

UNIVERSIDAD NACIONAL DE CAJAMARCA

ESCUELA DE POSGRADO



UNIDAD DE POSGRADO DE LA FACULTAD DE EDUCACIÓN

PROGRAMA DE MAESTRÍA EN CIENCIAS

TESIS:

APLICACIÓN DEL SOFTWARE EDUCATIVO HOT POTATOES 6, EN LA MEJORA DEL APRENDIZAJE DEL ÁREA DE COMUNICACIÓN EN LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA, DE LA RED EDUCATIVA CONDEBAMBA ALTO - 2017

Para optar el Grado Académico de

MAESTRO EN CIENCIAS

MENCIÓN: DOCENCIA E INVESTIGACIÓN EDUCATIVA

Presentada por:

Bachiller: **JUAN CARLOS FABIÁN MEZA**

Asesor:

M.Cs. RODOLFO ALBERTO ALVARADO PADILLA

Cajamarca – Perú

2020

COPYRIGHT © 2020 by
JUAN CARLOS FABIÁN MEZA
Todos los derechos reservados

UNIVERSIDAD NACIONAL DE CAJAMARCA

ESCUELA DE POSGRADO



UNIDAD DE POSGRADO DE LA FACULTAD DE EDUCACIÓN

PROGRAMA DE MAESTRÍA EN CIENCIAS

TESIS APROBADA:

APLICACIÓN DEL SOFTWARE EDUCATIVO HOT POTATOES 6, EN LA MEJORA DEL APRENDIZAJE DEL ÁREA DE COMUNICACIÓN EN LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA, DE LA RED EDUCATIVA CONDEBAMBA ALTO - 2017

Para optar el Grado Académico de

MAESTRO EN CIENCIAS

MENCIÓN: DOCENCIA E INVESTIGACIÓN EDUCATIVA

Presentada por:

Bachiller: JUAN CARLOS FABIÁN MEZA

JURADO EVALUADOR

M.Cs. Rodolfo Alberto Alvarado Padilla
Asesor

Dra. Yolanda Toribia Corcuera Sánchez
Jurado Evaluador

Mg. Jorge Segundo Ponce González
Jurado Evaluador

M.Cs. Cecilio Enrique Vera Viera
Jurado Evaluador

Cajamarca – Perú

2020



Universidad Nacional de Cajamarca
LICENCIADA CON RESOLUCIÓN DE CONSEJO DIRECTIVO N° 080-2018-SUNEDU/CD
Escuela de Posgrado
CAJAMARCA - PERÚ



PROGRAMA DE MAESTRÍA EN CIENCIAS

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

Siendo las **4.00** horas, del día 16 de enero de dos mil veinte, reunidos en el Auditorio de la Escuela de Posgrado de la Universidad Nacional de Cajamarca, el Jurado Evaluador presidido por la **Dra. YOLANDA TORIBIA CORCUERA SÁNCHEZ, Mg. JORGE SEGUNDO PONCE GONZÁLEZ, M.Cs. CECILIO ENRIQUE VERA VIERA**, y en calidad de Asesor el **M.Cs. RODOLFO ALBERTO ALVARADO PADILLA** Actuando de conformidad con el Reglamento Interno y el Reglamento de Tesis de Maestría de la Escuela de Posgrado de la Universidad Nacional de Cajamarca, se dio inicio a la Sustentación de la Tesis titulada **“APLICACIÓN DEL SOFTWARE EDUCATIVO HOT POTATOES 6, EN LA MEJORA DEL APRENDIZAJE DEL ÁREA DE COMUNICACIÓN EN LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA, DE LA RED EDUCATIVA CONDEBAMBA ALTO - 2017”**, presentada por el **Bach. en Educación JUAN CARLOS FABIÁN MEZA**

Realizada la exposición de la Tesis y absueltas las preguntas formuladas por el Jurado Evaluador, y luego de la deliberación, se acordó **aprobar** con la calificación de **17 (Diecisiete)** la mencionada Tesis; en tal virtud, el **Bach. en Educación JUAN CARLOS FABIÁN MEZA**, está apto para recibir en ceremonia especial el Diploma que lo acredita como **MAESTRO EN CIENCIAS**, de la Unidad de Posgrado de la Facultad de Educación, con Mención en **DOCENCIA E INVESTIGACIÓN EDUCATIVA**

Siendo las **5.30** horas del mismo día, se dio por concluido el acto.

M.Cs. Rodolfo Alberto Alvarado Padilla
Asesor

Dra. Yolanda Toribia Corcuera Sánchez
Jurado Evaluador

Mg. Jorge Segundo Ponce González
Jurado Evaluador

M.Cs. Cecilio Enrique Vera Viera
Jurado Evaluador

DEDICATORIA

La presente tesis va dedicado a mis queridos
padres y mi familia quienes día a día me
impulsaron para seguir adelante y poder lograr
esta meta que es muy importante en mi vida
profesional y mejor aún para ser una persona
de bien e inculcar los conocimientos
adquiridos.

AGRADECIMIENTO

Le agradezco a Dios por haberme permitido vivir, haberme guiado a lo largo de mi vida, por ser mi apoyo, mi luz y mi camino y por haberme dado fortaleza para seguir adelante en aquellos momentos de debilidad.

Le doy gracias a mi querido padre Wilfredo y mi madre Rosario por todo el apoyo brindado a lo largo de mi vida, por ser mi fortaleza para seguir adelante en esta etapa profesional. Y por ser ejemplo de vida.

A mis hermanos Walter y Lidia, por apoyarme en aquellos momentos de debilidad e impulsarme a seguir adelante. Y por ser un ejemplo de desarrollo personal y profesional.

A mi esposa Carmen y mis hijas: Keith, Karla, Kasumy y Kira; por ser parte significativa de mi vida y por haber hecho el papel de una familia verdadera en todo momento, gracias por su apoyo y comprensión, ya que sin su apoyo incondicional de cada una de ellas no hubiera cumplido este gran sueño de ser un Magister en Educación.

A mis profesores.

Los doctores de la Escuela de PosGrado de la Universidad Nacional de Cajamarca, les agradezco por todo el apoyo brindado a lo largo de esta etapa, por su tiempo, amistad, comprensión, recomendaciones y por los conocimientos que me transmitieron.

ÍNDICE GENERAL

Dedicatoria	v
Agradecimiento	vi
Índice General	vii
Lista de tablas.....	x
Lista de cuadros.....	xi
Lista de abreviaturas y siglas.....	xii
Resumen.....	xiii
Abstract	xiv
Introducción.....	xv
CAPÍTULO I	1
EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	1
1. Planteamiento del Problema	1
2. Formulación del Problema.....	3
2.1. Problema Principal	3
3. Justificación de la Investigación	4
3.1. Justificación Teórica.....	4
3.2. Justificación Práctica	5
3.3. Justificación Metodológica	6
4. Delimitación de la investigación.....	7
4.1. Epistemológica	7
4.2. Espacial.....	7
4.3. Temporal.....	7
5. Objetivos de la Investigación.....	7
5.1. Objetivo General	7
5.2. Objetivo Específico	7

CAPÍTULO II	9
MARCO TEÓRICO	9
1. Antecedentes de la Investigación	9
2. Marco epistemológico de la investigación.....	14
3. Marco teórico científico	15
4. Definición de términos básicos	18
 CAPÍTULO III	 29
1. Caracterización y contextualización de la investigación	29
1.1. Descripción del perfil de la institución educativa o red educativa	29
1.2. Breve reseña histórica de la institución educativa o red educativa.....	29
1.3. Características, demográficas y socioeconómicas.....	29
1.4. Características culturales y ambientales	30
2. Hipótesis de la investigación	30
3. Variables de investigación.....	30
5. Población y muestra	32
6. Unidad de análisis	32
7. Métodos de investigación	33
8. Tipo de investigación	33
9. Diseño de la investigación.....	34
10. Técnicas e instrumentos de recopilación de información	34
11. Técnicas para el procesamiento y análisis de la información	37
12. Validez y confiabilidad.....	37
 CAPÍTULO IV	 38
1. Resultados y discusión	38
2. Matriz general de resultados (opcional)	39

3. Resultados por dimensiones de las variables de estudio (análisis y discusión por cada dimensión).....	42
4. Resultados totales de las variables de estudio.....	51
5. Prueba de hipótesis.....	57
CAPÍTULO V	58
PROPUESTA DE MEJORA	58
CONCLUSIONES	59
RECOMENDACIONES Y/O SUGERENCIAS	61
LISTA DE REFERENCIAS.....	62
APÉNDICES/ANEXOS	65

LISTA DE TABLAS

	Pág.
Tabla 1: PRETEST: RESUMEN ESTADÍSTICO POR DIMENSIONES: DESARROLLO; NIVEL; CALIDAD; DURACIÓN	42
Tabla 2: PRETEST: Estadístico descriptivo - DIMENSIÓN DESARROLLO	43
Tabla 3: PRETEST: Estadísticos descriptivos – NIVEL.....	44
Tabla 4: PRETEST: Estadísticos descriptivos – CALIDAD.....	45
Tabla 5: PRETEST: Estadísticos descriptivos – DURACIÓN.....	46
Tabla 6: POSTEST: RESUMEN ESTADÍSTICO POR DIMENSIONES: NIVEL LITERAL, NIVEL INFERENCIA, NIVEL CRÍTICO	47
Tabla 7: POSTEST: Estadísticos descriptivos - NIVEL LITERAL	48
Tabla 8: POSTEST: Estadísticos descriptivos – NIVEL INFERENCIAL.....	49
Tabla 9: POSTEST: Estadísticos descriptivos – NIVEL CRÍTICO.....	50
Tabla 10: POSTEST: Estadísticos descriptivos – POR CRITERIOS DE LA RÚBRICA	51
Tabla 11: POSTEST: Estadísticos descriptivos – Analiza el contenido de un texto para dar su opinión	53
Tabla 12: POSTEST: Estadísticos descriptivos – Sintetiza la información proporcionada por dos o más textos	54
Tabla 13: POSTEST: Estadísticos descriptivos – Utiliza la información contenida en uno o más textos para desarrollar argumentos	55
Tabla 14: POSTEST: Estadísticos descriptivos – Utiliza el software Hot Potatoes 6 en la creación de Lecturas	56

LISTA DE CUADROS

	Pág.
PRETEST GRÁFICA 1: DIAGRAMA DE CAJAS.....	43
PRETEST GRÁFICA 2: DIMENSIÓN DESARROLLO.....	44
PRETEST GRÁFICA 3: DIMENSIÓN NIVEL	45
PRETEST GRÁFICA 4: DIMENSIÓN CALIDAD.....	46
PRETEST GRÁFICA 5: DIMENSIÓN DURACIÓN.....	47
POSTEST GRÁFICA 6: DIAGRAMA DE CAJAS.....	48
POSTEST GRÁFICA 7: DIMENSIÓN NIVEL LITERAL.....	49
POSTEST GRÁFICA 8: DIMENSIÓN NIVEL INFERENCIAL	50
POSTEST GRÁFICA 9: DIMENSIÓN NIVEL CRÍTICO	51
POSTEST GRÁFICA 10: DIMENSIÓN POR CRITERIO DE LA RÚBRICA.....	52
POSTEST GRÁFICA 11: DIMENSIÓN CRITERIO - Analiza el contenido de un texto para dar su opinión.....	53
POSTEST GRÁFICA 12: DIMENSIÓN CRITERIO - Sintetiza la información proporcionada por dos o más textos.....	54
POSTEST GRÁFICA 13: DIMENSIÓN CRITERIO - Utiliza la información contenida en uno o más textos para desarrollar argumentos	55
POSTEST GRÁFICA 14: DIMENSIÓN CRITERIO - Utiliza el software Hot Potatoes 6 en la creación de Lecturas	56

LISTA DE ABREVIATURAS Y SIGLAS

DCN	:	Diseño Curricular Nacional
G.C.	:	Grupo de Control
G.E.	:	Grupo Experimental.
I.E.	:	Institución Educativa
J.E.C	:	Jornada Escolar Completa
PEN	:	Proyecto Educativo Nacional
PER	:	Proyecto Educativo Regional
PEL	:	Proyecto Educativo Local
PEI	:	Proyecto Educativo Institucional
OCDE	:	Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos
PISA	:	Programa para la Evaluación Internacional de Estudiantes Programme for International Student Assessment
Tics	:	Tecnologías de la Información y la Comunicación
SW	:	Software
RED	:	Grupo de Instituciones de un sector educativo.

RESUMEN

El presente trabajo de Investigación, es dar a conocer la importancia que tienen en nuestra vida cotidiana el uso de Softwares, si nosotros empezamos a analizar la existencia de diferentes programas que son empleados en los diferentes campos de acción cognitiva, basados a un propósito.

Si nosotros empleamos el Software Educativo Hot Potatoes 6, en la mejora aprendizaje del área de Comunicación, podemos inducir que los softwares ayudan al estudiante a mejorar significativamente su aprendizaje, ya que es más complejo y eficaz, donde observamos las condiciones necesarias, para poder llegar al esclarecimiento de alguna dificultad que observamos dentro y fuera de un determinado contexto, los cuales son necesarios para la investigación y así emplear técnicas o estrategias para mejorar y verificar una hipótesis, una teoría, un modelo. Dichas investigaciones tienen una población enfocada a las Instituciones de la Red Educativa Condebamba Alto de Cajabamba, con una muestra la que está integrada por 30 estudiantes, del 1° Grado correspondiente al grupo experimental de la I.E. “Mariano Melgar Valdivieso” de Otuto y el 1° Grado de educación secundaria (30 estudiantes), grupo control de las instituciones pertenecientes a la red de Condebamba Alto. El muestreo fue no probabilística e intencional. El tipo de investigación que empleamos es de acuerdo a la finalidad, enmarcada en el propósito de la resolución del problema; así mismo el carácter de la medida, el que es cuantitativa y se centra en fenómenos observables y cuantificables; el deseo que aplico en la presente investigación es de carácter Cuantitativa no experimental y su complemento cualitativo.

En base al estudio realizado con la presente investigación se pudo afirmar que la aplicación del Software Educativo Hot Potatoes 6, influye significativamente en la mejora del aprendizaje en los estudiantes en el área de Comunicación, por lo que se pudo realizar la parte comparativa con las pruebas de pre y postest en donde se reafirma qué la importancia tiene las tecnologías y su influencia en el campo educativo.

Palabras claves: Software Educativo Hot Potatoes 6, Aprendizaje, Área de Comunicación

ABSTRACT

The present research work is to make known the importance of using Softwares in our daily life, if we begin to analyze the existence of different programs that are used in the different fields of cognitive action, based on a purpose.

If we use the Hot Potatoes 6 Educational Software, in the improved learning of the Communication area, we can induce that the software helps the student to significantly improve their learning, using the Inductive method and within it we will use the experimental method, as part of the methods empirical, since it is more complex and effective, where we observe the necessary conditions, to be able to reach the clarification of some difficulty that we observe inside and outside a certain context, which are necessary for research and thus use techniques or strategies to improve and Verify a hypothesis, a theory, a model. These investigations have a population focused on the Institutions of the Condebamba Alto de Cajabamba Educational Network, with a sample of 30 students, from the 1st Grade corresponding to the experimental group of the I.E. “Mariano Melgar Valdivieso” of Otuto and the 1st Degree of secondary education (30 students), control group of the institutions belonging to the Condebamba Alto network. The sampling was non-probabilistic and intentional. The type of research we use is according to the purpose, framed in the purpose of solving the problem; Likewise, the character of the measure, which is quantitative and focuses on observable and quantifiable phenomena; The desire that I apply in the present investigation is of a quantitative non-experimental nature and its qualitative complement.

Based on the study carried out with the present investigation, it was possible to affirm that the application of the Hot Potatoes 6 Educational Software, significantly influences the improvement of learning in students in the area of Communication, so that the comparative part with the tests of pre and posttest where it is reaffirmed that the importance of technologies and their influence in the educational field.

Keyword: Educational Software Hot Potatoes 6, Learning, Communication Area

INTRODUCCIÓN

El presente tesis de investigación es dar a conocer de la importancia de la utilización de los Softwares educativos dentro del ámbito educativo, es por ello que es importante las aplicaciones libres la que nos ayudará a comprender el uso de la nuevas tecnologías de la información en el proceso de enseñanza aprendizaje, con la mira de poder enseñar a los maestros a emplear los softwares en sus actividades educativas, dentro de ello se encontró pocas limitaciones ya que son nuevos recursos empleados dentro de las TICs, para la mejorar educativa.

La tesis tesis presentada está dividida en: Cinco Capítulos, conclusiones y sugerencias lo cual detallo a continuación:

En el CAPÍTULO I: Denominado Problema e Investigación, está enfocado al trabajo de investigación que debe partir de un problema, en el cual nosotros debemos de analizar el problema y buscar diferentes teorías y justificaciones tanto teóricas, prácticas y metodológicas, en la cual encontramos también delimitaciones que se dieron durante el proceso, enfocados a los objetivos planteados podemos lograr una investigación basados en el Planteamiento del problema y la Formulación del problema, para poder observar los diferentes problemas.

En el CAPÍTULO II: Denominado Marco Teórico, está enfocado a buscar los antecedentes en el marco epistemológico y otorgar los conceptos o definición de términos de la investigación, así como también ver el marco legal que los sustenta.

