉS DEL 3 <sup>er</sup> GRADO I.E.P. EL SANTA MEDIANTE UN POST TEST DESPUES DEL USO DE LA ESTRATEGIA DIDÁCTICA.....	69
<b>TABLA N° 03:</b> NIVEL COMPRENSIÓN DE TEXTOS EN INGLÉS DEL 3 <sup>er</sup> GRADO I.E.P. EL SANTA EN EL PRE TEST Y POST TEST, COMPARACIÓN DESPUES DEL USO DE LA ESTRATEGIA DIDÁCTICA.....	70
<b>TABLA N° 04:</b> INFLUENCIA DEL USO DE LA ESTRATEGIA DIDÁCTICA BASADA EN PERSONAJES DIBUJOS ANIMADOS EN LA COMPRENSIÓN DE TEXTOS EN INGLÉS CON PRUEBA T STUDENT PARA MUESTRAS RELACIONADAS Y SU SIGNIFICANCIA. ....	71

## ÍNDICE DE GRAFICOS Y FIGURAS

<b>FIGURA 01:</b> NIVEL COMPRENSIÓN DE TEXTOS EN INGLÉS DEL 3 <sup>er</sup> GRADO I.E.P. EL SANTA MEDIANTE UN PRE TEST ANTES DEL USO DE LA ESTRATEGIA DIDÁCTICA.....	68
<b>FIGURA 02:</b> NIVEL COMPRENSIÓN DE TEXTOS EN INGLÉS DEL 3 <sup>er</sup> GRADO I.E.P. EL SANTA MEDIANTE UN POST TEST DESPUÉS DEL USO DE LA ESTRATEGIA DIDÁCTICA.....	69
<b>FIGURA 03:</b> NIVEL COMPRENSIÓN DE TEXTOS EN INGLÉS DEL 3 <sup>er</sup> GRADO I.E.P. EL SANTA EN EL PRE TEST Y POST TEST, COMPARACIÓN DESPUÉS DEL USO DE LA ESTRATEGIA DIDÁCTICA. ....	70

## RESUMEN

La presente investigación denominada **“Estrategia didáctica basada en personajes de dibujos animados y comprensión de textos en inglés 3° grado de primaria, I.E.P. El Santa 2020”**, tuvo como objetivo general demostrar la influencia del uso de los personajes de dibujos animados en la comprensión de textos en inglés 3<sup>er</sup> grado, de la I.E.P. El Santa.

Esta investigación utilizó un diseño experimental con un grado de control pre-experimental, se seleccionó un solo grupo para el pre y post test. La población estuvo conformada por 110 educandos del nivel primaria y se seleccionó intencionalmente el 3er grado como muestra, el cual estuvo conformado por 19 estudiantes. Se aplicaron 12 lecciones de aprendizaje, diferentes al sistema tradicional.

La investigación obtuvo un gran resultado estadístico a nivel de la competencia indicada. Los gráficos y la distribución porcentual muestran un 84,2% en el nivel de “logro esperado” de los estudiantes al hacer uso de esta motivadora estrategia didáctica.

La investigación evidenció que el uso de la estrategia didáctica motivadora basada en personajes de dibujos animados influyó de manera significativa en la comprensión lectora en inglés en estudiantes de 3° grado de la I.E..P El Santa.

Palabras clave: Dibujos animados, estrategias, comprensión de textos, motivación.

## **ABSTRACT**

The research "Didactic strategy based on cartoon characters and reading comprehension in English of 3° grade primary, I.E.P. El Santa 2020" had the aims to show the influence of cartoon characters uses to improve English reading comprehension in students of 3rd grade from EL SANTA school.

This investigation used pre-experimental method, a single group was selected for pre and pos test. The population in primary school were 110 students and the "3rd grade" was selected intentionally. 19 students applied the stimulus participating in 12 motivating learning lessons, different from the traditional system.

The research got a great statistical result at the level of the indicated competence. The graphs and percentage distribution show 84.2% in the "expected achievement" level of the students when making use of this motivating didactic strategy.

This research evidenced the use of the motivating didactic strategy based on cartoon characters influenced significantly in the English reading comprehension in 3rd grade students, I.E..P El Santa.

Key words: Cartoons, strategies, reading comprehension, motivation.

# **CAPÍTULO**

## **I**

## I. INTRODUCCION

La etapa escolar es el periodo de vida más importante del ser humano, donde va a formar su personalidad y forjar su futuro a través de conocimientos y experiencias, esos conocimientos que serán brindados por Docentes de cada especialidad, quienes progresivamente irán integrando información en el estudiante despertando destrezas y habilidades en él. Pero es muy importante la forma como hay que llegar al estudiante para lograr el desarrollo de esas capacidades cognitivas evitando así la frustración. Para ello el docente tiene que hacer uso de diversos recursos y estrategias metodológicas que pueda capturar el interés del estudiante especialmente cuando se va a aprender un nuevo idioma. Muchos estudiantes denotan estrés o desánimo para aprender una lengua extranjera porque piensan que es difícil o aburrido por la cantidad de vocabulario que se tiene que aprender o la gramática se les hace más complicado, ahí es donde el maestro tiene que jugar un rol muy importante.

Sánchez Fuentes, (2019) en su portal Educapeques menciona a William Glasser<sup>1</sup> quién considera que “la información que entra por los ojos es muy valiosa y deja huella en nuestra memoria”.

El primer capítulo de la investigación presenta los aspectos generales que considera la introducción, fundamentación del problema, antecedentes, formulación del problema, objetivos, hipótesis, viabilidad, justificación y limitaciones de la investigación; en el segundo capítulo se encuentra el marco teórico que considera la definición de estrategia, personajes de dibujos animados y comprensión de textos; el tercer capítulo describe los métodos y técnicas utilizados considerando población, muestra, diseño, variables de estudio, operacionalización de variables, matriz de consistencia, técnicas e instrumentos de recolección de datos y procesamiento de recolección de datos; el cuarto capítulo expone los resultados de la investigación; el quinto capítulo muestra la discusión, conclusiones y recomendaciones; finalmente se considera las referencias bibliográficas que da relación de la información agenciada para la

---

<sup>1</sup> Psiquiatra estadounidense, dedicado a la mejora del aprendizaje, decidió crear una pirámide llamada «Pirámide de Aprendizaje» en la cual propone un esquema a través del cual pueden entenderse como aprenden los alumnos.

elaboración de la investigación, como también se anexó la matriz de consistencia, pre y pos test, la propuesta didáctica y algunas sesiones de clase realizadas.

## **1.1 FUNDAMENTACION DEL PROBLEMA**

Esta investigación denominada **“Estrategia didáctica basada en personajes de dibujos animados y comprensión de textos en inglés 3° grado de primaria, I.E.P El Santa 2020”** plantea el uso de una nueva estrategia para hacer de la clase de inglés un curso activo, alegre, novedoso e influenciar positivamente en la comprensión de textos, que resulta contrario cuando las clases son rutinarias, complicando el avance en el aprendizaje. Por ello se aplicó un estímulo motivacional utilizando en cada sesión de aprendizaje fuentes visuales como son algunos personajes de dibujos animados para poder medir el grado de influencia en la comprensión de textos en inglés, obteniendo buenos resultados y demostrando que los estudiantes tienen la buena predisposición de aprender cualquier idioma extranjero cuando tienen la motivación adecuada. De hecho, los estudiantes aprenden mejor a través de actividades interesantes.

Con la aplicación de esta investigación, los estudiantes pudieron estimular sus habilidades cognitivas como son la observación, atención, percepción, comprensión, deducción, opinión, memoria y motivó de manera activa a incrementar su vocabulario desarrollando una buena aptitud ante este nuevo reto de la adquisición del idioma inglés y generando su inserción en la realidad del mundo de la globalización y comunicación mundial.

## **1.2. ANTECEDENTES**

La presente investigación donde se utilizó personajes de dibujos animados como estímulo para mejorar la comprensión de textos en inglés tiene como antecedentes diferentes estudios de investigación en diferentes contextos, tal como en el contexto internacional que tienen relación indirecta con las variables utilizadas, aquí podemos encontrar a:

- ✓ Educational Policy Analysis and Strategic Research, (2020) en su publicación *The Effects of Cartoons on the Use of Vocabulary Learning Strategies*: comenta que Piaget ha subrayado la importancia de la expansión de las funciones cognitivas de los estudiantes como percibir, recordar o razonar, y luego buscan la correlación que generan los fuertes vínculos de los dibujos animados con la taxonomía de Piaget con la intención de promover la curiosidad y el cuestionamiento. La utilización de símbolos con imágenes mentales opera activamente en la asociación de la información, la cual ha dado como resultado un enriquecimiento en el área colaborativa y social.
  
- ✓ Según British Council, (2019) en su publicación *Using Cartoons and Comic Strips*, considera que los dibujos animados son poderosas herramientas de enseñanza y estos pueden contar una historia compleja en pocas imágenes, proporcionar comentarios y provocar reflexiones sobre eventos y problemas en las noticias, dar un ejemplo de vocabulario relacionado con las tendencias y modas actuales, proporcionar caracteres fácilmente identificables para formar la base de los bocetos.

Muestra cultura en acción con las formas en que los hombres o las mujeres se comportan y se espera que se comporten, comenta e ilustra una amplia gama de temas como el racismo, las relaciones entre adolescentes, el sexismo, el envejecimiento, las relaciones familiares.

Considera también que utiliza palabras de advertencia cuando el lenguaje utilizado a veces puede ser demasiado coloquial y referencial para que los niveles inferiores puedan hacer frente, recomienda elegir los dibujos animados y tiras cómicas con cuidado y usar una caricatura para presentar la idea del humor y la cultura.

- ✓ Sajana, (2018) concluye que: Las actividades que utilizan con caricaturas se pueden implementar para mejorar no solo la habilidad productiva sino también la habilidad receptiva y también se pueden usar para enseñar literatura, agrega también que los estudiantes se involucraron con gran entusiasmo en todas las actividades de manera muy activa. (pág. 2443)

- ✓ Kennedy, (2018) en su trabajo de investigación denominado “How to use cartoons/to learn a language with your kids”, manifiesta que a los niños les encantan los dibujos animados. Y no deben subestimar el poder de tener un recurso de lenguaje que sea agradable. También agrega un ejemplo, de ninguna manera me gustaría sentarme y leer un libro de texto, pero estoy feliz de abordar la gramática y el vocabulario complicado en la novela que estoy leyendo.

Los niños, especialmente los más pequeños, verán felices los mismos dibujos animados una y otra vez; esta es una oportunidad increíble que pueden aprovechar a su favor. Y, por cierto, también es fantástico para tu propio aprendizaje de idiomas.

- ✓ Hasanah, (2016) concluye que los estudiantes podrían obtener una mejor puntuación del vocabulario a través de películas de caricaturas. Los estudiantes escriben el sustantivo, el verbo y el adjetivo de cualquier vocabulario basado en la película de los dibujos animados.
- ✓ Abuzahra , Farrah & Zalloum (2016) quienes concluyen que los dibujos animados como material de aprendizaje, desarrollaran el rendimiento del lenguaje de los estudiantes, por diversas razones. Primero, los dibujos animados son una fuente de entrada de lenguaje auténtico que requiere menos procesamiento cognitivo para la comprensión que se adapte a todos los niveles de los estudiantes. Segundo, la caricatura es una forma expresiva de lenguaje. Cartoon presenta la experiencia cotidiana en una presentación atractiva que incluye sentido del humor, sentidos y personajes de colores, música, efectos de sonido, etc. Los estudiantes pueden aprender y adivinar significados fácilmente porque el lenguaje y el movimiento son correlativos en las películas de dibujos animados. Además de eso, los mecanismos de enfoque constructivista refuerzan el conocimiento que obtienen o construyen al ver la película de dibujos animados mediante el autodescubrimiento del conocimiento y la discusión colaborativa. En otras palabras, cuando la estrategia constructivista se emplea en los dibujos animados como un valioso material de aprendizaje en el aula de idiomas, se desarrollará el rendimiento

lingüístico de los estudiantes. Crearía una atmósfera de aprendizaje emocionante que involucra a los estudiantes y los motiva a descubrir el conocimiento por sí mismos. Se ha afirmado que tanto la exposición a los dibujos animados como los elementos constructivistas mejoran la memoria al conectar experiencias de materiales nuevos y antiguos.

- ✓ En Valnius University press menciona a Svetozar Poštič (2015) quien concluye que los niños aprenden inglés de los cartoons/caricaturas y el nivel de su adopción exitosa del idioma parece estar directamente relacionado con la cantidad de horas que pasan viéndolos y en un estudio realizado concluye que la observación de cartoons/caricaturas mejora con éxito las habilidades de escucha y habla en los niños.

Simultáneamente en el contexto latinoamericano también encontramos estudios de investigación en referencia al uso de cartoons como estímulo para el aprendizaje de la lengua extranjera. Tal es el caso de:

- ✓ López Gonzales, (2018) concluye que “La utilización y adaptación de las etapas del pensamiento visual planteadas por Dan Roam, (2009) en las fases del proyecto final, junto con la estructura visual sugerida por el pensamiento de diseño, permitió estructurar una secuencia didáctica que fue entregando conocimientos de forma progresiva, especialmente en las primeras clases, permitiendo un acercamiento paulatino en dirección al objetivo final. Lo anterior demostró la validez de las imágenes como herramientas complementarias de apoyo en la transmisión de nuevos conceptos o habilidades lectoras, sin minimizar en absoluto, el papel trascendental que cumple la palabra escrita en el desarrollo del pensamiento humano, por el contrario, se abre nuevas posibilidades en el campo de la comprensión lectora que deberán seguir siendo abordados en un futuro cercano”.
- ✓ Mornhinweg & Herrera Montenegro, (2017) en su investigación Los Dibujos Animados: herramienta para la educación, concluyen que el uso de los dibujos animados ayuda para explicar en los diversos niveles de primaria: conceptos complejos, introducción a valores y prácticas aceptables, sin perder las

características atractivas, para los niños como los son la comedia y las situaciones dinámicas, así como el uso de material animado, meramente educativo con miras a los mismos objetivos. La era tecnológica nos incentiva a mejorar los procesos educativos, a través del uso del multimedia audiovisual que penetra de manera más atractiva que el clásico tablero y marcador.

Se encontró un estudio en el contexto nacional que tienen relación indirecta con las variables utilizadas en la presente investigación; tales como:

- ✓ Vasquez Farfan, (2017) concluye que “sí existe influencia directa de las caricaturas como recurso didáctico en el desarrollo de las habilidades del pensamiento.” ... (P 90).

Se encontró un solo estudio en el contexto local que tienen relación indirecta con las variables utilizadas en la presente investigación; tal como:

- ✓ Iparraguirre Dominguez, & Juarez Reyes, (2013) concluyen que “la efectividad de los comics en el desarrollo de la habilidad señalada, logrando una mejora estadísticamente significativa en cada uno de los niveles”

### **1.3. FORMULACION DEL PROBLEMA**

Dada la realidad en la enseñanza del idioma inglés de forma tradicional y que los estudiantes necesitan hacer cosas más activas me propuse realizar una investigación basada en el uso de dibujos animados para ver la influencia en la comprensión lectora, para lo cual se formuló la siguiente interrogante:

¿En qué medida la estrategia didáctica basada en personajes de dibujos animados influye en la comprensión de textos en inglés en estudiantes 3° grado de primaria, I.E.P. El Santa?

## **1.4. OBJETIVOS**

Para lograr que los estudiantes realicen una eficiente comprensión de textos en inglés evitando el cansancio o aburrimiento utilicé un recurso como estrategia, ésta fue la aplicación de personajes de dibujos animados como estímulo visual para complementar la comprensión de textos en inglés. Para ello se necesitó cierta cantidad de sesiones para aplicar el estímulo, los resultados que se esperan es que el estudiante alcance un nivel de comprensión de textos superior al inicial y su desenvolvimiento sea más eficaz y apropiado.

### **1.4.1. Objetivo general**

Demostrar la influencia del uso de la estrategia didáctica basada en personajes de dibujos animados en la comprensión de textos en inglés 3° grado de primaria, I.E.P El Santa.

### **1.4.2. Objetivos específicos**

- Identificar el nivel comprensión de textos en inglés del 3° grado de primaria I.E.P El Santa mediante un pre test.
- Aplicar la estrategia didáctica basada en el uso de los personajes de dibujos animados en la comprensión de textos en inglés.
- Evaluar el nivel de comprensión de textos al final de la unidad didáctica mediante un post test.

## **1.5. HIPOTESIS**

Hi: La aplicación de la estrategia didáctica basada en el uso personajes de dibujos animados influirá significativamente en la comprensión de textos en inglés en los estudiantes de tercer grado de Educación primaria de la I.E.P. "El Santa" de Chimbote, 2020.

Ho: La aplicación de la estrategia didáctica basada en el uso personajes de dibujos animados no influirá significativamente en la comprensión de textos en inglés en los estudiantes de tercer grado de Educación primaria de la I.E.P “El Santa” de Chimbote, 2020.

### **1.5.1. VIABILIDAD**

Este proyecto de investigación se puede realizar gracias a la ayuda y colaboración del director de la Institución Educativa en conjunto con el docente de aula y los estudiantes, programando 14 sesiones en un periodo aproximado de 03 meses y fue autofinanciado por el investigador.

### **1.6. JUSTIFICACION**

La etapa escolar es el espacio de vida más rico en experiencias donde las capacidades del estudiante se encuentran en un periodo de desarrollo y si al estudiante se le proporciona un ambiente adecuado e innovador de estímulos favorecerá el desarrollo de habilidades propias de un aprendizaje que tenemos que aprovechar, ahora que nos encontramos en la era de la globalización es importante la inserción del conocido idioma universal, que en este caso es el idioma inglés, convirtiéndose en una tarea muy laboriosa que demanda tiempo y esfuerzo, hay que contar con el mayor número de palabras posibles en nuestro vocabulario, por esta razón debemos estimular las habilidades cognitivas de los estudiantes como son la atención, percepción, comprensión y memoria, etc. utilizando diferentes estrategias con la finalidad de interiorizar la mayor cantidad posible de información y luego poder procesarla, esto nos dará como resultado estructurar una buena conversación y mejor comunicación. Por ello que el Ministerio de Educación (MINEDU) busca desarrollar la competencia comunicativa de los estudiantes en el idioma inglés como aprendizaje de lengua extranjera el cual va a permitir el acceso a oportunidades académicas, tecnológicas, científicas, culturales y laborales y así el estudiante egresado podrá desenvolverse dentro y fuera del país en diferentes campos. De hecho, los estudiantes aprenden mejor a través de actividades interesantes. Sánchez, (2019) en su portal Educapeques menciona a William Glasser quién considera que “la información que entra por los

ojos es muy valiosa y deja huella en nuestra memoria”. Una de las buenas estrategias de aprendizaje es asociar imágenes con la escritura, instintivamente desarrolla habilidades en el estudiante que facilitan comprender lo que leen.

La presente investigación tiene como propósito fundamental integrar una estrategia novedosa utilizando fuentes visuales como los personajes de dibujos animados a manera de estímulo para facilitar la comprensión de textos en inglés de una manera divertida y contribuir con el desarrollo y mejoramiento de la adquisición del idioma inglés como lengua extranjera en la Institución Educativa El Santa que está contemplado en el Perfil de egreso del Currículo Nacional de la Educación Básica Regular donde señala textualmente “El estudiante lee diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera de manera asertiva y responsable para interactuar con otras personas en diversos contextos y con distintos propósitos”.

Según García, (2015) cita a Valero quien afirma “que hay algunos neurocientíficos que creen que el conocimiento se adquiere mejor a través de medios visuales”.

Muy a menudo una imagen habla más que las palabras y tiene más impacto que solo leer un texto. También se cree que el uso de la estrategia didáctica basada en personajes dibujos animados puede reducir el aburrimiento y la disminución del estrés académico, ansiedad y comportamiento rebelde.

Integrar la estrategia didáctica basada en personajes dibujos animados dentro del proceso de enseñanza, motivó de manera activa al estudiante a incrementar su vocabulario, desarrollando una buena aptitud ante este nuevo reto de la adquisición del idioma inglés, porque la dimensión mental fue en mejores condiciones a interiorizar información y permitió al estudiante que aprenda y se divierta a la vez, asumiendo que aún por su nivel están conectados con el recuerdo de su infancia.

El uso de esta estrategia didáctica basada en personajes dibujos animados no es una actividad que requiera de muchos elementos, tan solo de gran

creatividad e imaginación por el ejecutor, en este caso el Docente, convirtiéndose así en el más efectivo y práctico medio de motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Los resultados que se obtuvieron fueron direccionados hacia los estudiantes de tercer grado para que alcancen un nivel de conocimiento superior al inicial y mejoren su desenvolvimiento en relación al idioma inglés, siendo éste más eficaz y apropiado, además la Institución Educativa El Santa replanteará la posibilidad de innovar las estrategias de enseñanza - aprendizaje del idioma inglés ya que dispondrá de ésta novedosa estrategia metodológica durante el desarrollo de las sesiones de clase. Otro beneficio será la relación mejorada entre el maestro y los alumnos ya que este estímulo creará un ambiente armonioso y los alumnos estarán dispuestos a aprender nuevos contenidos de sus fuentes de entretenimiento en lugar de la instrucción formal, finalmente al tener dominio del idioma inglés ayudará a sentirse seguro en cualquier situación donde sea requerido utilizarlo, bien sea en un entorno personal, social o laboral, además de tener la posibilidad de conocer diferentes personas hablantes del mismo idioma, culturas o países.

### **1.7. LIMITACIONES DE LA INVESTIGACION**

El año 2020 se ha caracterizado por diferentes situaciones a nivel mundial que nos obligaron a dar un giro a nuestra vida cotidiana y tomar medidas extremas de salud, dentro de ellas está el aislamiento social, emergencia sanitaria, toque de queda, todo a consecuencia del COVID-19. Situación que se extendió por varios meses, y tuvimos que hacer frente con muchas dificultades todos los ámbitos profesionales, laborales, educativos, sociales y de salud. Pero durante ese periodo el Ministerio de educación creó un plan de reactivación para no perder el año escolar donde muchas I.E. iniciaron sus clases de forma remota utilizando diversas plataformas virtuales, tal es el caso que la I.E.P. El Santa se reactivó a través de aplicaciones de software de videoconferencias “Zoom” e hizo uso de la plataforma virtual denominado Patmos, pero durante el proceso siempre surgen limitaciones, tal es el caso que durante la ejecución de mi investigación la población no siempre coincidía en su totalidad por diversas razones que detallaré:

- ✓ Mala conexión de internet por vivir en lugares alejados
- ✓ Algunos estudiantes tienen que hacer recargas al celular y eso les perjudica económicamente.
- ✓ Cruce de horario con sus hermanos que usan un solo dispositivo
- ✓ Pérdida de familiares a causa del COVID
- ✓ Ausencia de los estudiantes porque en su entorno hubo familiares infectados.

Sabemos que esta pandemia a la fecha de este informe no nos quiere dejar, por lo que debemos adaptarnos a la nueva normalidad.

