

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL
CUSCO**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS DE LA
COMUNICACIÓN**

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN SECUNDARIA



**APLICACIÓN DE SOFTWARE EDUCATIVOS ORIENTADOS A LA CREACIÓN
DE ORGANIZADORES VISUALES COMO TÉCNICA DIDÁCTICA PARA
FACILITAR LA COMPRESIÓN LECTORA DE TEXTOS NARRATIVOS EN EL
ÁREA DE COMUNICACIÓN EN LOS ESTUDIANTES DE CUARTO GRADO DE
EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA FORTUNATO
L. HERRERA. CUSCO-2018**

TESIS PRESENTADA POR LAS:

- Bach. AMANCA VILCA, Sandra Alicenia.
- Bach. HALLASI HUARANCCA, Dennis
Nancy.

Para optar al Título Profesional de Licenciada
en Educación Secundaria: Especialidad Lengua
y Literatura

ASESOR: DR. HUGO ASUNCIÓN,
ALTAMIRANO VEGA.

**CUSCO – PERÚ
2020**

DEDICATORIAS

A DIOS

Por haberme concedido llegar hasta este punto y dado salud para lograr mis objetivos, además de su infinita bondad y amor.

A MIS PADRES: AMBROSIO Y CARMEN

Gracias por haberme educado y apoyado, por sus consejos, por el amor que siempre me han brindado, por inculcar ese sabio don de la responsabilidad. A quienes les debo todo en la vida, les agradezco el cariño, la comprensión, la paciencia y el apoyo que me brindaron para culminar mi carrera profesional.

A MIS HERMANAS: HELEN Y ZEIDA

Gracias por estar siempre a mi lado, por apoyarme en los buenos y malos momentos.

PARA NUESTRO ASESOR: DR. HUGO ASUNCIÓN ALTAMIRANO VEGA

Quien, con sus conocimientos profundos, sus sabias enseñanzas y su sabia experiencia nos brindó las pautas necesarias para concluir con la elaboración de nuestro proyecto.

SANDRA ALICENIA

A DIOS

A Dios, quien es mi esperanza en cada segundo de mi vida.

A MI PADRE FLORENTINO

A mi padre Florentino que, con su esfuerzo inagotable me ha apoyado incansablemente en momentos de desánimo, es el mi inspiración y motivación.

A MI MADRE VICENTINA JUSTINA

A mi mamita quien desde el cielo nos cuida.

A MI HERMANA INGRID

A mi súper hermana quien es mi mejor amiga y en todo tiempo me ha apoyado.

A RONAL

El amor de mi vida, quien cada día me alegra la existencia.

DENNIS NANCY

AGRADECIMIENTO

Con el afecto y amor merecido queremos agradecer a las múltiples colaboraciones y sugerencias recibidas para el desarrollo del presente trabajo de investigación.

En primer lugar, queremos agradecer a nuestro maestro y asesor Dr. Hugo Asunción Altamirano Vega, por el apoyo incondicional que nos brindó y por el valioso tiempo dedicado para poder superar algunas dificultades que se tuvieron en el desarrollo de nuestra investigación; además queremos agradecer a los señores docentes de la Facultad de Educación por sus enseñanzas impartidas durante todo nuestro proceso formativo y a todos los docentes de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato L. Herrera de Cusco, por todo su apoyo, sugerencias y todas las facilidades brindadas para el desarrollo de nuestra investigación.

Asimismo, agradecer a los estudiantes del cuarto grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa Fortunato L. Herrera. Por su valiosa colaboración, para lograr nuestros objetivos planteados.