En el CAPÍTULO III: Denominado Marco Metodológico, nos muestra la Caracterización y contextualización de la investigación, así como también podremos observar la Descripción del perfil de la institución educativa o red educativa de nuestra

investigación. identificar las Variables de investigación y Matriz de operacionalización de variables, identificar nuestra Población y muestra, así como también la Unidad de análisis y Métodos, tipos y diseño de investigación, y poder realizar los diferentes instrumentos para la recopilación de información basados a las diversas Técnicas para el procesamiento y análisis de la información y lograr la Validez y confiabilidad

En el CAPÍTULO IV: Denominado Resultados y Discusión; podemos observar los resultados de muestra investigación empleando los diferentes softwares para realizar el análisis y discusión de cada dimensión, basados a los resultados obtenidos de las variables de estudio

En el CAPÍTULO V: Denominado propuesta de Mejora: (Las investigaciones descriptivas y/o correlacionales deben presentar una propuesta o plan de mejora. Se debe precisar el nombre de la propuesta. Debe incluir la fundamentación, objetivos, responsables, duración, logros esperados, beneficios, cronograma de acciones, presupuesto)

En las **CONCLUSIONES, RECOMENDACIONES Y/O SUGERENCIAS,** involucraremos a los resultados obtenidos dentro de nuestra investigación, y las sugerencias encomendadas para futuros trabajos.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1. Planteamiento del Problema

En la actualidad se está viendo una deficiencia en lo que es la comprensión lectora, no solo en el Perú, sino también a nivel mundial. El Programa Internacional de Evaluación de Estudiantes de la OCDE (Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos), más conocido como PISA (Programme for International Student Assessment), es considerado como el esfuerzo más completo y riguroso realizado hasta la fecha para evaluar el desempeño estudiantil y recabar datos sobre el estudiante, su familia y los factores institucionales que pueden contribuir a explicar las diferencias de dicho desempeño. El segundo estudio PISA, en más de 40 países, muestra desempeños muy desalentadores entre los estudiantes de países latinoamericanos. Especial comentario se hace con respecto a los alumnos peruanos, pues ocupan el último lugar de la lista, con un 26% de alumnos clasificados en el penúltimo nivel de puntuación, y con 54% de alumnos ubicados con más bajo nivel de puntuación. Las dificultades para utilizar la lectura como instrumento que les permita progresar e incrementar sus conocimientos y competencias en otros ámbitos son enormes, destaca el informe. UNESCO, 2003

Por ello, se declaró en emergencia educativa a la educación peruana durante el año 2003 – 2004 (Decreto Supremo N° 021 -2003-ED), y la legalización por el Acuerdo Nacional de Gobernabilidad, la Ley General de Educación, la Directiva N° 063-2003-VMGP entre otras normas, priorizan el desarrollo de capacidades sobre la comprensión Lectora, el pensamiento lógico matemático y la vivencia de valores

Si este es la problemática general, por consiguiente, en el Perú, actualmente, considerando la difusión de los resultados de evaluación del rendimiento en base a pruebas del Programa Internacional de Evaluación de Estudiantes de la OCDE (PISA, 2001), corroboró el bajo nivel de rendimiento estudiantil, mostró que los jóvenes peruanos, es decir no pueden comprender lo que leen, no reconocen el tema central de un texto, no están en posibilidades de relacionar lo que leen.

La Educación Peruana se encuentra confinada a prácticas rutinarias y mecánicas que privan a los educandos peruanos del desarrollo de sus competencias y cercenan sus posibilidades de desarrollo futuro, porque la mayoría de los docentes que enseñan Comunicación no son del área ni tienen conocimientos ni metodologías para enseñar. Los docentes no han desarrollado habilidades comunicativas, modos de actuación y dominio conceptual entre ellos y con sus alumnos.

El área de Comunicación, como requisito indispensable en el aprendizaje de los alumnos se ve afectado por la falta de hábito de lectura, la enseñanza que se aplica hoy en las aulas no es adecuada, debido a que algunos docentes no emplean las estrategias o métodos adecuados para llegar al alumno.

El software Hot Potatoes 6 es un paquete canadiense de herramientas de autor que nos permite crear materiales interactivos tipo: cloze, quiz, emparejamientos, crucigramas y una mezcla de los productos desarrollados con el software, su ventaja del software es un recurso muy interesante para generar ejercicios de refuerzo o repaso para nuestros alumnos. Cuando elegimos hacer alguno de los distintos tipos de pruebas que soporta, nos genera un archivo propio de Hot Potatoes 6 para futuras ediciones y, además, podemos crear un archivo html, tipo página web, que incluye los códigos java que comunica al alumno la puntuación final de su ejercicio.

A nivel de la Red Condebamba Alto, esta situación de la problemática de la comprensión lectora, también es latente. En este distrito con un alto índice de pobreza, la baja economía de los padres de familia no les permite comprar el material adecuado para mejorar sus aprendizajes en Comunicación y en otras áreas, por ello no recoge los contenidos que en el mundo actual son vigentes para desarrollarse como persona, lo que no está permitiendo desarrollar alumnos con competencia comunicativa, es decir, que aprendan a leer, escuchar entender lo que leen y aprender a producir textos oralmente y escritos

En este sentido, por la presencia de esta problemática, la enseñanza en el área de Comunicación no está concretándose la orientación hacia el dominio idiomático del alumno y la posibilidad de continuar fortaleciéndolo este dominio, por sí mismo, en el resto de su vida. Situación por el cual dificulta que el área de Comunicación desarrolle con eficacia sus dos capacidades: comprensión de textos y producción de textos.

A nivel de comprensión lectora, de los alumnos del primer grado no emplean estrategias para sistematizar la información relevante y hacer inferencias, enjuiciar, sintetizar.

En conclusión, la aplicación de estrategias meta cognitivas y teniendo en cuenta la teoría Psicopedagógica de Vigotsky por intermedio del uso del Software Hot Potatoes, permitirá mejorar la comprensión lectora en el área de Comunicación.

2. Formulación del Problema

2.1. Problema Principal

¿Cuál es la influencia de la Aplicación del Software Educativo Hot Potatoes 6, en la mejora del aprendizaje del área de Comunicación en los estudiantes del Primer Grado de Educación Secundaria, de la red educativa Condebamba alto - Cajabamba en el Año 2017?

3. Justificación de la Investigación

3.1. Justificación Teórica

El Procesamiento de la Información

Gagné, etc., Procede como una explicación psicológica del aprendizaje. De corte científico cognitiva. El hombre es un procesador de información, cuya actividad fundamental es recibir información, elaborarla y actuar de acuerdo a ella. El sujeto no necesariamente interactúa con el medio real, sino que su interacción es con la representación subjetiva hecha de él por lo que asegura el aprendizaje por procesos cognitivos.

Es un modelo conductista, contiene tres elementos estructurales, registro sensitivo, memoria a corto y a largo plazo; presenta cuatro categorías para el procesamiento de la información: atención, codificación almacenamiento y recuperación.

Teoría constructivista del aprendizaje

La perspectiva constructivista del aprendizaje puede situarse en oposición a la instrucción del conocimiento o consciencia. En general, desde la postura constructivista, el aprendizaje puede facilitarse, pero cada persona reconstruye su propia experiencia interna, con lo cual puede decirse que la inteligencia no puede medirse, ya que es única en cada persona, en su propia reconstrucción interna y subjetiva de la realidad. Por el contrario, la instrucción del aprendizaje postula que la enseñanza o los conocimientos pueden programarse, de modo que pueden fijarse de antemano unos contenidos, método y objetivos en el proceso de aprendizaje, llevando a cabo el desarrollo de esa "inteligencia no medible".

La diferencia puede parecer sutil, pero sustenta grandes implicaciones pedagógicas, biológicas, geográficas y en psicología. Por ejemplo, aplicado a un aula con alumnos, desde el constructivismo puede crearse un contexto favorable al aprendizaje, con un clima motivacional de cooperación, donde cada alumno reconstruye su aprendizaje con el resto del grupo. Así, el proceso del aprendizaje prima sobre el objetivo curricular, no habría notas, sino cooperación. Por el otro lado y también en ejemplo, desde la instrucción se elegiría un contenido a impartir y se optimizaría el aprendizaje de ese contenido mediante un método y objetivos fijados previamente, optimizando dicho proceso. En realidad, hoy en día ambos enfoques se mezclan, si bien la instrucción del aprendizaje toma más presencia en el sistema educativo.

Como figuras clave del construccionismo podemos citar a Jean Piaget y a Lev Vygotski. Piaget se centra en cómo se construye el conocimiento partiendo desde la interacción con el medio. Por el contrario, Vigostky se centra en cómo el medio social permite una reconstrucción interna. La instrucción del aprendizaje surge de las aplicaciones de la psicología conductual, donde se especifican los mecanismos conductuales para programar la enseñanza de conocimiento.

3.2. Justificación Práctica

Teoría del procesamiento de la información

La teoría se puede ejemplificar cuando un estudiante se prepara para una evaluación. Estudia el contenido lo analiza según sus experiencias y almacena la información, para luego utilizarlo al momento de la ejecución de la misma. Por lo tanto, este almacenamiento se considera de forma breve es decir a corto plazo.

Teoría del constructivismo

El trabajo que se desarrolla es la elaboración del cuadro resumen, donde se realizará lecturas del material discutiendo cada uno de los elementos los que me permitirán la construcción de aprendizajes.

3.3. Justificación Metodológica

La presente investigación seguirá un modelo propio en base a un conjunto de preguntas teniendo en cuenta los objetivos e indicadores de acuerdo a las variables en estudio, el cual después de ser validado podrá servir para ser utilizado por otras investigaciones posteriores.

El presente trabajo de investigación tiene su razón de ser en las siguientes premisas: los resultados de los aprendizajes en el primer grado de educación secundaria no son satisfactorios. Asimismo, los estudios documentan que la mayoría de los niños peruanos no alcanzan los conocimientos en el área de comunicación y capacidades exigidas y no parecen contar con una alfabetización en dicha área funcional mínima para desenvolverse en la vida cotidiana del futuro. En consecuencia, los jóvenes de las Instituciones Educativas de la red Condebamba alto, distrito de Condebamba, de la Provincia de Cajabamba; necesitan alcanzar los conocimientos del área de comunicación y contar con una alfabetización de dicha área funcional para desenvolverse con éxito en la vida.

4. Delimitación de la investigación

4.1. Epistemológica

La presente tesis esta enmarca de dentro del paradigma positivista cuantitativo.

4.2. Espacial

El presente trabajo de investigación será desarrollado en la zona rural de la red Condebamba alto, del distrito de Condebamba, provincia de Cajabamba.

4.3. Temporal

El Eje temático empleado es el monotemático o interdisciplinario, con un periodo de investigación de 3 meses.

5. Objetivos de la Investigación

5.1. Objetivo General

Determinar la influencia de la Aplicación del Software Educativo Hot Potatoes 6, en la mejora del aprendizaje del área de Comunicación en los estudiantes del Primer Grado de Educación Secundaria, de la red educativa Condebamba alto – 2017.

5.2. Objetivo Específico

Identificar el nivel de logro del aprendizaje del Área de Comunicación, de los Estudiantes del Primer Grado de Educación Secundaria de la Red Condebamba Alto - Cajabamba en el Año 2017.

Aplicar el Software Hot Potatoes 6; para mejorar el aprendizaje en el área de Comunicación de los Estudiantes del Primer Grado de Educación Secundaria de la Red Condebamba Alto - Cajabamba en el Año 2017.

Evaluar el nivel de aprendizaje del Área de Comunicación después de la Aplicación del Software Educativo Hot Potatoes 6, en los estudiantes del Primer Grado de Educación Secundaria, de la red educativa Condebamba alto - 2017.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

1. Antecedentes de la Investigación

A nivel internacional

Guerrero, I. (2009), afirma: en su tesis de maestría, Estudio descriptivo: Utilización del programa enciclomedia y sus efectos en la comprensión lectora en estudiantes de 6° grado de primaria en el municipio de Guadalajara Jalisco México, establece con respecto al objeto de estudio y la enciclomedia, establece que:

✓ En cuanto a la formulación del problema ¿Cómo ha sido la utilización del programa ENCICLOMEDIA (TICs) y sus efectos en la Comprensión Lectora en los estudiantes del 6° grado de primaria de las Escuelas Públicas del Municipio de Guadalajara, Jalisco, ¿México? Se abordó y se ahondó al obtener antecedentes empíricos y teóricos que nos permiten afirmar que existe relación en las dimensiones que definen las variables del estudio, contextualizado en el proceso de enseñanza aprendizaje, donde los alumnos consideran que aprenden con el programa y los docentes también piensan lo mismo, pero que no siempre utilizan el programa, ya que requieren de mayor tiempo, capacitación –actualmente se encuentran a nivel inicial – dedicación y experiencia.

✓ En relación al objetivo general y específicos. Estos se cumplieron en la presente investigación, ya que se cuenta con evidencia empírica que nos permite describir, conocer y evaluar la relación entre la Utilización de ENCICLOMEDIA y la Comprensión Lectora desde un enfoque cuantitativo y cualitativo.

✓ Respecto a la influencia de la ENCICLOMEDIA que está diseñada para trabajar en el salón de clase, se confirma en el presente estudio, específicamente, el aspecto participativo que se incrementa por parte del estudiante con el programa, al existir la interconexión de los recursos, contenidos y ejercicios, en un proceso de interacción de la maestra con los y las estudiantes que, se devela en la observación de una Clase de Lectura, a través de seis momentos interactivos registrado en la videgrabadora, ellos son: Lectura narrativa; Lectura asistida con un lector; Discusión socializada sobre la base de preguntas y respuestas; Lectura de Biografía; Lectura con animación y Asociación de la Lectura vinculada con el medio.

Krauss, (2010) en su tesis titulada afirma: Reingeniería de un Software para Reconocimiento de Imágenes, para optar al título de Ingeniero Civil en Computación, establece que:

✓ La principal mejora del diseño es su reenfoque a los “Hot Spot”. El nuevo software contiene interfaces las cuales permiten extender cualquiera de las componentes claves del producto. De esta forma es posible contar con la posibilidad de crear nuevos algoritmos o criterios para el proceso de depuración o mejora de la malla. Así mismo la inclusión de componentes para los procesos de “Generar Malla Inicial” y “Generar Malla Final”.

✓ Se han elaborado todos los Hot Spot tendientes a cubrir los criterios de refinamiento, criterio de selección de punto, algoritmos y filtros de imagen que ya se encontraban presentes en la implementación existente.

✓ En el proceso de generación automática de la malla geométrica se requiere una geometría como punto de partida, un objetivo logrado consiste en la posibilidad de que dicha geometría sea cargada desde un archivo con una imagen o un dominio poligonal. Más aún, se ha habilitado un Hot Spot que permite en el futuro tener nuevas formas de

cargar geometrías iniciales, así es posible incluir diversos nuevos formatos de geometría sin que esto necesariamente requiera alterar las piezas vinculadas a los procesos de refinamiento o mejora de la malla.

A nivel nacional

Gutiérrez (2009), en su tesis de licenciatura denominada: “Uso de las computadoras portátiles XO en el desarrollo de los componentes del área de Comunicación Integral en los alumnos del sexto grado de la I.E. N° 30115 del centro poblado Chucupata en Junín”, sustentada en la PUCP, establece que:

✓ Los alumnos del sexto grado de la I.E. N° 30115 del centro poblado de Chucupata en Junín muestran preferencia por el uso de las computadoras portátiles XO, en el desarrollo de las actividades, en Comunicación Integral; sin embargo, existe una limitación en la escuela, carecen de Internet.

✓ En la aplicación del componente Comprensión de Textos se obtuvo en promedio el 57.5%, muestra dominio alto, el 37.5% dominio medio y 5% dominio bajo, indicando así que los estudiantes no optan por escoger el juego de memoria, ya que este sirve para la adición de palabras al léxico. En consecuencia, para una buena comprensión de los textos.

✓ En la aplicación del componente Producción de textos con las LXO concluimos que los alumnos de la muestra se encuentran en promedio en un 70% de dominio alto, en la producción de textos orales y textos escritos, 27.5% dominio medio y 2.5% dominio bajo. Esto evidencia que los estudiantes aprenden más y mejor cuando se toma en cuenta su contexto viéndose reflejados en la producción de textos orales y escritos.

A nivel regional

Toro (2015), en su tesis para optar el grado de maestro titulado: “Aplicación de un programa de estrategias de aprendizaje para mejorar la comprensión lectora, en el área de Comunicación, en los estudiantes del primer grado de educación secundaria de la institución educativa “Jaén de Bracamoros”, 2014”., sustenta en la UNC, establece que:

✓ Se concluye que después de haber realizado el proceso de evaluación de la Comprensión Lectora, en sus tres dimensiones: literal, inferencial y crítica; revela que las dimensiones (inferencial y crítica), son las que presentan mayor dificultad en su logro. Sin embargo aplicando el Programa de Estrategias de Aprendizaje que considera la elaboración, organización y control de conocimiento, sustentado en los aportes de la teoría de la lectura como conjunto de habilidades, proceso interactivo y transaccional, mejoraron la comprensión lectora en los estudiantes. Esto significa que el estudiante evidencia el logro de los aprendizajes previstos en el tiempo programado.

✓ Con la aplicación de un Programa de Estrategias de Aprendizaje, se concluye que la Comprensión lectora mejoro de un 67.2% del nivel de logro previsto, al 78.4% nivel de logro destacado; es decir que los estudiantes tienen dominio de la comprensión lectora y cuenta con base para potenciar un aprendizaje significativo.

✓ Los resultados de la investigación de acuerdo con la aplicación del programa de Estrategias de Aprendizaje; considerando la elaboración, organización y control del conocimiento; sustentando en los procesos cognitivos y meta-cognitivos y en los aportes de la teoría de lectura como conjunto de habilidades proceso interactivo y transaccional; demuestra y evidencia que los estudiantes mejoraron significativamente su comprensión lectora.

Díaz (2015), en su tesis para optar el grado de maestro en ciencias titulado: “Influencia del Programa Excel 15.0 como herramienta pedagógica en el aprendizaje en el área de Matemática de los alumnos del primer grado de la I.E. San Santiago, distrito de Huasmín – Celendín, en el año 2014”, sustentada en la UNC, establece que:

✓ Los resultados de la Preprueba nos permitió identificar que todos los alumnos del G.E. y del G.C. solo alcanzaron el nivel Inicio en el rendimiento académicos en el área de Matemática, sin embargo, la aplicación del programa Excel 15.0 como herramienta pedagógica en el enseñanza del sistema de los números racionales permitió que los alumnos del G.E. logren mejores aprendizajes y obtendrán mejores resultados en la Posprueba en relación al G.C.; pues la mayoría de alumnos del G.E. alcanzaron el nivel Logro Previsto en las dimensiones Razonamiento y Demostración, Comunicación Matemática y Resolución de problemas, mientras que la mayoría de alumnos del G.C. solo alcanzaron el nivel En Proceso, un nivel por debajo del G.E.

✓ La aplicación del programa Excel 15.0 como herramienta pedagógica en la enseñanza del sistema de números racionales, facilitó la organización y presentación de la información en actividades digitales interactivas en cada una de las sesiones de aprendizaje con todos los contenidos de este sistema numérico, permitiendo que los alumnos del G.E. construyan sus aprendizajes con una motivación permanente y de manera activa, dinámica y participativa; logrando una mejor recepción, comprensión e interpretación de la información sobre los conocimientos de los números racionales en la dimensiones Razonamiento y Demostración, Comunicación Matemática y Resolución de Problemas.

✓ La comparación de los resultados globales obtenidos en la Posprueba entre el G.E. y el G.C. permite determinar que la aplicación del programa Excel 15.0 como herramienta

pedagógica en la enseñanza del sistema de los números racionales, tuvo influencia significativa en el aprendizaje en el área de Matemática de los alumnos del primer grado de la I.E. San Santiago del Distrito de Huasmín (G.E.). La diferencia de 3,7 puntos en el promedio del rendimiento académico a favor del G.E. en relación al G.C. estadísticamente resulta significativa a un nivel de significancia de 0.05 y se debe a la acción interactiva que tuvieron los alumnos con las actividades diseñadas en el entorno del programa Excel 15.0 permitiéndoles una mejor comprensión e interpretación de la información y por ende una mejor asimilación de los conocimientos.