# **CAPÍTULO**

## **II**

## **2. MARCO TEORICO**

Utilizar estrategias como integrar personajes de dibujos animados dentro del desarrollo de lectura como parte del aprendizaje del idioma extranjero puede lograr que un estudiante realice una eficiente comprensión de textos en inglés evitando el cansancio o aburrimiento.

Desde el punto de vista pedagógico el visionado de los dibujos animados debe contribuir al desarrollo de los objetivos generales de la Educación Infantil, de capacidades a través de procesos como observar, escuchar, descubrir, sentirse motivado, implicarse... y de esquemas conceptuales como situaciones (arriba, abajo, delante, detrás...), colores, formas básicas, tamaños, direccionalidad...Llorent y V. Marín (2014)

### **2.1. DEFINICION DE ESTRATEGIA**

La palabra estrategia remonta del griego estrategia (arte de dirigir ejércitos, compuesto por stratós (“ejército”) y ago (“dirigir”). Definido por Etimología de estrategia, (2020) Lo que se entiende que desde su origen contiene un significado vinculado con la planeación, la táctica, la toma de ventajas sobre el objetivo.

Según la Real Academia Española, (2019) define este concepto de 3 maneras: 1. f. Arte de dirigir las operaciones militares. 2. f. Arte, traza para dirigir un asunto. 3. f. Mat. En un proceso regulable, conjunto de las reglas que aseguran una decisión óptima en cada momento.

Sabemos que una estrategia siempre está orientada a conseguir un objetivo y nuestro objetivo será la comprensión, desarrollo y transmisión de saberes que contribuirán en la formación del estudiante por lo tanto el concepto mejor orientado para nuestro proyecto será que es un proceso regulable con un conjunto de las reglas que aseguran una decisión óptima ya que estableceremos un conjunto de acciones planificadas que asegurarán los mejores resultados posibles.

#### **2.1.1. Características de las estrategias**

Las estrategias tienen algunas características importantes:

- Se planifican antes que se realice las acciones.

- Se realizan de manera consciente.
- Busca un objetivo determinado.
- Brinda ventajas para conseguir el objetivo.

### **2.1.2. Tipos de estrategias**

Para cumplir con un objetivo tenemos que planificar para ello se recurre a las estrategias y éstas pueden clasificarse de acuerdo a distintos criterios, relacionados a su área de aplicación (estrategias militares, empresariales, publicitarias, educativas o didácticas, de aprendizajes, deportivas, etc.), por su posicionamiento frente al adversario también se consideran (estrategias ofensivas, defensivas, mixtas, etc.).

### **2.1.3 Estrategia Didáctica**

Para nuestra investigación nos enfocamos en las estrategias didácticas o educativas que están orientadas a la enseñanza para obtener el aprendizaje esperado en relación al Diseño Curricular.

Las Estrategia didáctica o educativas son aquellas acciones que están en relación con la educación realizadas por el Docente y el estudiante para hacer significativo un aprendizaje y las podemos clasificar en estrategias didácticas de aprendizaje y estrategias didácticas de enseñanza.

Las estrategias didácticas de aprendizaje, como su mismo nombre lo dice, están orientadas a las actividades o medios que utiliza el estudiante para reforzar su aprendizaje como por ejemplo el subrayado, asociación, memorización, resaltado frases, encerrar en círculos, revisión etc. mientras que las estrategias didácticas de enseñanza son las acciones planificadas por el maestro con el objetivo de que los estudiantes logren la construcción del aprendizaje y alcancen los objetivos planteados a través de un procedimiento organizado, creativo, innovador, lógico y aplicable, Guárate E. & Cruz. Hernández, (2018) mencionan que “Cooper (2005:30) plantea que el docente en su papel educativo, debe tomar

decisiones relacionadas con las tres funciones básicas de la enseñanza: planear, implementar y evaluar, y además retroalimentarse en el desarrollo de cada una de las funciones”.

El docente es libre de elegir el tipo de estrategia para el proceso de enseñanza aprendizaje ya que en el Diseño Curricular solo se establece los momentos de la sesión de clase, y podemos considerar como estrategias los mapas mentales, organizadores visuales, canciones, trabajo colaborativo, actividades donde se incluyen preguntas, imágenes, extractos, linkografías etc. Por lo tanto, en este proyecto se implementó como estrategia didáctica el uso de personajes de dibujos animados con el objetivo de medir la influencia sobre la comprensión de textos en inglés.

Para ello el docente seleccionó cuidadosamente un grupo de personajes de dibujos animados de mayor influencia positiva que hayan tenido los estudiantes y los integró durante el desarrollo de la sesión de clase, elaborando cuadros de textos en inglés donde participan estos personajes para destacar vocabulario, frases, oraciones etc.

## **2.2. PERSONAJES DIBUJOS ANIMADOS**

Según (Diccionario de la Lengua Española, 2014) define dibujos animados como “dibujos que se fotografían en una película sucesivamente, y que al ir recogiendo los sucesivos cambios de posición imitan el movimiento de seres vivos”.

También llamado caricatura en algunos países de América Latina y en España (conocida también como animación 2D, animación tradicional o animación clásica), es la técnica de animación que consiste en dibujar a mano cada uno de los cuadros para generar la representación de imágenes en movimiento. De las técnicas de animación, es la más antigua, y además es históricamente la más popular. Por lo general se hace interponiendo varias imágenes; así, al dar un movimiento continuo, se dará vida a un personaje animado. También se usa el término dibujo animado para denominar a las

películas, en general de corta duración, que son realizadas con esta técnica (o que simulan estar dibujadas a mano), hechas principalmente para televisión, aunque también se exhiben como largometrajes en los cines, y se ven cada vez más en pantallas de computadora, distribuidas por Internet. (anónimo, 2012).

Según (Paraíso, 1997) en su investigación cita a Sigmund Freud quien señala que “todas las formas de risibilidad (chistes, humor, caricaturas, etc.) son placenteras porque mediante ellas retomamos a la felicidad de la vida infantil. La risa es la reconquista de un placer perdido” (p. 100). Y sabemos que la risa libera los niveles de estrés y si lo relacionamos con la etapa de la infancia, que es sinónimo de inocencia, se transforma en más placentera.

De igual manera, cita a Laurie Scheineder Adams, quien señala que “a lo largo de toda la historia occidental se ha considerado que las imágenes ejemplares producen verdadero efecto sobre los espectadores” (p.100). y las imágenes las encontramos en todos lados, como las imágenes directas que son la representación de la naturaleza, aquí involucramos a todos los personajes naturales, las señales también pueden ser naturales como las huellas, el humo, etc. Tenemos las imágenes indirectas o creadas por el hombre como los símbolos, caricaturas, post publicitarios, etc. Y los encontramos en la televisión, vía pública, afiches, comics, etc.

Personajes dibujos animados “es una obra audiovisual animada” educalingo, (2006) manifiesta que son obras de animación que consisten en secuencias visuales realizadas en dos dimensiones “2D” dando la apariencia de movimiento, pueden ser de forma verbal y no verbal. Diseñados especialmente por humor, sátira o ingenio, pretende despertar al espectador a un cierto grado de emoción y/o reflexión y hacer reír a la gente.

Para esta investigación los personajes de dibujos animados son aquellos personajes de entretenimiento conocidos a través de la televisión con contenido apropiado para niños que transmiten mensajes como amistad, unión, solidaridad que generarán alegría y emoción al insertarlos dentro de una clase de inglés.

### **2.2.1. Historia de los dibujos animados**

Los dibujos han estado desde tiempos muy remotos acompañando a los seres humanos, el uso de imágenes o figuras inició con pinturas rupestres durante la Edad Paleolítica, el propósito exacto de esas pinturas rupestres puede que no sea conocido, con el tiempo se mantuvo esta técnica y la usaron para expresarse de vez en cuando. Esto viene repitiéndose durante décadas y posteriormente se convierten en siglos, lo único que cambia son las formas de expresión de las personas como es el caso de la iglesia que utilizaron imágenes para instruir mediante ellas a las personas que no sabían leer. Este cambio ha provocado algunas de las formas de expresión más fuertes transformándose en dibujos animados, cómics y animación.

Haciendo un recuento, la palabra "cartoons" se remonta de una palabra italiana 'cartone', que significa papel duro o cartón que servían para hacer los dibujos a tamaño completo resistentes a las pinturas al óleo. Posteriormente los dibujos fueron reconocidos como un arte.

El pionero que creó la forma de cartoons en la historia fue William Hogarth. con temas satíricos, posteriormente Leonardo da Vinci, Gian Lorenzo Bernini quienes utilizaron dibujos para dar forma a las características de su tema. Entre 1770 a 1830 George Townshend, George Moutard Woodward, introdujeron un estilo lúdico en la representación de dibujos. Esos personajes de caricaturas asociados con el humor a las presentaciones sociales y las modas actuales.

La Revolución Francesa de 1789 también tiene antecedentes en el uso de caricaturas para la propaganda satírica. En 1877 los dibujantes demostraron ser un poderoso medio de influencia durante la Guerra Civil estadounidense siendo Abraham Lincoln una figura prominente de una caricatura. En 1902 Thomas Nast, considerado el padre de la caricatura política estadounidenses. Su obra del tío Sam y el burro demócrata popularizó los símbolos del partido Demócrata y Republicano. En 1922 Rollin Kirby, dibujante editorial de un periódico, gana tres premios Pulitzer por caricaturas (1922, 1925, 1929). Durante el siglo XX y especialmente en los Estados Unidos, la palabra caricatura también se usó para

designar dibujos animados. Caricaturistas como Max y Dave Fleischer, Pat Sullivan, Otto Messmer y Walt Disney surgieron en el mundo de los cartoons. En 1927 las ilustraciones de Theodor Seuss Geisel (Dr. Seuss) fueron publicados en numerosas revistas, incluidas LIFE y Vanity Fair, ya en 1934 sus dibujos fueron tomando parte de Walt Disney donde se tuvo la idea de hacer que los cartoons contaran una larga historia a través de películas en blanco y negro, siendo su principal público los niños. El primer modelo a estrenar fue Blancanieves y los siete enanitos (1937). Posteriormente con el avance de la tecnología en 1992 se estrena el dibujo animado "El Rey León". La película luego ganó dos premios de la Academia.

Personajes de dibujos animados famosos a lo largo de la historia son: el gato Felix (1919), Mickey Mouse (1928), la ratona Lucy (1935), Betty Boop (1930), Bugs Bunny (1938), Tom y Jerry (1940), Woody Woodpecker (1940) y Popeye (1919). Los más recientes estrenos de películas de dibujos animados con mayor aceptación fueron Toy Story (1995) y Shrek (2001). Walt Disney cuenta con una amplia gama de personajes de dibujos animados que marcaron una gran influencia en la infancia transmitiendo valores como el amor, la solidaridad, la amistad, las relaciones familiares etc. como por ejemplo la película "Lilo y Stich" estrenada el 21 de junio de 2002. Es una de las películas que muestra como argumento principal la amistad. En la historia, Lilo es una niña de Hawái que sus padres murieron en un accidente y se quedó sola con su hermana mayor, y Stitch es el producto de un malvado experimento de un Profesor Psicopata que se escapa de la nave intergaláctica y se dirige al planeta Tierra. Lilo lo confunde con un perro y lo adopta. La historia tiene episodios interesantes donde se ve la intención de moralizar a los niños, por ejemplo: Lilo en una noche le enseña a Stitch una foto de su familia y le dice "Ohana significa familia y la familia nunca te abandona." esta pequeña frase está llena de valores porque no solo se refiere a la familia como tal, sino también se refiere a la amistad, tus mejores amigos son tu familia. Mensajes como este van marcando una conexión con la realidad de los niños y creando un lazo imborrable en las memorias de las personas, por lo tanto se considera que una variedad de personajes de dibujos animados repercutieron en la infancia de los seres humanos y quedan presentes en el subconsciente y a medida que pasan los años se recuerdan como una etapa maravillosa y de

inocencia, tenemos una lista de personajes que han causado y siguen causando impacto en los espectadores, personajes como Tom y Jerry, Pato Lucas, Bug Bunny, Oso Pooh, Pedro Picapiedra, Los Pitufos, etc. Todos ellos son imborrables en nuestras memorias.

### **2.2.2. Características de los dibujos animados**

El objetivo inicial de las caricaturas estaba direccionado al público de los adultos y servía para expresar sentimientos y/o emociones a favor o en contra de la sociedad, la política o el gobierno en turno, siendo mayormente expresiones satíricas. Con el pasar de los años los cartonistas van cambiando esa ideología y se van orientando al cambio de público, en esta oportunidad es dirigida a los niños y adolescentes, por esa razón el sarcasmo es reemplazado por la fantasía, y ésta envuelve a los valores.

Los dibujos animados en su mayoría son mundialmente reconocidos para entretenimiento infantil donde la peculiaridad es crucial en los escenarios, ya que permite hacer vivir a los personajes todo tipo de situaciones ilógicas y divertidas. Suele tratarse de cortometrajes con exageración, humor y sobre todo imaginación que siempre envuelve un mensaje, de acuerdo al contexto se pueden ilustrar una amplia gama de temas dirigido para todas las edades como las relaciones familiares, el amor, la amistad, la lealtad y la esperanza. La representación de este tipo de dibujos animados es variable, muchas veces de humanos como príncipes, princesas, superhéroes, villanos, algunos usan súper poderes para combatir el crimen, también podemos encontrar imágenes con representaciones de animales en lugar de humanos que caracterizan personajes graciosos.

Por otro lado, existe un pequeño grupo de dibujos animados que están dirigidos a los más jóvenes con cierto contenido apropiado a la edad, como el que trata sobre las relaciones entre adolescentes, etc. Existe otro grupo de dibujos animados con contenidos peligrosos, como el uso de violencia, de la lucha por el poder, expresiones y/o acciones racistas, con tendencias machistas o feministas usando expresiones inapropiadas.

Por tal motivo es muy importante la supervisión del padre al momento de la elección de los dibujos animados, para ello existe una guía de clasificación de los

programas televisivos normado por el gobierno con la finalidad de no atentar contra la salud mental del público.

### **2.2.3. Clasificación de los dibujos animados**

Si bien es cierto el gobierno ha normado la clasificación de los programas televisivos la clasificación no fue estandarizada por lo que autores como Mornhinweg & Herrera Montenegro, (2016) en relación a los dibujos animados: herramienta para la educación (pág. 26) proponen una clasificación de los cartoons, tomando en consideración su imagen, objetivos, el desarrollo y los conceptos que transmiten y los divide en:

- ✓ Contenido Positivo: Se les considera a los dibujos animados que presentan conceptos reales, mensajes afirmativos, de amistad, buenas costumbres y responden al conocimiento práctico y útil con relación a los estándares de la sociedad.
- ✓ Contenido de Aprendizaje Académico: Enfocado en la difusión de mensajes que van acorde con los procesos de aprendizaje escolar y los planes de estudio universales como lo son: el abecedario, los números, vocabularios, palabras, problemas matemáticos y de lógica, entre otros.
- ✓ Contenido de Aprendizaje Moral: Enfocado en la difusión de mensajes positivos a través del ejemplo. Dibujos animados que presentan buenas costumbres y enseñan valores, siguiendo modelos básicos de la convivencia en familia, el compañerismo, la amistad y el “buen actuar”.
- ✓ Contenido Negativo: Se les considera a los dibujos animados que perpetúen las malas costumbres, comportamientos inadecuados, mensajes ambiguos, vocabulario inadecuado y van en contra de los estatutos sociales de la actualidad.
- ✓ Contenido de Comportamiento Violento: Dibujos animados en los que se observan situaciones con altos contenidos de violencia, confrontaciones entre las personas, agresiones dentro de casa, uso de armas y la presencia de sangre que perpetúan ejemplos negativos y erróneos.

- ✓ Contenido de Lenguaje y Conceptos Inadecuados: Dibujos animados en los que el mensaje y contenido están cargados de antivalores, malas costumbres, utilizan lenguaje soez además de mostrar conceptos y acciones no aptas para los jóvenes.

Como podemos observar los dibujos animados siempre están relacionados a un contenido, positivo o no, por lo que tenemos que saber seleccionar minuciosamente el tipo de mensaje o información que queremos transmitir, para ello también hay que considerar el tipo de público a quién se va a transmitir la información.

#### **2.2.4. Los dibujos animados y el lenguaje visual**

Lenguaje visual es considerado como no verbal por la manera de comunicarnos a través de percepciones de imágenes, señales o signos y estos responden según la forma, el color, la textura, la iluminación, aquí encontramos a los carteles, señales de tránsito, logotipos, dibujos, programas de televisión, etc. Como podemos observar está en todas partes por lo tanto almacenamos gran cantidad de información de forma consciente e inconsciente, pero tenemos que aprender a descifrarlo.

Desde las primeras etapas de la vida, el ser humano está relacionado con este tipo de lenguaje. Durante la infancia el niño pasa muchas horas mirando series televisivas asociados a personajes de dibujos animados que interactúan en situaciones de contexto con la realidad, en su mayoría éstos encierran mensajes de amor, familia, respeto, etc. A través de los personajes de dibujos animados el niño aprende vocabulario de objetos, colores, animales ocupaciones etc. Todo ello asociado en imágenes y quedan grabados en su memoria. Dentro de las caricaturas más conocidas podemos mencionar a al oso Pooh y sus amigos, a Barney, Bob el constructor o Dora la exploradora, etc.

En la escuela el aprendizaje visual con imágenes ayuda al estudiante en el desarrollo del sentido de crítica, a través de la observación directa e indirecta aprende a diferenciar del resto de las cosas. A través del lenguaje visual se hace uso de la observación, comparación, se reconoce y relaciona información

relevante, se puede hacer diferencia entre dos o más objetos visuales. Vergara, (2020) en su revista Actualidad en Psicología, comenta que:

Albert Bandura identifica como uno de sus modelos básicos de aprendizaje observacional al modelo simbólico, que involucra personajes reales o ficticios que muestran comportamientos en libros, un cómic, películas, programas de televisión o medios en línea. Bandura manifiesta que basta con escuchar algunas instrucciones verbales, por ejemplo, escuchar un podcast puede conducir al aprendizaje. También podemos aprender leyendo, escuchando u observando las acciones de los personajes en libros o películas, entonces podemos decir que usar dibujos animados en un aula de clase será una estrategia de mucha ayuda porque también transmiten alegría, buena aptitud, curiosidad se saber que personaje sigue y que nos va enseñar.

La semiótica también conocida como semiología es la encargada del estudio general de los signos “establece y trata de dar respuesta a la interrogante de cómo el ser humano conoce el mundo que lo rodea, cómo lo interpreta, cómo genera conocimiento y cómo lo transmite” Correa, (2012), para ello se hace uso de las imágenes de las cuales algunas representan la realidad como las fotografías que nos transmiten emociones y otras que muestran conocimientos o fantasía como en los cuentos, también se considera las señales, que tienen el propósito de dar información específica al receptor, y los signos que se considera que son los objetos o hechos que relacionan a otros objetos o conceptos con la intención de comunicar algo. Siempre estamos rodeados de imágenes, carteles, códigos, señales, etc. que tenemos que relacionar según nuestro entorno.

### **2.2.5. Los dibujos animados y el lenguaje verbal**

El lenguaje verbal lo desarrollamos desde muy temprana edad, los seres humanos para comunicarnos iniciamos con los balbuceos hasta conseguir formar palabras, luego oraciones y posteriormente frases. Según la Revista digital para profesionales de la enseñanza, (2010) considera

A partir de los 6 meses, el bebé emite sílabas y las acompaña de miradas y sonrisas. A los 8 meses, el bebé relaciona sílabas. A partir de los 9 – 10 meses, hay intercambios vocálicos entre el bebé y el adulto, pero organizados, ya que se

da la proto conversación (entendido como la distribución del turno en la conversación). A los 12 – 14 meses, se producen las primeras palabras, la comprensión es mayor a la expresión y las palabras tienen el valor de una frase denominada holofrases. A los 2 años, se da la combinación de dos palabras. seguida del habla telegráfica, el cual tiene tres elementos: sustantivo, verbo y adjetivo que carecen de artículos, preposiciones las cuales surgen hasta los tres años que es el periodo conocido como rápido desarrollo del lenguaje y hasta los 5 años se da el desarrollo del vocabulario y dominio de la gramática donde la adquisición fonológica puede haberse completado, aunque persistan algunos errores articulatorios en los fonemas más difíciles como el sonido vocálico /r/, y sílabas compuestas.

Durante este proceso el niño está en conexión directa con imágenes y caricaturas que estimulan adquisición de vocabulario, haciendo uso de diferentes medios como la televisión, canciones, posters, cuentos, libros, tarjetas o revistas donde encuentran a sus personajes favoritos que les transmiten el vocabulario de manera divertida que los envuelve en ese mundo y el niño terminan repitiendo la información dada y reforzando el aprendizaje de casa. (pág. 4)

El lenguaje verbal es el conjunto de palabras que utilizamos para transmitir un mensaje, este puede ser de manera oral o escrita. según la Revista digital para profesionales de la enseñanza, (2010) considera que:

En un sentido más amplio y según los teóricos de la información, la comunicación es la transmisión a través de un canal, de un mensaje entre emisor y receptor que poseen en común el código necesario para la transmisión del mensaje.

Se dijo que desde los 3 a 5 años el ser humano va haciendo uso del lenguaje verbal porque se da el desarrollo del vocabulario, por ejemplo, para pedir algo de comer, para preguntar por una situación de su interés, para responder simples preguntas o para dar información. A más edad el vocabulario incrementa, y el niño es capaz de responder preguntas más complejas, hacer llamadas telefónicas, hacer uso de redes sociales, escribir una carta, realizar una conversación con dos o más personas, describir imágenes de postales, tarjetas, revistas, catálogos, libros o carteles publicitarios etc. (pág. 2)

Cuando se aprende un nuevo idioma, se tiene que trabajar en el uso del lenguaje verbal, utilizando recursos como los flashcards, que nos sirven para introducir y desarrollar el vocabulario, posteriormente utilizamos las imágenes, los cuales propician a que el estudiante desarrolle su expresión oral para poder describir lo que está observando, el estudiante interpretará y organizará la información con vocabulario cotidiano, opinara sobre el tema, podrá formular y responder preguntas. El lenguaje verbal fluirá con naturalidad. siempre y cuando tenga la seguridad y motivación adecuada.

La motivación es importante en el aprendizaje de un nuevo idioma, Rod, (2008) explica: “el humor y la risa mejoran el sistema inmunológico” (pág. 488). Los dibujos animados contienen humor según lo explicó Hempelmann & Samson, (2008) y el uso de dibujos animados en la clase generaran buen humor, confianza, emoción, etc., (pág. 614), al traer recuerdos de la infancia, por lo tanto, el estudiante estará muy motivado a continuar con su aprendizaje y fluirá de manera espontánea el lenguaje verbal.

## **2.2.6. Tipos de dibujos animados**

### **a. COMICS**

Son imágenes de personajes que esconden una historia que serán comprendidas por seguir la secuencia de éstas (se lee de izquierda a derecha), es considerado como un tipo de arte visual/visual verbal o también considerado como un arte secuencial, estas imágenes están sujetas a usar viñetas para expresar el diálogo o los pensamientos de los personajes, también usan onomatopeyas para transmitir ruidos.