LAS BACHILLERES

PRESENTACIÓN

Señor Decano de la Facultad de Educación y Ciencias de la Comunicación, miembros del jurado y señores docentes de la Escuela Profesional de Educación. En cumplimiento del Reglamento de Grados y Títulos de la Escuela profesional de Educación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, para optar al Título Profesional de Licenciado en educación, ponemos a vuestra disposición el trabajo de investigación intitulada: **APLICACIÓN DE SOFTWARE EDUCATIVOS ORIENTADOS A LA CREACIÓN DE ORGANIZADORES VISUALES COMO TÉCNICA DIDÁCTICA PARA FACILITAR LA COMPRENSIÓN LECTORA DE TEXTOS NARRATIVOS EN EL ÁREA DE COMUNICACIÓN EN LOS ESTUDIANTES DE CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA FORTUNATO L. HERRERA. CUSCO-2018**": cuyo objetivo general es determinar la influencia de la aplicación de software educativos, previstos como técnica didáctica en la comprensión lectora de textos narrativos.

La motivación para la realización de esta investigación, surgió por las razones de que los estudiantes de cuarto grado de educación secundaria, en su mayoría no logran comprender de manera eficaz el texto que leen, debido a que no tienen desarrollada la capacidad de comprensión lectora la cual es básica para poder acceder a nuevos conocimientos. Asimismo, el acelerado avance de las tecnologías de la información demanda realizar cambios sistemáticos en las diferentes actividades de la vida cotidiana, situación ante la cual la educación no debe estar al margen. Por lo mismo, nos ha permitido proponer como una técnica o estrategia. El uso de software educativos orientados a la creación de organizadores visuales para facilitar la comprensión lectora de textos narrativos.

LAS BACHILLERES

INTRODUCCIÓN

La presente investigación tiene como tema la aplicación de software educativo orientado a la creación de organizadores visuales para facilitar la comprensión lectora de textos narrativos dándose ponderación a la formación integral del estudiante

El desarrollo de las tecnologías de la información y la comunicación han generado una serie de cambios: las formas de comunicación han evolucionado, el conocimiento se multiplica velozmente y estos cambios han provocado además profundas innovaciones en el ámbito educativo. Por su parte, el Ministerio de Educación ha implementado acciones para incorporar recursos informáticos a la práctica educativa. En esta perspectiva se plantea la investigación con el objetivo de determinar la influencia de la aplicación de software educativo orientado a la creación de organizadores visuales como recurso didáctico para facilitar la comprensión lectora de textos narrativos del área de Comunicación en los estudiantes de cuarto grado de educación secundaria de la Institución Educativa Fortunato L. Herrera. Cusco- 2018.

En este contexto se destaca que la lectura es el mecanismo más importante y más básico para transmitir conocimientos a otras personas. Dominar la destreza lectora es fundamental no solo en las diferentes etapas educativas, sino para el desenvolvimiento normalizado en la vida adulta.

Un apropiado proceso de comprensión lectora, es fundamental para que los estudiantes analicen y reproduzcan la información de los textos estudiados. Esto conlleva a utilizar estrategias de comprensión, la utilización de estrategias de aprendizaje para la comprensión lectora de un texto narrativo, como son las herramientas tecnológicas software educativos, las cuales se encuentra fundamento a partir de las ventajas de los mismos para el logro de aprendizajes y el desarrollo de habilidades que favorecen el aprender a pensar y aprender a aprender.

Diversas líneas de investigación de diferentes instituciones académica han trabajado con la variable comprensión lectora de alumnos y por ello el presente trabajo tiene la misma finalidad, ya que conociendo de manera específica la realidad de los educandos de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato L. Herrera , en esta investigación se propone conocer los niveles de logro en la comprensión lectora de textos narrativos , utilizando organizadores visuales como estrategia de organización de

información, integrando los recursos tecnológicos, buscando la mejora de su educación y que eleven su nivel de comprensión lectora.

El presente trabajo ha sido dividido en cuatro capítulos, que corresponden a cada una de las etapas de investigación que se realizó.

Capítulo I.-Se ocupa del planteamiento del problema de investigación que a su vez comprende: área de investigación, área geográfica de investigación, descripción del problema, planteamiento del objetivo general y objetivos específicos, estudio de variables, justificación y limitaciones.