2. Marco epistemológico de la investigación

Esta investigación es de naturaleza *explicativa – aplicativa*, porque permite desarrollar y/o aplicar el Software Hot Potatoes 6, para explicar y determinar el efecto en el desarrollo de los niveles de comprensión lectora de los estudiantes seleccionados; asimismo, es *aplicativa*, porque se trata de dar una solución parcial y rápida al problema investigativo (Hernández y otros, 2010).

Según su finalidad, es *aplicada*, porque tiene como propósito la resolución de un ejercicio práctico como es la mejora de los niveles de comprensión lectora de los estudiantes del Primer Grado de Educación Secundaria de la Red Condebamba Alto – Cajabamba.

Según el carácter de la medida, es una investigación de tipo *cuantitativa*, ya que se centra en fenómenos observables y cuantificables.

Según su alcance, es una investigación que se enmarca en un *estudio experimental*, porque demostraremos las diferentes causas de la falta de comprensión lectora y la forma de contrarrestarla, mediante la aplicación del Software Hot Potatoes 6.

Según la orientación, se permitirá constatar los resultados con teorías que traten de explicar y predecir los fenómenos encontrados.

3. Marco teórico científico

3.1. Teoría de las Inteligencias Múltiples

Gardner (1993) Indica que:

1. Estudios de los diversos contextos en que se desarrollan las inteligencias y de los modos en que se desarrollan en tales contextos. Ya efectué un estudio detallado de las opciones intelectuales en otra cultura, la República Popular China (Gardner, 1989); y, con algunos otros colegas, en la actualidad llevo a cabo una investigación acerca de la inteligencia en el contexto particular de las escuelas (Gardner et al., en proceso de edición).

2. Estudios de los fenómenos de la creatividad humana y de la mejor forma de aumentarla. En mi proyecto actual acerca de los creadores de la época moderna estoy desarrollando un método gracias al cual será posible estudiar la naturaleza del trabajo creativo en distintos ámbitos. De este modo, investigo el papel desempeñado por las distintas inteligencias, y sus diversas combinaciones, en las creaciones humanas del más alto nivel. Aunque se origina en la teoría de las I.M., esta manera de abordar la creatividad expande la teoría en algunos aspectos. La creatividad no depende nada más de la inteligencia: implica factores de personalidad relacionados con aspectos del individuo, del ámbito y del campo presentes en la sociedad en general.

3. Un examen de las dimensiones éticas de la inteligencia humana. En sí, las inteligencias no están a favor ni en contra de la sociedad. Goethe empleó su inteligencia lingüística para alcanzar propósitos encomiables, Goebbels, para fines

destructivos; tanto Stalin como Gandhi comprendieron a otros individuos, pero dieron a sus inteligencias interpersonales usos distintos. Me interesan dos dimensiones éticas de la inteligencia humana. En primer lugar, ¿cómo podemos asegurarnos de que cada ser humano desarrolle al máximo sus potenciales intelectuales? En segundo lugar, ¿cómo podemos contribuir a garantizar que tales inteligencias se apliquen en propósitos encomiables y no destructivos? Ambos asuntos implican cuestiones de políticas y de "ingeniería social": en mi opinión, ámbitos tan nuevos como engañosos. Ya bien entrado en la edad adulta siento, no obstante, la responsabilidad de por lo menos tomar en cuenta semejantes asuntos.

4. Una consideración del liderazgo en nuestra época. Se ha vuelto una perogrullada afirmar que la nuestra es una época sin héroes y carente de liderazgo. Mi opinión es que contamos con una enorme cantidad de líderes en ciertos campos: hombres y mujeres que, gracias a sus logros, pueden ejercer un liderazgo en las disciplinas académicas, las artes, los negocios u otros campos técnicos. Empero, padecemos una grave falta de liderazgo en la sociedad en conjunto: personas capaces de hablar (y de ser escuchadas) ante grupos de poder y gente de distintas áreas de destreza técnica, y capaces de abordar los grandes intereses de la sociedad, y aun de la humanidad en su conjunto. (Garner, 1993 p. 13)

Por consiguiente, el diseño de actividades en un Software educativo, empleará los procesos de sensibilización (Inteligencia Emocional), planificación, organización y de elaboración (Inteligencia Analítica), de construcción del conocimiento y formulación de hipótesis (Inteligencia Creadora), de aplicación (Inteligencia práctica).

Esta teoría se sustenta de manera sólida la estructura de trabajo que el software se supone. Asimismo, refiere que el alumno, a través del empleo de softwares, desarrolla y ejercita varias destrezas, lectura y escritura.

3.2. Teoría de diseño de software educativo

Gros (1997) plantea dos modelos de diseño de software, los cuales son sistemático y no lineal. El modelo sistemático considera la elaboración del software como un proceso en orden lineal formado por cinco fases independientes: análisis, diseño desarrollo, evaluación e implementación. Aunque estas fases están claras y se diferencian las tareas, la linealidad no es fácil de mantener. En la práctica se muestra que un proceso de producción del software es difícil cerrar fases hasta que el producto este totalmente elaborado, siempre hay una revisión permuten en función de los resultados que se van obteniendo y es por ello que surge la necesidad de los modelos no lineales.

En el modelo no lineal la idea central se basa en el diseño y desarrollo del software educativo como un proceso de resolución de problemas ya que permite debatir de forma permanente las especificaciones del programa y los objetivos esperados con la realidad que se va obteniendo a medida que se diseña y desarrolla el software, lo cual implica que puede hacerse una revisión continua y actualización de productos. (Quero, 1997 p 2-3)

3.3. Enfoque al procesamiento de la información

Garner (1993) El probar la inteligencia, y la teoría piagetiana causó furor, hace veinte años, en la actualidad una nueva forma de estudio, que a menudo se conoce como " psicología del procesamiento de información" o "ciencia cognoscitiva", disfruta

de la hegemonía entre los estudiosos de la mente. El psicólogo del procesamiento de la información utiliza los métodos elaborados por psicólogos experimentales en el siglo pasado para investigar tareas del tipo que han estado empleando Piaget y otros teóricos cognoscitivos más estrictos. En su atención a los detalles del procesamiento, y en su iluminación de la microestructura de una tarea, la teoría de la inteligencia del procesamiento de información es un avance respecto de líneas anteriores de estudio. Ahora disponemos de un punto de vista mucho más dinámico de lo que ocurre en el curso de la solución de problemas: se incluye un cuadro de la "entrada" de información, o mecanismos de acceso; las formas de retención inmediata y a corto plazo se aferran a la información mientras no se pueda codificar en la memoria; diversas operaciones de grabación y transformación pueden sobreponerse en la información recién adquirida. Más aún, existe la noción sugerente de las funciones ejecutivas, "metacomponentes" u otros mecanismos de control de orden superior, cuya misión es determinar qué problemas deben atenderse, qué metas deben buscarse, qué operaciones aplicarse, y en qué orden. Aunque no esté examinado, en todo esto uno encuentra el sano hincapié norteamericano en la mecánica: en qué se hace, en qué orden, con cuál mecanismo, para producir un efecto o resultado específico. (Garner, 1993 p 32 -33)

4. Definición de términos básicos

4.1. Programa educativo

Sostiene que “es un conjunto de actividades, información, comunicación y educación a desarrollar en un periodo de tiempo determinado. Se divide en tres etapas: Planificación, Ejecución y Evaluación”. (<http://definición de/programa-educativo/>)

4.2. Comprensión Lectora:

Es el proceso de elaborar un significado al aprender las ideas relevantes de un texto, es también la decodificación de un texto y relacionarlas con los conceptos que ya tienen un significado para el lector. Es importante para cada persona entender y relacionar el texto con el significado de las palabras. Es el proceso a través del cual el lector "interactúa" con el texto, sin importar la longitud o brevedad del párrafo.

La lectura es un proceso de interacción entre el pensamiento y el lenguaje; el lector necesita reconocer las letras, las palabras, las frases. Sin embargo, cuando se lee no siempre se logra comprender el mensaje que encierra el texto; es posible, incluso, que se comprenda de manera equivocada. Como habilidad intelectual, comprender implica captar los significados que otros han transmitido mediante sonidos, imágenes, colores y movimientos. Es un proceso donde se dan decodificaciones de acuerdo al contexto, a las ideas secundarias, etc.

La comprensión lectora es un proceso más complejo que identificar palabras y significados; esta es la diferencia entre lectura y comprensión. Es una habilidad básica sobre la cual se despliega una serie de capacidades conexas: manejo de la oralidad, gusto por la lectura y pensamiento crítico. Es una tarea cognitiva que entraña gran complejidad ya que el lector no solo ha de extraer información del texto e interpretarla a partir de sus conocimientos previos.

La comprensión es considerada como un proceso activo por su naturaleza y complejo por su composición. «... es indispensable un proceso de texto a subtexto, aquello que constituye su sentido interno central de comunicación».

Por ello es necesario que se realice un proceso de intercambio lector-texto en que se integren los elementos lingüísticos y sociolingüísticos a través de diferentes tareas y en la que se orienten las estrategias de aprendizaje para que ayuden a que la comprensión se realice con mayor facilidad y el aprendizaje sea más eficaz. La lectura comprensiva requiere que el lector sea capaz de integrar la información en unidades de sentido, en una representación del contenido del texto, que es mucho más que la suma de los significados de las palabras individuales.

Las investigaciones llevadas a cabo por Rockwell (1982), Collins y Smith (1980) y Solé (1987) revelan que tanto los conceptos de los docentes sobre lo que es aprender a leer como las actividades que se llevan a cabo en las aulas, no incluyen aspectos relacionados con la comprensión lectora. Esto pone de manifiesto que los docentes comparten mayoritariamente la visión de la lectura que corresponde a los modelos de procesamiento ascendente según los cuales la comprensión va asociada a la correcta oralización del texto. Si el estudiante lee bien, si puede decodificar el texto, lo entenderá porque sabe hablar y entender la lengua oral. Esta teoría tuvo tanto arraigo que aún hoy día los sistemas escolares basan la enseñanza de lectura en ella. España no es una excepción baste, a manera de ejemplo, echar un vistazo a las guías curriculares de los programas de español y a los libros de texto existentes. Encontramos un sinnúmero de recomendaciones y ejercicios que solo pretenden que los estudiantes extraigan el significado del texto

4.3. Currículo Nacional

MINEDU (2016), El Currículo Nacional es el documento marco de la política educativa de la educación básica que contiene los aprendizajes que se espera que los estudiantes logren durante su formación básica, en concordancia con los fines y

principios de la educación peruana, los objetivos de la educación básica y el Proyecto Educativo Nacional.

Este documento establece el Perfil de Egreso de la Educación Básica, las competencias nacionales y sus progresiones desde el inicio hasta el fin de la educación básica, así como sus niveles esperados por ciclo, nivel y modalidades. Además, contiene orientaciones para la evaluación formativa y la diversificación curricular.

Los programas curriculares forman parte del Currículo Nacional de la Educación Básica y tienen como finalidad contribuir con orientaciones específicas que permitan concretar la propuesta pedagógica del Currículo Nacional.

Contienen las características de los estudiantes de cada nivel de la educación básica regular según los ciclos educativos, así como orientaciones para el tratamiento de los enfoques transversales, para la planificación, y para la tutoría y orientación educativa.

Contiene también competencias en especial la que se relaciona con mi tesis de información e interactúa con todas las áreas, hablamos de la Competencia 28: SE DESENVUELVE EN LOS ENTORNOS VIRTUALES GENERADOS POR LAS TIC con responsabilidad y ética. Consiste en que el estudiante interprete, modifique y optimice entornos virtuales durante el desarrollo de actividades de aprendizaje y en prácticas sociales. Esto involucra la articulación de los procesos de búsqueda, selección y evaluación de información; de modificación y creación de materiales digitales, de comunicación y participación en comunidades virtuales, así como la adaptación de los mismos de acuerdo a sus necesidades e intereses de manera sistemática.

4.4. Características del programa

Hopkins (1989). En el campo pedagógico la palabra programa se utiliza para referirse a un plan sistemático diseñado por el educador como medio al servicio de las metas educativas. Tanto a los efectos de su elaboración como de su posterior evaluación dos procesos que deberían guardar armonía y coherencia deben tomarse en consideración algunas importantes cuestiones:

- ✓ Todo programa debe contar con metas y objetivos que, obviamente, han de ser educativos. Esta afirmación parece una obviedad, pero no son pocas las ocasiones en que la evaluación de programas se «olvida» de plantearse esta tan importante como básica cuestión.
- ✓ Tanto a la hora de su implantación como de su evaluación, en este caso en cuanto variable independiente, el programa ha de estar claramente especificado y detallado en todos sus elementos fundamentales: destinatarios, agentes, actividades, decisiones, estrategias, procesos, funciones y responsabilidades del personal, tiempos, manifestaciones esperables, niveles de logro considerados a priori como satisfactorios ... De no ser así adolecerá de limitaciones en uno de los criterios para su posterior evaluación.
- ✓ Ha de incorporar un conjunto de medios y recursos que, además de ser educativos, deben ser considerados como suficientes, adecuados y eficaces para el logro de metas y objetivos.

4.5. Tipos de Programas Educativos

- ✓ Educativos: Los programas de educación incluyen una gran variedad de paquetes guiados a enseñar al usuario sobre un tópico o técnica. Muchos programas de

educación están escritos especialmente para niños, especializados en deletreo, historia, gramática y matemática. Otros cubren los tópicos para adultos, anatomía humana, química, astronomía e idiomas extranjeros, Márquez (1995).

- ✓ Los Programas tutoriales: Son aquellos que dirigen en algún grado el trabajo de los estudiantes, este proceso se realiza a través de ciertas actividades previstas de antemano, los estudiantes ponen en juego determinadas capacidades y aprenden o refuerzan conocimientos y/o habilidades. Cuando se limitan a proponer ejercicios de refuerzo sin proporcionar explicaciones conceptuales previas se denominan programas tutoriales de ejercitación, como es el caso de los programas de preguntas (drill & practice, test) y de los programas de adiestramiento psicomotor, que desarrollan la coordinación neuromotriz en actividades relacionadas con el dibujo, la escritura y otras habilidades psicomotrices.
- ✓ Software Educativo: por su rol que cumple en el proceso de aprendizaje, es considerado como parte del material educativo, enmarcándose como Material Educativo Computarizado (MEC). Galvis (1994).

Cuando se inicia la introducción de la informática en el campo de la educación, se generan nuevos términos para denominar a los programas que son empleados en el proceso de aprendizaje, así se emplea con frecuencia el término de *software educativo*, tanto por los profesores, especialistas en educación como por las empresas productoras de software.

Sánchez (1995) “las expresiones de software educativo, programas educacionales y programas didácticos como sinónimos para designar genéricamente todo tipo de programas para computador creados con la finalidad específica de ser utilizado como medio didáctico”, esta última definición

involucra a todos los programas que son diseñados con el fin de apoyar la labor del profesor, como es el caso de los programas conductistas para la Enseñanza Asistida por Computador (E.O.A.). (Sánchez, 1995 s/p).

4.6. Sistema operativo

Los creadores de Hot Potatoes han adecuado su programa a los diversos sistemas operativos que existen en la actualidad, por lo que podrás bajarte de su página *web* aquella versión del programa que más se ajuste a tus necesidades (Windows, Linux, Java).

4.7. Navegadores

Existen algunas diferencias entre las versiones de Hot Potatoes en relación con su aplicabilidad en los diferentes navegadores y también en las diferentes versiones de los navegadores. Pero de modo general, las últimas versiones de estos (Internet Explorer, Mozilla, entre otros) son las recomendadas para sacar el máximo provecho del programa. Si tienes un navegador antiguo, aconsejamos su actualización antes de empezar con Hot Potatoes.

4.8. Registro

A partir de la versión 6.3 ya no es necesario el Registro, aunque conviene introducir nuestro nombre como autor para que este dato quede recogido en los ejercicios que vamos a crear.

4.9. Servidor

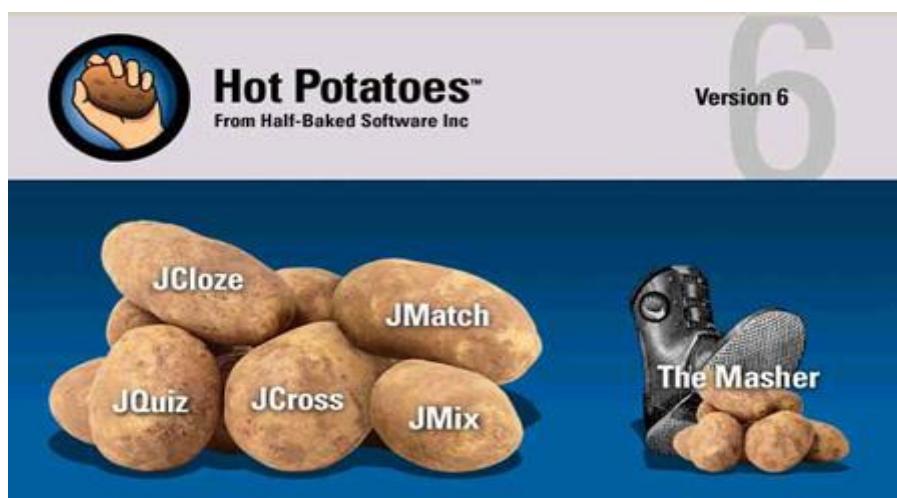
Para, una vez hechos, publicar tus ejercicios en Internet, vas a necesitar el acceso a un servidor web que te ceda un espacio de publicación. Algo que tendrás que tener en

cuenta más adelante será la capacidad de ese espacio porque un ejercicio sencillo de Hot Potatoes con multimedia puede ocupar desde 1 o 2 Mb.

4.10. Software Hot Potatoes 6.

Hot Potatoes 6 es una herramienta de autor desarrollada por el Centro de Humanidades de la Universidad de Victoria (UVIC), en Canadá. Consta de varios programitas o esquemas predeterminados (también los llamaremos simplemente "patatas") que sirven para la elaboración de diversos tipos de ejercicios interactivos multimedia. Estos ejercicios se podrán publicar en un servidor Web y difundir a través de Internet, y ofrecen la gran ventaja de ser soportados por todos los navegadores modernos.