A finales del siglo XIX, los cómics solían ilustrar caricaturas realizado por caricaturistas para transmitir la realidad o ideologías de una sociedad de manera sarcástica para entretener al público convirtiéndolas en historias humorísticas e insignificantes. Sin embargo, ahora se convierte en un medio literario con muchos subgéneros y muy requerido por jóvenes. Ejemplos de algunos cómics famosos son Naruto, Doreamon, Crayon Shin-Chan, Garfield, Ujang, Kampong Boy y Old Master Q.

En 1996, Will Eisner publicó *Graphic Storytelling & Visual Narrative* y señaló su opinión sobre el cómic en *Comics y Sequential Art*, que definió como "... la disposición impresa de arte y globos en secuencia, particularmente en los cómics".

Hoy en día, las impresiones de cómics son populares en tiras cómicas (comic strip) y las historietas son más largas. La tira cómica consiste en una secuencia de imágenes dentro de paneles con la intención de relatar una historia y se imprimen en periódicos y revistas. Dentro de los periódicos es conocido como material secundario porque va en las secciones de entretenimiento. Sin embargo, las historias de los comics más largos se conocen principalmente como un tipo de historietas que se crean especialmente para libros de cómics, novelas gráficas, ficción y álbumes de historietas.

#### b. ILUSTRACIÓN

La ilustración es un complemento que realza un mensaje, es parte del dibujo, parte también de la pintura y la fotografía direccionado al tema más que la forma. El objetivo de una ilustración es dar imaginación a la historia, el poema, libro o artículo de periódico con una representación visual. En la etapa paleolítica se manifestaron los primeros tipos de ilustración, éstos fueron las que conocemos como pinturas rupestres, que luego con la evolución del ser humano fueron seguidas por los manuscritos iluminados que fueron ilustrados a mano, posteriormente con la llegada de la revolución industrial la ilustración se adecuó al uso de la imprenta en el siglo XIV. Posteriormente la ilustración pasó a ser utilizado mediante la xilografía en los llamados libros xilógrafos de aproximadamente 20 páginas y que estuvieron disponibles durante el siglo XV. Pero perdió fuerza con la aparición de la calcografía. Luego a finales del siglo XVIII, se introdujo la litografía.

La ilustración se utiliza en diversos contextos como para aclarar conceptos u objetos complicados dentro de un texto y que son difíciles de describir con palabras. Se usa como entretenimientos para identificar mensajes codificados, lo podemos encontrar en juegos de mesa, en las portadas para libros y revistas son de esencial importancia para dar indicios sobre el contenido, la

ilustración es muy efectiva en la publicidad, en distintos lugares podemos ver carteles publicitarios transmitiendo mensajes de distintos contenidos. Las funciones de la ilustración:

- Para la comprensión de textos.
- Vincular las marcas a las ideas de expresión humana, individualidad y creatividad, recreando rostros de personajes en una historia.
- Para mostrar detalles de un elemento descrito en textos académicos.
- Para mostrar conjuntos de instrucciones paso a paso en un manual técnico.
- Para crear emoción y suspenso.

### c. ANIMACIÓN

La animación es la ilusión óptica de movimiento creada por la visualización continua de imágenes de elementos estáticos que para lograrlo tiene que tener la intervención de muchas personas. Ejemplos de algunas animaciones famosas son Los Increíbles, Pokemon, Mickey Mouse, Kampong Boy y Chicas súper poderosas.

Las producciones de películas y videos se refieren a técnicas mediante las cuales cada fotograma de una película o película se produce individualmente, pero con la intervención de un guionista, iluminador, diseñador etc. Estos marcos pueden ser creados por computadoras, o fotografiando una imagen dibujada o pintada, o haciendo pequeños cambios repetidamente a un modelo, y luego un especialista fotografiando el resultado con una cámara de animación especial. Cuando los marcos se unen y se ve la película resultante. Los primeros ejemplos de intentos de capturar el fenómeno del movimiento en un dibujo inmóvil también lo podemos encontrar en pinturas rupestres paleolíticas, donde se muestran animales con múltiples patas en posiciones de superposición, claramente intentan expresar el movimiento del animal. Con el avance de la ciencia los primeros instrumentos que dieron origen a la animación fueron: el fenaquistoscopio, el zoótropo y el praxinoscopio, así como el flipbook común, fueron los primeros dispositivos de animación para

producir movimiento a partir de dibujos secuenciales utilizando medios tecnológicos, pero la animación realmente se desarrolló mucho más con la llegada de la película cinematográfica.

### **2.2.7. Objetivos de los dibujos animados en la enseñanza del idioma inglés**

Considerando que los personajes de dibujos animados hacen reír o sonreír, trae recuerdos de infancia, aumenta la atención, da mensajes positivos y es sugerente, podemos decir que el objetivo del uso de personajes de dibujos animados será para capturar la atención del estudiante y poder incrementar su vocabulario y desarrollar su pensamiento crítico y mejorar la comprensión de textos en inglés, dicho eso, el uso de dibujos animados facilitara el aprendizaje del nuevo idioma por que el estudiante estará motivado a recibir una clase acompañada de sus personajes favoritos de la infancia que les transmitirá mensajes en inglés para lo cual ellos tendrán que hacer uso de sus habilidades y seguir la secuencia dada.

El estudiante haciendo uso de los dibujos animados podrá relacionar secuencias, comprender contenidos de un texto y relacionarlas con las palabras en inglés uniéndolas en pares y de manera indirecta incrementará su vocabulario.

### **2.2.8. Las ventajas del uso de los dibujos animados en el aula**

Los niños hasta los 5 o 6 años aproximadamente pasan mucho tiempo mirando sus programas favoritos de dibujos animados. Algunos lo hacen acompañados de sus padres y otros por el contrario solos. Los padres tienen que ser conscientes de que los programas de dibujos animados pueden influir en sus hijos tanto de forma positiva como negativa. Por ello, es importante supervisar la calidad de dibujos animados que el niño mira. Sánchez, (2018) publicó en su página de internet Lifeder.com que existen multitud de programas educativos para niños ya sea de educación formal como no formal, en este caso podemos mencionar a: Dora la exploradora, La casa de Mickey Mouse, Bug Bunny, Caillou...etc. Este tipo de personajes de dibujos animados son los que conectan al niño con el mundo del aprendizaje con mucho vocabulario y cuando se encuentran en la etapa escolar relacionan aquellas vivencias y motivan al

estudiante a seguir aprendiendo generando una variedad de ventajas en el aula como:

- a) Aprendizaje de forma divertida incrementando su vocabulario.
- b) Desarrollar el pensamiento creativo y crítico en el estudiante.
- c) Capturar la atención y concentración de los estudiantes.
- d) Exige al docente a crear una sesión de aprendizaje motivadora.
- e) Mejora la relación docente - estudiante.
- f) Crea un ambiente de confianza.

Estas ventajas generarán un aprendizaje significativo y el estudiante logrará desarrollar sus capacidades y competencias con naturalidad insertándolo en el mundo globalizado sin ninguna dificultad. El estudiante tendrá la facultad de tener acceso a buscar información de los mejores medios de comunicación en inglés.

### **2.2.9. Las limitaciones del uso de los dibujos animados en el aula**

Anteriormente mencionamos que existen una variedad de personajes de dibujos animados que pueden influenciar de manera positiva o negativa, también hemos mencionado que los dibujos cumplen una función educativa trascendental por lo que tenemos que tener mucho cuidado con el grupo de animaciones que muestran aptitudes negativas y causan limitaciones en el uso dentro del aula. Aquí nos referimos a los personajes de dibujos animados que muestran violencia repercutiendo en el niño malas actitudes.

En el proyecto de investigación de Rai, (2016). nos muestra como los dibujos animados que trascendieron por muchos años como Tom & Jerry, Popeye, Bugs Bunny, etc. claramente tenían una influencia positiva en el entretenimiento infantil, a diferencia de los dibujos animados que se transmiten hoy en día. No se puede negar el hecho de que los dibujos animados japoneses disfrutaban de la posición más alta en la lista de favoritos, como por ejemplo programas populares como Sinchan y Ninja Hattori, etc. Pero con contenidos no apropiados para niños. Rai concluye que hay un fuerte impacto con los programas

de dibujos animados influenciando en los niños en su estilo de vida, lenguaje, vestimenta, comportamiento agresivo y violento, etc. los niños de hoy están influenciados por los personajes de dibujos animados en la vida cotidiana en más de una forma.

Cuando el niño no ha tenido la supervisión adecuada al momento de elegir los personajes de dibujos animados como programa de entretenimiento los resultados serán siempre negativos, violentos y repercutirá en su aprendizaje limitando su uso como estrategia motivadora en el aula de clase. Por tal razón en nuestro trabajo de investigación tendremos en cuenta lo siguiente:

- a) El uso de personajes de dibujos animados con contenido de agresividad.
- b) El uso de personajes de dibujos animados con lenguaje no apropiado.
- c) El uso de personajes de dibujos animados con contenido sexual.
- d) El uso de personajes de dibujos animados no apropiados al nivel o la edad indicada.
- e) Uso de personajes de dibujos animados desfasados.

Porque son limitaciones de gran escala para el propósito de esta investigación ya que nos aleja del propósito principal que es capturar la atención del estudiante a través de un ambiente agradable, amistoso, acogedor y no agresivo.

### **2.3. COMPRENSIÓN DE TEXTOS**

Se entiende que comprensión de textos es el proceso de entendimiento de un texto, desde el vocabulario hasta el contexto en general, también se puede decir que es la habilidad de comprender las ideas principales que está transmitiendo la lectura, o que es el resultado de la interacción entre el texto y el lector mediante un proceso cognoscitivo donde el lector interpreta la información recibida y lo relaciona en su contexto, con sus conocimientos personales y finalmente construye sus propios conceptos aplicados en situaciones diversas. Tenemos muchos conceptos que concuerdan en la definición de la comprensión

de textos que nos direcciona a entender el mensaje desde lo más significativo a lo más complejo.

El grado de complejidad de lectura de texto va de acuerdo al nivel de estudio en que se encuentra el estudiante, por ejemplo; La comprensión lectora en niños de 5 años se consolida cuando crean una imagen mental de lo leído, en niños de tercer grado de primaria se consolida cuando leen textos con estructuras simples donde encuentran vocabulario cotidiano que irán variando de acuerdo al avance.

La comprensión lectora es un elemento fundamental para el éxito académico de los estudiantes de primaria que impacta sus oportunidades educativas, de trabajo y de inserción social a lo largo de la vida. Millán, (2010), cuando el estudiante consolida la comprensión del texto nosotros le llamamos “Desarrollo de Competencias”, que es la habilidad de combinar un conjunto de capacidades enfocados a un objetivo específico para resolver en una situación determinada de manera pertinente y con sentido ético.

El dominio de la competencia relacionado con la comprensión de textos en inglés en nuestro país está considerado en el Currículo Nacional, documento creado por el Ministerio de Educación y lo podemos encontrar de la siguiente manera “Lee diversos tipos de textos en inglés”. Esta competencia está considerada dentro de las 30 competencias que tiene que lograr el estudiante de primaria al final de cada ciclo de la educación básica. Cada competencia es medida de acuerdo a los estándares de aprendizaje mediante 8 niveles, las cuales son descripciones según el grado o nivel de complejidad. Ministerio de Educación, (2017) y están presentes desde el inicio hasta el fin de la Educación Básica que es donde conseguimos el perfil de egreso.

### **2.3.1. Historia de la comprensión de textos**

Las primeras formas de transmitir mensajes fueron a través de palos, piedras o cerámicas. Luego con la aparición del alfabeto fonético que tienen una antigüedad de 3500 años, y con ello los primeros textos hechos en manuscritos con tinta la transmisión de mensajes fue incorporándose, pero solo se permitían reproducir una pequeña parte del texto, ya alrededor del siglo IV se puede contar

con textos más largos y la lectura era en voz alta, solo en Grecia como parte de su cultura la práctica de la lectura era silenciosa. Años después, en la edad media la lectura estaba condicionada por la censura de la religión por lo tanto la elección de los textos a leer no era libre. Con la revolución industrial y la creación de la imprenta la gente poco a poco fue alfabetizada y la lectura se convirtió en una actividad que realizaban muchas personas, pero aún seguía siendo en voz alta. En el transcurso del tiempo aparecieron diferentes teorías, técnicas, niveles y estrategias relacionadas con la lectura. Hoy en día con el avance tecnológico y la globalización la lectura es el medio de comunicación más usado a través del cual las personas reciben toda clase de información de cualquier parte del mundo y en tiempo récord estableciéndose como parte fundamental en el proceso de aprendizaje é insertándolo en los programas educativos nacionales y el Perú no es la excepción, el Ministerio de Educación (MINEDU) considera la lectura como una de las competencias que debe lograr el estudiante al culminar su etapa escolar, de esa manera aseguramos la inserción de los estudiantes en el infinito mundo de la información capaces de interpretar, inferir, debatir y discutir dando su punto de vista. Con la lectura el estudiante desarrollará procesos cognitivos que le permitirá desenvolverse en diferentes campos de aprendizaje, sea económico, político, cultural o geográfico convirtiéndose en una persona con juicio propio.

### **2.3.2. Características de la comprensión de textos**

- Identifica el mensaje dado por el autor.
- Organiza las ideas de acuerdo al grado de importancia.
- Relaciona imágenes con el texto.
- Incrementa el vocabulario porque promueve a investigar el significado de nuevas palabras.
- Compara con situaciones reales para sacar conclusiones.
- Ayuda a crear juicios críticos respondiendo preguntas: ¿Qué? ¿Como? ¿Cuándo?, etc.

- Propicia a generar un comentario acerca del mensaje que trasmite el autor.
- Orienta a crear un texto propio.

### **2.3.3. Importancia de la comprensión de textos**

Durante toda la etapa de nuestra vida la lectura está presente, desde que nacemos desarrollamos habilidades para aprender a interpretar símbolos e imágenes, en la etapa escolar los estudiantes tienen que leer diversos tipos de textos y extraer las ideas principales, interpretar el mensaje, contractar con sus propias experiencias, dar su opinión y resolver cuestionarios, de esa manera se puede medir el nivel de comprensión lectora que el estudiante desarrolló.

Decimos que el ser humano desarrolla la competencia de la comprensión lectora cuando logra interpretar el sentido del texto, encuentra el mensaje que el autor transmite, jerarquiza la información en ideas principales y secundarias, relaciona sobre nueva información, crea juicios sobre el texto y finalmente da su conclusión.

La lectura es muy importante en nuestra vida porque ayuda al perfeccionamiento del lenguaje haciéndolo más fluido, ayuda también en el aspecto escrito porque mejora nuestra caligrafía, incrementa nuestra capacidad de concentración, observación y atención, contribuye a la formación personal desarrollando habilidades cognitivas, sociales, emocionales, creativas y del pensamiento crítico, también permite tener un criterio más amplio sobre la razón de ser abriendo nuestros horizontes sobre diferentes realidades culturales.

### **2.3.4. Teorías sobre la comprensión de textos**

Durante el transcurso de la nuestra historia se han desarrollado diferentes teorías educativas que nos brindan procedimientos de enseñanza con el único objetivo de responder preguntas como: Qué se va a enseñar, cómo se va a enseñar, a quién se va a enseñar, cuándo se va a enseñar y cómo evaluar los resultados, y así poder fortalecer determinados aspectos en los estudiantes.

Las teorías o modelos pedagógicos más usuales son:

- ✓ Modelo Tradicional (El docente es el protagonista principal)
- ✓ Modelo Conductista (El estudiante es premiado por un buen comportamiento)
- ✓ Modelo Experiencial (El estudiante es el protagonista, aprende haciendo)
- ✓ Modelo Cognitivista (El estudiante protagonista resuelve problemas mediante el razonamiento, el docente es un apoyo)
- ✓ Modelo Constructivista (El estudiante protagonista de su aprendizaje, el docente orienta y plantea retos)

En esta oportunidad consideramos el modelo Cognitivista porque está enfocado en el desarrollo intelectual del estudiante y nos enfocamos en el desarrollo de la comprensión de textos en inglés.

Tekman education (2022) en su publicación “Modelos pedagógicos” considera que el modelo cognitivista se basa en 5 principios (recordar, reconocer, implementar, juzgar y desarrollar), La teoría Cognitivista está representada por:

- ✓ Jean Piaget (con su teoría “Desarrollo Intelectual por etapas”)
- ✓ Jerome Bruner (con su teoría “Aprendizaje por Descubrimiento”)
- ✓ David Ausubel (con su teoría “Aprendizaje Significativo”)
- ✓ Robert Gagné (con su teoría “Niveles de Aprendizaje”)
- ✓ Howard Gardner (con su teoría “Inteligencias Múltiples”)
- ✓ Lev Vygotsky (con su teoría Sociocultural en el Desarrollo Cognitivo)
- ✓ Erick Erickson (con su teoría sobre Desarrollo Psicosocial)

El aporte de estos representantes apoya la aplicación de éste nuevo estímulo donde el uso de personajes de dibujos animados motiva en la comprensión de textos. Jean Piaget separa en 4 etapas el desarrollo mental del niño y adolescente, en la etapa de las operaciones concretas se da entre los 7 y 12 años donde el niño hace uso de sus sentidos y siguen direcciones, con la

contribución de Piaget podemos identificar la etapa correcta del estudiante al aplicar la Estrategia didáctica basada en personajes de dibujos animados ya que él puede mantener la concentración, seguir órdenes y comandos necesarios para seguir la secuencia de los textos al aprender un nuevo idioma.

Jerome Bruner considera que el niño aprende mediante descubrimiento guiado motivado por la curiosidad, partiendo de esta premisa, la Estrategia didáctica basada en personajes de dibujos animados inicia con una actividad que despierta la curiosidad para descubrir el tema. La teoría de David Ausubel también aporta para aplicar la estrategia didáctica basada en personajes de dibujos animados ya que se consigue el aprendizaje significativo utilizando los conocimientos previos para hacer la clase interactiva. Lev Vygotsky manifiesta que el contacto con símbolos ayuda el desarrollo cognitivo y en la estrategia didáctica basada en personajes de dibujos animados se hace uso de símbolos e imágenes.

Guyard, (2008) cita a Michel Fayol quién señala que la lectura es un proceso dinámico con el objetivo de la construcción de una representación (a veces llamada modelo de situación). Esta representación respeta lo que el autor del texto a redactado de manera efectiva y obliga al lector a recurrir a sus conocimientos conceptuales y de lenguaje.

Leer es un mecanismo complejo que, en primera instancia, implica descifrar o decodificar un sistema de signos o códigos. Frecuentemente cuando hablamos de lectura estamos direccionados a la lectura alfabética o verbal, es decir, a los textos escritos, pero también encontramos que podemos interpretar un significado más amplio que abarca la lectura, esto es la lectura de imágenes como son las señales de tránsito o carteles publicitarios hasta programas de televisión y películas. (Actis, 2006).

Como educadores tenemos en nuestras manos un campo muy rico de posibilidades para hacer de nuestros estudiantes eficientes lectores de textos. Para ello tenemos que ir creando e innovando estrategias metodológicas para enseñar a leer e interpretar, poniendo en acción y en todo momento, la creatividad que nos ha de caracterizar en el área educativa como la consigna que dirigirá nuestro camino. Afrontar este desafío lo convertimos en una fuente inagotable de

oportunidades para que los estudiantes emprendan con emoción la fantástica aventura de leer de manera divertida, interesante y productiva. Modelo didáctico para la comprensión de textos en educación básica. (Millán, 2010)

Para lograr una buena comprensión de textos es necesario hacer uso de diferentes estrategias. Cáceres Núñez, Donoso González, & Guzmán González, (2012) mencionan a González, quien manifiesta que las estrategias son un elemento importante para la comprensión lectora que contribuyen en desarrollar lectores competentes, capaces de entender, analizar y evaluar lo que leen. Es decir, se necesita desarrollar nuevas estrategias cognitivas que permitan a los estudiantes distinguirse como lectores competentes.

Conseguir que el estudiante desarrolle la competencia de comprensión de textos es una labor minuciosa que realiza el docente haciendo uso de diferentes técnicas, pero conseguir el dominio de la competencia comprensión de textos escritos en inglés es un gran desafío que el estudiante tiene que enfrentar. Definir la competencia lee diversos tipos de textos escritos en inglés como lengua extranjera es realizar una interacción dinámica entre el lector, el texto y los contextos culturales o socioculturales y comprender el mensaje que encierra la lectura siguiendo técnicas adecuadas.

Pérez, (2014) define que “la comprensión lectora es la capacidad de un individuo de captar lo más objetivamente posible lo que un autor ha querido transmitir a través de un texto escrito” (p. 71).

Conseguir leer diversos tipos de textos escritos en inglés y lograr una reflexión será el resultado de combinar diferentes dimensiones del proceso de comprensión de textos como son literal, inferencial y crítico. En tal proceso, el estudiante pone en juego habilidades, saberes y actitudes provenientes de su experiencia como lector y del mundo que lo rodea, siendo consciente de las posibilidades y limitaciones que ofrece el lenguaje. Ministerio de Educación, (2017).

El carácter dinámico de la lectura requiere que la construcción de la comprensión se lleve a cabo de manera pausada pero mediante el desarrollo ininterrumpido de la interpretación, a medida que se introduce nueva información

a través de oraciones y/o párrafos logrando la conexión entre el lector y el texto donde se va a adquirir conocimiento necesario para entender los diferentes tipos de textos como: los argumentativos, descriptivos, informativos, documentales, literarios, científicos etc. y así desarrollar la habilidad de poder construir significados a través de las ideas, responder de manera coherente ante una pregunta y poder elegir asertivamente entre dos o más respuestas.

Para comprender un texto hay que respetar las reglas gramaticales como los espacios, los signos de puntuación, guiones y alcanzar gradualmente los niveles de comprensión, partiendo desde lo más básico a lo más complejo, para ello se ha clasificado de la siguiente manera:

- a. Comprensión de texto de manera literal cuando reconoce la información tal cual lo muestra el texto, de forma explícita, en este nivel es estudiante podrá identificar las ideas principales de las secundarias que se encuentran dentro del texto, personajes principales y secundarios o especificar párrafos que tengan relevancia.
- b. Comprensión de texto de manera inferencial, en este nivel el estudiante busca relaciones que van más allá de lo que se lee, relaciona el texto con sus propias experiencias o la realidad del mundo que lo rodea, utiliza sus conocimientos previos para formular conjeturas e hipótesis y así obtiene sus propias conclusiones.
- c. Comprensión de texto a nivel crítico, en este nivel el estudiante emite un juicio de valor sobre el texto dando su propia opinión dejando claro su punto de vista si está de acuerdo con el autor o tiene un punto de vista distinto.

Para motivar la lectura de los textos escritos en inglés es importante seguir los procesos y técnicas de lectura, para ello el docente recurrirá al uso de estrategias de acuerdo al grado y al nivel adecuado del estudiante para el logro de la competencia.