Capítulo II.-Referido al marco teórico que comprende los antecedentes de la investigación, bases legales, marco teórico conceptual, marco teórico científico, planteamiento de hipótesis y definición de términos básicos.

Capítulo III.-Se ocupa de la metodología de la investigación: tipo de investigación, nivel de investigación, método, diseño, población, muestra, técnicas e instrumentos de recolección de información, técnicas de procesamiento y análisis de datos.

Capítulo IV.- Se desarrolla el análisis e interpretación de los resultados y datos, recogida por los instrumentos elaborados y validados, con su respectiva interpretación, para poder demostrar las hipótesis planteadas.

Se considera que la investigación desarrollada es relevante, porque se orienta a renovar la práctica pedagógica en el área de Comunicación. En instituciones de educación básica de nuestro medio y porque busca contribuir a actualizar las concepciones didácticas y los recursos que se usan para la enseñanza.

ÍNDICE

DEDICATORIAS	i
AGRADECIMIENTO	iii
PRESENTACIÓN.....	iv
INTRODUCCIÓN.....	v

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1.Descripción del problema de investigación.....	1
1.2. Área geográfica de investigación.....	3
1.3. Formulación del problema	3
1.3.1. Problema general.	3
1.3.2. Problemas específicos.....	3
1.4. Formulación de objetivos.....	4
1.4.1. Objetivo general.....	4
1.4.2. Objetivos específicos.	4
1.5. Justificación de la investigación	5
1.5.1. Justificación teórica.	5
1.5.2. Justificación pertinente.	5
1.5.3. Justificación pedagógica.	6
1.6. Limitaciones de la investigación.....	7

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO Y CONCEPTUAL DE LA INVESTIGACIÓN

2.1. Antecedentes de la investigación	8
2.2. Marco normativo legal.....	12
2.2.1. Constitución política del Perú.....	12
2.3. Marco teórico científico.....	14
2.3.1. Los paradigmas educativos y las TIC.....	14
2.4. Formación del profesorado en las TIC	15
2.5. Las TIC en el aula	16
2.6. Los ambientes virtuales de aprendizaje	17
2.7. Las teorías del aprendizaje y las TIC.....	18
2.9. Modelos de enseñanza	22
2.10. Software educativo	23

2.10.1. Características esenciales del software educativo.	24
2.10.2. Funciones del software educativo.	25
2.11. Plataforma Perú Educa.	28
2.12. Técnicas didácticas	29
2.13. Software para la creación de organizadores visuales.	30
2.13.1. Software Mindomo.	30
2.13.2. Software educativo Cmaptools.	30
2.13.3. Software educativo Freemind.	33
2.13.4. Software educativo Xmind.	33
2.14. Los organizadores visuales	34
2.14.1. Dimensiones de los organizadores visuales.	35
2.15. Comprensión lectora	39
2.15.1. Modelos de comprensión lectora.	40
2.15.2. Etapas del proceso lector.	40
2.15.3. Proceso didáctico para desarrollar la comprensión de textos.	41
2.15.4. Niveles de la comprensión lectora	41
2.16. La lectura	43
2.16.1. Procesos de la lectura.	43
2.16.2. Etapas de la lectura.	44
2.17. El texto	44
2.17.1. Características internas del texto.	45
2.17.2. Modalidades textuales.	45
2.17.3. Factores del texto.	46
2.17.4. Características del texto.	46
2.18. El texto narrativo	47
2.18.1. La estructura del texto narrativo.	48
2.18.2. Especies narrativas.	48
2.19. El intertexto.	49
2.20. Marco teórico conceptual.	50
2.21. Formulación de hipótesis	52
2.21.1. Hipótesis general.	52
2.21.2. Hipótesis específicas.	52
2.22. Variables	53