El aspecto que presenta Hot Potatoes 6 en su página inicial es este, o similar en función de la versión con la que trabajes. El programa los guarda en primer lugar con la extensión propia de las "patatas" de Hot Potatoes 6 que hayas utilizado para elaborar tu ejercicio y que son, como puedes ver en la imagen anterior, JQuiz, JCross, JMix, etc.; cada una tiene un formato o extensión diferente.



4.11. Software Hot Potatoes 6 – Aplicación

Para el desarrollo de nuestro tema de Comunicación hay que destacar acerca del software Hot Potatoes 6, Hot Potatoes Versión 6 es un software intuitivo y fácil de manejar que permite diseñar ejercicios interactivos en formato HTML (XHTML 1.1), visualizables como páginas Web estándar. La interactividad de los ejercicios se obtiene mediante JavaScript (ECMAScript) un lenguaje de programación para la WWW. Es importante saber que para manejar las aplicaciones de Hot Potatoes no se requiere ningún conocimiento específico sobre estos lenguajes.


Este programa puede descargarse e instalarse en cualquier ordenador no importa el sistema operativo que emplee el ordenador.

Jcloze: A Gap-Fill Exercise Ejercicio de rellenar huecos. Este tipo de actividad nos permite preparar una actividad en la que los alumnos rellenen las palabras que faltan. Nos permite que vayan apareciendo pistas, letra por letra. Otra posibilidad es que aparezca un estímulo texto, imagen palabra por palabra.

Ejemplo 5 con Jcloze (lista de palabras con el texto y uso de pistas y ayudas, observa los cambios realizados en la configuración de colores de los dos últimos ejercicios)

Rellena los huecos en blanco. Si necesitas usar las pistas y ayudas [?], deberías repetir el ejercicio un tiempo después, hasta obtener una puntuación del 100 %.

acceso	autoevaluación	campus	contexto	Digitalizar	discurso	Homogeneidad	pizarra	propios	Síndrome	transparencias
--------	----------------	--------	----------	-------------	----------	--------------	---------	---------	----------	----------------



1. Proporcionar al alumno un [?] [?] continuo a los materiales de clase. [?] [?] y colgar en una Web o del espacio reservado a la asignatura en el [?] [?] virtual, los materiales que normalmente aparecen en la [?] [?], en [?] [?] o en diapositivas.

2. Reelaboración de los materiales docentes con creación de materiales [?] [?] que se adecuen con precisión a la propia docencia: "[?] [?] del Autor".

3. Articular los materiales que cuelgan de la Web en torno a un [?] [?] continuado, de forma que los estudiantes no sólo puedan recuperarlos después de clase sino que además recuerden en qué [?] [?] se trabajaron.

JQuiz: Preparar juego en el que el alumno vaya introduciendo respuestas a diversas preguntas, dando el sistema una respuesta adaptada a la respuesta y mostrando el porcentaje de aciertos respecto a las respuestas dadas en la actividad.

Evaluación de semiología

[Mostrar las Preguntas de una en una](#)

1. Las sibilancias son un signo común en:

A. Asma

B. Enfermedad Vascular Periférica

C. EPOC

D. Todas son ciertas

E. a y c son ciertas

2. ¿Cuál de estos síntomas no corresponde a enfermedad respiratoria?

A. Tos

B. Pirosis (ardentías)

C. Sibilancias

D. Crepitantes

E. Hemoptisis

JCross: Prepara un crucigrama introduciendo las letras en el maquetador de actividades. Se introducen pistas para cada palabra del crucigrama.

Crucigrama elaborado con JCross

Crucigrama

Complete el crucigrama, después pulse sobre "Comprobar" para ver sus respuestas. En caso necesario, puede pulsar en el botón "Pista" para ver una de las letras que forman la palabra. Pulse sobre el número correspondiente para ver una descripción sobre dicho término.

This crossword also demonstrates the exercise timer, which you can add to any exercise.



[Siguiente ejemplo](#)

Jmix: Actividad de ordenar palabras, se pueden poner de modo que el alumno vaya pinchando en las palabras de la primera a la última de la frase. Otra posibilidad es ir arrastrando las letras o palabras en el orden correcto.

Siguiente ejemplo

Ejercicio de ordenar frases realizado con JMix

Ejercicio de ordenar palabras

Coloque las palabras del ejercicio en orden hasta formar una frase. Cuando crea que la frase está ordenada, pulse en "Comprobar" para ver las respuestas. Si lo considera necesario, pulse en "Pista" para encontrar la siguiente palabra correcta.

Windows para Hot Potatoes y Macintosh . está disponible

Siguiente ejemplo

JMatch: Actividad que permite crear actividades de relacionar textos e imágenes.

Todas las interacciones-actividades permiten hacer verificación de la actividad.

Ejercicio de asociación realizado con JMatch

Ejercicio de emparejamiento.

Seleccione la secuencia correcta de etapas para crear un ejercicio de Hot Potatoes, seleccionando la opción correcta en los menús desplegables

Primero: ???
Segundo: ???
Tercero: ???
Cuarto: ???
Quinto: ???
Por último: ???

Siguiente ejemplo

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

1. Caracterización y contextualización de la investigación

1.1. Descripción del perfil de la institución educativa o red educativa

La red Condebamba alto está ubicada en el distrito de Condebamba, provincia de Cajabamba, departamento de Cajamarca, la presente Red educativa está conformada por 4 Instituciones educativas de educación secundaria distribuidas de la siguiente forma: 1 Institución Educativa y 3 Centro de Educación Básica de Gestión por Convenio, la presente red educativa realiza las reuniones de coordinación cada fin de mes, para realizar el trabajo en conjunto y coordinación con todos los docentes provenientes de los diferentes niveles educativos Inicial, Primaria y Secundaria, para llegar a las instituciones educativas del nivel secundario son de acceso rápido.

1.2. Breve reseña histórica de la institución educativa o red educativa.

La red educativa de Condebamba alto forma parte del distrito de Condebamba – Cauday, asimilando la parte alta del valle de Condebamba – Cauday.

1.3. Características, demográficas y socioeconómicas

Condebamba (Llanura donde muere el sol) con su capital Cauday, es uno de los 4 distritos de la provincia de Cajabamba, situado entre los paralelos 07°34'25" latitud sur y 78°04'12" longitud oeste, su capital es Cauday. La población al año 2014 fue de 13 988 habitantes, el 21,8% son niños entre cinco a catorce años de edad. En este distrito, más del 60% de la población es pobre, sus cerros están ubicados en los caseríos: Ayangay, Campanorco, Chichir.

1.4. Características culturales y ambientales

Los eventos culturales que tienen son las celebraciones de Carnaval, el 16 de Julio festejan la fiesta patronal de “Virgen del Carmen”; así mismo tienen sus propias danzas de su comunidad recolección ancestral y han sido adecuadas a sus zonas respetivamente.

En la parte ambiental podemos indicar que no cuentan con servicios básicos adecuados. Con relación al agua potable, carecen de ella, por lo que todas las localidades cuentan con sistema de agua entubada; respecto a la disponibilidad de servicios higiénicos, sólo el 2% tienen red pública dentro de la vivienda, el 85% utilizan letrina y aproximadamente el 11% no cuentan con servicios higiénicos. Su clima frio humedad a un 64%, tiene precipitaciones al 30%; viento a 10 km/h.

2. Hipótesis de la investigación

La Aplicación del Software Educativo Hot Potatoes 6, influye significativamente en la mejora del aprendizaje del área de Comunicación en los estudiantes del Primer Grado de Educación Secundaria, de la red educativa Condebamba alto - 2017.

3. Variables de investigación

Variable independiente:

“Software Educativo Hot Potatoes 6”

Variable dependiente:

Comprensión Lectora

4. Matriz de operacionalidad de variables:

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Técnicas/ Instrumentos
Variable independiente: “Software Educativo Hot Potatoes 6”	Es un programa que consta de varios programitas o esquemas predeterminados (también los llamaremos simplemente "patatas") que sirven para la elaboración de diversos tipos de ejercicios interactivos multimedia. http://www.ite.educacion.es/formacion/materiales/62/cd/modulo_1_primeros_pasos/qu_es_hot_potatoes.html	Consiste en el software que vamos a emplear para mejorar el aprendizaje del Área de Comunicación en los estudiantes.	Desarrollo.	<ul style="list-style-type: none"> Reconoce la condición de los elementos del desarrollo del programa. 	Lista de Cotejo
			Nivel	<ul style="list-style-type: none"> Indica el grado del nivel. 	
			Calidad	<ul style="list-style-type: none"> Define la calidad del programa. 	
			Duración	<ul style="list-style-type: none"> Opina sobre el tiempo de duración. 	
Variable dependiente: Comprensión Lectora	La comprensión lectora es el proceso de elaborar un significado al aprender las ideas relevantes de un texto, es también la decodificación de un texto y relacionarlas con los conceptos que ya tienen un significado para el lector. https://es.wikipedia.org/wiki/Comprensión_lectora#Definición	Consiste en sentido y significado al texto que se lee, en cuanto a lo que dice el autor (información explícita) y lo que quiere decir (información implícita)	Literal	<ul style="list-style-type: none"> Localiza información que está escrita en el texto. 	La Evaluación educativa: Lista de Cotejo Rúbrica
			Inferencial	<ul style="list-style-type: none"> Deduce personajes a partir de ilustraciones, título, texto o experiencias previas 	
			Crítico:	<ul style="list-style-type: none"> Opina acerca del texto, según sus experiencias previas. 	

5. Población y muestra

Población

Alumnos del Primer grado de educación secundaria de la red educativa Condebamba alto - Cajabamba año 2017, consta con una población de red de 60 estudiantes.

Muestra

La muestra está integrada por 30 estudiantes, del 1° Grado correspondiente al grupo experimental de la I.E. “Mariano Melgar Valdivieso” de Otuto y el 1° Grado de educación secundaria (30 estudiantes), grupo control de las instituciones pertenecientes a la red de Condebamba Alto. El muestreo fue no probabilística e intencional.

Los criterios de inclusión previstos en la muestra fueron tres:

- A) Asistencia regular en el Área de Comunicación.
- B) Condición académica de aprobado, respecto al grado anterior en el área de Área de Comunicación.
- C) Participar en el programa educativo “lecturas divertidas”, basadas en el uso del software Hot Potatoes 6, en el uso de las computadoras de escritorio.

6. Unidad de análisis

Son los estudiantes del Primer Grado de Educación Secundaria, de la red educativa Condebamba alto, tomando en consideración de la siguiente manera la unidad de análisis para el presente estudio, son 30 estudiantes, del 1° Grado de la I.E. “Mariano Melgar Valdivieso” de Otuto (G.E.) y el 1° Grado de educación secundaria

(30 estudiantes), grupo control de las instituciones pertenecientes a la red de Condebamba Alto (G.C.)

7. Métodos de investigación

Se empleará el método Inductivo y dentro de ello aplicaremos el método experimental, como parte de los métodos empíricos, ya que es más complejo y eficaz, en el cual como investigadores observamos las condiciones necesarias, para poder llegar al esclarecimiento de alguna dificultad que observamos dentro y fuera de un determinado contexto, los cuales son necesarios para la investigación y así emplear técnicas o estrategias para mejorar y verificar una hipótesis, una teoría, un modelo. Un mismo experimento puede llevarse a cabo con variados fines.

8. Tipo de investigación

Según su finalidad: Es aplicada, porque tiene como propósito la resolución de un práctico como es la mejora de los niveles de comprensión lectora de los estudiantes del Primer Grado de Educación Secundaria, de la red educativa Condebamba alto - Cajabamba en el Año 2017

Según el carácter de la medida: Es una investigación de tipo cuantitativa ya que se centra en fenómenos observables y cuantificables.

Según la orientación que asume: Es una investigación orientada porque nos va a permitir constar los resultados con teorías que traten de explicar y predecir los fenómenos encontrados.

Según el enfoque que asume: Es una investigación que se inscribe bajo el enfoque meramente cuantitativo, cuyo alcance es un estudio experimental.

9. Diseño de la investigación

Cuantitativa no experimental con complemento cualitativo

10. Técnicas e instrumentos de recopilación de información

PRE TEST

Lista de Cotejo para evaluar la Comprensión lectora

Primero Grado

Variable independiente:

“Software Educativo Hot Potatoes 6”

DIMENSIONES	Excelente	Bueno	Regular	Insuficiente
DESARROLLO				
Reconoce el interfaz del programa.				
Identifica las partes del interfaz.				
Reconoce los programas inmersos dentro del programa Hot Potatoes 6.				
Conoce las aplicaciones que se pueden realizar.				
Conoce acerca de la aplicación en el área de Comunicación.				
Los ejercicios generados son páginas html				
NIVEL				
El software es conseguido en la red es gratuito.				
Se crea tutoriales como dentro del mismo programa.				
Ofrece de traducir automáticamente la interfaz a varias lenguas				
Tiene conocimientos previos para la utilización del Software Hot Potatoes 6				
Conoce acerca de la utilización del Software Hot Potatoes 6				
Sabe emplear el Software Hot Potatoes 6				
Se pueden difundir por Internet fácilmente.				
CALIDAD				
Sirve para cualquier materia y nivel educativos.				
El programa tiene pertinencia autodidactica, utilizado por personas que no son expertos en tecnología				
Reconoce la aplicación del Software Hot Potatoes 6				
Conoce el nivel de complejidad en que se emplea el Software Hot Potatoes 6, para crear lecturas divertidas				
Sabe si las creaciones realizadas son útiles para el aprendizaje				
DURACIÓN				
El tiempo utilizado por el alumno es adecuado para el aprendizaje del programa.				
El tiempo para exportar la actividad es adecuado.				

POST TEST

Lista de Cotejo para evaluar la comprensión lectora

Primero Grado

Variable dependiente:

“Comprensión Lectora”

Dimensiones	Excelente	Bueno	Regular	Insuficiente
Nivel literal				
Saber encontrar la idea principal.				
Identificar relaciones causa-efecto.				
Seguir instrucciones.				
Reconocer la secuencia de una acción.				
Encontrar el sentido a palabras de múltiples significado.				
Reconocer y dar significado a los prefijos y sufijos de uso habitual				
Identificar sinónimos antónimos un homófonos				
Dominar el vocabulario básico correspondiente a su edad.				
Nivel inferencial				
Predecir los resultados.				
Inferir el significado de palabras desconocidas.				
Inferir efectos previsibles a determinadas causas.				
Inferir secuencias lógicas				
Inferir significados de frases hechas según el contexto.				
Interpretar con corrección el lenguaje figurativo.				
Recomponer un texto variando algún hecho, personaje, situación, etc.				
Prever un final diferente.				
Nivel crítico				
Juzgar el contenido de un texto bajo un punto de vista personal.				
Emitir un juicio frente a un comportamiento.				
Manifiestar las relaciones que les provoca un determinado texto.				
Comenzar analizar la intención del autor.				

POS TEST

Lista de Cotejo para evaluar la Comprensión lectora

Primero Grado

Variable dependiente:

“Comprensión Lectora”

RÚBRICA PARA EVALUAR COMPETENCIAS LECTORAS				
	2 PUNTOS	3 PUNTOS	4 PUNTOS	5 PUNTOS
1. Analiza el contenido de un texto para dar su opinión	Distingue lo relevante de un texto.	Distingue lo relevante de un texto y hace preguntas sobre lo que lee.	Distingue lo relevante de un texto; hace preguntas sobre lo que lee; e infiere el significado de palabras por el contexto.	Distingue lo relevante de un texto; hace preguntas sobre lo que lee; infiere el significado de palabras por el contexto y recapitula continuamente lo leído.
2 Sintetiza la información proporcionada por dos o más textos	Reduce a términos breves y precisos lo esencial de dos o más textos.	Redacta un texto breve con los datos importantes de dos o más textos como consecuencia de una interpretación personal de los conceptos, ideas o argumentos presentados.	Organiza los conceptos, ideas o argumentos presentados en orden jerárquico de dos o más textos.	GRÁFICA la estructura de dos o más textos empleando mapas conceptuales o esquemas de diversa índole.
3 Utiliza la información contenida en uno o más textos para desarrollar argumentos	Registra ideas de manera clara, coherente y sintética en uno o más textos para desarrollar argumentos.	Identifica, ordena e interpreta las ideas y conceptos explícitos e implícitos en uno o más textos, considerando el contexto en el que se generaron y en el que se reciben.	Sustenta una postura personal sobre la información contenida en uno o más textos, valora la relevancia de cada uno y considera otros puntos de vista de manera crítica y reflexiva.	Como resultado de utilizar la información contenida en uno o más textos, argumenta la solución de un problema, empleando gráficas y el uso de las tecnologías de la información y la comunicación.
4. Utiliza el software Hot Potatoes 6 en la creación de Lecturas	Emplea el software de manera incorrecta en el desarrollo de textos	Utiliza el software pero no desarrolla textos informativos	Utiliza el software de manera regular en el desarrollo de textos	Utiliza el software de manera excelente en el desarrollo de textos

11. Técnicas para el procesamiento y análisis de la información

Para poder procesar la información, analizarlos es necesario contar con diferentes programas los cuales ayuden a poder validar nuestros instrumentos empleados, es por ellos que se emplea el Programa estadístico SPS, Minitab V. 18.1., en sus diferentes versiones. Ya que son programas estadísticos los cuales ayudan a poder realizar mejor la interpretación de datos.

12. Validez y confiabilidad

La validez y confiabilidad está dada por que los instrumentos a utilizar son validados por expertos con el grado de magister y que son aplicados para medir el aprendizaje de los estudiantes, para medir los logros de aprendizaje de los estudiantes.

CAPÍTULO IV

1. Resultados y discusión

En el capítulo que se expone a continuación se presentan los resultados obtenidos del pre test, post test y evaluación aplicado en los estudiantes del Primer Grado de Educación Secundaria, de la red educativa Condebamba alto – 2017.

Los elementos de acopio de datos usados en el presente trabajo de investigación fueron:

- ✓ Lista de Cotejo pre test
- ✓ Lista de Cotejo post test
- ✓ Rubrica de Evaluación

Las cuáles fueron analizadas en relación a los objetivos del trabajo de investigación.

Se utilizó la Estadística descriptiva para precisar los objetivos 1, 2 y 3

Para el análisis de datos recolectados, usamos la hoja de cálculo Excel 2016 y el Software Estadístico SPSS v. 23, Minitab 18.1., los cuales nos permitieron obtener tablas, porcentajes, indicadores estadísticos y la gráfica de cajas.