### **2.3.5. Procesos de lectura**

Como parte de los procesos de lectura encontramos que Maguiña, L. (2019) en su manual considera diversos procesos de lectura que motiva al

estudiante a involucrarse en ello, tal es el caso que considera la lectura de pequeñas historias que el docente leerá y señalará expresiones o palabras puntuales que el estudiante reconocerá, a este proceso le denomina “Reading a story from a book”, otro proceso de lectura es crear una historia con participación de los estudiantes utilizando imágenes que ellos mismos pueden colorear, a este proceso le denomina: “Reading a class story”, siguiendo con los procesos de lectura Maguiña, también considera el uso de pequeños textos escritos en la lengua materna y el idioma extranjero, utilizando vocabulario conocido por el estudiante, a éste proceso de lectura le denomina: “Reading texts based on the child's language”, entre otros procesos más que el autor menciona se encuentra: “Reading aloud”, que consiste en que el maestro lee una parte del texto (oraciones o frases) en voz alta y los estudiantes repiten en coro, repitiendo éste proceso hasta terminar la lectura, este proceso será muy útil para los estudiantes de tercer grado ya que podrán interactuar entre ellos respondiendo preguntas, convirtiendo la lectura en una actividad dinámica y fácil de comprender, un último proceso y muy útil en la comprensión de textos es la lectura silenciosa “Silent Reading”, ese proceso se aplicará para consolidar los saberes de los estudiantes a través de las fichas elaboradas de acuerdo al tema elegido. El estudiante leerá de forma individual y silenciosa para completar su ficha de trabajo.

### **2.3.6. Técnicas de lectura**

Se define como estrategias, al conjunto de acciones que se toma para conseguir un objetivo, éstas pueden ser militares, corporativas, empresariales, de marketing o educativas.

En las estrategias educativas podemos definir como las acciones o recursos que utilizan los docentes para lograr aprendizajes significativos que estipula el Ministerio de Educación.

Estrategias de lectura nos referimos a las diferentes acciones y/o técnicas que tomamos los docentes y estudiantes al realizar una lectura para lograr la comprensión del texto u oraciones y encontrar la idea principal, ideas secundarias y/o el mensaje de la lectura, etc.

Grellet, (1981) considera que la lectura implica una variedad de habilidades que tenemos que desarrollar para conseguir un buen dominio de comprensión de textos, no es suficiente la esencia del texto, es necesaria la comprensión más detallada para ello sugiere distintas estrategias y así conseguir un buen dominio de la comprensión, dentro de ellos tenemos: Técnicas para mejorar la velocidad de lectura, sin perder el objetivo, a esto lo conocemos como:

- Skimming, Con esta técnica se puede leer específica información de manera rápida como los días de la semana, lugares específicos o nombres, para los estudiantes de 3er grado de primaria fueron de gran ayuda para identificar el vocabulario aprendido que muchas veces se encuentran en portadas de los libros, avisos publicitarios, etc.
- Scanning, Esta técnica consiste en extraer puntos específicos de un texto, identificando el vocabulario aprendido. Esto nos llevará a desarrollar habilidades que el lector debería considerar como la concentración, constancia, tomar notas, debatir, predecir, etc. Esta técnica ayudó al estudiante de tercer grado de primaria para identificar información específica.

Según el Currículo Nacional (2017), los estudiantes de tercer grado de primaria ya pueden leer y comprender diversos tipos de textos que presentan estructuras simples en su idioma natal siguiendo diversos procesos de lectura, por lo que será más sencillo aprender un nuevo idioma aplicando las estrategias de skimming y scanning al visualizar diferentes oraciones que fueron presentadas en las diversas sesiones.

También se recurrió a otras técnicas que ayudaron a mejorar la comprensión de textos de manera dinámica, tales como: matching, look and say, Whole sentence Reading, Word order, true or false, joining, order the picture, etc.

- La técnica Matching, Celiné Ferré (2012) considera en su publicación Matching Techniques que es un método que permite construir comparaciones en dos grupos, las cuales en sus características deben ser tan similares como sean posible sobre las bases de variables observables para evitar las confusiones. Con esta técnica desarrollamos la capacidad de inferir y/o interpretar textos o

imágenes que evitarán posibles factores de confusión. Esta técnica se aplicó en diversas sesiones programadas y fue de mucha utilidad.

- En la técnica Look and say, Maguiña L. (2019) considera en su publicación “Second Language Didactics for the Primary level” que es muy eficaz para mejorar en la comprensión de textos, aquí el maestro muestra imágenes con el vocabulario establecido y el estudiante logra identificar el significado. El uso de esta técnica fue muy recurrente porque despertó la curiosidad del estudiante en querer saber que imagen sigue, logrando hacer la clase muy dinámica.
- Para subir el nivel de lectura se utilizó la técnica Whole sentence Reading, en esta técnica Maguiña considera que los estudiantes reconocerán frases y oraciones completas que encierran un mensaje, para los estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa El Santa que ya están desarrollando las habilidades de la lectura en su propio idioma fue más fácil de adaptarlo con el nuevo idioma, aquí el estudiante tuvo que seguir estructuras simple de las oraciones acompañadas de dibujos animados correspondiente al tema seleccionado para interpretar el mensaje, esta técnica fue fácil de comprender.
- Word order; Es otra técnica que se utilizó con los estudiantes de tercer grado de primaria, la cual consiste en ordenar las palabras que se encuentran en desorden e identificar de acuerdo al vocabulario aprendido, con esta técnica los estudiantes reflexionaron sobre la escritura correcta del vocabulario aprendido.
- True or false; Este ítem de respuestas cerradas se utiliza para consolidar el grado de comprensión lectora, aquí se mostró una pequeña parte de la información de la lectura con dos opciones, siendo una verdadera y la otra falsa, aquí el estudiante hizo uso de su criterio para poder seleccionar la respuesta correcta en relación a la información de la lectura.
- Joining; Es una técnica muy usual para estudiantes de IV ciclo de la EBR, que ayudará a desarrollar la comprensión lectora, donde el estudiante tuvo que buscar la relación entre dos términos y unirlos.

- Order the picture: Con esta técnica al estudiante se le mostró palabras e imágenes que encierra un mensaje siguiendo un orden y secuencia, posteriormente se le mostró al estudiante las mismas palabras e imágenes con la secuencia en desorden las cuales tuvo que observar, comprender y ordenar de forma correcta dándole sentido a la secuencia del texto.
- Missing Word; En esta técnica el estudiante observó dos fichas, una de ellas con la palabra correcta, la otra con una o algunas letras faltantes, donde el estudiante reconoció y completó con la letra adecuada, de esta manera el estudiante consolidará el aprendizaje del vocabulario aprendido.

### **2.3.7. Materiales para trabajar la comprensión de textos**

Lograr la comprensión de textos en inglés en estudiantes de tercer grado es un reto posible de conseguir, para ello el docente hará uso de diferentes recursos y/o materiales que motivaran al estudiante a involucrarse en la lectura y comprensión de textos, entre los materiales que se utilizarán algunos serán elaborados por el docente, se utilizarán memory games: como su nombre lo indica, es sobre un juego de memoria que servirá para identificar una imagen, un personaje o vocabulario, servirá también como motivación para iniciar un lesson plan, otros materiales a utilizar serán los flashcards: muy útiles para aplicar la técnica de skimming en la lectura rápida las cuales estarán relacionados al vocabulario que se enseñará agregando caricaturas de personajes de dibujos animados.

### **2.3.8. Niveles de la comprensión de textos**

Se entiende que la comprensión lectora es un proceso de interacción entre el texto y el lector donde el lector paulatinamente tiene que desarrollar un proceso de pensamiento crítico, partiendo de sus conocimientos previos, a lo más complejo y tiene que ser de forma gradual, a esto se le conoce como niveles de comprensión.

Según Strang, (1965), Jenkinson, (1976) y Smith, (1989) describen tres niveles de comprensión.

## **1. Nivel literal o comprensivo**

Este enfoque lingüístico es considerado como el nivel básico, se refiere a todo lo que está explícito en la lectura y en ella va a diferenciar entre una información principal de la secundaria, Verifica las relaciones de causa–efecto, sigue instrucciones, identifica semejanzas, encuentra el sentido a palabras de múltiples significados, domina el vocabulario básico correspondiente a su edad, etc. Podríamos dividir este nivel en dos:

### **a. Literal en un nivel inicial (nivel 1)**

Es una literatura básica que sigue paso a paso el texto, donde la respuesta está en la misma lectura. Centrando en las ideas e información que se encuentran expresadas en la lectura en forma tácita. Este nivel enseña al lector a: Reconocer personajes de la lectura, el tiempo en que se realizaron los hechos y el escenario donde ocurrieron; la idea central, las ideas secundarias de un párrafo o de la lectura; conocer el orden de los acontecimientos, contrastarlos; identifica razones explícitas de ciertos sucesos, analogías o elementos de una comparación.

### **b. Literal en un nivel profundo (nivel 2)**

Es un tipo de lectura compleja, profundizando en la comprensión del texto, reconoce los acontecimientos secuenciales y el tema central, realizando organizadores visuales. Estas técnicas son desarrolladas en la ejecución de textos expositivos.

## **2. Nivel inferencial**

Este enfoque psicolingüístico se refiere a la construcción de ideas que no están expresados evidentemente en la lectura del texto. Cuando el estudiante realiza una lectura y razona sobre ella, determina que estas relaciones o contenidos son implícitos, lo que le permite sacar conclusiones llegando a ubicar la idea central del texto. Vincula lo leído con los conocimientos previos, proponiendo interrogantes y nuevas ideas siendo una de sus metas llegar a conclusiones. En el nivel inferencial se requiere un grado

más complejo por parte del lector, favoreciendo la relación con otros conocimientos.

La información expresada en el texto se refiere a analogías de causa y efecto, semejanzas y diferencias, opiniones y hechos, conclusiones, inferencias sobre las particularidades de las características de los personajes y del escenario, diferencias entre lo real y la ficción, ambigüedad en el vocabulario, inferencia sobre mensaje moral del texto, etc.

Para la evaluación de este nivel inferencial el lector será capaz de obtener nueva información a partir de los datos del texto y combinando con otros procesos como la interpretación, organización, síntesis, etc. y será capaz de:

- Discriminar la información principal de la complementaria.
- Trasladará la información a mapas conceptuales y/o organizadores visuales
- Interpretar el mensaje textual y moral que transmite el autor.
- Interpretar palabras con doble intención.
- Formular conclusiones previas prediciendo el final de la narración.
- Establecer relaciones entre dos o más textos encontrando causas o consecuencias que los relacione.

### **3. Nivel crítico**

En este enfoque sociocultural, la lectura es el nivel más profundo, el nivel de comprensión es muy alto emitiendo juicios personales, valorativos o contradictorios sobre la lectura, la cual es aceptada o rechazada con principios coherentes, la lectura que corresponde a este nivel presenta una característica que requiere que el lector haga uso de la formación cognitiva, de sus opiniones y saberes previos a lo leído. Formula juicios sobre el texto, éstos pueden ser sobre la realidad o fantasía. Los juicios consideran las cualidades de precisión, accesibilidad, y expectativas por lo que se puede decir que la metacognición forma parte de este nivel.

Para la evaluación de este nivel crítico el lector será capaz de:

- Opinar sobre la organización del texto
- Argumentar sus puntos de vista sobre las ideas del autor
- Hacer valoraciones sobre el lenguaje dentro del texto
- Juzgar el comportamiento moral de los personajes
- Acepta o rechaza las propuestas del autor
- Advierte sobre el uso de los elementos ortográficos y gramaticales
- Estima sobre la coherencia del texto

### **2.3.9. Dificultades en la comprensión lectora**

Hemos dicho que la comprensión lectora es un proceso cognoscitivo que responde a ciertos niveles que tienen que entrelazarse uno a uno para llegar al nivel crítico, pero para conseguirlo se necesita de mucha concentración y para ello debemos hacer uso de ciertas estrategias para conseguir el objetivo.

Existen diferentes circunstancias y/o dificultades que envuelven al lector cuando no se logra captar el significado y/o mensaje del texto. Este resultado se presenta cuando hay conflictos que dificultan lograr la comprensión lectora. Algunas de estas dificultades podrían ser:

- Escasez de vocabulario en el texto.
- Escasez de conocimientos previos del lector.
- Problemas de memoria que intervienen desde el nivel básico.
- Carencia de estrategia y motivación lectora.
- Deficiencia en la fluidez del habla

### **2.3.10. Comprensión de textos en el idioma inglés**

Podemos definir como la interacción dinámica y habilidad entre el lector, el texto y los contextos sociales, socioculturales, educativos que enmarcan la lectura en el idioma inglés.

### **2.3.11. Definición del idioma inglés**

Es una lengua germánica occidental que surgió en los reinos anglosajones de Inglaterra y se extendió hasta el Norte en lo que se convertiría en el sudeste de Escocia, bajo la influencia del Reino de Northumbria. El idioma inglés es el tercer idioma nativo más extendido en el mundo, después del mandarín y el español. Es el idioma más aprendido y es el idioma oficial o uno de los idiomas oficiales en casi 60 Estados soberanos. Wikipedia, (2020)

Con el dominio del idioma inglés se abren muchas puertas para el desarrollo personal y profesional del ser humano. Hoy en día que nos encontramos inmersos en un mundo globalizado donde la comunicación y la información es inmediata, no podemos restarle importancia y nuestro país está utilizando ciertas estrategias para estar a la par con los demás países, una de las estrategias es la enseñanza del idioma inglés en las Instituciones Educativas como lengua extranjera el cual se encuentra avalado por el Currículo Nacional elaborado por el Ministerio de Educación.

Para la adquisición de una lengua, se debe presentar la mayor cantidad de input posible. Todo lo que contribuya a la comprensión es importante, apoyos visuales, exposición a una gran variedad de léxico y no tanto a la estructura sintáctica. El énfasis en el salón de clases debe ser en la comprensión auditiva y en la lectura, mientras que debe darse tiempo para que fluya o se genere la producción oral y para reducir el filtro afectivo a su mínima expresión. Valdivia Mayoral, (2016. Pág. 62).

A través de los años diferentes métodos y enfoques se han utilizado como estrategia de enseñanza de una lengua extranjera como, por ejemplo: Gramática-Traducción, Reformista, Natural, Conversacional, Directo, Activo, Audio Lingual, Audio-oral, Situacional, Audiovisual, De Base Estructural, Basado en la

Sugestopedia y Sugestología, del Silencio, de la Respuesta Física Total (o TPR por sus siglas en inglés), Comunitario, Ncional-funcional, Comunicativo, por Tareas, y Post-Método. Cada método se distingue por tener una articulación propia del Enfoque-Diseño-Procedimientos de las actividades para la promoción del aprendizaje de la lengua, Mayoral Valdivia, (2016, pág. 66)

### **2.3.12. Comprensión de textos en ingles**

Según Ibañez, (2007) quien menciona a Koda, (2005) define que la lectura es entendida como un macroproceso en el que el lector, a partir de su conocimiento lingüístico (de su lengua materna y de la segunda lengua), su conocimiento previo y sus habilidades de procesamiento, lleva a cabo la decodificación que, junto a diversos procesos de orden superior, darán como resultado la comprensión del significado del texto.

# **CAPÍTULO**

## **III**

### 3. METODOLOGIA

El presente trabajo de investigación se considera de enfoque cuantitativo porque “utiliza la recolección de datos para probar hipótesis con base en la medición numérica y el análisis estadístico, con el fin establecer pautas de comportamiento y probar teorías”. (Hernández, R y otros, 2014).

Esta investigación es de alcance explicativo porque “su interés se centra en explicar por qué ocurre un fenómeno y en qué condiciones se manifiesta o por qué se relacionan dos o más variables” (Hernández, R y otros, 2014).

#### 3.1. POBLACION

El presente estudio de la población estuvo constituido por 115 estudiantes de educación primaria entre niños y niñas, distribuidos en 6 grados (1°, 2°, 3°, 4°, 5° y 6°) de la I.E.P El Santa correspondiente al año escolar 2020 tal como se muestra en el siguiente cuadro.

**CUADRO N° 1**

**POBLACION DE PRIMARIA DE LA I.E.P “EL SANTA”**

<b>I.E.P.</b>	<b>NIVEL</b>	<b>GRADO</b>	<b>SUB TOTAL</b>
EL SANTA	PRIMARIA	1°	18
		2°	15
		3°	19
		4°	17
		5°	21
		6°	25
		<b>TOTAL</b>	<b>115</b>

Fuente: Nómima de Matrícula del Director

### 3.2. MUESTRA

Se seleccionó el tercer grado en forma intencional por la disponibilidad de horarios de aplicación, contando con un total de 19 estudiantes entre niños y niñas grupo lineal de la I.E.P “El Santa”, cuya distribución está representada en el cuadro N°02.

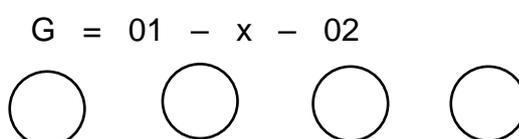
**CUADRO N° 02**  
**MUESTRA DEL 3° GRADO DE PRIMARIA DE LA I.E.P “EL SANTA”**

SEXO	N° DE ESTUDIANTES		TOTAL
	MASCULINO	FEMENINO	
Grupo Literal	16	3	19

Fuente: Nómima de Matrícula del Director

### 3.3. DISEÑO

El investigador administró intencionalmente un estímulo para establecer un posible efecto por lo que se estima que la presente investigación emplea el diseño de investigación de tipo experimental y por el grado de control mínimo se denomina pre experimental considerando un grupo experimental con prueba de entrada y salida. (Hernández, R y otros, 2014).



G = Grupo Pre Experimental

01 = Prueba de entrada

X = Programa / Estímulo

02 = Prueba de salida

### 3.4. VARIABLES DE ESTUDIO

#### a. Variable independiente

“Estrategia didáctica basada en Personajes dibujos animados”

- ✓ **Estrategia Didáctica.** - “Es la planificación del proceso de enseñanza-aprendizaje para la cual el docente elige las técnicas y actividades que puede utilizar a fin de alcanzar los objetivos de su área” (EcuRed, 2012)
- ✓ Educalingo, (2006) comenta, **Personajes Dibujos Animados** “es una obra audiovisual animada” que consisten en secuencias visuales realizadas en dos dimensiones “2D” dando la apariencia de movimiento, pueden ser de forma verbal y no verbal. Diseñados especialmente por humor, sátira o ingenio, pretende despertar al espectador a un cierto grado de emoción y/o reflexión y hacer reír a la gente.

#### b. Variable dependiente

- **Comprensión de textos en inglés.** - Interacción dinámica entre el lector, el texto y los contextos socioculturales que enmarcan la lectura.

La lectura es entendida como un macroproceso en el que el lector, a partir de su conocimiento lingüístico (de su lengua materna y de la segunda lengua), su conocimiento previo y sus habilidades de procesamiento, lleva a cabo la decodificación que, junto a diversos procesos de orden superior, darán como resultado la comprensión del significado del texto (Ibáñez O, 2007)

### 3.5. OPERACIONALIZACION DE LAS VARIABLES

VARIABLE	CONCEPTO OPERACIONAL	DIMENSION	INDICADOR	INSTRUMENTO
<b>Variable Independiente:</b> Estrategia didáctica basada en cartoons/personajes dibujos animados	Imágenes de personajes de dibujos animados	Lenguaje Visual	Observación Comparación	Guía de observación
		Lenguaje verbal	Descripción	
<b>Variable:</b> Comprensión de textos en Inglés	Textos en inglés	Nivel literal ciclo IV	Obtención Comprensión Deducción	

### 3.6. TECNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCION DE DATOS

#### a. TECNICAS

Para demostrar la eficacia en la aplicación de la estrategia didáctica basada en dibujos animados se empleó la técnica de observación directa e indirecta.

#### ✓ Observación directa:

Consistió en la relación docente-estudiante, mejor entendido como el observador y el observado, respectivamente, lo cual permitió que el estudiante pueda aumentar su preferencia por el aprendizaje de la asignatura del área de inglés.

#### ✓ Observación Indirecta:

Consistió en la aplicación de fichas de lectura denominado propuesta de programa como estrategia de motivación para la lectura de textos en inglés y la recopilación de información que se obtuvo del grupo experimental realizado

a través del pre test y post test permitiendo finalmente determinar la lectura de textos en inglés.

## **b. INSTRUMENTOS**

Se elaboró la guía de observación para recolección de información propuesta de programa fundamentado en el uso de la estrategia didáctica basada en personajes de dibujos animados: Conjunto de sesiones caracterizada por la aplicación de personajes de dibujos animados orientados a la comprensión de textos en inglés elaborado por la autora.

- ✓ **Pre test:** Consiste en una guía de observación administrada antes del tratamiento que mide aspectos sobre el uso de la estrategia didáctica basada en personajes de dibujos animados y comprensión de textos en inglés.
- ✓ **Post test:** Consiste en la misma guía de observación administrada al final del tratamiento de la aplicación de la estrategia didáctica basada en personajes de dibujos animados y comprensión de textos en inglés.

## **3.7. PROCESAMIENTO DE RECOLECCION DE DATOS**

- ✓ Se estableció una coordinación con el director de la I.E.P. El Santa y se solicitó la autorización para la ejecución de la investigación.
- ✓ Se estableció una coordinación con el director de la I.E.P. El Santa y se solicitó información referente a las secciones del 3° grado de educación primaria.
- ✓ Se coordinó con el docente del aula de 3° grado de educación primaria, solicitando horarios de clase del docente.
- ✓ Se aplicó el pre test a la sección del 3° grado.

- ✓ Se realizó la aplicación de la estrategia el cual contó con la ejecución de 12 sesiones.
- ✓ Se aplicó el post test a la sección del 3° grado.
- ✓ Finalizado la aplicación del estímulo, los instrumentos de evaluación pasaron al procesamiento, análisis e interpretación de datos.