2.23. Matriz de operacionalización de variables.....	54
--	----

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1. Tipo de investigación.....	57
3.2. Nivel de investigación	58
3.3. Diseño de investigación	58
3.4. Población de estudio	59
3.5. Selección de la muestra.....	59
3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	60
3.7. Fiabilidad del instrumento aplicado	60

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LA INFORMACIÓN

4.1. Resultados de la diferencia de los estadísticos entre el pre test y post test.....	63
4.2. Resultados de los niveles de logro en la comprensión lectora en el pre y post test..	65
4.3. Resultados de los niveles de logro en la comprensión lectora en el pre test y post según los turnos.....	67
4.4. Resultados de los niveles de logro en la comprensión lectora nivel literal en el pre test y post test	69
4.5. Resultados de los niveles de logro en la comprensión lectora nivel literal en el pre test y post test por turnos	71
4.6. Resultados de los promedios generales de la comprensión lectora nivel inferencial en el pre test y post test.....	73
4.7. Resultados de los niveles de logro en la comprensión lectora nivel inferencial en el pre test y post test por turnos	75
4.8. Resultados de los niveles de logro en la comprensión lectora nivel crítico valorativo en el pre test y post test.....	77
4.9. Resultados de los niveles de logro en la comprensión lectora nivel crítico-valorativo en el pre test y post test por turnos.....	79
4.10. Prueba T de Student.....	80
4.10.1. Prueba de hipótesis general de comprensión lectora	80
4.10.2. Prueba de hipótesis específica comprensión lectora nivel literal	82
4.10.3 Prueba de hipótesis específica comprensión lectora nivel inferencial.....	84
4.10.4 Prueba de hipótesis específica comprensión lectora nivel crítico valorativo. .	86

CONCLUSIONES.....	119
SUGERENCIAS.....	121
BIBLIOGRAFÍA.....	122
ANEXOS.....	127

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Número de estudiantes que constituye la población de la Institución educativa Fortunato L. Herrera de Cusco-nivel secundario.....	59
Tabla 2. Número de estudiantes que constituyen la muestra de la Institución educativa Fortunato L. Herrera de Cusco-nivel secundario.....	59
Tabla 3. Técnicas e instrumentos de investigación	60
Tabla 4. Niveles de confiabilidad del instrumento de evaluación	60
Tabla 5. Estadísticas de fiabilidad con el alfa de Cronbach	61
Tabla 6. Resultados de la diferencia de los estadísticos entre el pre y post test.....	63
Tabla 7. Comparación de los promedios obtenidos en referencia al nivel de logro alcanzado en el pre y post test.	65
Tabla 8. Comparación de los promedios obtenidos en referencia al nivel de logro alcanzado en el pre y post test por turnos del nivel de comprensión lectora.....	67
Tabla 9. Comparación de los promedios obtenidos en referencia al nivel de logro en la comprensión lectora nivel literal pre y post test.....	69
Tabla 10. Comparación de los promedios obtenidos en referencia al nivel de logro en la comprensión lectora nivel literal pre y post test por turnos.....	71
Tabla 11. Comparación de los promedios obtenidos en referencia al nivel de logro en la comprensión lectora nivel inferencial pre y post test por turnos	73
Tabla 12. Comparación de los promedios obtenidos en referencia al nivel de logro en la comprensión lectora nivel inferencial pre y post test por turnos.....	75
Tabla 13. Comparación de los promedios obtenidos en referencia al nivel de logro en la comprensión lectora nivel crítico-valorativo pre y post test	77
Tabla 14. Comparación de los promedios obtenidos en referencia al nivel de logro en la comprensión lectora nivel crítico-valorativo pre y post test por turnos	79