2. Matriz general de resultados (opcional)

Variable independiente: “Software Educativo Hot Potatoes 6”

Tablas de frecuencias

DIMENSIONES	Excelente	Bueno	Regular	Insuficiente
DESARROLLO				
Reconoce el interfaz del programa.	0	0	8	22
Identifica las partes del interfaz.	0	0	8	22
Reconoce los programas inmersos dentro del programa Hot Potatoes 6.	0	0	19	11
Conoce las aplicaciones que se pueden realizar.	0	0	11	19
Conoce acerca de la aplicación en el área de Comunicación.	0	0	17	13
Los ejercicios generados son páginas html	0	0	10	20
NIVEL				
El software es conseguido en la red es gratuito.	0	0	13	17
Se crea tutoriales como dentro del mismo programa.	0	0	12	18
Ofrece de traducir automáticamente la interfaz a varias lenguas	0	0	14	16
Tiene conocimientos previos para la utilización del Software Hot Potatoes 6	0	0	14	16
Conoce acerca de la utilización del Software Hot Potatoes 6	0	0	17	13
Sabe emplear el Software Hot Potatoes 6	0	0	10	20
Se pueden difundir por Internet fácilmente.	0	0	13	17
CALIDAD				
Sirve para cualquier materia y nivel educativos.	0	0	15	15
El programa tiene pertinencia autodidactica, utilizado por personas que no son expertos en tecnología	0	0	15	15
Reconoce la aplicación del Software Hot Potatoes 6	0	0	15	15
Conoce el nivel de complejidad en que se emplea el Software Hot Potatoes 6, para crear lecturas divertidas	0	0	17	13
Sabe si las creaciones realizadas son útiles para el aprendizaje	0	0	11	19
DURACIÓN				
El tiempo utilizado por el alumno es adecuado para el aprendizaje del programa.	0	0	16	14
El tiempo para exportar la actividad es adecuado.	0	0	19	11

Variable dependiente: “Comprensión Lectora”

Dimensiones	Excelente	Bueno	Regular	Insuficiente
Nivel literal				
Saber encontrar la idea principal.	15	15	0	0
Identificar relaciones causa-efecto.	11	18	1	0
Seguir instrucciones.	13	15	2	0
Reconocer la secuencia de una acción.	7	22	1	0
Encontrar el sentido a palabras de múltiples significado.	12	16	2	0
Reconocer y dar significado a los prefijos y sufijos de uso habitual	7	22	1	0
Identificar sinónimos antónimos un homófonos	15	15	0	0
Dominar el vocabulario básico correspondiente a su edad.	14	15	1	0
Nivel inferencial				
Predecir los resultados.	13	16	1	0
Inferir el significado de palabras desconocidas.	8	19	3	0
Inferir efectos previsibles a determinadas causas.	11	18	0	0
Inferir secuencias lógicas	16	13	1	0
Inferir significados de frases hechas según el contexto.	14	15	1	0
Interpretar con corrección el lenguaje figurativo.	15	13	2	0
Recomponer un texto variando algún hecho, personaje, situación, etc.	15	14	1	0
Prever un final diferente.	18	12	0	0
Nivel crítico				
Juzgar el contenido de un texto bajo un punto de vista personal.	16	14	0	0
Emitir un juicio frente a un comportamiento.	15	13	2	0
Manifiestar las relaciones que les provoca un determinado texto.	12	16	2	0
Comenzar analizar la intención del autor.	12	17	1	0

POS TEST Lista de Cotejo para evaluar la Comprensión lectora

Primero Grado

Variable dependiente: “Comprensión Lectora”

RÚBRICA PARA EVALUAR COMPETENCIAS LECTORAS					PUNTOS	RESULTADOS CONSOLIDADOS
	2 PUNTOS	3 PUNTOS	4 PUNTOS	5 PUNTOS		
1 Analiza el contenido de un texto para dar su opinión?	Distingue lo relevante de un texto.	Distingue lo relevante de un texto y hace preguntas sobre lo que lee.	Distingue lo relevante de un texto; hace preguntas sobre lo que lee; e infiere el significado de palabras por el contexto.	Distingue lo relevante de un texto; hace preguntas sobre lo que lee; infiere el significado de palabras por el contexto y recapitula continuamente lo leído.	5	12
					4	18
					3	0
					2	0
2 Sintetiza la información proporcionada por dos o más textos?	Reduce a términos breves y precisos lo esencial de dos o más textos.	Redacta un texto breve con los datos importantes de dos o más textos como consecuencia de una interpretación personal de los conceptos, ideas o argumentos presentados.	Organiza los conceptos, ideas o argumentos presentados en orden jerárquico de dos o más textos.	GRÁFICA la estructura de dos o más textos empleando mapas conceptuales o esquemas de diversa índole.	5	14
					4	12
					3	3
					2	1
3 Utiliza la información contenida en uno o más textos para desarrollar argumentos?	Registra ideas de manera clara, coherente y sintética en uno o más textos para desarrollar argumentos.	Identifica, ordena e interpreta las ideas y conceptos explícitos e implícitos en uno o más textos, considerando el contexto en el que se generaron y en el que se reciben.	Sustenta una postura personal sobre la información contenida en uno o más textos, valora la relevancia de cada uno y considera otros puntos de vista de manera crítica y reflexiva.	Como resultado de utilizar la información contenida en uno o más textos, argumenta la solución de un problema, empleando gráficas y el uso de las tecnologías de la información y la comunicación.	5	15
					4	13
					3	1
					2	1
4. Utiliza el software Hot Potatoes 6en la creación de Lecturas?	Emplea el software de manera incorrecta en el desarrollo de textos	Utiliza el software pero no desarrolla textos informativos	Utiliza el software de manera regular en el desarrollo de textos	Utiliza el software de manera excelente en el desarrollo de textos	5	18
					4	12
					3	0
					2	0

3. Resultados por dimensiones de las variables de estudio (análisis y discusión por cada dimensión)

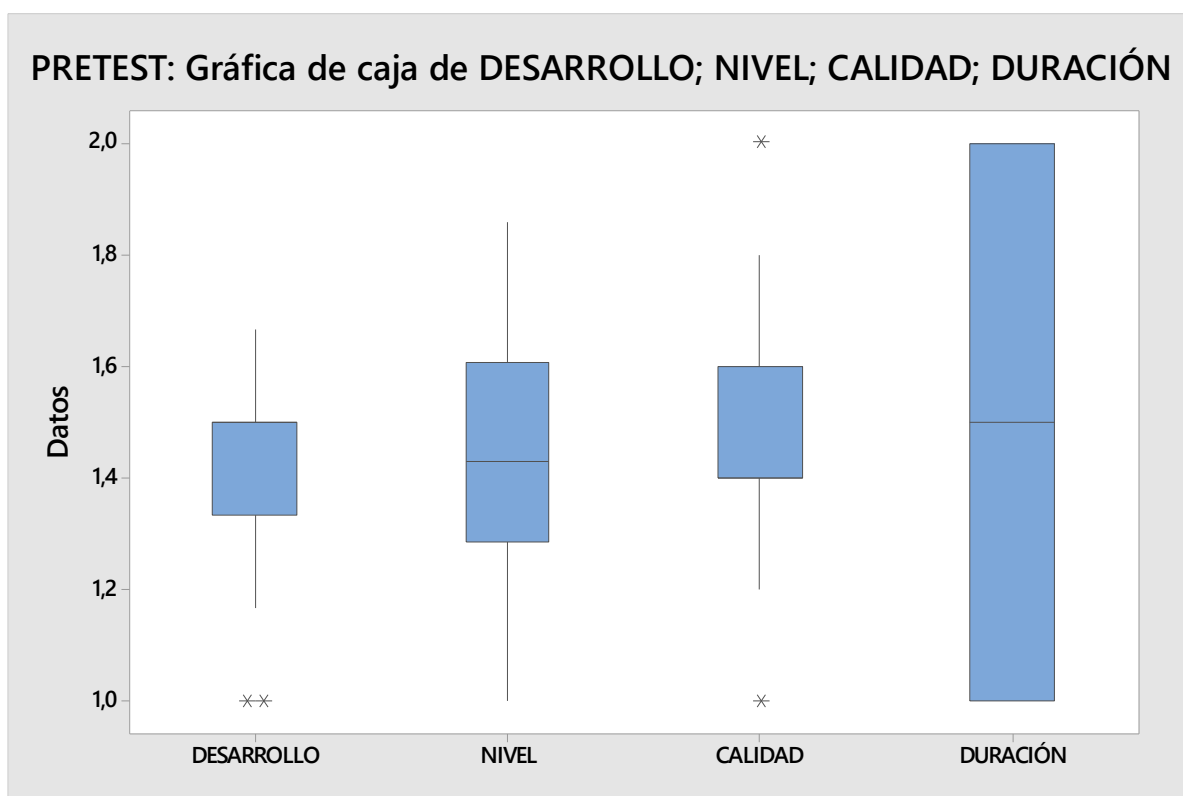
Tabla 1: PRETEST: RESUMEN ESTADÍSTICO POR DIMENSIONES: DESARROLLO; NIVEL; CALIDAD y DURACIÓN

Variable	N	Media	Desv. Est.	Mínimo	Q1	Mediana	Q3	Máximo
DESARROLLO	30	1,4056	0,1892	1,0000	1,3333	1,5000	1,5000	1,6667
NIVEL	30	1,4429	0,2199	1,0000	1,2857	1,4286	1,6071	1,8571
CALIDAD	30	1,4867	0,2145	1,0000	1,4000	1,4000	1,6000	2,0000
DURACIÓN	30	1,5833	0,4170	1,0000	1,0000	1,5000	2,0000	2,0000

Fuente: Aplicación de cuestionario

En el contexto de la Media, podemos indicar que la dimensión Duración, tiene mayor tendencia promedio, en base al promedio de los estudiantes aplicados en la lista de Cotejo de Pre test. Podríamos decir que la tendencia es a ubicarse en Insuficiente y regular. El puntaje máximo en calidad y duración fue de 2.0000 (regular). Como se aprecia en la tabla 1 y gráfica 1. El 75% de los estudiantes poseen puntajes menores a 2.

PRETEST GRÁFICA 1: DIAGRAMA DE CAJAS



Se puede apreciar en la gráfica 1, que las dimensiones Desarrollo, Nivel y Calidad presentan casi la misma distribución, la dimensión Duración presenta valores mínimos y máximos por encima de las dimensiones anteriores.

Tabla 2: PRETEST: Estadístico descriptivo - DIMENSIÓN
DESARROLLO

Variable	N	Media	Desv.E st.	Mínimo	Q1	Mediana	Q3	Máximo
DESARR	3	1,40		1,00	1,33	1,500	1,50	1,666
OLLO	0	56	0,1892	00	33	0	00	7

En la presente tabla 2, podemos observar que el puntaje medio fue de 1.4056 (Insuficiente) con un valor máximo de 1.6667 y con una variabilidad de 0.1892 como se aprecia en el gráfico N° 2

PRETEST GRÁFICA 2: DIMENSIÓN DESARROLLO

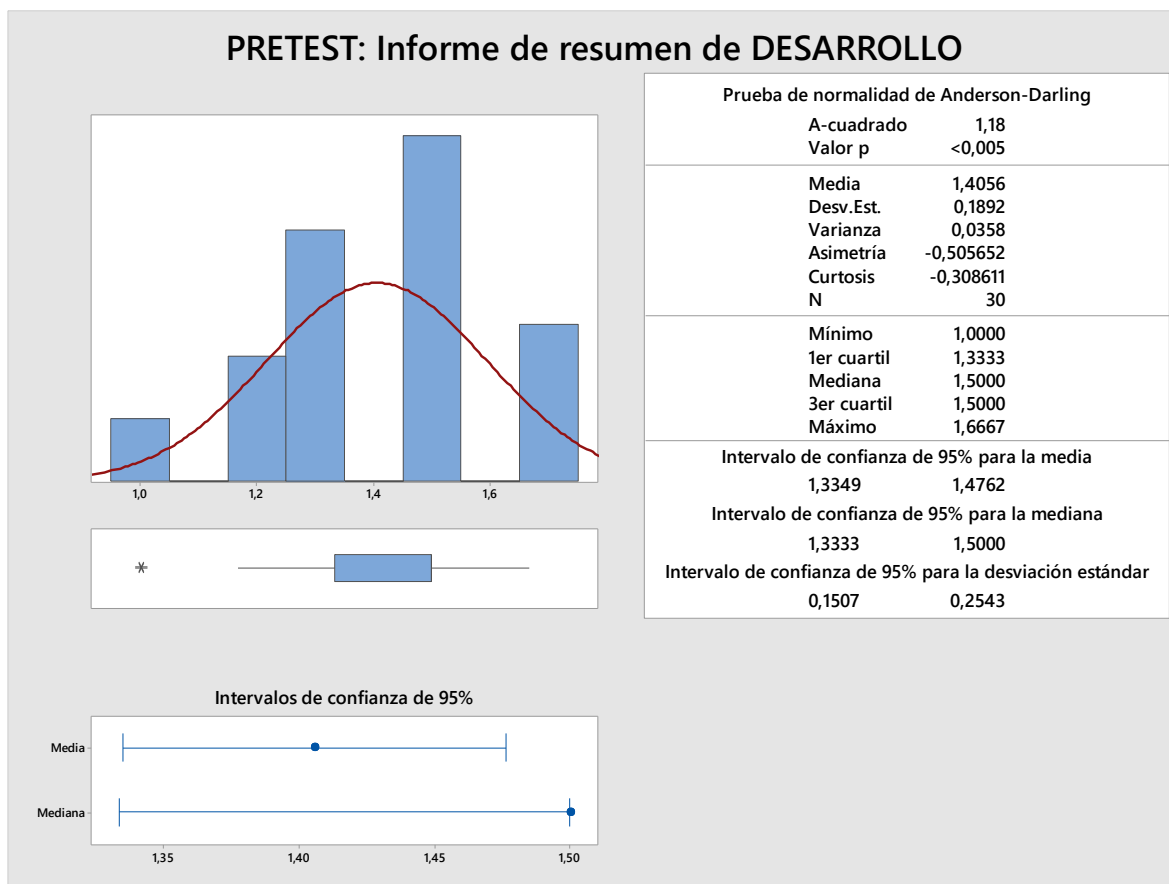


Tabla 3: PRETEST: Estadísticos descriptivos - NIVEL

Variable	N	Media	Desv. Est.	Mínimo	Q1	Mediana	Q3	Máximo
NIVEL	30	1,44	0,2199	1,00	1,28	1,4286	1,60	1,8571

En la presente tabla 3, podemos observar que el puntaje medio fue de 1.4429 (Insuficiente) con un valor máximo de 1.8571 y con una variabilidad de 0.2199 como se aprecia en el gráfico N° 3

PRETEST GRÁFICA 3: DIMENSIÓN NIVEL

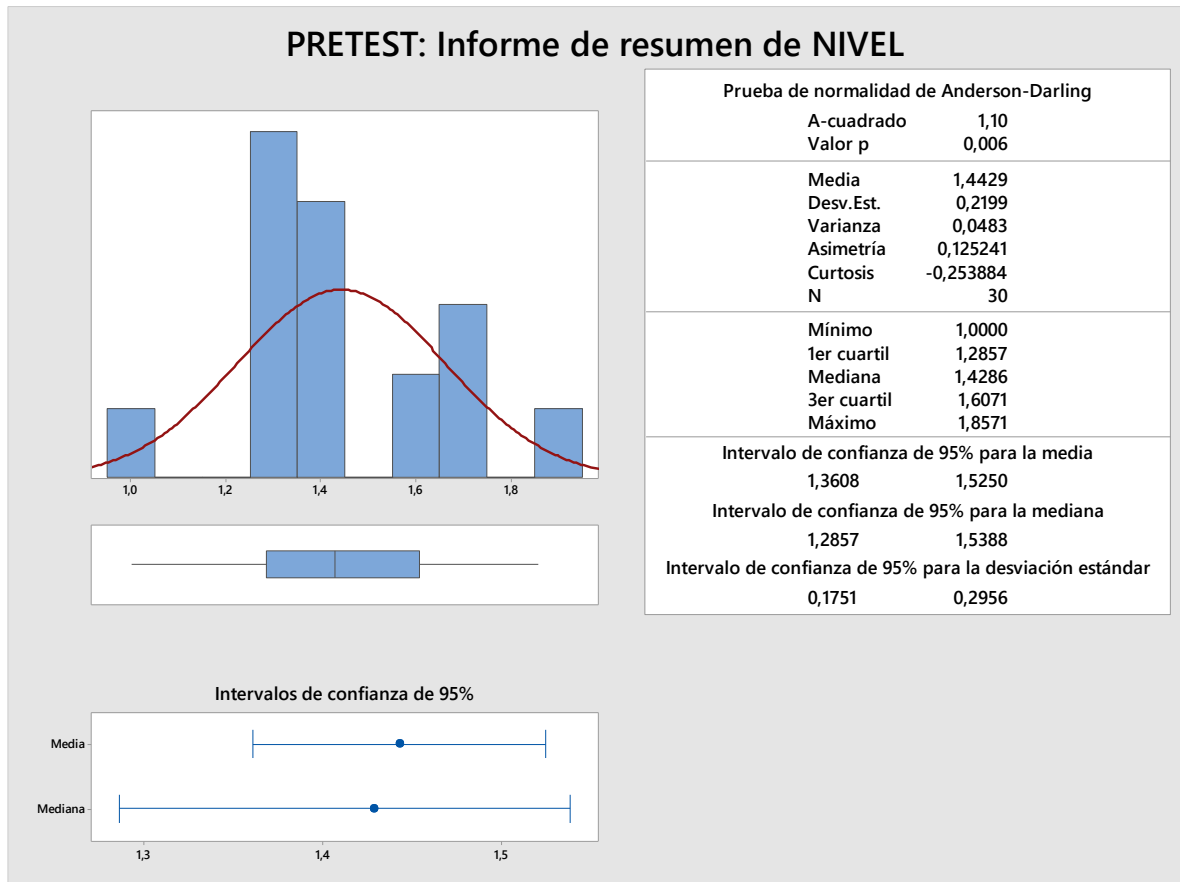


Tabla 4: PRETEST: Estadísticos descriptivos - CALIDAD

Variab	N	Me	Desv.	Míni	Medi	Máxi
le		dia	Est.	mo	ana	mo
CALI	3	1,48	0,214	1,00	1,40	2,00
DAD	0	67	5	00	00	00

En la presente tabla 4, podemos observar que el puntaje medio fue de 1.4867 (Insuficiente) con un valor máximo de 2.0000 y con una variabilidad de 0.2145 como se aprecia en el gráfico N° 4