# **CAPÍTULO**

## **IV**

#### 4. RESULTADOS Y DISCUSION

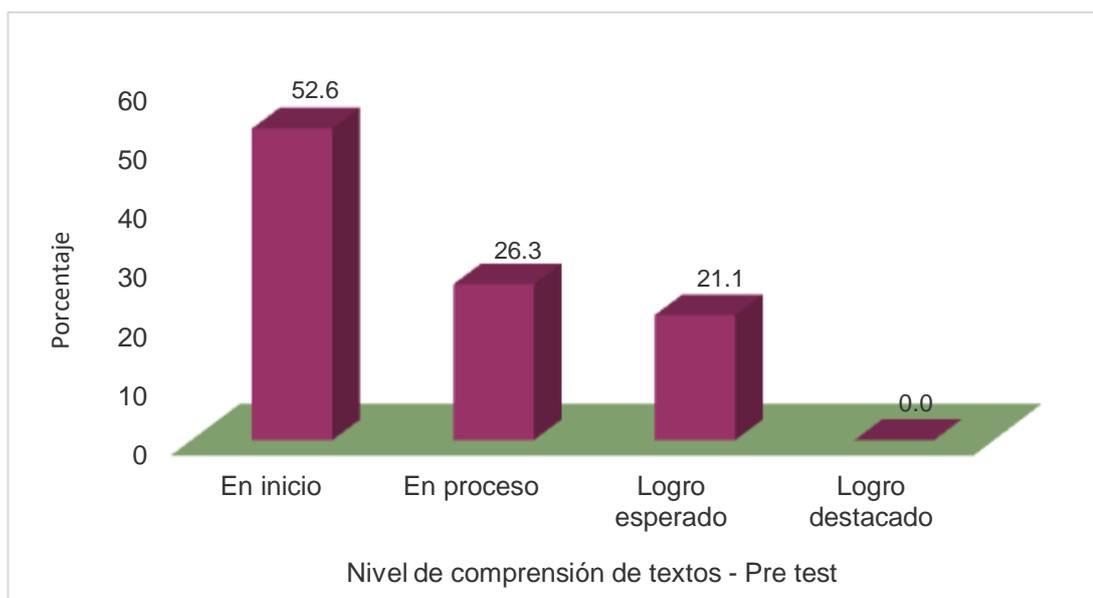
Tabla 1

***Nivel comprensión de textos en inglés del 3<sup>er</sup> grado I.E..P El Santa mediante un pre test.***

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
En inicio	10	52,6
En proceso	5	26,3
Logro esperado	4	21,1
Logro destacado	0	0,0
Total	19	100,0

Fuente: Elaboración propia

***Figura 1: Nivel comprensión de textos en inglés del 3<sup>er</sup> grado I.E..P El Santa mediante un pre test.***



En la tabla 1 y figura 1 se presenta que, antes del uso de la estrategia didáctica los estudiantes del tercer grado mayormente lograron con un 52,6% nivel de comprensión de textos en inicio, seguido de 26,3% y 21,1% de estudiantes con nivel de comprensión de textos en proceso y logro esperado, respectivamente.

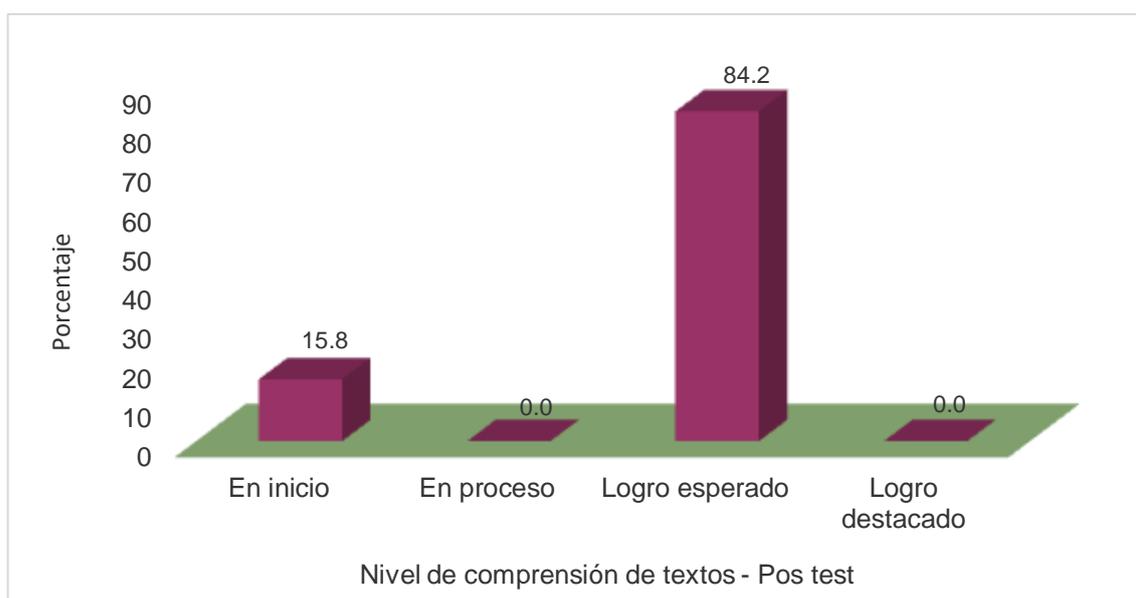
**Tabla 2**

***Nivel comprensión de textos en inglés del 3<sup>er</sup> grado I.E..P El Santa mediante un pos test.***

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
En inicio	3	15,8
En proceso	0	0,0
Logro esperado	16	84,2
Logro destacado	0	0,0
Total	19	100,0

Fuente: Elaboración propia

**Figura 2: Nivel comprensión de textos en inglés del 3<sup>er</sup> grado I.E.P. El Santa mediante un pos test.**



En la tabla 2 y figura 2 se muestra que, después del uso de la estrategia didáctica los estudiantes del tercer grado mayormente lograron con un 84,2% nivel de comprensión de textos logro esperado, seguido de 15,8% de estudiantes con nivel de comprensión de textos en inicio.

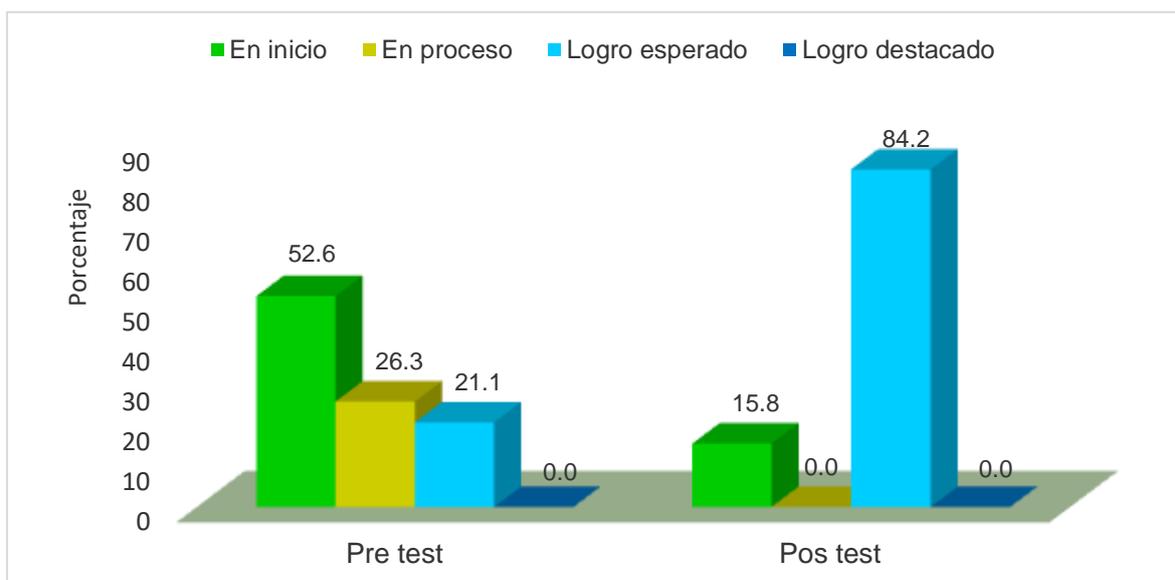
**Tabla 3**

***Nivel comprensión de textos en inglés del 3<sup>er</sup> grado I.E..P El Santa en el pre test y pos test.***

Nivel	Pre test		Pos test	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
En inicio	10	52,6	3	15,8
En proceso	5	26,3	0	0,0
Logro esperado	4	21,1	16	84,2
Logro destacado	0	0,0	0	0,0
Total	19	100,0	19	100,0

Fuente: Elaboración propia

**Figura 3: Nivel comprensión de textos en inglés del 3<sup>er</sup> grado I.E..P El Santa en el pre test y pos test.**



En la tabla 3 y figura 3 se presenta que, antes del uso de la estrategia didáctica los estudiantes del tercer grado mayormente lograron con un 52,6% nivel de comprensión de textos en inicio, seguido de 26,3% y 21,1% de estudiantes con nivel de comprensión de textos en proceso y logro esperado, sin embargo después del uso de la estrategia didáctica los estudiantes del tercer grado mayormente lograron con un 84,2% nivel de comprensión de textos logro esperado, seguido de 15,8% de estudiantes con nivel de comprensión de textos en inicio.

**Tabla 4*****Influencia del uso de la estrategia didáctica basada en personajes dibujos animados en la comprensión de textos en inglés***

Grupo	N	Media	Diferencia	Desviación estándar	Coefficiente Variación
Pre	19	9,053	4,789	4,558	50,3%
Pos	19	13,842		3,934	28,4%

Prueba T Student para muestras relacionadas y su significancia

<i>Comprensión de textos</i>		<i>T-Student</i>	<i>valor – p</i>	<i>Decisión</i>
		<i>t</i>		<i>p &lt; 0,05</i>
<i>Pre test</i>	<i>Pos test</i>	<i>4,444</i>	<i>0,000</i>	<i>Sig.</i>

Fuente: Elaboración propia

En la Tabla 4, se observa que los estudiantes del tercer grado en el pre test obtuvieron un puntaje promedio 9,053 mientras que en el pos test estos mismos estudiantes lograron un promedio de 13,842, generando una mejora a una medida de 4,789 puntos favorable al pos test. Además, en el pre test los estudiantes mostraron una dispersión de 50,3%, en cambio en el pos test su dispersión se disminuyó al 28,4%, indicando que en el pre test la comprensión de textos de los estudiantes fue más inestable que el pos test. Esto manifiesta que los puntajes obtenidos después del uso de la estrategia didáctica influyo en la comprensión de textos en ingles por ser superiores a antes de usar la estrategia didáctica. Además, en la prueba t-student se determinó el valor ( $p = 0,000 < 0,05$ ), por tal razón, con un nivel 5%, se concluye que el uso de la estrategia didáctica influyo de manera significativa en la comprensión de textos en ingles en los estudiantes que recibieron el estímulo.

## 4.1 DISCUSIÓN

De acuerdo a los resultados obtenidos se demuestra la influencia del uso de la estrategia didáctica basada en personajes de dibujos animados sobre la comprensión de textos en inglés en estudiantes del 3<sup>er</sup> grado de la I.E.P "EL SANTA".

Estos resultados muestran relación con la posición que sostiene el instituto British Council, (2019) quienes consideran que los dibujos animados son poderosas herramientas de enseñanza y estos pueden contar una historia compleja en pocas imágenes, proporcionando comentarios, reflexiones que fortalecen a los estudiantes que se sientan más seguros de lo que están aprendiendo.

Al igual se confirmó la posición que sostiene Sajana, (2018) quién en su investigación concluye que las actividades que utilizan cartoons/caricaturas se pueden implementar para mejorar no solo la habilidad productiva sino también la habilidad receptiva, también se pueden usar para enseñar literatura y como hemos observado es idóneo para enseñar vocabulario en inglés.

Del mismo modo se confirmó la investigación de KENNEDY (2018), How to Use Cartoons to Learn a Language with Your Kids, quién manifiesta que a los niños les encantan los dibujos animados, es por ello que el estímulo aplicado tuvo éxito.

En la investigación de Hasanah, (2016) se concluyó que los estudiantes podrían obtener una mejor puntuación de vocabulario a través de películas de cartoons/caricaturas. También manifestó que Los estudiantes escriben el sustantivo, el verbo y el adjetivo de cualquier vocabulario basado en la película de las caricaturas, en este caso también confirmamos que ambos resultados guardan relación.

Al inicio de la investigación podemos observar la muestra de estudiantes que rindieron la evaluación antes del tratamiento y nos da como resultado la

evidencia que los estudiantes no se encontraban en un nivel adecuado en la comprensión lectora de textos en inglés, luego de aplicar el estímulo se realizó el post test de evaluación obteniendo un resultado favorable de efectividad en la comprensión lectora de textos en inglés.

Con estos resultados la investigación demuestra que tuvo gran aceptación en el proceso de aprendizaje de parte de los estudiantes, por lo que puede extenderse en otras áreas educativas.

# **CAPÍTULO**

**V**

## **5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

### **5.1. CONCLUSIONES**

Al finalizar la investigación aplicando la estrategia didáctica basada en personajes de dibujos animados se llegó a las siguientes conclusiones

- Se demostró que el uso de la estrategia didáctica basada en personajes de dibujos animados influyó de manera asertiva en la comprensión de textos en inglés en los niños de 3er grado, I.E..P El Santa.
- Mediante una evaluación antes del tratamiento se identificó el nivel comprensión de textos en inglés que demostró la necesidad de reforzamiento en la comprensión de textos en inglés.
- Al aplicar de manera práctica y eficaz 12 sesiones haciendo uso de la estrategia didáctica basada en el uso de personajes de dibujos animados contribuyó positivamente a la comprensión de textos en inglés.
- Al realizar la evaluación del nivel de comprensión de textos al final del tratamiento se evidenció favorablemente los resultados.
- Analizar e interpretar los resultados de la influencia del uso de la estrategia didáctica basada en personajes de dibujos animados en la comprensión de textos en inglés, arrojó resultados satisfactorios que demuestran la efectividad de la hipótesis planteada en la presente investigación.

### **5.1. RECOMENDACIONES**

Al concluir la investigación presentamos las siguientes recomendaciones.

Cuando se trata de la enseñanza y aprendizaje, los docentes tienen que hacer uso de estrategias que sean motivadoras para los estudiantes por lo que recomendamos el uso de la estrategia didáctica basada en personajes de dibujos

animados por ser asertivo 100%, ya que demostró su influencia en la comprensión de textos en inglés.

- Medir los conocimientos previos ayuda a orientar a los docentes los vacíos que tiene el estudiante, y poder reforzar utilizando estrategias innovadoras que capturen la atención para finalmente lograr aprendizajes significativos.
- Cuando se aplica el tratamiento tenemos que ser cuidadosos en la selección del estímulo para que el estudiante se sienta motivado y con la expectativa de seguir aprendiendo.
- Para obtener buenos resultados es importante tener claro el propósito del aprendizaje, que será nuestro objetivo, considerando de primer plano los estándares de aprendizaje.
- En cuanto a los análisis de datos se tiene que considerar minuciosamente los estándares, las escalas de evaluación para que las cifras y los gráficos sean exactos.

# **REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

### BIBLIOGRAFÍA

Argomedo, L. J. (2019). *Plataforma virtual para mejorar el rendimiento en una asignatura del plan curricular de la Escuela de Tecnologías de la Información, SENATI.*

### LINKOGRAFIA

Abuzahra, N, Farrah, M., & Zalloum, S. (2016). Using Cartoon in Language Classroom from a Constructivist Point of View. (archivo PDF). Obtenido de ResearchGate. Recuperado el día 31 de marzo del 2020: [https://www.researchgate.net/publication/306107906\\_Using\\_Cartoon\\_in\\_Language\\_Classroom\\_from\\_a\\_Constructivist\\_Point\\_of\\_View](https://www.researchgate.net/publication/306107906_Using_Cartoon_in_Language_Classroom_from_a_Constructivist_Point_of_View)

Actis, B. (2006). Como Promover la Lectura. Buenos Aires: Sevagraf S.A. anónimo. (26 de OCTUBRE de 2012). Dibujo. Obtenido de Dibujo. Recuperado el 22 de setiembre de 2019. <http://dibujor.blogspot.com/2012/10/dibujo-animado.html>

Ayar Zulal & Kiziltan Nalan, (2020), Educational Policy Analysis and Strategic Research. (Archivo PDF), recuperado el 31 de agosto del 2022. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1263431.pdf>

British Council. (2019). Using cartoons and comic strips. Obtenido de British Council. Recuperado el 31 de marzo del 2020 <https://www.teachingenglish.org.uk/article/using-cartoons-comic-strips#sidr-0>

Cáceres N , A. S., Donoso G, P. A., & Guzmán G, J. A. (2012a). “Significados que le atribuyen las/los docentes al proceso de comprensión lectora en NB2. Obtenido de “Significados que le atribuyen las/los docentes al proceso de comprensión lectora en NB. Recuperado el 20 de abril de 2020. [http://www.tesis.uchile.cl/tesis/uchile/2012/cs-caceres\\_a/pdfAmont/cs-caceres\\_a.pdf](http://www.tesis.uchile.cl/tesis/uchile/2012/cs-caceres_a/pdfAmont/cs-caceres_a.pdf).

Cáceres N, A., Donoso G, P., & Guzmán G, J. (2012b). Comprensión Lectora. Obtenido de Comprensión Lectora. Recuperado el 12 de abril del 2020.

[http://www.tesis.uchile.cl/tesis/uchile/2012/cs-caceres\\_a/pdfAmont/cs-caceres\\_a.pdf](http://www.tesis.uchile.cl/tesis/uchile/2012/cs-caceres_a/pdfAmont/cs-caceres_a.pdf)

Cary, S. (june de 2006). Comics at Work in the Multilingual Classroom. Obtenido de tesl-ej. Recuperado el 30 de marzo del 2020. <http://tesl-ej.org/ej37/r1.pdf>

Chiasson, P.-E. (3 de march de 2002). Using Humour in the Second Language Classroom. Obtenido de Using Humour in the Second Language Classroom Recuperado el 30 de marzo del 2020. <http://iteslj.org/Techniques/Chiasson-Humour.html>

Correa G, J. P. (2012). Red Tercer Milenio. Recuperado el 27 de 06 de 2020, de Red Tercer Milenio: <http://www.aliat.org.mx/BibliotecasDigitales/comunicacion/Semiotica.pdf>

Diccionario de la Lengua Española. (2019). dibujo. Obtenido de Diccionario de la Lengua Española: <https://dle.rae.es/dibujo?m=form2#93yUV3n>

EcuRed. (2012). EcuRed. Recuperado el 27 de 06 de 2020, de EcuRed: [https://www.ecured.cu/Estrategia\\_Did%C3%A1ctica#:~:text=Acciones%20de%20p%C3%A1gina&text=Estrategia%20did%C3%A1ctica%3A%20Es%20la%20planificaci%C3%B3n,los%20objetivos%20de%20su%20curso.](https://www.ecured.cu/Estrategia_Did%C3%A1ctica#:~:text=Acciones%20de%20p%C3%A1gina&text=Estrategia%20did%C3%A1ctica%3A%20Es%20la%20planificaci%C3%B3n,los%20objetivos%20de%20su%20curso.)

Educalingo. (2006). educalingo. Recuperado el 27 de 06 de 2020, de educalingo: <https://educalingo.com/es/dic-it/cartoon>

Equipo Editorial,(2022), Ventajas y desventajas de la televisión. Obtenido de Lifeder. Recuperado el 5 de abril 2020. <https://www.lifeder.com/ventajas-desventajas-television/>

Escuela de postgrado UCV (2012). Lectura es vida. Recuperado el 22 de octubre de 2019.

<http://programalecturaesvida.blogspot.com/2012/04/niveles-de-comprension-lectora.html>

Etimología de estrategia. (11 de mayo de 2020). estrategia. Obtenido de Etimología de estrategia: <http://etimologias.dechile.net/?estrategia>.

Ferré, C (2012). Matching Techniques. Obtenido de Wikipedia. Recuperado el 02/06/2022.

<http://web.worldbank.org/archive/website01397/WEB/IMAGES/TT7TECHN.PDF>

- García, E. (2015). Herramientas visuales para la enseñanza de inglés como L2. (archivo PDF). Obtenido de Herramientas visuales para la enseñanza de inglés como L2. Recuperado el día 11 abril del 2020 [https://biblioteca.unirioja.es/tfe\\_e/TFE001167.pdf](https://biblioteca.unirioja.es/tfe_e/TFE001167.pdf)
- Garzón J, (2021). COMICS BOOKS AND READING COMPREHENSION. (Archivo PDF), Obtenido de repositorio Universidad Técnica De Ambato, recuperado el 30 de marzo del 2020 [https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/33381/1/TESIS\\_GARZON%20TAPIA%20JOSUE%20ALEXANDER.pdf](https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/33381/1/TESIS_GARZON%20TAPIA%20JOSUE%20ALEXANDER.pdf)
- Graham, S. (2011). Comics in the Classroom: Something to Be Taken Seriously. Obtenido de researchGate. Recuperado el 30 de marzo del 2020. [https://www.researchgate.net/publication/271299011\\_Comics\\_in\\_the\\_Classroom\\_Something\\_to\\_Be\\_Taken\\_Seriously](https://www.researchgate.net/publication/271299011_Comics_in_the_Classroom_Something_to_Be_Taken_Seriously)
- Grellet, F. (1981). Developing Reading Skill. New York. Obtenido de PDFROOM. Recuperado el 10 de diciembre de 2019. <https://pdfroom.com/books/developing-reading-skills-a-practical-guide-to-reading-comprehension-exercises/3kZdoJQ15M8>
- Gob.pe, (2020) Plataforma digital del Estado Peruano. Recuperado el 5 noviembre del 2022. <https://www.gob.pe/institucion/minedu/noticias/111743-minedu-oficializa-el-inicio-del-ano-escolar-a-distancia-a-partir-del-6-de-abril>
- Guárate E., A. Y., & Cruz. Hernández, A. (28 de julio de 2018). Magisterio.com.co. Recuperado el 12 de mayo de 2020, de Que son las estrategias de Enseñanza: <https://www.magisterio.com.co/articulo/que-son-las-estrategias-de-ensenanza>
- Guyard, A. (2008). la compréhension en lecture, Apports théoriques. Obtenido de slideplayer. Recuperado el 20 de noviembre de 2019: <https://slideplayer.fr/slide/507884/>
- Hasanah, U. (2016). The Effectiveness of English Cartoon Movie Toward Vocabulary Score . Obtenido de The Effectiveness of English Cartoon Movie Toward Vocabulary Score. Recuperado el 17 de setiembre del 2019 <https://core.ac.uk/download/pdf/148403003.pdf>

- Hempelmann, C., & Samson, A. (2008). The primer of humor research. Alemania: Victor Raskin. Recuperado el 12 de diciembre de 2019. [https://www.academia.edu/6196205/The\\_Primer\\_of\\_Humor\\_Research\\_Edited\\_by\\_Victor\\_Raskin](https://www.academia.edu/6196205/The_Primer_of_Humor_Research_Edited_by_Victor_Raskin)
- Hernandez M, D., & Ortiz P, L. (2012). v La Caricatura Como Herramienta Pedagógica Para La Enseñanza De La Ingeniería Industrial. Obtenido de v La Caricatura Como Herramienta Pedagógica Para La Enseñanza De La Ingeniería Industrial. Recuperado el 18 de setiembre del 2019. <http://repositorio.utp.edu.co/dspace/bitstream/handle/11059/2899/371335H557.pdf;jsessionid=6D8125A417A29C9D1D1F09ECEFOAD4C1?sequence=1>
- Ibañez O, R. (2007). SciElo. Recuperado el 28 de 06 de 2007, de SciElo: [https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0718-48832007000100005](https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-48832007000100005)
- Iparraguirre D, A., & Juarez R, M. I. (2013). Estrategia Didáctica Basada En Comics Para Desarrollar La Comprensión Lectora En Estudiantes De 4to Grado"A" De Educacion Secundaria, Institucion Educativa Particular "El Nazareno". Obtenido del Reposorio de la Universidad Nacional del Santa. Recuperado el 20 de setiembre de 2019. <http://repositorio.uns.edu.pe>
- Kennedy, S. (2018). How to Use Cartoons to Learn a Language with Your Kids. Obtenido de Eurolinguiste. Recuperado el 31 de marzo del 2020 <http://eurolinguiste.com/use-cartoons-learn-language-kids/>
- Klipartz.com (2020). Imágenes png sin fondo <https://www.klipartz.com/>
- Llorent, V., & Marín, V. (2014). La integración de los dibujos animados en el currículo. (archivo PDF). Obtenido de La integración de los dibujos animados en el currículo. Recuperado el 09 de abril del 2020 <https://www.redalyc.org/pdf/551/55129541005.pdf>
- López González, M. (2018). Estrategia De Visual Thinking y uso de Tic en el Desarrollo de la Comprensión Lectora. Obtenido de Estrategia De Visual Thinking y uso de Tic en el Desarrollo de la Comprensión Lectora. Recuperado el 11 de abril del 2020. <http://www.tise.cl/Volumen14/TISE2018/398.pdf>