Tabla 15. Estadísticas de muestras emparejadas para la comprensión lectora	80
Tabla 16. Prueba T de Student para comparar si existe diferencia en las medias de la comprensión lectora de la prueba pre test y post test del grupo experimental	81
Tabla 17. Estadísticas de muestras emparejadas	82
Tabla 18. Prueba T de Student para comparar si existe diferencia en las medias en el Nivel literal de la prueba pre test y post test del grupo experimental	82
Tabla 19. Estadísticas de muestras emparejadas nivel inferencial	84
Tabla 20. Prueba T de Student para comparar si existe diferencia en las medias en el nivel inferencial de la prueba pre test y post test del grupo experimental.....	84
Tabla 21. Estadísticas de muestras emparejadas nivel crítico valorativo	86
Tabla 22. Prueba T de Student para comparar si existe diferencia en las medias en el nivel crítico valorativo de la prueba pre y Post test del grupo experimental.....	86
Tabla 23. Considero que el software educativo orientado a la creación de organizadores visuales son herramientas elementales, dinámicas y fáciles de entender.	88
Tabla 24. He cambiado la posición actitudinal que tenía con respecto a la asignatura, a través del uso de las herramientas software educativo orientado a la creación de organizadores visuales.....	90
Tabla 25. Trabajar con software educativos orientados a la creación de organizadores visuales posibilita analizar, comprender y reflexionar sobre los temas desarrollados en textos narrativos durante las sesiones de clase.....	92
Tabla 26. Los software educativos me ayudan a desarrollar habilidades de pensamiento. Permitiéndome, procesar, organizar e identificar la información de mis textos narrativos, desarrollados durante las sesiones de clase.	94
Tabla 27. Con los software educativos logro comprender mejor lo que leo,localizando la información explícita e implícita del texto, así como las ideas principales, secundarias e idea central.	96

Tabla 28. Trabajar con software educativos facilitó crear organizadores visuales de manera dinámica, así como desarrollar los procesos cognitivos de análisis, síntesis, enjuiciamiento y creatividad.	98
Tabla 29. Los softwares educativos desarrollados durante las sesiones de clase me permiten deducir relaciones lógicas de causa-efecto, problemas, comparación y descripción entre las ideas de los textos desarrollados en las sesiones de clase.	100
Tabla 30. Considero adecuado utilizar software educativos orientados a la creación de organizadores visuales, ya que me beneficio en cuanto al desarrollo de nuevas ideas en el área de Comunicación	101
Tabla 31. Los software educativos orientados a la creación de organizadores visuales me permitieron jerarquizar y organizar mis ideas, lo que permitió mayor comprensión de los textos desarrollados durante las sesiones de clase.....	104
Tabla 32. Los software educativos orientados a la creación de organizadores visuales me permiten establecer relaciones entre las ideas de los textos narrativos, permitiendo emitir juicios críticos y valorativos.	106
Tabla 33. Los software educativos desarrollados en las sesiones de clase no son eficaces, tampoco interesantes. Puesto que no favorecen la comprensión de los textos narrativos que leo.	108
Tabla 34. Los docentes deberían emplear software educativos orientados a la creación de organizadores visuales para facilitar la comprensión de textos narrativos.....	110
Tabla 35. No aprendí lo suficiente con estas herramientas, preferiría que la docente siga enseñando de la manera tradicional.....	112
Tabla 36. Me siento capaz de desarrollar las diferentes actividades propuestas por la docente en clase.	114