PRETEST GRÁFICA 4: DIMENSIÓN CALIDAD

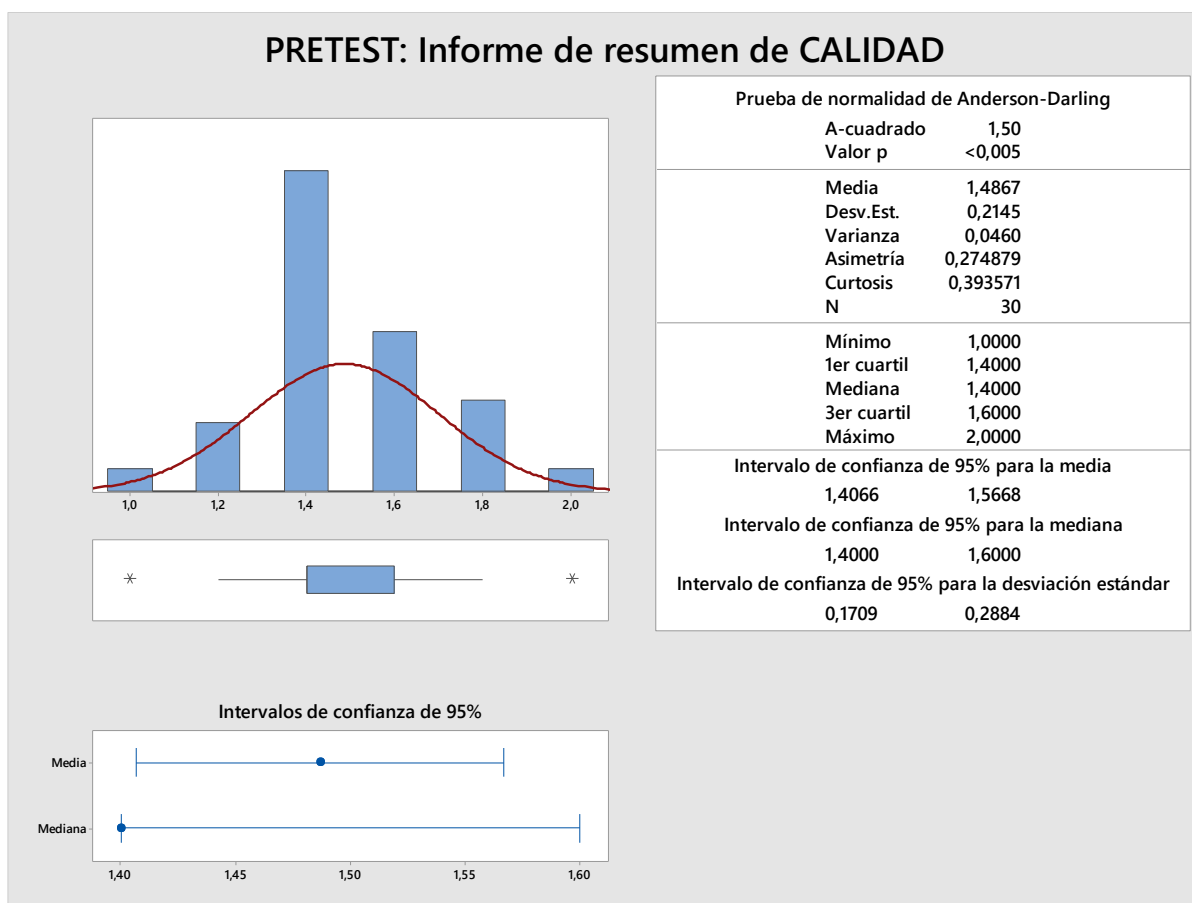
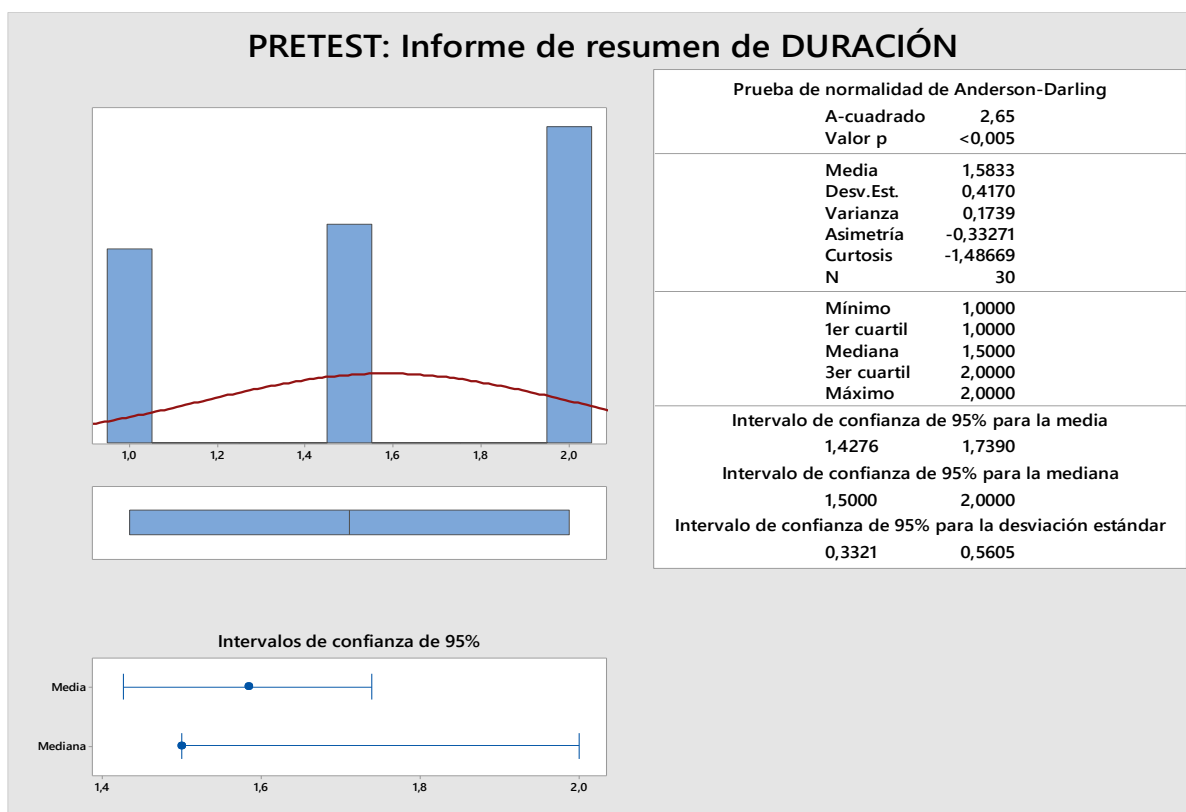


Tabla 5: PRETEST: Estadísticos descriptivos - DURACIÓN

Variable	N	Med	Desv.E	Míni	Media	Máxi	
		ia	st.	mo	Q1	Q3	mo
DURACION	30	1,58	0,4170	1,000	1,00	1,500	2,000

En la presente tabla 5, podemos observar que el puntaje medio fue de 1.5833 (Insuficiente) con un valor máximo de 2.0000 y con una variabilidad de 0.4170 como se aprecia en el gráfico N° 5

PRETEST GRÁFICA 5: DIMENSIÓN DURACIÓN



Variable dependiente: “Comprensión Lectora”

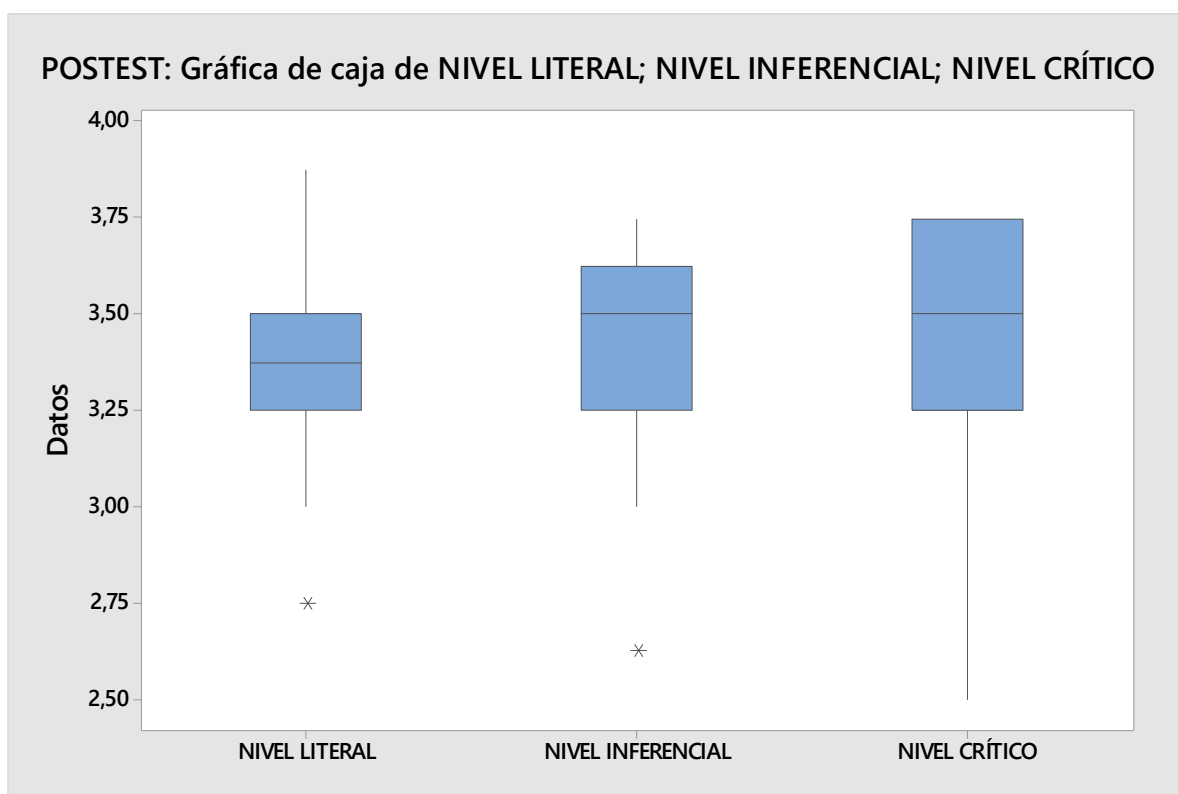
Tabla 6: POSTEST: RESUMEN ESTADÍSTICO POR DIMENSIONES:
NIVEL LITERAL, NIVEL INFERENCIAL, NIVEL CRÍTICO

Variable	N	Media	Desv.Est.	Mínimo	Q1	Mediana	Q3	Máximo
NIVEL LITERAL	30	3,3583	0,2338	2,7500	3,2500	3,3750	3,5000	3,875
NIVEL INFERENCIAL	30	3,4232	0,2478	2,6250	3,2500	3,5000	3,6250	3,750
NIVEL CRÍTICO	30	3,4167	0,3304	2,5000	3,2500	3,5000	3,7500	3,750

Fuente: Aplicación de cuestionario

En el contexto de la Media, podemos indicar que la dimensión Inferencial, tiene mayor tendencia promedio, en base al promedio de los estudiantes aplicados en la lista de Cotejo de Postest. Podríamos decir que la tendencia es a ubicarse en Bueno. El puntaje máximo en calidad y duración fue de 3.7500 (excelente). Como se aprecia en la tabla 6 y gráfica 6. El 75% de los estudiantes poseen puntajes mayores a 3.5000

POSTEST GRÁFICA 6: DIAGRAMA DE CAJAS



Se puede apreciar en el gráfico 6, que el nivel literal y el nivel inferencial presentan valores atípicos, además podemos indicar que el nivel inferencial y crítico poseen casi el mismo valor mediano

Tabla 7: POSTEST: Estadísticos descriptivos - NIVEL LITERAL

Variable	N	Med ia	Desv. Est.	Míni mo	Q1	Medi ana	Q3	Máxi mo
NIVEL LITERAL	3	3.3583	0.2338	2.7500	3.2500	3.3750	3.5000	3.8750

En la presente tabla 7, podemos observar que el puntaje medio fue de 3.3583 (bueno) con un valor máximo de 3.8750 y con una variabilidad de 0.2338 como se parecía en el gráfico N° 7

POSTEST GRÁFICA 7: DIMENSIÓN NIVEL LITERAL

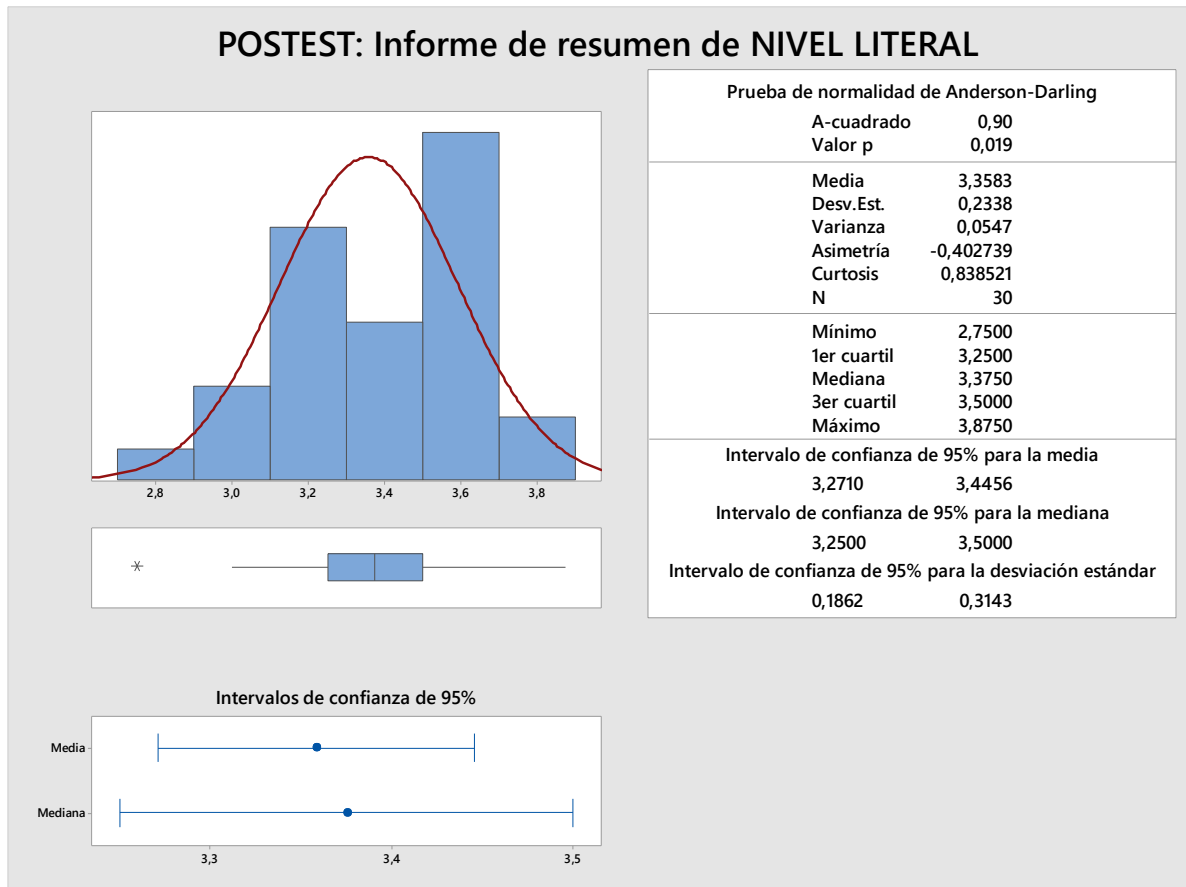


Tabla 8: POSTEST: Estadísticos descriptivos – NIVEL INFERENCIAL

Variable	N	Med ia	Desv. Est.	Míni mo	Medi ana	Máxi mo
NIVEL	3	3,42	0,247	2,625	3,25	3,750
INFERENCIAL	0	32	8	0	00	50

En la presente tabla 8, podemos observar que el puntaje medio fue de 3.4232 (bueno) con un valor máximo de 3.6250 y con una variabilidad de 0.2478 como se aprecia en el gráfico N° 8