- Mayoral Valdivia, P. J. (agosto de 2016). Estrategias Didácticas para la Enseñanza del Idioma Inglés a niños de Preescolar. Obtenido De Estrategias Didácticas Para La Enseñanza Del Idioma Inglés A Niños De Preescolar. Recuperado el 3º de noviembre de 2019. <https://rei.iteso.mx/bitstream/handle/11117/3790/TOG%20Pedro%20Mayor%20al.pdf?sequence=3>
- Merç, A. (2013). The Effect of Comic Strips on EFL Reading Comprehension. Obtenido de ResearchGate. Recuperado el 30 de marzo del 2020. [https://www.researchgate.net/publication/289537976\\_The\\_Effect\\_of\\_Comic\\_Strips\\_on\\_EFL\\_Reading\\_Comprehension](https://www.researchgate.net/publication/289537976_The_Effect_of_Comic_Strips_on_EFL_Reading_Comprehension)
- Millán L, N. R. (2010). Modelo didáctico para la comprensión de textos en educación básica. Obtenido de Revista de Teoría y Didáctica de las Ciencias Sociales. Recuperado el 12 de abril del 2020. <https://www.redalyc.org/pdf/652/65219151007.pdf>
- Ministerio de Educación. (2017). Currículo Nacional de Educación. (archivo PDF). Recuperado el 12 de setiembre 2019. <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/>
- Ministerio de Educación. (2017). Programa Curricular de Educación Primaria. (archivo PDF). Recuperado el 12 de setiembre 2019. <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-nivel-primaria-ebr.pdf>
- Mornhinweg, G., & Herrera Montenegro, L. (AGOSTO de 2017). Los Dibujos Animados: herramienta para la educación. Obtenido de ResearchGate. Recuperado el 09 de abril del 2020. [https://www.researchgate.net/publication/319551296\\_Los\\_Dibujos\\_Animados\\_herramienta\\_para\\_la\\_educacion](https://www.researchgate.net/publication/319551296_Los_Dibujos_Animados_herramienta_para_la_educacion)
- Núñez Cortés, (2018) Nociones para el desarrollo de la comprensión lectora/primaria. Recuperado el 09/05/2023 <https://www.orientacionandujar.es/wp-content/uploads/2018/01/Nociones-para-el-desarrollo-de-la-comprension-lectora-en-primaria-de-Juan-A.-Nunez-Cortes.pdf>
- Océano, O. (2008). Diccionario enciclopédico universal. Obtenido de Grupo Océano. Recuperado el 05 de enero de 2020.

<https://www.oceano.com/oceano/catalogo/buscador.asp?ldThemeGN=10&ldThemeLB=10&TypSearch=1>

Paraíso, I. (1997). Teoría Psicoanalítica de la Caricatura. Obtenido de Teoría Psicoanalítica de la Caricatura. Recuperado el 18 de setiembre de 2019. [file:///E:/any%202018/8-G%20TESIS%20%20I/Dialnet-TeoriaPsicoanaliticaDeLaCaricatura-144231%20\(1\).pdf](file:///E:/any%202018/8-G%20TESIS%20%20I/Dialnet-TeoriaPsicoanaliticaDeLaCaricatura-144231%20(1).pdf)

Pérez, E. J. (enero de 2014). La comprensión en lectura. Obtenido de ResearchGate. Recuperado el 22 de setiembre de 2019. [https://www.researchgate.net/publication/268447523\\_Comprension\\_lectora\\_VS\\_Compentencia\\_lectora\\_que\\_son\\_y\\_que\\_relacion\\_existe\\_entre\\_ellas](https://www.researchgate.net/publication/268447523_Comprension_lectora_VS_Compentencia_lectora_que_son_y_que_relacion_existe_entre_ellas)

Poštič, S. (2015a). Influence of Cartoon Network on The Acquisition of American English During Childhood. Obtenido de Influence of Cartoon Network on The Acquisition of American English During Childhood. Recuperado el día 16 de setiembre del 2019: <https://pdfs.semanticscholar.org/6eb2/09fa6eae7621c5509d5ba05798e60e4c51de.pdf>

Poštič S, (2015b). Influence of cartoon network on the acquisition of american english during childhood. (Archivo PDF), Obtenido de Vilnius University Press, recuperado el 16 de setiembre del 2019. <https://www.journals.vu.lt/verbum/article/view/8817>

Rai, S. (2016). Effects of cartoon programs on behavioural, habitual and communicative changes in children. Obtenido de ResearchGate. Recuperado el 05 de abril de 2020. [https://www.researchgate.net/publication/303356835\\_Effects\\_of\\_cartoon\\_programs\\_on\\_behavioural\\_habitual\\_and\\_communicative\\_changes\\_in\\_children](https://www.researchgate.net/publication/303356835_Effects_of_cartoon_programs_on_behavioural_habitual_and_communicative_changes_in_children)

Real Academia Española. (2019). Diccionario de la lengua española. Recuperado el 11 de mayo de 2020, de Real Academia Española: <https://dle.rae.es/estrategia>

Revista digital para profesionales de la enseñanza. (noviembre de 2010). Temas para la educación. Recuperado el 02 de mayo de 2020, de temas para la educación: <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd7569.pdf>

- Hernández S, C. F. (2006). Metodología de la Investigación. Mexico: Mc Graw Hill. (archivo PDF). Recuperado el 12 de setiembre de 2019. <https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>
- Raskin,V. (2008). The primer of humor research. (archivo PDF). Obtenido por WorldCat. Recuperado el 12 de noviembre de 2019. <https://www.worldcat.org/title/primer-of-humor-research/oclc/254527642>
- Sajana, C. (2018). Cartoons in Language Teaching and Learning. (archive pdf) Obtenido de International Journal of Pure and Applied Mathematics. Recuperado el 11 de abril del 2020 <https://acadpubl.eu/hub/2018-119-12/articles/7/1785.pdf>
- Sánchez F, A. (30 de enero de 2019). Educapeques. Obtenido de Educapeques: <https://www.educapeques.com/escuela-de-padres/william-glasser-piramide-del-aprendizaje.html>
- Sánchez S, Y. C. (2018). 13 Ventajas y Desventajas de la 13 Ventajas y Desventajas de la. Obtenido de lifeder.com. recuperado el 25 de noviembre de 2019. <https://www.lifeder.com/ventajas-desventajas-television/>
- Seuss (2017) "Biography". Obtenido de Biography. Recuperado el 18 de setiembre de 2019. <https://www.biography.com/writer/dr-seuss>
- Tekman, (2021) Modelos pedagógicos. Obtenido del blog educativo Tekman . Recuperado el 3 setiembre del 2022. <https://www.tekmaneducation.com/blog/modelos-pedagogicos-en-educacion/>
- The Effects of Cartoons on the Use of Vocabulary Learning Strategies (2020), Obtenido de Educational Policy Analysis and Strategic Research. Recuperado 10/01/2023 <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1263431.pdf>
- Vásquez F, J. M. (2017). v Las Caricaturas Como Recurso Para El Desarrollo De Aprendizajes (Habilidades Del Pensamiento). Obtenido de v Las Caricaturas Como Recurso Para El Desarrollo De Aprendizajes (Habilidades Del Pensamiento). Recuperado el 18 de setiembre del 2019. [http://repositorio.upch.edu.pe/bitstream/handle/upch/928/Caricaturas\\_VasquezFarfan\\_John.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.upch.edu.pe/bitstream/handle/upch/928/Caricaturas_VasquezFarfan_John.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Vergara, C. (junio de 2019). VISUAL THINKING Una herramienta didáctica efectiva. (archivo PDF), Obtenido de Research Gate, recuperado el día 11 febrero del 2020)

[https://www.researchgate.net/publication/333809232\\_VISUAL\\_THINKING\\_Una\\_herramienta\\_didactica\\_efectiva](https://www.researchgate.net/publication/333809232_VISUAL_THINKING_Una_herramienta_didactica_efectiva)

Vergara, C. (17 de febrero de 2020). Bandura y la teoría del aprendizaje social. Recuperado el 12 de abril de 2020, de Actualidad en Psicología: <https://www.actualidadenpsicologia.com/bandura-teoria-aprendizaje-social/>

Wikipedia. (2020). Idioma inglés. Obtenido de Wikipedia. Recuperado el 22 de octubre de 2019. [https://es.wikipedia.org/wiki/Idioma\\_ingl%C3%A9s](https://es.wikipedia.org/wiki/Idioma_ingl%C3%A9s)

# **ANEXOS**

## ANEXO 1: Cuadro Matriz de Consistencia

### ESTRATEGIA DIDACTICA BASADA EN PERSONAJES DE DIBUJOS ANIMADOS Y COMPRESIÓN DE TEXTOS EN INGLÉS, 3 GRADO, I.E.P. "EL SANTA", 2021

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	METODOLOGÍA
¿En qué medida la estrategia didáctica basada en personajes de dibujos animados influirá en la comprensión de textos en inglés en estudiantes 3° grado, I.E.P. El Santa?	<p><b>OBJETIVO GENERAL:</b> - Demostrar la influencia del uso de la estrategia didáctica basada en personajes de dibujos animados en la comprensión de textos en inglés 3° grado, I.E.P. El Santa.</p> <p><b>OBJETIVOS ESPECIFICOS:</b> - Identificar el nivel de comprensión de textos en inglés del 3° grado.  - Aplicar de manera práctica y eficaz el uso de la estrategia didáctica basada en personajes de dibujos animados en la comprensión de textos en inglés.  - Evaluar el nivel de comprensión de textos al final de la unidad didáctica mediante un post test.</p>	<p>a. <b>Hi:</b> La aplicación de la estrategia didáctica basada en el uso en personajes de dibujos animados influirá significativamente en la comprensión de textos en inglés en los estudiantes de quinto grado de Educación primaria de la I.E.P. "El Santa" de Chimbote, 2020.</p> <p>b. <b>Ho:</b> La aplicación de la estrategia didáctica basada en el uso de en personajes de dibujos animados no influirá significativamente en la comprensión de textos en inglés en los estudiantes de quinto grado de Educación primaria de la I.E.P. "El Santa" de Chimbote, 2020.</p>	<p><b>Independiente:</b>  Estrategia didáctica basada en el uso de personajes dibujos animados</p>	Lenguaje visual	<p><b>Observación y Comparación</b> Observa, analiza y comprende, el contenido de la información. Diferencia y compara el color, la forma, el tamaño, gestos y el contenido (vocabulario con las imágenes como íconos, logotipos, etc.)</p>	<p><b>ENFOQUE DE INVESTIGACIÓN</b> Cuantitativa</p> <p><b>ALCANCE DE INVESTIGACIÓN</b> Explicativo</p> <p><b>DISEÑO DE INVESTIGACIÓN</b> Experimental con grado de control Pre - experimental G=01-x-02 G= Grupo. 01= Pre Test. X= Estrategia didáctica 02= Post Test.</p> <p><b>POBLACION:</b> 115 estudiantes de educación primaria, aulas 1°, 2°, 3°, 4°, 5°, 6°. de la I.E.P. El Santa correspondiente al año escolar 2021</p>
	Lenguaje verbal	<p><b>Descripción</b>  Da su punto de vista sobre las imágenes dadas. Intercambia información y formula preguntas con sus compañeros en relación a las imágenes observadas.</p>				

					<p><b>Obtención, Comprensión y Deducción</b></p> <p>Localiza el vocabulario dado dentro del texto, comprende las relaciones del texto con el vocabulario y deduce la nueva información, para completar el texto.</p>	<p><b>MUESTRA:</b> 19 estudiantes del 3° grado de la I.E.P. El Santa.</p>
						<p><b>TÉCNICAS PARA LA RECOLECCIÓN DE DATOS</b> Observación, fichas y evaluación</p>
						<p><b>INSTRUMENTOS</b> Guía de Observación Pre test post test</p>
						<p><b>TÉCNICAS DE ANÁLISIS DE RESULTADOS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Medidas de tendencia central:</b> Media Aritmética.</li> <li>- <b>Medidas de dispersión estándar:</b> Desviación Estándar y coeficiente de variación.</li> <li>- <b>Estadística inferencial:</b> t de Student</li> <li>- <b>Gráficos:</b> Barras.</li> </ul>
			<p><b>Dependiente:</b> Comprensión de textos en inglés</p>	<p>Nivel Literal (ciclo IV)</p>		



# PRE TEST

Student Name: \_\_\_\_\_ Date 9/09/2020

Classroom 3er Primaria

Teacher: Cedeño Vergara Ana

1. Look at the picture about "Part of the day" and move the correct number:

- 1 2 3 4







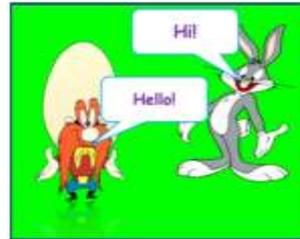



"Greetings and farewells" Order the conversation

- 1 2 3 4










2. Numbers: Compare the pictures and draw a line in the correct name



four



one



five



three



Two

3. Describe What color can you see?. WRITE. YES (Y) or NOT (N)



red (.)



orange (.)



black (.)



white (.)



green (.)



blue (.)



yellow (.)



purple (.)

6. Move the correct name about Family Members

grandmothe	baby	mother	sister	father	brother	me	grandfather

5. Read the text .

**MEETING**

Minnie.- Hi, I'm Minnie.  
 What's your name?

Micky.- My name is Micky

Minnie.- It's nice to met you, Micky

Micky.- It's nice to met you too.  
 Do you want to play monopoly?

Minnie.- Yes, Let's go to play.



6. Write : True(T) or false (F)

- The girl is Minnie ( . ) .
  - The boy is Micky ( . ) .
  - They go to play volleyball ( . )
  - They go to play monopoly ( . )
- 

7. Read about Princess Sofia story and answer the question.



**Princess Sofia**

Every day, Princess Sofia gets up early to go to school, she takes a shower and gets dresses, she puts a book, a ruler, a scissors and a pencil in her bag. She goes to school very happy, she pays attention to her teacher, then she comes back home for lunch, she does all her homework and helps her mom, finally she goes to dinner and goes to sleep.

8. Circle the correct answer : ○ ○ ○

Who is Sofia?	What does Sofia put in her bag?	What does Sofia do at home?
A) Princess B) Teacher C) Singer	A) table B) book C) chair	A) play the piano B) cook C) do her homework

9. link the school objects with the correct name

ruler



Book





pencil



scissor

10. Describe the occupation, choose the correct option and move the (X)

X X X X



- mechanic
- teacher
- dentist



- nurse
- cook
- carpenter



- police
- postman
- firefighter



- actor
- pilot
- painter

Imágenes recuperadas de <https://www.klipartz.com/>



# POST-TEST

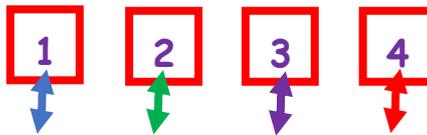
Student Name: --

Date 02/12/2020

Classroom 3er Primaria

Teacher: Cedeño Vergara Ana

1. Look at the picture and order the conversation, **Point to the right place.**



2. Choose True (T) or False (F) and comment the answer. **move the circle.**



Winnie Pooh gets up in the afternoon (T) (F)

Winnie Pooh plays at night (T) (F)

Winnie Pooh have dinner in the evening (T) (F)

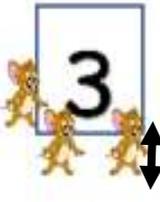
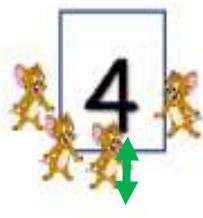
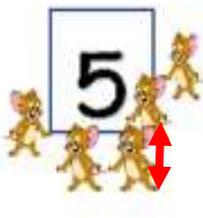
Winnie Pooh go to bet at night (T) (F)

3. Join in pairs about greetings and farewells

Hello →  
 What's your name? →  
 How are you? →  
 Good bye! →

bye bye!  
 Fantastic!  
 Hi  
 My name is....

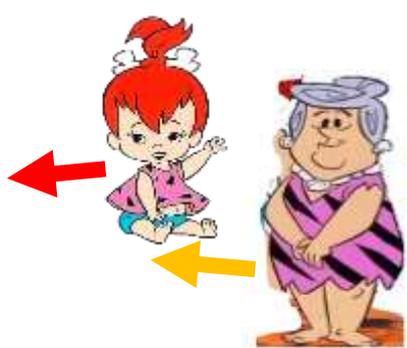
4. Numbers: Compare the picture and point in the correct name

				
four	one	five	three	Two

5. Look at the picture and join in pairs then complete the name.

		<b>BLACK</b>	<b>B _ A C _</b>
		<b>YELLOW</b>	<b>R _ D</b>
		<b>RED</b>	<b>_ E L L O _</b>
		<b>PURPLE</b>	<b>P _ R _ L E</b>

6. Choose the correct picture and join with the correct sentence

		<b>My sister is a baby</b>	
		<b>Pedro is the father</b>	
		<b>My brother has a short</b>	
		<b>Vilma is the mother</b>	
		<b>Grandmother is fat</b>	

7. Join the correct uses. (unir el uso correcto)

The illustration shows two children, Dora and Diego, in the center. Dora is on the left, wearing a pink shirt and orange pants, with a purple backpack. Diego is on the right, wearing a red hoodie and grey shorts. Surrounding them are several blue boxes with text and arrows pointing towards the children:

- To paste** (blue arrow pointing to Diego's hand)
- To read** (orange arrow pointing to Diego's hand)
- To cut** (red arrow pointing to Dora's hair)
- To write** (light blue arrow pointing to Dora's hand)
- For my school objects.** (yellow arrow pointing to Dora's backpack)
- SCISSORS** (top right)
- GLUE** (middle right)
- BOOK** (middle right)
- SCHOOL BAG** (middle right)
- PENCIL** (bottom right)

8. Read the sentences, choose and complete: ( CHEF - WALK - READ - NURSE )

I (  ) \_\_\_\_\_ in the park.

In the afternoon I (  ) \_\_\_\_\_ a book.

9. Complete

My mother works in a hospital. She is a .

\_\_\_\_\_

The \_\_\_\_\_ prepares delicious spaghetti.

10. Choose the jobs and put a (X)

X X X X



- mechanic
- teacher
- dentist



- nurse
- cook
- carpenter



- police
- postman
- firefighter



- actor
- pilot
- painter

**ANEXO 4**

**PLAN DE ESTRATEGIA DIDÁCTICA BASADA EN PERSONAJES  
DIBUJOS ANIMADOS**

Institución Educativa: El santa

Grado: 3° grado

Autor: Ana Cedeño Vergara

Chimbote

EL 2020 ha sido un año con muchos desafíos para el mundo entero el cual nos exige a seguir reforzando nuestros saberes. Con el pasar de los años estamos más expuestos a la comunicación alrededor del mundo en tan solo segundos y tenemos que estar a la altura de ello, dominando no solo nuestra lengua materna si no que, haciendo uso del idioma universal, el idioma inglés, para ello debemos estar preparados desde la infancia en la adquisición de un segundo idioma, el cual no debe ser aprendido de forma obligatoria, por el contrario, buscar estrategias para que el aprendizaje sea fácil y divertido.

### **6.1.1. JUSTIFICACIÓN**

El sistema educativo en el Perú se desarrolla de forma tradicional cuando se trata de enseñar el idioma inglés como lengua extranjera, donde siguen un mismo esquema cada año, repitiendo el mismo libro, la misma secuencia de los temas y las mismas actividades, a ello le llamamos forma tradicional, el cuál con el transcurso del tiempo nos damos cuenta que para el estudiante resulta algo monótono y por ende aburrido.

Se tiene que considerar que aprender un nuevo idioma es sinónimo de aprender vocabulario variado y seguir estructuras por lo tanto tenemos que pensar en utilizar o innovar estrategias para sacar al estudiante de la monotonía, pensando de esta manera es que proponemos desarrollar una estrategia didáctica motivadora direccionado al 3er grado de primaria de la IEP El Santa basada en el uso de dibujos animados con la finalidad de favorecer la comprensión de textos en inglés. Durante la aplicación de este estímulo los estudiantes se convertirán en los actores principales en el salón de clase, aprenderán junto con sus dibujos animados favoritos y de manera divertida el vocabularios y parte gramatical, causando de esta manera su aceptación al involucrarse en el aprendizaje del idioma extranjero.

### **6.1.2. OBJETIVO GENERAL**

- ✓ Fomentar el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del 3er grado de Educación Básica Regular dejando atrás la forma convencional.

- ✓ Despertar el interés hacia el idioma extranjero en los estudiantes de 3er grado siguiendo vocabularios, gramática estimulados por personajes de dibujos animados
- ✓ Implementar una estrategia didáctica motivadora donde los actores principales serán los estudiantes junto con los personajes de dibujos animados

### **6.1.3. OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Demostrar que el uso de personajes de dibujos animados son elementos que motivan en la lectura de textos durante el aprendizaje del idioma inglés.
- Mejorar habilidades de observación, memoria, comparación y reflexión al aprender nuevos vocabularios.
- Desarrollar actitudes de confianza en sí mismo, para emitir opiniones, sentido crítico para describir y deducir imágenes.
- Incentivar a la creatividad en el proceso de aprendizaje de una lengua extranjera.
- Conocer y respetar nuevas culturas y así no dar paso a la discriminación.
- Aceptar y dar ayuda a quién lo requiere fomentando el compañerismo.

### **6.1.4. METAS**

- Que los estudiantes muestren una actitud positiva hacia el aprendizaje del inglés.
- Que los maestros puedan hacer uso de esta estrategia en diversas áreas.
- Que los estudiantes logren cumplir los aprendizajes esperados.
- Su adaptación con el idioma extranjero sea cada vez más fácil.

### **6.1.5. ACTORES**

- Estudiantes de la Institución Educativa “El Santa”
- Investigador

### **6.1.6. ETAPAS**

#### 6.1.6.1.1. Preparación

- Seleccionar secuencia de personajes de dibujos animados apropiados para la muestra

- Selección de temas para la aplicación en concordancia con el pretest.
- Elaborar 12 sesiones de aprendizaje.
- Elaborar instrumentos de evaluación

#### 6.1.6.1.2. Implementación

- Aplicar pre test
- Realizar 12 sesiones de clases
- Utilizar plataforma zoom para video conferencias
- Aplicar post test.