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Comparación de los promedios obtenidos en referencia al nivel de logro alcanzado en el pre y post test.....	65
Figura 2. Comparación de los promedios obtenidos en referencia al nivel de logro alcanzado en el pre y post test por turnos del nivel de comprensión lectora.....	67
Figura 3. Comparación de los promedios obtenidos en referencia al nivel de logro en la comprensión lectora nivel literal pre y post test.....	69
Figura 4. Comparación de los promedios obtenidos en referencia al nivel de logro en la comprensión lectora nivel literal pre y post test por turnos.....	71
Figura 5. Comparación de los promedios obtenidos en referencia al nivel de logro en la comprensión lectora nivel inferencial pre y post test	73
Figura 6. Comparación de los promedios obtenidos en referencia al nivel de logro en la comprensión lectora nivel inferencial pre y post test por turnos.....	75
Figura 7. Comparación de los promedios obtenidos en referencia al nivel de logro en la comprensión lectora nivel crítico-valorativo pre y post test.....	77
Figura 8. Comparación de los promedios obtenidos en referencia al nivel de logro en la comprensión lectora nivel crítico-valorativo pre y post test por turnos.....	79
Figura 9. Considero que los software educativos orientados a la creación de organizadores visuales son herramientas elementales, dinámicas y fáciles de entender.	88
Figura 10. He cambiado la posición actitudinal que tenía con respecto a la asignatura, a través del uso de las herramientas software educativos orientados a la creación de organizadores visuales.....	90
Figura 11. Trabajar con software educativos orientados a la creación de organizadores visuales posibilita analizar y comprender sobre los temas desarrollados en textos narrativos durante las sesiones de clase.....	92

Figura 12. Los software educativos me ayudan a desarrollar habilidades de pensamiento permitiéndome, identificar, procesar y organizar la información de los textos narrativos, desarrollados durante las sesiones de clase.....	94
Figura 13. Con los software educativos logro comprender mejor lo que leo. Localizando la información, explícita e implícita del texto, así como las ideas principales, secundarias e idea central.	96
Figura 14. Trabajar con software educativos facilitó crear organizadores visuales de manera dinámica.	98
Figura 15. Los softwares educativos desarrollados durante las sesiones de clase me permiten deducir relaciones de causa-efecto, problemas, comparación y descripción entre las ideas de los textos desarrollados en las sesiones de clase.	100
Figura 16. Considero adecuado utilizar software educativos orientados a la creación de organizadores visuales, ya que me beneficio en cuanto al desarrollo de nuevas ideas en la asignatura.....	102
Figura 17. Los software educativos orientados a la creación de organizadores visuales me permitieron jerarquizar y organizar mis ideas, lo que permitió mayor comprensión de los textos desarrollados durante las sesiones de clase.....	104
Figura 18. Los software educativos orientados a la creación de organizadores visuales me permiten establecer relaciones entre las ideas de los textos narrativos, permitiendo emitir juicios críticos y valorativos.	106
Figura 19. Los software educativos desarrollados en las sesiones de clase no son eficaces, tampoco interesantes. Puesto que no favorecen la comprensión de los textos narrativos que leo.	108
Figura 20. Los docentes deberían emplear software educativos orientados a la creación de organizadores visuales para facilitar la comprensión de textos narrativos.....	110
Figura 21. No aprendí lo suficiente con estas herramientas preferiría que la docente siga enseñando de la manera tradicional.....	112

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Descripción del problema de investigación

El presente trabajo de investigación está encauzado al uso de Software Educativos orientados a la creación de organizadores visuales como técnica didáctica para facilitar la comprensión lectora de textos narrativos en el área de Comunicación, en el cuarto grado de educación secundaria de la Institución Educativa Fortunato L. Herrera. En consecuencia, en el área que está enmarcada la presente investigación es el tecnológico pedagógico.

Teniendo en cuenta que uno de los problemas más latentes relacionados con la educación en el Perú, es el relacionado con la comprensión lectora, realidad que, podemos apreciar a lo largo de varios años, en los resultados de las evaluaciones internacionales y nacionales que se han realizado, es necesario tomar medidas que procuren el desarrollo de las competencias y capacidades relacionadas con la comprensión de textos. Desde esta perspectiva tanto docentes como estudiantes vayan adquiriendo nuevos roles, innovando el trabajo en aula, motivando y suscitando interés, propiciando una mayor comprensión lectora en los estudiantes, así como la permanente capacitación del docente en sus prácticas pedagógicas.