POSTEST GRÁFICA 8: DIMENSIÓN NIVEL INFERENCIAL

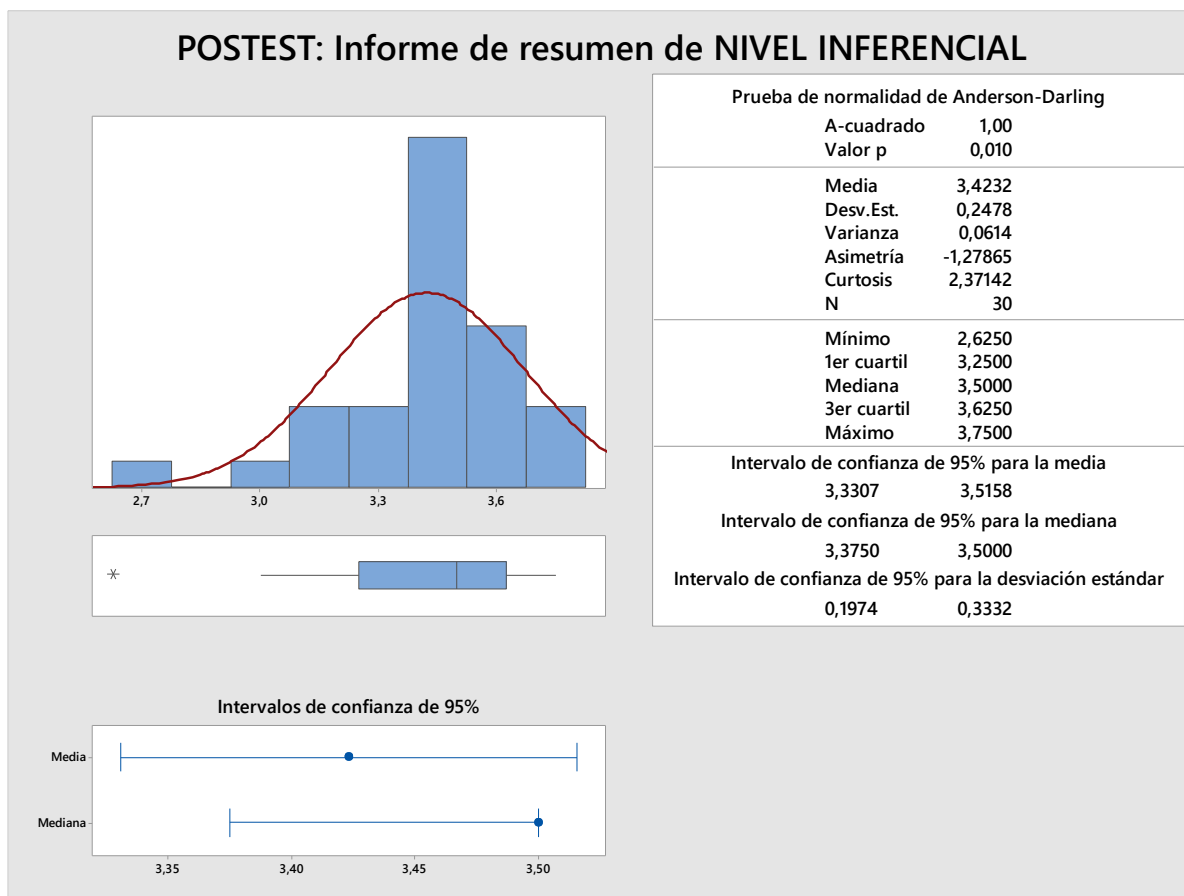
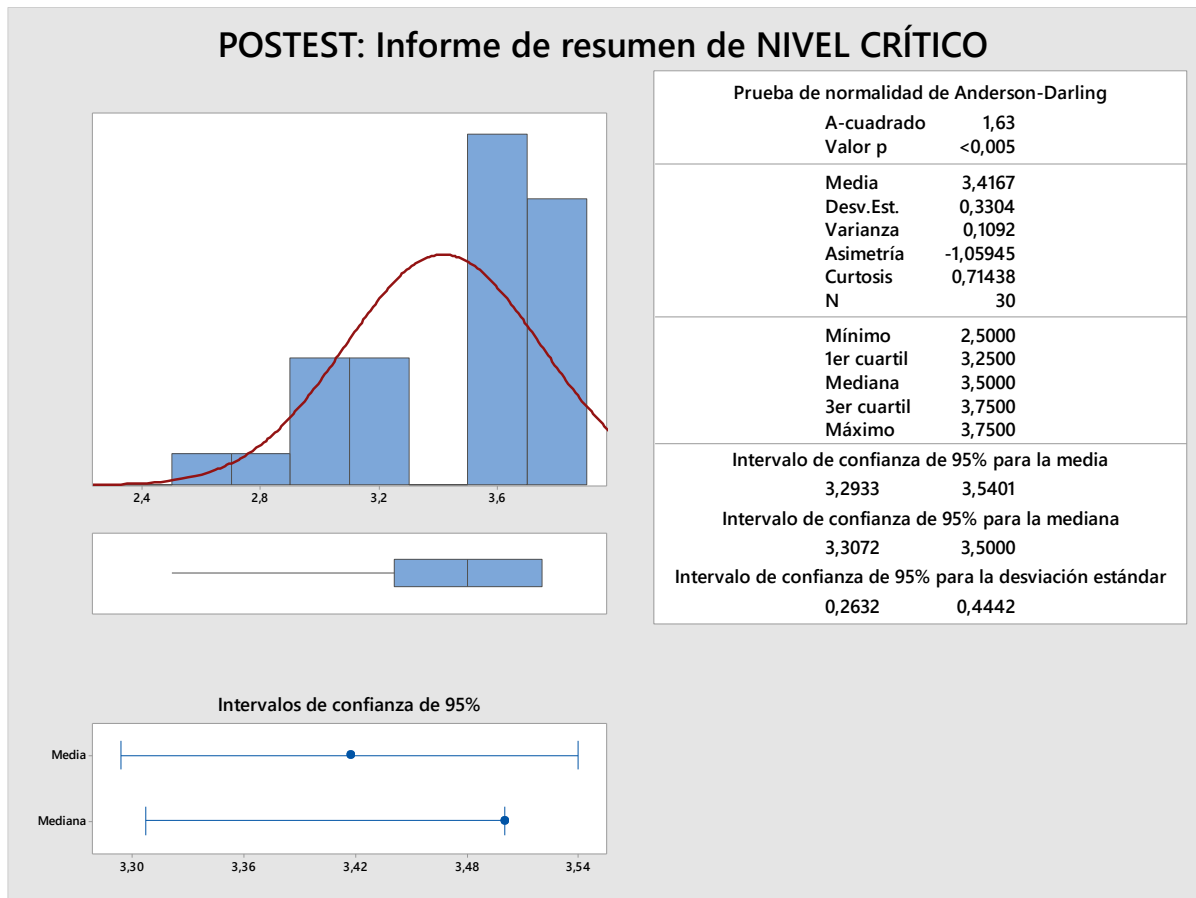


Tabla 9: POSTEST: Estadísticos descriptivos – NIVEL CRÍTICO

Variable	N	Med ia	Desv. Est.	Míni mo	Q1	Media na	Q3	Máxi mo
NIVEL	3	3,41	0,330	2,500	3,25	3,500	3,75	3,750
CRÍTICO	0	67	4	0	00	0	00	0

En la presente tabla 9, podemos observar que el puntaje medio fue de 3.4167 (bueno) con un valor máximo de 3.7500 y con una variabilidad de 0.3304 como se parecía en el gráfico N° 9

POSTEST GRÁFICA 9: DIMENSIÓN NIVEL CRÍTICO



4. Resultados totales de las variables de estudio.

RÚBRICA PARA EVALUAR LA COMPRENSIÓN LECTORA POR CRITERIOS

Tabla 10: POSTEST: Estadísticos descriptivos – POR

CRITERIOS DE LA RÚBRICA

Variable	N	Media	Desv. Est.	Mínimo	Q1	Mediana	Q3	Máximo
C1	30	4,4000	0,4983	4,0000	4,0000	4,0000	5,0000	5,0000
C2	30	4,3000	0,7940	2,0000	4,0000	4,0000	5,0000	5,0000
C3	30	4,4000	0,7240	2,0000	4,0000	4,5000	5,0000	5,0000
C4	30	4,6000	0,4983	4,0000	4,0000	5,0000	5,0000	5,0000

Fuente: Aplicación de cuestionario

En el contexto de la Media, podemos indicar que la dimensión de evaluación por criterios de la rúbrica, tiene mayor tendencia promedio, en base al promedio de los estudiantes aplicados en la lista de Cotejo de Postest. Podríamos decir que la tendencia es a ubicarse en Bueno. El puntaje máximo en los cuatro criterios fue de 5.0000 (excelente). Como se aprecia en la tabla 10 y GRÁFICA 10. El 75% de los estudiantes poseen puntajes iguales a 5.

Leyenda

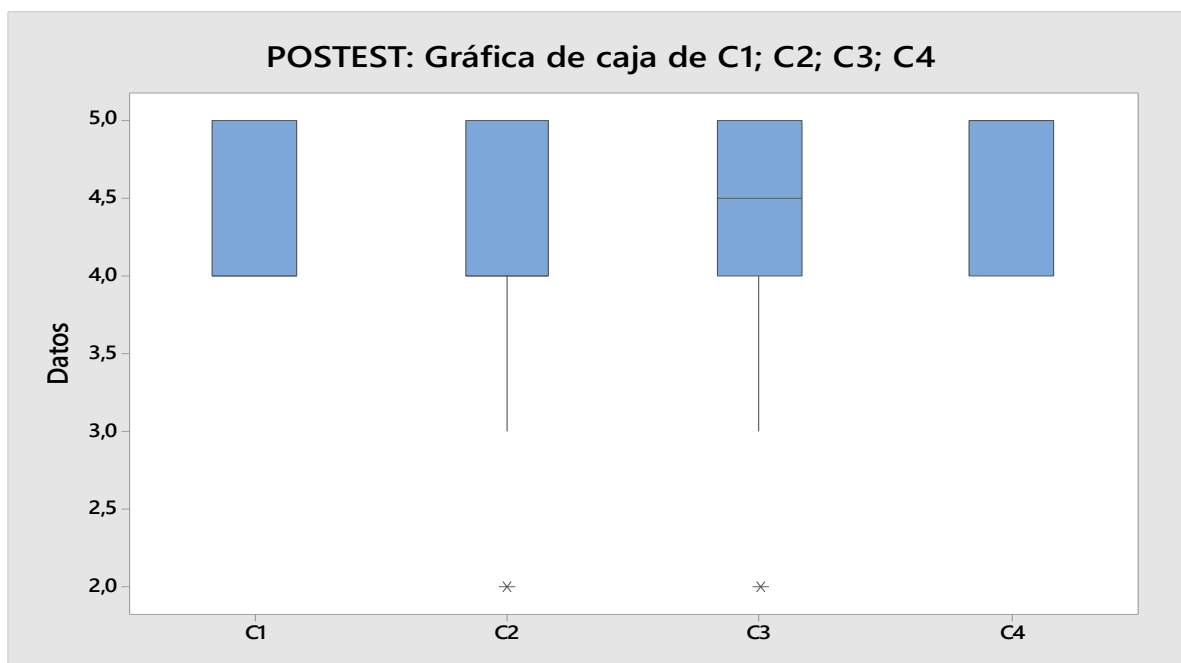
C1: Analiza el contenido de un texto para dar su opinión

C2: Sintetiza la información proporcionada por dos o más textos

C3: Utiliza la información contenida en uno o más textos para desarrollar argumentos

C4: Utiliza el software Hot Potatoes 6 en la creación de Lecturas

POSTEST GRÁFICA 10: DIMENSIÓN POR CRITERIO DE LA RÚBRICA



Podemos observar en la gráfica 10, que las cuatro variables o dimensiones presentan casi la misma distribución. Presentando las dimensiones C2 y C3 valores atípicos.

Tabla 11: POSTEST: Estadísticos descriptivos – Analiza el contenido de un texto para dar su opinión

Variable	N	Media	Desv.E st.	Mínimo	Q1	Mediana	Q3	Máximo
C1	30	4,4000	0,4983	4,0000	4,0000	4,0000	5,0000	5,0000

En la presente podemos observar que el puntaje medio fue de 4.4000 (bueno) con un valor máximo de 5.0000 y con una variabilidad de 0.4983 como se parecía en el gráfico N° 11

POSTEST GRÁFICA 11: DIMENSIÓN CRITERIO - Analiza el contenido de un texto para dar su opinión

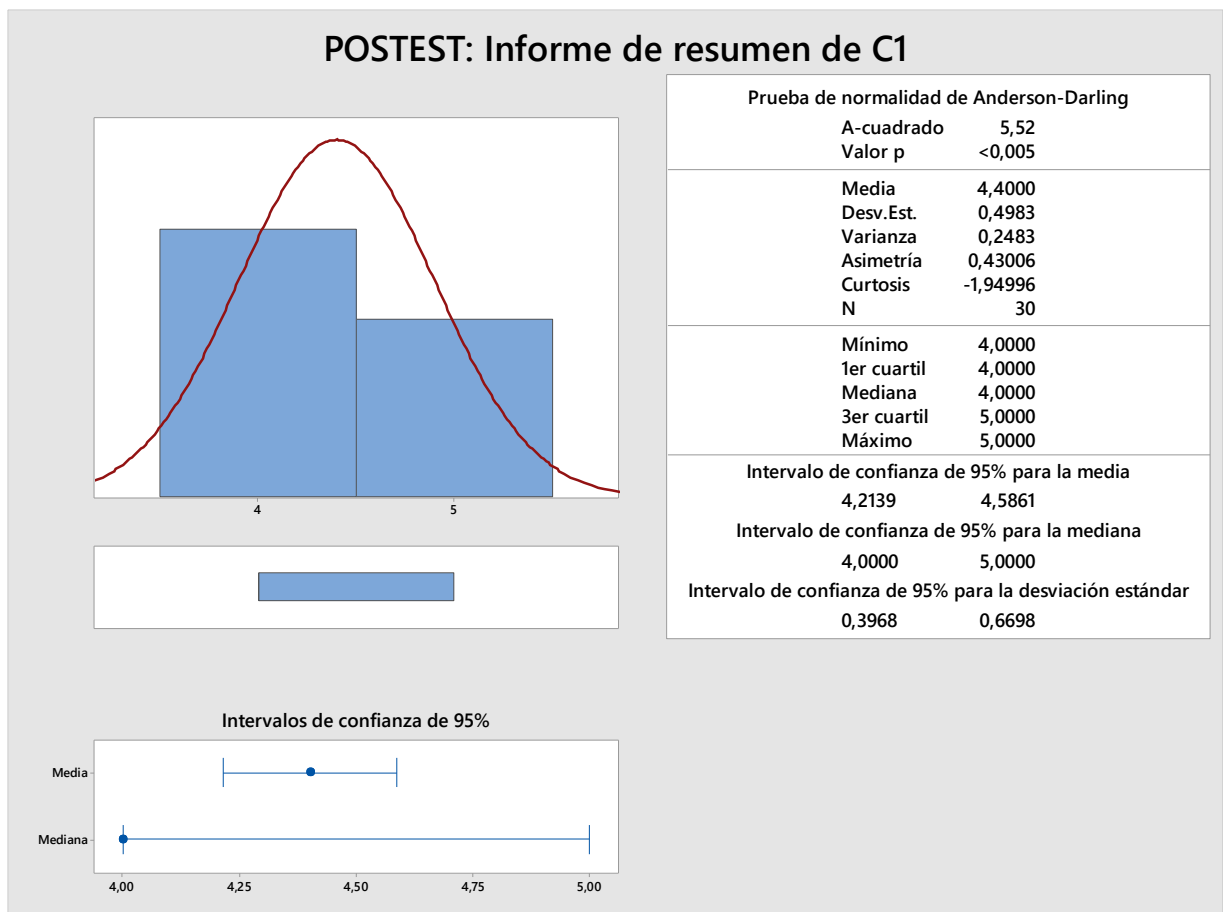


Tabla 12: POSTEST: Estadísticos descriptivos – Sintetiza la información proporcionada por dos o más textos

Variable	N	Media	Desv.Est.	Mínimo	Q1	Mediana	Q3	Máximo
C2	30	4,300	0,794	2,000	4,000	4,000	5,000	5,000

En la presente podemos observar que el puntaje medio fue de 4.300 (bueno) con un valor máximo de 5.000 y con una variabilidad de 0.794 como se parecía en el gráfico N° 12

POSTEST GRÁFICA 12: DIMENSIÓN CRITERIO - Sintetiza la información proporcionada por dos o más textos

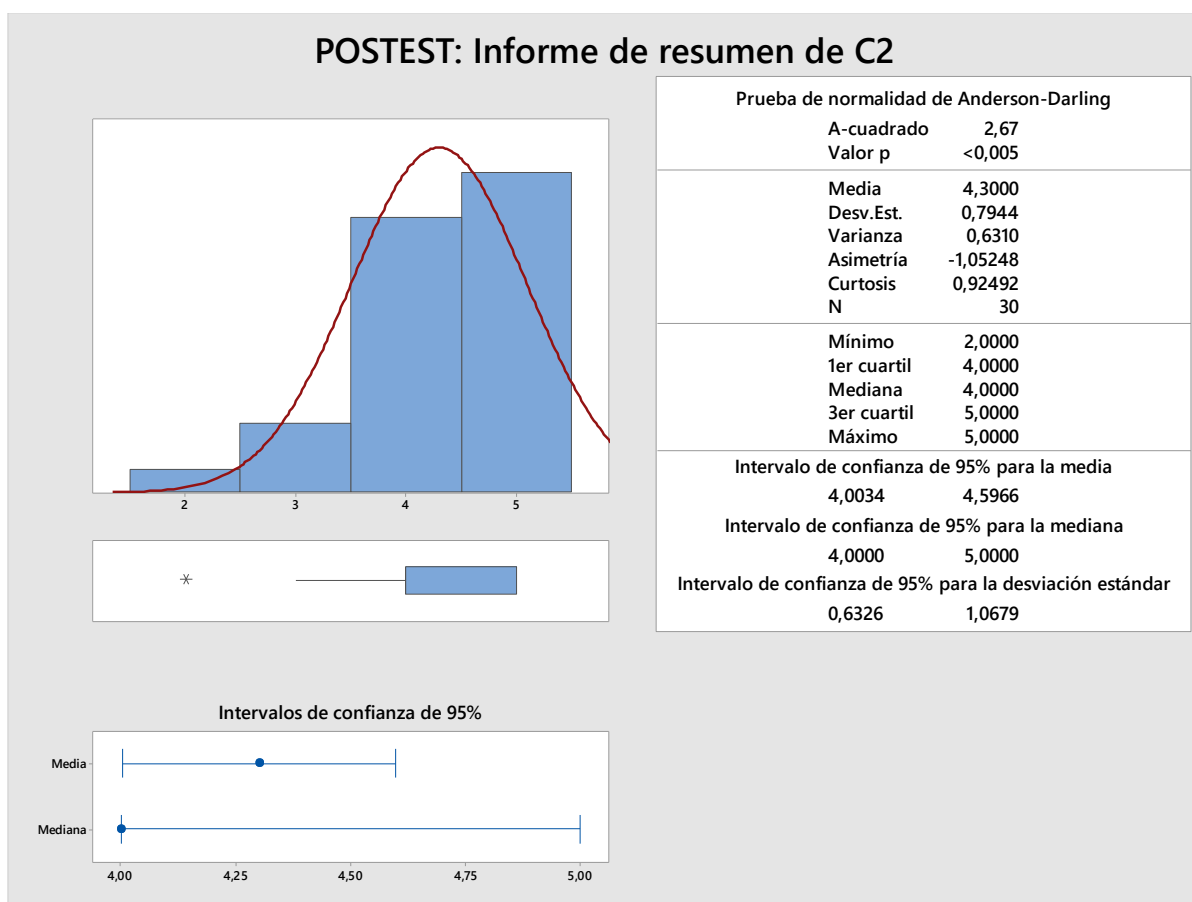


Tabla 13: POSTEST: Estadísticos descriptivos – Utiliza la información contenida en uno o más textos para desarrollar argumentos

Variable	N	Media	Desv. Est.	Mínimo	Q1	Mediana	Q3	Máximo
C3	30	4,400	0,724	2,000	4,000	4,500	5,000	5,000

En la presente podemos observar que el puntaje medio fue de 4.400 (bueno) con un valor máximo de 5.000 y con una variabilidad de 0.724 como se parecía en el gráfico N° 13

POSTEST GRÁFICA 13: DIMENSIÓN CRITERIO - Utiliza la información contenida en uno o más textos para desarrollar argumentos