#### 6.1.6.1.3. Evaluación

Será sujeta al instrumento de evaluación elaborado por el investigador donde serán consideradas las dimensiones con sus respectivos indicadores.

#### 6.1.6.1.4. Acciones

Al inicio de la clase se introducirá el vocabulario presentados con personajes de dibujos animados con la intención de hacer una sesión diferente, motivadora, una vez aprendido el vocabulario se le presentará al estudiante una hoja de trabajo el cual resolverá de forma individual para demostrar su aprendizaje.

#### 6.1.6.1.5. Intencionalidad

- Usar el lenguaje visual para interpretar el nuevo idioma.
  - Lograr leer oraciones en inglés usando sus recursos.
  - Escribir un corto texto en inglés.
  - Expresar su opinión sin temor a ser rechazado
- Aprender el idioma inglés de manera divertida

#### 6.1.6.1.6. Calendarización

<b>MESES</b>	<b>INICIO</b>	<b>TERMINO</b>	<b>TOTAL SEMANAS</b>
<b>Setiembre Octubre Noviembre Diciembre</b>	<b>09 de setiembre</b>	<b>02 de diciembre</b>	<b>12</b>

## ANEXO 5:

### ❖ TEMARIO DE SESIONES

1. **Good morning mom!** (Part of the day)
2. **Hello, my name is Porky!** (Greeting and farewells )
3. **There are two cats!** (Numbers (from 1 to 10)
4. **My pluto is yellow!** (Colors)
5. **Pedro is my father!** (Family)
6. **This is my school bag!** (School objects)
7. **Old Mc Donald has a farm!** (Farm Animals)
8. **Look at the panther!** (Zoo animals)
9. **I run very fast!** (Actions verb)
10. **My dad is a chef!** (Occupations)
11. **My T-shirt is red!** (Clothes)
12. **Jimmy goes to study on Monday!** (Days of the week )

## Organización de las sesiones programadas

MES	N° SEMANA	N° SESION	NOMBRE DE SESION	CONTENIDO	CAPACIDADES	TÉCNICAS DE LECTURA
SET	01	<b>APLICACIÓN DE PRE TEST</b>				
	02	01	<b>Good morning mom!</b>	PART OF THE DAY Good morning, afternoon, evening and night.	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Observa, compara las partes del día.</li> <li>▪ Deduce e interpreta sobre las partes del día.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Skimming</li> <li>- Scanning</li> <li>- Matching</li> <li>- Word order</li> <li>- True or false</li> <li>- Order the picture</li> </ul>
OCT	03	02	<b>Hello, my name is Porky!</b>	Greetings al farewells: Hi, Hello, Bye, What's your name, Who are you?	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Observa, describe las formas de los saludos y despedidas.</li> <li>▪ Comprende y deduce sobre los saludos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Skimming</li> <li>- Scanning</li> <li>- Look and say</li> <li>- Word order</li> <li>- Joining</li> <li>- Order the picture</li> </ul>
	04	03	<b>There are two cats!</b>	Numbers: one, two, three, four, five, six, seven, eight, nine, ten.	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Observa y describe los números del 1 al 10.</li> <li>▪ Deduce e interpreta sobre los números del 1 al 10.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Skimming</li> <li>- Scanning</li> <li>- Look and say</li> <li>- Joining</li> <li>- Missing Word</li> <li>- Order the picture</li> </ul>
	05	04	<b>My pluto is yellow!</b>	Colors: red, blue, yellow, green, orange, black, pink, purple, brown, grey.	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Observa, describe y compara sobre los colores.</li> <li>▪ Deduce comprende e interpreta sobre los colores.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Skimming</li> <li>- Scanning</li> <li>- Matching</li> <li>- Joining</li> <li>- Missing word</li> <li>- Order the picture</li> </ul>

	06	05	<b>Pedro is my father!</b>	Family: father, mother, sister, brother, grand mother	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Observa y describe a los miembros de la familia.</li> <li>▪ Comprende y deduce sobre los integrantes de la familia.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Skimming</li> <li>- Scanning</li> <li>- Matching</li> <li>- Joining</li> <li>- Order the picture</li> </ul>
	07	06	<b>This is my school bag!</b>	School Objects: book, pencil, glue, scissor, pencil case, paper, ruler, school bag, sharpener	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Observa, compara y describe objetos del colegio.</li> <li>▪ Comprende e interpreta sobre los objetos escolares.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Skimming</li> <li>- Scanning</li> <li>- Matching</li> <li>- Look and say</li> <li>- Joining</li> <li>- Order the picture</li> </ul>
	08	07	<b>Old Mc Donald has a farm!</b>	Farm animals: farmer, duck, sheep, cow, hen, chick, pig, dog, rabbits, horse.	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Observa y describe sobre los animales de la granja.</li> <li>▪ Deduce y comprende sobre los animales domésticos de su casa.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Skimming</li> <li>- Scanning</li> <li>- Whole sentence reading</li> </ul>
	09	08	<b>Look at the panther!</b>	Zoo Animals: elephants, panther, snake, gorilla, Wolf, tiger, Mowgli, bear.	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Observa, compara y describe sobre zoo animales.</li> <li>▪ Comprende e interpreta sobre los animales domésticos y los animales de la selva.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Skimming</li> <li>- Scanning</li> <li>- Whole sentence reading</li> </ul>
<b>NOV</b>	10	09	<b>I run very fast!</b>	Actions Verbs: run, walk, write, read, sing, jump.	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Observa y describe algunos verbos de movimiento.</li> <li>▪ Deduce y comprende sobre algunos verbos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Skimming</li> <li>○ Scanning</li> <li>○ Joining</li> <li>○ Missing word</li> </ul>

	11	10	<b>My dad is a chef!</b>	Occupations: Artist, chef, inventor, teacher, farmer, doctor, carpenter, police officer, astronaut, nurse, musician.	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Describe, observa y compara diferentes oficios.</li> <li>▪ Comprende y deduce sobre los oficios.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Skimming</li> <li>- Scanning</li> <li>- Whole sentence Reading</li> <li>- Joining</li> </ul>	
	12	11	<b>My T-shirt is red!</b>	Clothes: Dress, cap, t-shirt, pants, sandals, shirt, jacket, trainers, shoes, glasses, watch.	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Observa, describe y compara sobre la ropa.</li> <li>▪ Comprende y deduce sobre la ropa que usa.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Skimming</li> <li>- Scanning</li> <li>- Matching</li> <li>- Joining</li> </ul>	
	13	12	<b>Jimmy goes to study on Monday!</b>	Day of the week: Monday, Tuesday, Wednesday, Thursday, Friday, Saturday, Sunday.	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Observa, describe y compara los días de la semana.</li> <li>▪ Comprende e interpreta sobre los días de la semana.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Skimming</li> <li>- Scanning</li> <li>- Joining</li> </ul>	
<b>DIC</b>	14	<b>APLICACIÓN DEL POS TEST</b>					



**Learning sessions: We rescue our values to live in harmony and we admired the God creation**

**SESSION TITTLE: Good morning mom!**

**I.- BEFORE THE SESSION**

¿WHAT DO WE NEED TO DO BEFORE THE SESSION?	¿WHAT MATERIALS AND RESOURCES ARE USED IN THIS SESSIONS?
Elaborate materials related parts of the day. Review before the start of the class, the planned activities to avoid delays and unpredicted events.	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Laptop</li> <li>➤ Internet</li> <li>➤ Picture</li> <li>➤ Slide</li> <li>➤ Plataforma zoom</li> <li>➤ Notebook</li> <li>➤ Pen</li> <li>➤ worksheet</li> </ul>

**II.- SESSION PURPOSE:**

COMPETENCES	CAPACITY	PERFORMANCES	EVIDENCES/PRODUCT	INSTRUMENT
Read various types of English text	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Obtains information from the text written in English</li> <li>✓ Think and evaluate the form, content and context of the English text</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Obtains explicit and relevant information from different parts of the day text written in English, distinguishing it from other similar ones with simple structure and frequently used vocabulary.</li> <li>❖ Reflect about the text reading in English, commenting about content and meaning of some textual resources, expressing their preferences about what they read based on their experience and context.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ text about parts of the day text</li> <li>✓ worksheet</li> </ul>	Observation guide

**III.- APPROACHES:**

TRANSVERSAL APPROACHES	OBSERVABLE ACTIONS
<b>Orientation to the common good</b>	Students show solidarity with their classmates in all situations in which they have difficulties that exceed their ability to made.

**IV.- DIDACTIC SEQUENCE:**

MOMENTS	STRATEGIES	TIME
BEGINNING	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Students answer the greeting; they sing a greeting song and say their state and feelings.</li> <li>✓ Students listen to the instruction given by the Teacher.</li> <li>✓ Students play a memory game to recognize the characters about the cartoons</li> <li>✓ Teacher shows different pictures to know previous knowledge</li> <li>✓ Students answer the question: do you have breakfast in the morning?</li> <li>✓ The students listen to the purpose said by the teacher.</li> </ul>	20
DEVELOPMENT	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Students look at the picture, compare and say the differences</li> <li>✓ Students repeat the vocabulary after the teacher.</li> <li>✓ Students pay attention. Teacher shows the vocabulary's names</li> <li>✓ Students pay attention and write the vocabulary in their notebook.</li> <li>11. Students receive worksheet and solve vocabulary, (activity 1). They <b>Move and match each name to the right picture.</b></li> <li>✓ Students match the picture to <b>complete the phrases according the time.</b> (activity 2)</li> <li>✓ Students match the picture to <b>look at the time and move each name to the correct position.</b> (activity 3)</li> <li>✓ Students pay attention. Teacher read the text, and students order the picture to identify the vocabulary (activity 4)</li> <li>✓ Students read the sentences to identify true or false. (activity 5)</li> <li>✓ Students give some examples about their activities in different parts of the day.</li> <li>✓ The teacher checks student's individual work.</li> </ul>	40
ENDING	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Student answer the following questions:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- What I learnt?</li> <li>-How I learnt?</li> <li>-Why I learnt that?</li> </ul> </li> </ul>	30

**V.- TECHNIQUE: match, order the picture and true or false**

**VI.- REFLECTION ON LEARNING**

WHAT DID STUDENTS LEARN?	WHAT DIFFICULTIES DID STUDENTS HAVE?
--------------------------	--------------------------------------



**TEACHER SIGNATURE**

# “ Good morning mom! ”

Student Name: \_\_\_\_\_ Date 16/09/2020

Classroom 3° primaria

Teacher: Cedeño Vergara Ana

1. Move each name to the right picture

Good evening

Good night

Good morning

Good afternoon



2. Complete the phrases according the time.

morning

morning

morning

afternoon

evening

night

Good \_\_\_\_\_ 7:00 am

Good \_\_\_\_\_ 4:00 am

Good \_\_\_\_\_ 7:00 pm

Good \_\_\_\_\_ 4:00 pm

Good \_\_\_\_\_ 10:00 am

Good \_\_\_\_\_ 10:00 pm

3. Look at the time and move each name to the correct position.

Good evening

Good night

Good morning

Good afternoon

5:00 pm

9:00 am

8:00 pm

11:00 pm

4. Look at the picture and order the conversation, **move the number to the right place.**

- 1 2 3 4



5. Choose True (T) or False (F) and comment the answer. **move the circle.**



Winnie Pooh gets up in the afternoon (T) (F)

Winnie Pooh plays at night (T) (F)

Winnie Pooh has dinner in the evening (T) (F)

Winnie Pooh goes to bed at night (T) (F)

Imágenes recuperadas de <https://www.klipartz.com/>

## GUÍA DE OBSERVACIÓN

**Colegio:** I.E. El Santa  
**Grado:** 3<sup>er</sup>

**Sesión:** Good morning mom!

**Docente:** Ana Cedeño

**Fecha:** 16/09/2020

N°	APELLIDOS Y NOMBRE	VARIABLE INDEPENDIENTE			VARIABLE DEPENDIENTE			SCORE
		Lenguaje visual		Lenguaje verbal	Nivel literal			
		OBSERVA	COMPARA	DESCRIBE	OBTENCIÓN	COMPRENDE	DEDUCE	
		Reconoce partes del día.	Relaciona las imágenes con el tema.	Describe lo que observa en las imágenes	Localiza el vocabulario dado dentro del texto	Comprende las relaciones del texto con el vocabulario	Realiza inferencias de la información explícita e implícita.	
1	AGUIRRE RODRIGUEZ , Almendra Scarlet							
2	BENITES VILLANUEVA, Giordano Sergio							
3	BERNILLAS SÁNCHEZ, Alessandro David							
4	BLAS RODRIGUEZ , Sebastian Stefano							
5	FLORES CRUZ , Percy Gabriel							
6	FLORES MERJILDO, Jonatan Alberto							
7	GONZALES DULANTO, Fabiano Alexei							
8	HUAMANI CORNEJO, Obed Samuel							
9	JARA QUEREVALÚ, Rafael Adriano							
10	MANTILLA SÁNCHEZ , Jesús							
11	MENDOZA PEREDA, Gabriela							
12	MIRANDA GUILLEN, Oscar Mauricio							
13	MORALES MOZO, Juan Rafael							
14	MORAN ARBOLEDA, Adriano David							
15	MORENO CALDERON, Maximo Roberto							
16	PAIRAZAMAN PADILLA, Liam Fabrizio							
17	RUPAY DELGADO, Kristhal Ysabell							
18	TOMÁS CARRASAL, Steven del Piero							
19	VASQUEZ VARGAS, Reyna Geraldine							
20								

<u><a href="#">AD</a></u>	<u><a href="#">Logro Destacado</a></u>
<u><a href="#">A</a></u>	<u><a href="#">Logro Esperado</a></u>
<u><a href="#">B</a></u>	<u><a href="#">En proceso</a></u>
<u><a href="#">C</a></u>	<u><a href="#">En Inicio</a></u>



**Learning sessions: Being a God's faithful sidesman , I contribute the economy for my family and my country**

**SESSION TITLE: Hello, my name is Porky!**

**I.- BEFORE THE SESSION**

¿WHAT DO WE NEED TO DO BEFORE THE SESSION?	¿WHAT MATERIALS AND RESOURCES ARE USED IN THIS SESSIONS?
<p>Elaborate materials related greetings and farewells. Review before the start of the class, the planned activities to avoid delays and unpredicted events.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Laptop</li> <li>➤ Internet</li> <li>➤ Picture</li> <li>➤ Slides</li> <li>➤ Plataforma zoom</li> <li>➤ Notebook</li> <li>➤ Pencil</li> <li>➤ worksheet</li> </ul>

**II.- SESSION PURPOSE:**

COMPETENCES	CAPACITY	PERFORMANCES	EVIDENCES/PRODUCT	INSTRUMENT
<p>Read various types of English text</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Obtains information from the text written in English</li> <li>✓ Think and evaluate the form, content and context of the English text</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Obtains explicit and relevant information about different way of the greeting and farewells text written in English, distinguishing it from other similar ones with simple structure and frequently used vocabulary.</li> <li>❖ Reflect about the text, reading in English, commenting about content and meaning of some textual resources, expressing their preferences about what they read based on their experience and context.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ text about greetings and farewells</li> <li>✓ worksheet</li> </ul>	<p>Observation guide</p>

**III.- APPROACHES:**

TRANSVERSAL APPROACHES	OBSERVABLE ACTIONS
<p><b>Orientation to the common good</b></p>	<p>Students show solidarity with their classmates in all situations in which they have difficulties that exceed their ability to made..</p>

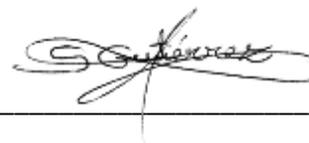
**IV.- DIDACTIC SEQUENCE:**

MOMENTS	STRATEGIES	TIME
BEGINNING	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Students answer the greeting; they sing a greeting song and say their state and feelings.</li> <li>✓ Students listen to the instruction given by the Teacher.</li> <li>✓ Students discover the hidden picture to guess what the cartoons is for this day.</li> <li>✓ Students answer the question: Hello, my name is Ana and you?</li> <li>✓ The students listen to the purpose said by the teacher.</li> </ul>	20
DEVELOPMENT	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Students pay attention, look at the picture to learn the vocabulary gives for the teacher using cartoons.</li> <li>✓ Students repeat the vocabulary after the teacher.</li> <li>✓ Students pay attention and write the vocabulary in their notebook.</li> <li>✓ Students receive worksheet and solve activity 1</li> <li>✓ Students order and joining in pairs the vocabulary. (activity 2)</li> <li>✓ Students pay attention. Teacher read the text, and students identify the vocabulary in worksheet.</li> <li>✓ Students read and order the picture to order the text. (activity 3)</li> <li>✓ The teacher checks student's individual work.</li> </ul>	40
ENDING	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Student answer the following questions:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>What I learnt?</i></li> <li>- <i>How I learnt?</i></li> <li>- <i>Why I learnt that?</i></li> </ul> </li> </ul>	30

**V.- TECHNIQUE: Look and say, order the picture and joing**

**VI.- REFLECTION ON LEARNING**

WHAT DID STUDENTS LEARN?	WHAT DIFFICULTIES DID STUDENTS HAVE?
--------------------------	--------------------------------------



**TEACHER SIGNATURE**

# “ Hello my name is Porky! ”

Student Name: ...

Date 07/10/2020

Classroom 3° primaria

Teacher: Cedeño Vergara Ana

## 1. Move each name to the right picture

Piolin

Lucas

Bugs bunny

Porky

Tazmania

Silvestre



## 2. Joining greeting and farewells.

Hello



bye bye!

What's your name?



Fantastic!

How are you?



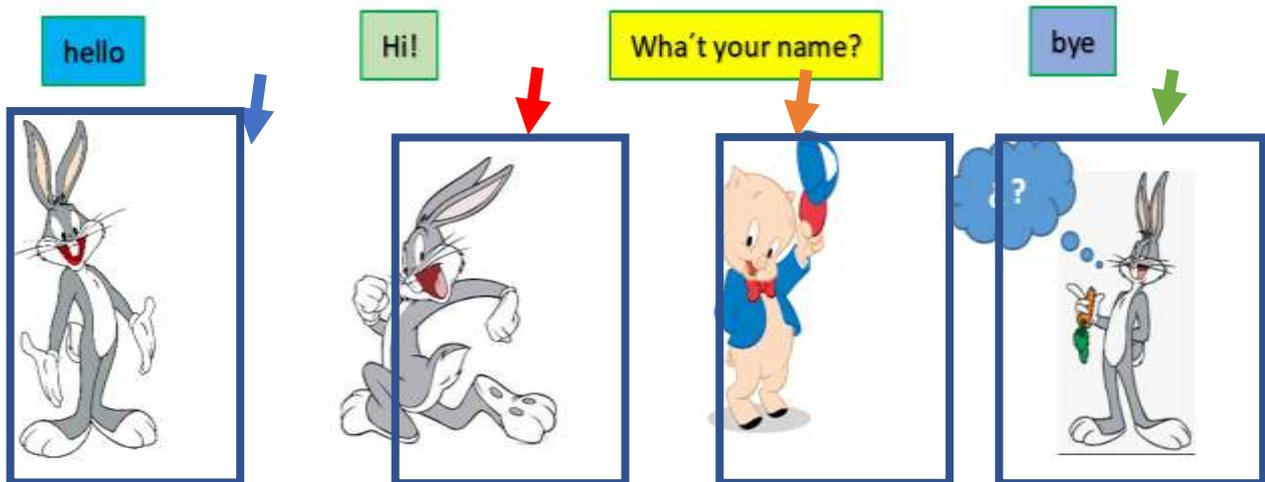
Hi

Good bye!



My name is...

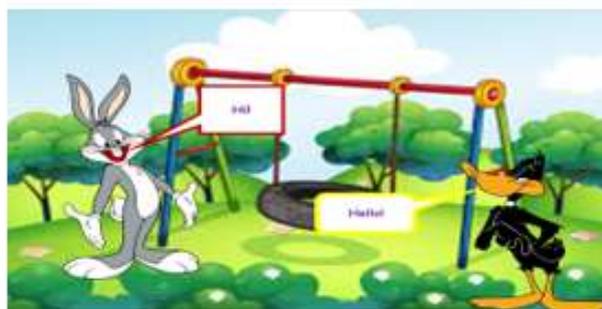
3. Look at the chart and point the correct picture.



4. Look at the picture and order the conversation, **move** the number to the right place.



- 1 2 3 4 5 6 7



Imágenes recuperadas de <https://www.klipartz.com/>

## GUÍA DE OBSERVACIÓN

Colegio: I.E. El Santa

Sesión: Hello my name is Porky!

grado: 3<sup>ero</sup>

Docente: Ana Cedeño

Fecha:07/10/2020

N°	APELLIDOS Y NOMBRE	VARIABLE INDEPENDIENTE			VARIABLE DEPENDIENTE			SCORE
		Lenguaje visual		Lenguaje verbal	Nivel literal			
		OBSERVA	COMPARA	DESCRIBE	OBTENCIÓN	COMPRENDE	DEDUCE	
1	AGUIRRE RODRIGUEZ ,Almendra Scarlet	Reconoce los saludos en inglés	Relaciona las imágenes con el tema.	Describe lo que observa en las imágenes	Localiza el vocabulario dado dentro del texto	Comprende las relaciones del texto con el vocabulario	Realiza inferencias de la información explícita e implícita.	
2	BENITES VILLANUEVA, Giordano Sergio							
3	BERNILLAS SÁNCHEZ, Alessandro David							
4	BLAS RODRIGUEZ , Sebastian Stefano							
5	FLORES CRUZ , Percy Gabriel							
6	FLORES MERJILDO, Jonatan Alberto							
7	GONZALES DULANTO, Fabiano Alexei							
8	HUAMANI CORNEJO, Obed Samuel							
9	JARA QUEREVALÚ, Rafael Adriano							
10	MANTILLA SÁNCHEZ , Jesús							
11	MENDOZA PEREDA, Gabriela							
12	MIRANDA GUILLEN, Oscar Mauricio							
13	MORALES MOZO, Juan Rafael							
14	MORAN ARBOLEDA, Adriano David							
15	MORENO CALDERON, Maximo Roberto							
16	PAIRAZAMAN PADILLA, Liam Fabrizio							
17	RUPAY DELGADO, Kristhal Ysabell							
18	TOMÁS CARRASAL, Steven del Piero							
19	VASQUEZ VARGAS, Reyna Geraldine							
20								

<u>AD</u>	<u>Logro Destacado</u>
<u>A</u>	<u>Logro Esperado</u>
<u>B</u>	<u>En proceso</u>
<u>C</u>	<u>En Inicio</u>



**Learning sessions: Being a God's faithful sidesman , I contribute the economy for my family and my country**

**SESSION TITLE: There are two cats!**

**I.- BEFORE THE SESSION**

¿WHAT DO WE NEED TO DO BEFORE THE SESSION?	¿WHAT MATERIALS AND RESOURCES ARE USED IN THIS SESSIONS?
Elaborate materials related Numbers Review before the start of the class, the planned activities to avoid delays and unpredicted events.	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Laptop</li> <li>➤ Internet</li> <li>➤ Picture</li> <li>➤ Slides</li> <li>➤ Plataforma zoom</li> <li>➤ Notebook</li> <li>➤ Pencil</li> <li>➤ worksheet</li> </ul>

**II.- SESSION PURPOSE:**

COMPETENCES	CAPACITY	PERFORMANCES	EVIDENCES/ PRODUCT	INSTRUMENT
Read various types of English text	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Obtains information from the text written in English</li> <li>✓ Think and evaluate the form, content and context of the English text</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Obtains explicit and relevant information from numbers vocabulary written in English, distinguishing it from other similar ones with simple structure and frequently used vocabulary.</li> <li>❖ Reflect about the text reading in English, commenting about content and meaning of some textual resources, expressing their preferences about what they read based on their experience and context.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Student recognize the correct name of the numbers</li> <li>✓ worksheet</li> </ul>	Observation guide

**III.- APPROACHES:**

TRANSVERSAL APPROACHES	OBSERVABLE ACTIONS
<b>Orientation to the common good</b>	Students show solidarity with their classmates in all situations in which they have difficulties that exceed their ability to made.