La observación del proceso lector en los estudiantes del cuarto grado de Educación Secundaria, de la Institución Educativa Fortunato L. Herrera, nos permite apreciar la existencia de una problemática en relación a la comprensión de textos escritos. La cual se expresa en limitaciones en las diversas capacidades de comprensión lectora.

Estas limitaciones en el proceso de comprensión lectora en los estudiantes obedecen, como todo proceso lector, a una serie de factores. Así para que exista una cabal comprensión lectora intervienen factores de contexto, personales y los estratégicos. En los factores de contexto, están las características del texto, así como la organización y planificación de la actividad de lectura realizada por el propio estudiante; los factores personales, que son los condicionantes cognitivo lingüísticos del sujeto, es decir, las aptitudes intelectuales que posee cada estudiante (memoria, atención, razonamiento, percepción), así como el desarrollo de dichas capacidades a través de las actividades de

aprendizaje, las cuales son básicas en el proceso comprensivo lector; y los factores estratégicos, referidos a la utilización de estrategias para obtener información significativa de los textos que se lee.

Dentro de todos los factores la investigación destaca el factor estratégico, que sirve para obtener información significativa de los textos que se lee. El cual, a nuestra opinión, basadas en la observación del proceso lector que se realiza en el aula, bajo la orientación del docente, se muestran limitaciones en el uso de estrategias de adquisición y codificación y recuperación de la información.

La pobreza de las técnicas y estrategias que utilizan algunos estudiantes, bajo la orientación docente, determina que son lectores inexpertos con escaso acercamiento al contenido del texto. En base a todo esto surge la propuesta, para mejorar el desarrollo de las capacidades de comprensión lectora en los estudiantes del cuarto grado de la Institución Educativa Fortunato L. Herrera. Por consiguiente, los software educativos están inmersos en el campo de la tecnología, lo que significa dar nuevas perspectivas, dejando de lado la educación tradicional meramente expositiva y memorística.

Teniendo en cuenta que la sociedad peruana se enmarca dentro de un contexto mundial cada vez más competitivo, dentro del cual el avance de las tecnologías tiene implicancias diversas en varios sectores. El campo educativo constituye uno de los pilares del desarrollo social y económico de todo el país, tanto que se puede decir que, a más acceso a la educación en cuanto a la lectura, más democracia, calidad de vida y equidad. Por ello, es necesario contar con recursos y técnicas, que permitan desarrollar las competencias y capacidades de los estudiantes, considerando que la comprensión lectora es hoy una de las principales preocupaciones de los colegios que desean entregar una educación de calidad.

Esto implica guiar al estudiante para que desarrolle estrategias que le permitan alcanzar un aprendizaje mucho más significativo. La investigación pretende explicar el uso de software educativos, vinculados con la creación de los organizadores visuales y los niveles de comprensión lectora. Considerando que los recursos tecnológicos constituyen hoy herramientas muy útiles que sirven de apoyo en el proceso de enseñanza aprendizaje, y que los organizadores visuales son verdaderamente una estrategia muy importante para lograr que los estudiantes se hagan cargo de su aprendizaje.

1.2. Área geográfica de investigación

El trabajo de investigación se ejecutó en la Institución Educativa Mixta de Aplicación "Fortunato L. Herrera", ubicada en la Av. de la cultura N°721 del distrito de Wanchaq, provincia de Cusco y región de Cusco. La Institución Educativa de Aplicación se remonta a la fundación de la Escuela Profesional de Educación, creada en 1939 por ley N°10219; por resolución suprema N°977 el 2 de junio de 1949.

Límites:

Norte: con la corporación cervecera "Cusqueña"

Sur: con la Av. de la Cultura (paradero Huáscar)

Este: con el estadio universitario

Oeste: con la corporación cervecera "Cusqueña"

1.3. Formulación del problema

1.3.1. Problema general

¿De qué manera los software educativos orientados a la creación de organizadores visuales, previstos como técnica didáctica influyen en la comprensión lectora de textos narrativos, en el área de comunicación en el cuarto grado de educación secundaria de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato L. Herrera.Cusco.2018?