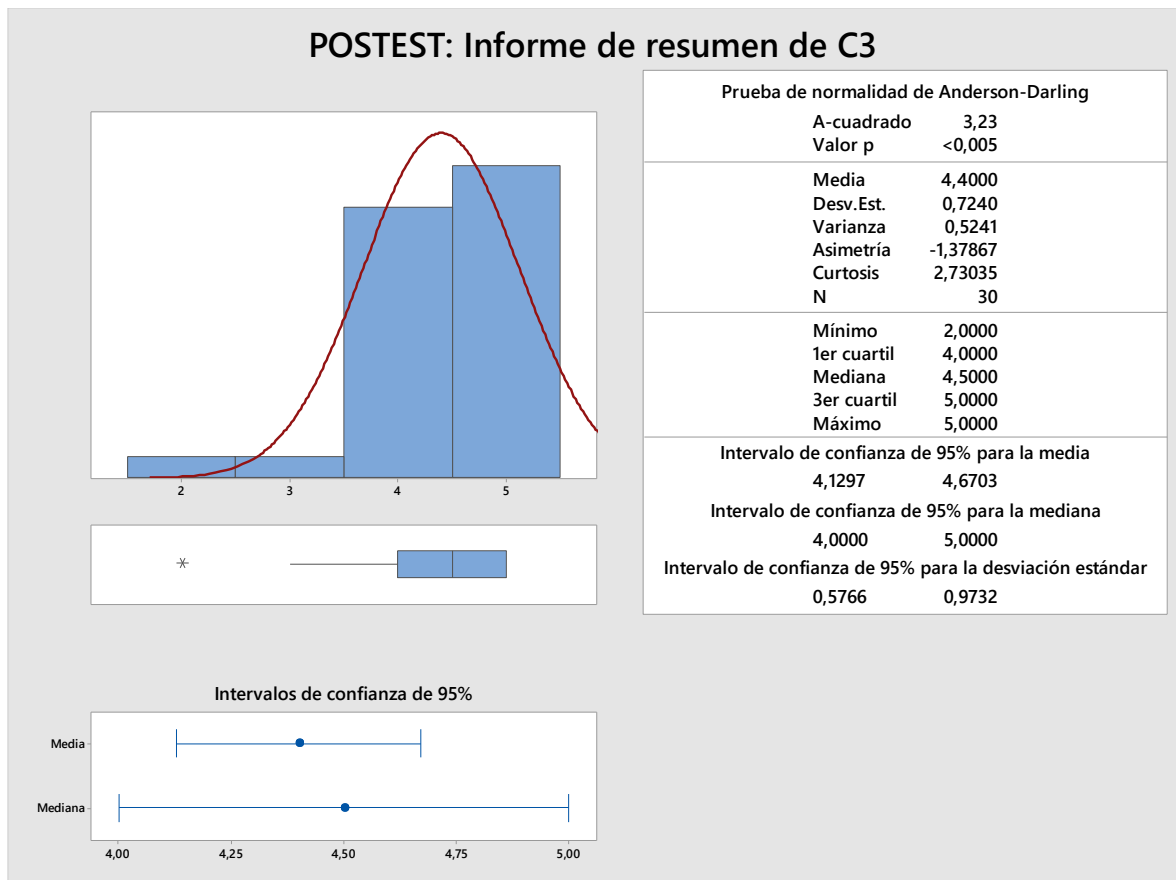


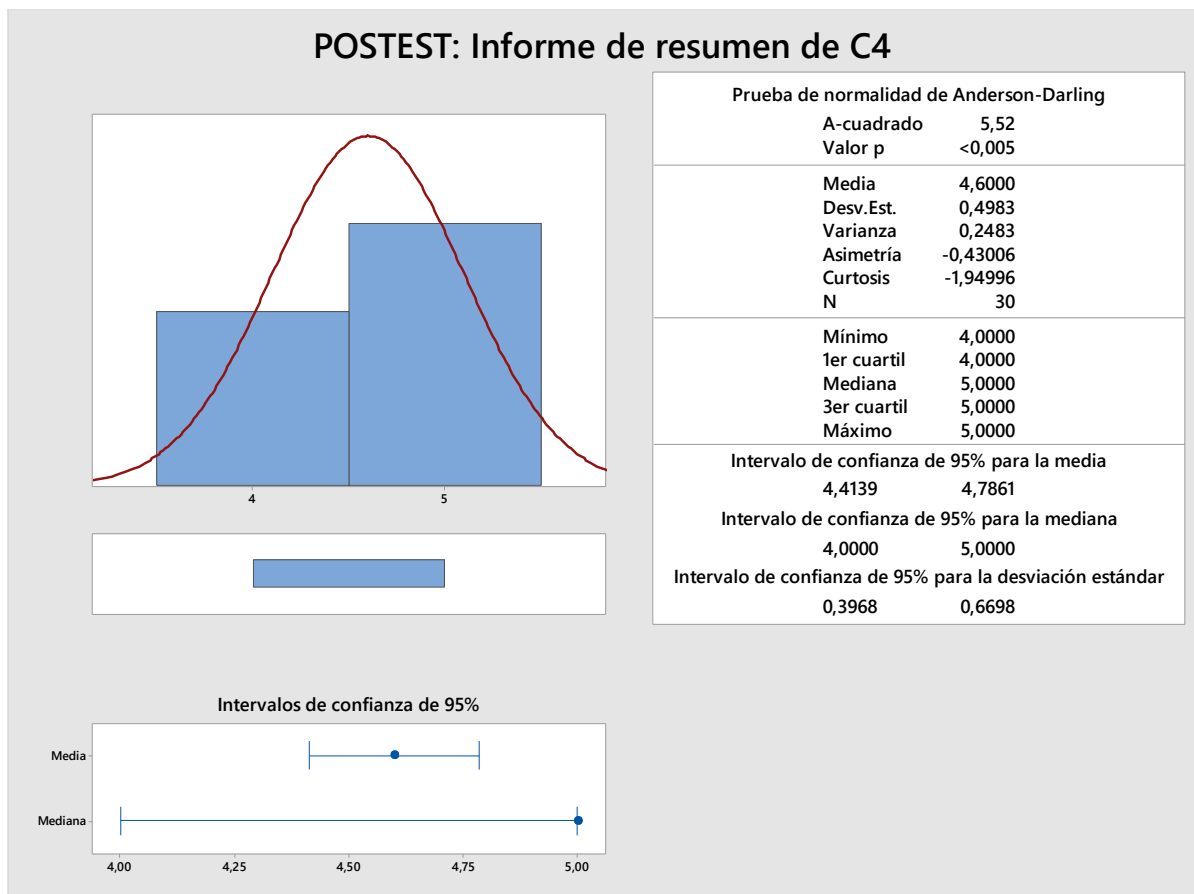
Tabla 14: POSTEST: Estadísticos descriptivos – Utiliza el software Hot Potatoes 6 en la creación de Lecturas

Variable	N	Media	Desv.Es	Mínimo	Q1	Mediana	Q3	Máximo
C4	30	4,6000	0,4983	4,0000	4,0000	5,0000	5,0000	5,0000

En la presente podemos observar que el puntaje medio fue de 4.6000 (bueno) con un valor máximo de 5.000 y con una variabilidad de 0.4983 como se parecía en el gráfico

Nº 14

POSTEST GRÁFICA 14: DIMENSIÓN CRITERIO - Utiliza el software Hot Potatoes 6 en la creación de Lecturas



5. Prueba de hipótesis

Al aplicar el cuestionario en la **Tabla 6: POSTEST: RESUMEN ESTADÍSTICO POR DIMENSIONES: NIVEL LITERAL, NIVEL INFERENCIAL, NIVEL CRÍTICO** de la Variable dependiente: “Comprensión Lectora”. En el contexto de la Media, podemos indicar que la dimensión Duración, tiene mayor tendencia promedio, en base al promedio de los estudiantes aplicados en la lista de Cotejo de Postest. Podríamos decir que la tendencia es a ubicarse en Bueno. El puntaje máximo en calidad y duración fue de 3.7500 (excelente). Como se aprecia en la tabla 6 y GRÁFICA 6. El 75% de los estudiantes poseen puntajes mayores a 3.5000

Al aplicar la Rúbrica para evaluar la Comprensión Lectora por Criterios en la Tabla 10: Posttest: Estadísticos descriptivos – por criterios de la rúbrica se puede observar en el contexto de la Media, podemos indicar que la dimensión Duración, tiene mayor tendencia promedio, en base al promedio de los estudiantes aplicados en la lista de Cotejo de Postest. Podríamos decir que la tendencia es a ubicarse en Bueno. El puntaje máximo en los cuatro criterios fue de 5.0000 (excelente). Como se aprecia en la tabla 10 y GRÁFICA 10. El 75% de los estudiantes poseen puntajes iguales a 5.

Es por ello que podemos afirmar que al utilizar la Aplicación del Software Educativo Hot Potatoes 6, influye significativamente en la mejora del aprendizaje del área de Comunicación en los estudiantes del Primer Grado de Educación Secundaria, de la red educativa Condebamba alto.

CAPÍTULO V

PROPUESTA DE MEJORA

El Plan de acción de mejora es consecuencia de la hipótesis de acción, en la cual se evidencian dos componentes alineados: la acción o detonante que provocará los cambios innovadores para la mejora de la práctica pedagógica del docente y la mejora del aprendizaje de los estudiantes (logros esperados).

Emplear diferentes softwares educativos libres como es la Aplicación del Software Educativo Hot Potatoes 6, lo que coadyuvara a la mejora de los aprendizajes, existe actualmente diferentes softwares que el Ministerio de educación provee en sus diferentes medios, ya sea de carácter físico o en sus aliados como las páginas web que maneja, ejemplo PerúEduca, podemos encontrar softwares libres, para que al emplearlos van a mejorar los estudiantes en su aprendizaje y mejor aún van a crear ideas innovadoras de como mejor aprender dentro de un proceso de enseñanza aprendizaje, lo que va a facilitar a que los demás docentes, se vean motivados por estos cambios o propuestas innovadoras y así mejorar no solo la calidad docente sino también la calidad educativa dentro del entorno social, al mismo tiempo influye significativamente en la mejora del aprendizaje en todas las áreas y así preparar a los estudiantes que estén a la vanguardia de las nuevas tecnologías e interactuar con la nueva alianza la tecnología digital, enfocados al sistema digital.

CONCLUSIONES

✓ Se concluye que la Aplicación del Software Educativo Hot Potatoes 6, muestra que al emplear el programa se logra un mejor aprendizaje en el área de Comunicación en los estudiantes del Primer Grado de Educación Secundaria, de la red educativa Condebamba alto - Cajabamba en el Año 2017.

✓ En la presente investigación se afirma que al utilizar la Aplicación del Software Educativo Hot Potatoes 6, influye significativamente en la mejora del aprendizaje del área de Comunicación en los estudiantes del Primer Grado de Educación Secundaria, de la red educativa Condebamba alto y que existe relación entre el objetivo general y específicos.

✓ La influencia del Software Hot Potatoes 6, está diseñado para trabajar en las diferentes salas de cómputo e instalarlos en las diferentes computadoras y/o laptops, por lo que se confirma en el presente estudio, ayuda al estudiante a incrementar su aprendizaje en el Área de Comunicación y de esta manera puedan interactuar los maestros y los(as) estudiantes, para lograr mejorar los aprendizajes de la Comprensión Lectora.

✓ Al aplicar el cuestionario en la prueba de Postest, nos muestra en los Resúmenes estadístico por dimensiones: Nivel Literal, Nivel Inferencia, Nivel Crítico de la Variable dependiente: “Comprensión Lectora”. En el contexto de la Media, podemos indicar que la dimensión Duración, tiene mayor tendencia promedio, en base al promedio de los estudiantes aplicados en la lista de Cotejo de Postest. Podríamos decir que la tendencia es a ubicarse en Bueno. El puntaje máximo en calidad y duración fue de 3.7500 (excelente), el 75% de los estudiantes poseen puntajes mayores a 3.5000

✓ Al aplicar la Rúbrica para evaluar la Comprensión Lectora por Criterios en la prueba de Postest: Estadísticos descriptivos – por criterios de la rúbrica se puede observar en el contexto de la Media, podemos indicar que la dimensión Duración, tiene mayor tendencia promedio, en base al promedio de los estudiantes aplicados en la lista de Cotejo de Postest. Podríamos decir que la tendencia es a ubicarse en Bueno. El puntaje máximo en los cuatro criterios de la Rúbrica fue de 5.0000 (excelente). El 75% de los estudiantes poseen puntajes iguales a 5.

RECOMENDACIONES Y/O SUGERENCIAS

✓ A los directores de las Instituciones Educativas de la red Condebamba Alto, que implementen sus centros de cómputo para que de esta forma sus estudiantes puedan interactuar con las nuevas tecnologías de la información y poder trabajar con diferentes Softwares lo que ayudara a los estudiantes a poder aprender mejor el proceso de enseñanza – aprendizaje.

✓ A los docentes de las diferentes áreas, que interactúen con las TICS ya que, al aprender el manejo de las tecnologías, van a ayudar a mejorar su proceso de enseñanza aprendizaje y lograr los desempeños planteados por los maestros.

✓ Interactuar con los softwares educativos que propone el MINEDU, usar y emplear los software libres que son fáciles de emplear en las diferentes áreas de las diferentes modalidades en el ámbito educativo.

LISTA DE REFERENCIAS

Guerrero, I. (2009) “Estudio descriptivo: utilización del programa Enciclomedia y sus efectos en la comprensión lectora en estudiantes de 6° grado de primaria en el municipio de Guadalajara Jalisco México”.

https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=2&ved=2ahUKEwjn6pPx3KvmAhULFrkGHfV0AnUQFjABegQIBhAC&url=http%3A%2F%2Fwww.thesis.uchile.cl%2Ftesis%2Fuchile%2F2009%2Fcs-guerrero_i%2FpdfAmont%2Fcs-guerrero_i.pdf&usg=AOvVaw3ELFhKk7vNwkf4G_28-618

Krauss, F. (2010) “Reingeniería de un Software para Reconocimiento de Imágenes”

https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=3&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwiIhIm23avmAhXkILkGHfhfDaQOFjACegQIAhAC&url=https%3A%2F%2Fpdfs.semanticscholar.org%2F99c8%2Fb4f0e41196bd9139fd0e8cc9e33a31cef905.pdf&usg=AOvVaw2PiEUb_PkzhPxjAOH-SDJg

Gutiérrez, G. (2009) “Uso de las computadoras portátiles XO en el desarrollo de los componentes del área de Comunicación Integral en los alumnos del sexto grado de la I.E. N° 30115 del centro poblado Chucupata en Junín”.

<https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwj-na3I3avmAhXRIBkGHT4fCtoQFjAAegQIAhAB&url=http%3A%2F%2Ftesis.pucp.edu.pe%2Frepositorio%2Fhandle%2F20.500.12404%2F394&usg=AOvVaw3VFNoIhIhxJ9NXO50c3L7X>

Toro, O. (2015) “Aplicación de un programa de estrategias de aprendizaje para mejorar la comprensión lectora, en el área de Comunicación, en los estudiantes del primer grado de educación secundaria de la institución educativa “Jaén de Bracamoros”, 2014”

Díaz, S. (2015), “Influencia del Programa Excel 15.0 como herramienta pedagógica en el aprendizaje en el área de Matemática de los alumnos del primer grado de la I.E. San Santiago, distrito de Huasmín – Celendín”.

<https://modeducativos.wordpress.com/teoria/>

<https://www.google.com.pe/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=0ahUKEwjHoIy9g53VAhUTxCYKHZwnBMMQFgghMAA&url=http%3A%2F%2Fwww2.educarchile.cl%2FUserFiles%2FP0001%2FFile%2FTeor%25C3%25ADas%2520aprendizaje-cuadros%2520comparativos.pdf&usg=AFQjCNGHdaJDqr4PG63bkTxwrY4X76YveQ>

<https://www.google.com.pe/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=2&cad=rja&uact=8&ved=0ahUKEwjHoIy9g53VAhUTxCYKHZwnBMMQFggmMAE&url=http%3A%2F%2Fwww.galileo.edu%2Ffaced%2Ffiles%2F2011%2F05%2F3.-Teorias-del-Aprendizaje.pdf&usg=AFQjCNHmiQFBa0iFPYb8-olTShyMhzHI4g>

<https://www.google.com.pe/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=3&cad=rja&uact=8&ved=0ahUKEwjHoIy9g53VAhUTxCYKHZwnBMMQFggsMAI&url=https%3A%2F%2Fcoscomantauni.files.wordpress.com%2F2011%2F09>

%2Fteorias-del-

aprendizaje.pdf&usg=AFQjCNGxpwASkueFTnlCRFpelJMHqPX99w

APÉNDICES/ANEXOS

MATRIZ DE CONSISTENCIA

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTOS	METODOLOGÍA
¿Cuál es la influencia de la Aplicación del Software Educativo Hot Potatoes 6, en la mejora del aprendizaje del área de Comunicación en los estudiantes del Primer Grado de Educación Secundaria, de la red educativa Condebamba alto - Cajabamba en el Año 2017?	Determinar la influencia de la Aplicación del Software Educativo Hot Potatoes 6, en la mejora del aprendizaje del área de Comunicación en los estudiantes del Primer Grado de Educación Secundaria, de la red educativa Condebamba alto – 2017. Determinar la influencia de la Aplicación del Software Educativo Hot Potatoes 6, en la mejora del aprendizaje del área de Comunicación en los estudiantes del Primer Grado de Educación Secundaria, de la red educativa Condebamba alto – 2017.	La Aplicación del Software Educativo Hot Potatoes 6, influye significativamente en la mejora del aprendizaje del área de Comunicación en los estudiantes del Primer Grado de Educación Secundaria, de la red educativa Condebamba alto - 2017.	Variable independiente: “Software Educativo Hot Potatoes 6”	Desarrollo.	Reconoce la condición de los elementos del desarrollo del programa.	Lista de Cotejo	
				Nivel	Indica el grado del nivel.		
				Calidad	Define la calidad del programa.		
				Duración	Opina sobre el tiempo de duración.		

PROBLEMAS ESPECÍFICOS	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Identificar el nivel de logro del aprendizaje del Área de Comunicación, de los Estudiantes del Primer Grado de Educación Secundaria de la Red Condebamba Alto - Cajabamba en el Año 2017. ✓ Aplicar el Software Hot Potatoes 6; para mejorar el aprendizaje en el área de Comunicación de los Estudiantes del Primer Grado de Educación Secundaria de la Red Condebamba Alto - Cajabamba en el Año 2017. ✓ Evaluar el nivel de aprendizaje del Área de Comunicación después de la Aplicación del Software Educativo Hot Potatoes 6, en los estudiantes del Primer Grado de Educación Secundaria, de la red educativa Condebamba alto - 2017. 		Variable dependiente: Comprensión Lectora	Literal	Localiza información que está escrita en el texto.	Lista de Cotejo Rúbrica	
				Inferencial	Deduce personajes a partir de ilustraciones, título, texto o experiencias previas		
				Crítico	Opina acerca del texto, según sus experiencias previas.		