**IV.- DIDACTIC SEQUENCE:**

MOMENTS	STRATEGIES	TIME
BEGINNING	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Students answer the greeting; they sing a greeting song and say their state and feelings.</li> <li>✓ Students listen to the instruction given by the Teacher.</li> <li>✓ Students solve the puzzle to guess what the cartoons is for this day.</li> <li>✓ Students play a memory game to know previous knowledge.</li> <li>✓ Students look at the picture and answer the question: are there two cats?</li> <li>✓ The students listen to the purpose said by the teacher.</li> </ul>	20
DEVELOPMENT	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Students pay attention to learn the vocabulary gives for the teacher.</li> <li>✓ Students look and say the vocabulary and repeat after the teacher.</li> <li>✓ Students pay attention and write the vocabulary in their notebook.</li> <li>✓ Students receive worksheet and solve activity 1 (Identify the vocabulary)</li> <li>✓ Students join in pairs the vocabulary. (activity 2)</li> <li>✓ Students pay attention. Teacher write the numbers names</li> <li>✓ Students read the vocabulary and complete the missing word. (activity 3)</li> <li>✓ The teacher checks student's individual work.</li> </ul>	40
ENDING	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Student answer the following questions:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>What I learnt?</i></li> <li>- <i>How I learnt?</i></li> <li>- <i>Why I learnt that?</i></li> </ul> </li> </ul>	30

**V.- Technique: look and say, joing and missing word**

**VI.- REFLECTION ON LEARNING**

WHAT DID STUDENTS LEARN?	WHAT DIFFICULTIES DID STUDENTS HAVE?
--------------------------	--------------------------------------



\_\_\_\_\_  
TEACHER SIGNATURE

“ There are two cats ”

Student Name: \_\_\_\_\_ Date \_\_\_\_\_

Classroom 3° primaria

Teacher: Cedeño Vergara Ana

1. Move each name to the right picture

FIVE

THREE

TWO

FOUR

ONE



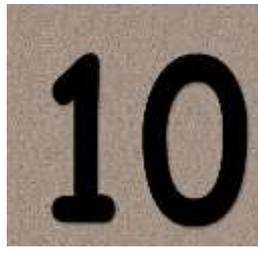
EIGHT

SIX

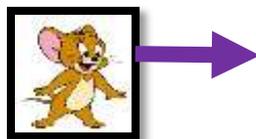
NINE

TEN

SEVEN



2. Join the correct options.



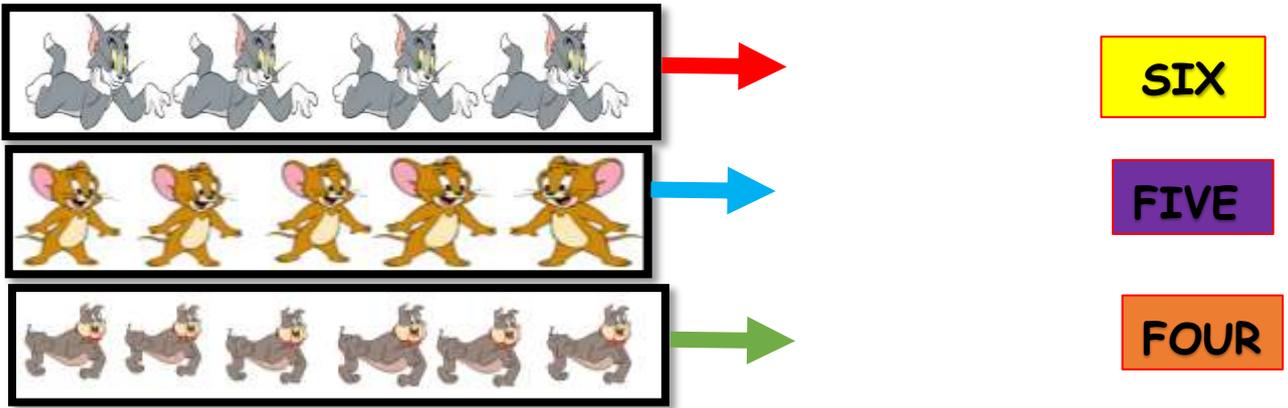
TWO



THREE



ONE



3.- Which is missing? Read the correct word then complete the missing letter

ONE	T	T	R	O _ E
TWO	F	N	E	_ W _
THREE	V	N	O	T H _ E _
FOUR	E	I		_ O U _
FIVE	X	R	E	F _ V _
SIX	I	H		S _ _
SEVEN	E	N		S _ _ E N
EIGHT	G			E I _ _ T
NINE				_ I _ E
TEN				T _ N

imágenes recuperadas de <https://www.klipartz.com/>

## GUÍA DE OBSERVACIÓN

**Colegio:** I.E. El Santa

**Sesión:** There are two cats!

**grado:** 3<sup>ero</sup>

**Docente:** Ana Cedeño

**Fecha:**14/10/2020

N°	APELLIDOS Y NOMBRE	VARIABLE INDEPENDIENTE			VARIABLE DEPENDIENTE			SCORE
		Lenguaje visual		Lenguaje verbal	Nivel literal			
		OBSERVA	COMPARA	DESCRIBE	OBTENCIÓN	COMPRENDE	DEDUCE	
		Reconoce los números del 1 al 10	Relaciona las imágenes con el tema.	Describe lo que observa en las imágenes	Localiza el vocabulario dado dentro del texto	Comprende las relaciones del texto con el vocabulario	Realiza inferencias de la información explícita e implícita.	
1	AGUIRRE RODRIGUEZ ,Almendra Scarlet							
2	BENITES VILLANUEVA, Giordano Sergio							
3	BERNILLAS SÁNCHEZ, Alessandro David							
4	BLAS RODRIGUEZ , Sebastian Stefano							

5	FLORES CRUZ , Percy Gabriel							
6	FLORES MERJILDO, Jonatan Alberto							
7	GONZALES DULANTO, Fabiano Alexei							
8	HUAMANI CORNEJO, Obed Samuel							
9	JARA QUEREVALÚ, Rafael Adriano							
10	MANTILLA SÁNCHEZ , Jesús							
11	MENDOZA PEREDA, Gabriela							
12	MIRANDA GUILLEN, Oscar Mauricio							
13	MORALES MOZO, Juan Rafael							
14	MORAN ARBOLEDA, Adriano David							
15	MORENO CALDERON, Maximo Roberto							
16	PAIRAZAMAN PADILLA, Liam Fabrizio							
17	RUPAY DELGADO, Kristhal Ysabel							
18	TOMÁS CARRASAL, Steven del Piero							
19	VASQUEZ VARGAS, Reyna Geraldine							
20								

<a href="#">AD</a>	<a href="#">Logro Destacado</a>
<a href="#">A</a>	<a href="#">Logro Esperado</a>
<a href="#">B</a>	<a href="#">En proceso</a>
<a href="#">C</a>	<a href="#">En Inicio</a>



**Learning sessions: Being a God's faithful sidesman , I contribute the economy for my family and my country**

**SESSION TITLE: My pluto is yellow !**

**I.- BEFORE THE SESSION**

¿WHAT DO WE NEED TO DO BEFORE THE SESSION?	¿WHAT MATERIALS AND RESOURCES ARE USED IN THIS SESSIONS?
Elaborate materials related Colors Review before the start of the class, the planned activities to avoid delays and unpredicted events.	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Laptop</li> <li>➤ Internet</li> <li>➤ Picture</li> <li>➤ Slide</li> <li>➤ Plataforma zoom</li> <li>➤ Notebook</li> <li>➤ Pencil</li> <li>➤ worksheet</li> </ul>

**II.- SESSION PURPOSE:**

COMPETENCES	CAPACITY	PERFORMANCES	EVIDENCES/PRODUCT	INSTRUMENT
Read various types of English text	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Obtains information from the text written in English</li> <li>✓ Think and evaluate the form, content and context of the English text</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Obtains explicit and relevant information from different parts the color's vocabulary written in English, distinguishing it from other similar ones with simple structure and frequently used vocabulary.</li> <li>❖ Reflect about the vocabulary reading in English, commenting about content and meaning of some textual resources, expressing their preferences about what they read based on their experience and context.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Student recognize the correct name of the colors</li> <li>✓ Worksheet</li> </ul>	Observation guide

**III.- APPROACHES:**

TRANSVERSAL APPROACHES	OBSERVABLE ACTIONS
<b>Orientation to the common good</b>	Students show solidarity with their classmates in all situations in which they have difficulties that exceed their ability to made..

**IV.- DIDACTIC SEQUENCE:**

MOMENTS	STRATEGIES	TIME
BEGINNING	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Students answer the greeting; they sing a greeting song and say their state and feelings.</li> <li>✓ Students listen to the instruction given by the Teacher.</li> <li>✓ Students play a guess game to recognize the characters about the cartoons</li> <li>✓ Students play a memory game to know previous knowledge</li> <li>✓ Students answer the question: pluto is red?</li> <li>✓ The students listen to the purpose said by the teacher.</li> </ul>	20
DEVELOPMENT	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Students pay attention to learn the vocabulary gives for the teacher.</li> <li>✓ Students repeat the vocabulary after the teacher.</li> <li>✓ Students pay attention. Teacher shows the color's names</li> <li>✓ Students pay attention and write the vocabulary in their notebook.</li> <li>✓ Students receive worksheet and solve activity.</li> <li>✓ Students Match each name to the right picture</li> <li>✓ Students join the vocabulary. (activity 2). They Join the correct options</li> <li>✓ Students join the vocabulary. (activity 3).</li> <li>✓ Students Read the correct word then complete the missing letter.</li> <li>✓ The teacher checks student's individual work.</li> </ul>	40
ENDING	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Student answer the following questions:  <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>What I learnt?</i></li> <li>- <i>How I learnt?</i></li> <li>- <i>Why I learnt that?</i></li> </ul> </li> </ul>	30

**V.- TECHNIQUE: Match, joing and missing words**

**VI.- REFLECTION ON LEARNING**

WHAT DID STUDENTS LEARN?	WHAT DIFFICULTIES DID STUDENTS HAVE?
--------------------------	--------------------------------------



TEACHER SIGNATURE

# “ My pluto is yellow ”



Student Name: .

Date 16/10/2020

Classroom 3° primaria

Teacher: Cedeño Vergara Ana

1. Move each name to the right picture

YELLOW

BLUE

ORANGE

GREEN

RED



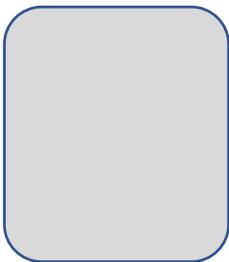
PINK

PURPLE

BLACK

BROWN

GRAY



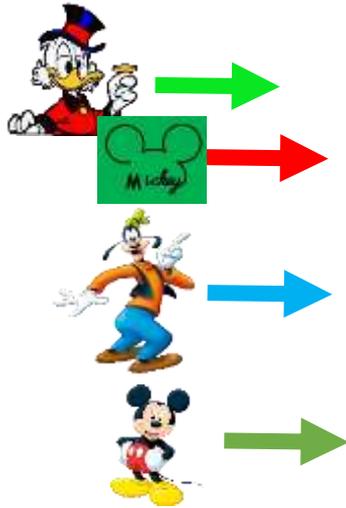
2. Join the correct options.



YELLOW

PURPLE

RED



PINK

BLACK

GREEN

ORANGE

3.- Which is missing? Read the correct word then complete the missing letter

BLACK

RED

PINK

GREEN

ORANGE

YELLOW

PURPLE

L

K

P

N

R

Y

P

A

U

E

W

O

B \_ A C \_

R \_ D

\_ I N K

G \_ E \_

\_ R \_ N G E

\_ E L O \_

P \_ R \_ L E

## GUÍA DE OBSERVACIÓN

**Colegio:** I.E. El Santa

**Sesión:** My pluto is yellow!

**grado:** 3<sup>ero</sup>

**Docente:** Ana Cedeño

**Fecha:**16/10/2020

N°	APELLIDOS Y NOMBRE	VARIABLE INDEPENDIENTE			VARIABLE DEPENDIENTE			SCORE
		Lenguaje visual		Lenguaje verbal	Nivel literal			
		OBSERVA	COMPARA	DESCRIBE	OBTENCIÓN	COMPRENDE	DEDUCE	
1	AGUIRRE RODRIGUEZ ,Almendra Scarlet	Reconoce los colores básicos	Relaciona las imágenes con el tema.	Describe lo que observa en las imágenes	Localiza el vocabulario dado dentro del texto	Comprende las relaciones del texto con el vocabulario	Realiza inferencias de la información explícita e implícita.	
2	BENITES VILLANUEVA, Giordano Sergio							
3	BERNILLAS SÁNCHEZ, Alessandro David							
4	BLAS RODRIGUEZ , Sebastian Stefano							
5	FLORES CRUZ , Percy Gabriel							
6	FLORES MERJILDO, Jonatan Alberto							
7	GONZALES DULANTO, Fabiano Alexei							
8	HUAMANI CORNEJO, Obed Samuel							
9	JARA QUEREVALÚ, Rafael Adriano							
10	MANTILLA SÁNCHEZ , Jesús							
11	MENDOZA PEREDA, Gabriela							
12	MIRANDA GUILLEN, Oscar Mauricio							
13	MORALES MOZO, Juan Rafael							
14	MORAN ARBOLEDA, Adriano David							
15	MORENO CALDERON, Maximo Roberto							
16	PAIRAZAMAN PADILLA, Liam Fabrizio							
17	RUPAY DELGADO, Kristhal Ysabell							
18	TOMÁS CARRASAL, Steven del Piero							
19	VASQUEZ VARGAS, Reyna Geraldine							
20								

<u>AD</u>	<u>Logro Destacado</u>
<u>A</u>	<u>Logro Esperado</u>
<u>B</u>	<u>En proceso</u>
<u>C</u>	<u>En Inicio</u>

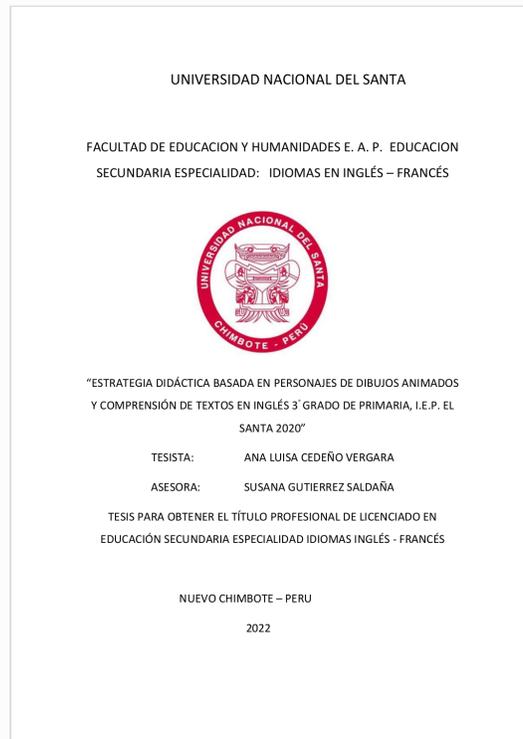


## Recibo digital

Este recibo confirma que su trabajo ha sido recibido por Turnitin. A continuación podrá ver la información del recibo con respecto a su entrega.

La primera página de tus entregas se muestra abajo.

Autor de la entrega: Ana Luisa Cedeño Vergara  
Título del ejercicio: Entregables  
Título de la entrega: "ESTRATEGIA DIDÁCTICA BASADA EN PERSONAJES DE DIBUJO...  
Nombre del archivo: FINAL\_DE\_TESIS\_1.docx  
Tamaño del archivo: 6.17M  
Total páginas: 124  
Total de palabras: 23,110  
Total de caracteres: 128,517  
Fecha de entrega: 31-may.-2023 02:38p. m. (UTC-0500)  
Identificador de la entrega... 2106222562



# “ESTRATEGIA DIDÁCTICA BASADA EN PERSONAJES DE DIBUJOS ANIMADOS Y COMPRENSIÓN DE TEXTOS EN INGLÉS 3° GRADO DE PRIMARIA, I.E.P. EL SANTA 2020”

## INFORME DE ORIGINALIDAD

21 %

INDICE DE SIMILITUD

21 %

FUENTES DE INTERNET

5 %

PUBLICACIONES

%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

## FUENTES PRIMARIAS

1	<a href="http://repositorio.uns.edu.pe">repositorio.uns.edu.pe</a> Fuente de Internet	3 %
2	<a href="http://hdl.handle.net">hdl.handle.net</a> Fuente de Internet	2 %
3	<a href="http://repositorio.ucv.edu.pe">repositorio.ucv.edu.pe</a> Fuente de Internet	2 %
4	<a href="http://docplayer.es">docplayer.es</a> Fuente de Internet	2 %
5	<a href="http://es.scribd.com">es.scribd.com</a> Fuente de Internet	1 %
6	<a href="http://speiro.usma.ac.pa">speiro.usma.ac.pa</a> Fuente de Internet	1 %
7	<a href="http://repositorio.usanpedro.edu.pe">repositorio.usanpedro.edu.pe</a> Fuente de Internet	1 %
8	<a href="http://sites.google.com">sites.google.com</a> Fuente de Internet	1 %

9	<a href="http://fliphtml5.com">fliphtml5.com</a> Fuente de Internet	1 %
10	<a href="http://repositorio.ipnm.edu.pe">repositorio.ipnm.edu.pe</a> Fuente de Internet	1 %
11	<a href="http://repositorio.puce.edu.ec">repositorio.puce.edu.ec</a> Fuente de Internet	1 %
12	<a href="http://repositorio.unu.edu.pe">repositorio.unu.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
13	<a href="http://1globaltranslators.com">1globaltranslators.com</a> Fuente de Internet	<1 %
14	<a href="http://biblo.una.edu.ve">biblo.una.edu.ve</a> Fuente de Internet	<1 %
15	<a href="http://mriuc.bc.uc.edu.ve">mriuc.bc.uc.edu.ve</a> Fuente de Internet	<1 %
16	<a href="http://www.hisour.com">www.hisour.com</a> Fuente de Internet	<1 %
17	<a href="http://programalecturaesvida.blogspot.com">programalecturaesvida.blogspot.com</a> Fuente de Internet	<1 %
18	<a href="http://www.redalyc.org">www.redalyc.org</a> Fuente de Internet	<1 %
19	<a href="http://repositorio.une.edu.pe">repositorio.une.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
20	<a href="http://intellectum.unisabana.edu.co">intellectum.unisabana.edu.co</a> Fuente de Internet	<1 %

21	<a href="http://repositorio.unsaac.edu.pe">repositorio.unsaac.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
22	<a href="http://dspace.utpl.edu.ec">dspace.utpl.edu.ec</a> Fuente de Internet	<1 %
23	<a href="http://www.slideshare.net">www.slideshare.net</a> Fuente de Internet	<1 %
24	<a href="http://2005201401.blogspot.com">2005201401.blogspot.com</a> Fuente de Internet	<1 %
25	<a href="http://ciencialatina.org">ciencialatina.org</a> Fuente de Internet	<1 %
26	<a href="http://1library.co">1library.co</a> Fuente de Internet	<1 %
27	<a href="http://concepto.de">concepto.de</a> Fuente de Internet	<1 %
28	<a href="http://www.buenastareas.com">www.buenastareas.com</a> Fuente de Internet	<1 %
29	<a href="http://dspace.unitru.edu.pe">dspace.unitru.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
30	Estrada Martinez Gretell Edith, López Ávila America Vanessa. "La violencia como efecto de los dibujos animados en los niños de 4 - 5 años", TESIUNAM, 2006 Publicación	<1 %
31	<a href="http://news.un.org">news.un.org</a> Fuente de Internet	<1 %

32	<a href="https://wiki2.org">wiki2.org</a> Fuente de Internet	<1 %
33	Sandoval Olivares Maricela. "Comprensión lectora en niños escolares de tercer grado de primaria", TESIUNAM, 2019 Publicación	<1 %
34	<a href="https://moam.info">moam.info</a> Fuente de Internet	<1 %
35	<a href="https://revistas.umariana.edu.co">revistas.umariana.edu.co</a> Fuente de Internet	<1 %
36	<a href="https://www.educapeques.com">www.educapeques.com</a> Fuente de Internet	<1 %
37	<a href="https://repositorio.unh.edu.pe">repositorio.unh.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
38	<a href="https://repositorio.unheval.edu.pe">repositorio.unheval.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
39	<a href="https://debatesrogermarin.com">debatesrogermarin.com</a> Fuente de Internet	<1 %
40	<a href="https://socialimpactscience.org">socialimpactscience.org</a> Fuente de Internet	<1 %
41	<a href="https://www.clubensayos.com">www.clubensayos.com</a> Fuente de Internet	<1 %
42	<a href="https://repositorio.uap.edu.pe">repositorio.uap.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %

43	<a href="http://repositorio.unapiquitos.edu.pe">repositorio.unapiquitos.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
44	<a href="http://www.scielo.cl">www.scielo.cl</a> Fuente de Internet	<1 %
45	<a href="http://repositorio.ug.edu.ec">repositorio.ug.edu.ec</a> Fuente de Internet	<1 %
46	<a href="http://repositorio.unap.edu.pe">repositorio.unap.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
47	<a href="http://repositorio.upagu.edu.pe">repositorio.upagu.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
48	<a href="http://es.slideshare.net">es.slideshare.net</a> Fuente de Internet	<1 %
49	<a href="http://repositorio.uladech.edu.pe">repositorio.uladech.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
50	<a href="http://repositorio.uwiener.edu.pe">repositorio.uwiener.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
51	<a href="http://simple.wikipedia.org">simple.wikipedia.org</a> Fuente de Internet	<1 %

Excluir citas      Activo  
 Excluir bibliografía      Activo

Excluir coincidencias < 15 words