1.3.2. Problemas específicos

- ¿De qué manera los software educativos orientados a la creación de organizadores visuales, previstos como técnica didáctica influyen en la comprensión lectora de textos narrativos (nivel literal), en el área de comunicación en el cuarto grado de educación secundaria de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato L. Herrera. Cusco.2018.?
- ¿De qué manera los software educativos orientados a la creación de organizadores visuales, previstos como técnica didáctica influyen en la comprensión lectora de textos narrativos (nivel inferencial), en el área de comunicación en el cuarto grado

de educación secundaria de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato L. Herrera.Cusco.2018.?

- ¿De qué manera los software educativos orientados a la creación de organizadores visuales, previstos como técnica didáctica influyen en la comprensión lectora de textos narrativos (nivel crítico-valorativo), en el área de comunicación en el cuarto grado de educación secundaria de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato L. Herrera.Cusco.2018.?

1.4. Formulación de objetivos

1.4.1. Objetivo general

Determinar la influencia de la aplicación de software educativos orientados a la creación de organizadores visuales, previstos como técnica didáctica, en la comprensión lectora de textos narrativos, en el área de comunicación en el cuarto grado de educación secundaria de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato L. Herrera.Cusco-2018.

1.4.2. Objetivos específicos

- Establecer la influencia de la aplicación de software educativos orientados a la creación de organizadores visuales, previstos como técnica didáctica, en la comprensión lectora de textos narrativos (nivel literal), en el área de comunicación en el cuarto grado de educación secundaria de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato L. Herrera.Cusco.2018.
- Determinar la influencia de la aplicación de software educativos orientados a la creación de organizadores visuales, previstos como técnica didáctica, en la comprensión lectora de textos narrativos (nivel inferencial), en el área de comunicación en el cuarto grado de educación secundaria de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato L. Herrera.Cusco.2018.
- Verificar la influencia de la aplicación de software educativos orientados a la creación de organizadores visuales, previstos como técnica didáctica, en la comprensión lectora de textos narrativos (nivel crítico-valorativo), en el área de comunicación en el cuarto grado de educación secundaria de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato L. Herrera.Cusco.2018.

1.5. Justificación de la investigación

Teniendo en cuenta que el avance científico y tecnológico en las diversas ramas del conocimiento, ha centrado su exigencia en mejorar la calidad educativa de la población, requieren adoptarse los mecanismos más adecuados a fin de que los educandos posean las mejores herramientas para una mejor preparación; lo que en gran medida es responsabilidad de los educadores o formadores, quienes orientan su trabajo adoptando técnicas metodológicas con los nuevos enfoques, donde el estudiante, sea el centro de este proceso y el constructor de sus propias capacidades fundamentales como ser crítico, comprensivo, creativo, con actitud y valores favorables a una mayor sociabilidad, participación y cooperación.

Es preciso buscar un cambio mediante nuevas técnicas educativas que busquen superar las dificultades en el desarrollo de la comprensión de textos literarios narrativos, por ello, vemos por conveniente introducir nuevas herramientas que intenten mejorar las falencias de los estudiantes en este aspecto. Es así que se propone el uso de softwares educativos vinculados a la creación de organizadores visuales como una estrategia educativa con el propósito de mejorar las capacidades de la comprensión de los textos narrativos, por este motivo la presente investigación se justifica por las siguientes razones:

1.5.1. Justificación teórica

Por otra parte, el conocimiento que se logró construir en base a esta investigación, nos permite conocer de manera objetiva la situación real de los procesos cognitivos de los estudiantes en la relación al conocimiento de software educativos y la comprensión lectora para desde esta perspectiva abordar con mayor eficacia los procesos pedagógicos. Por otro lado, se puede propiciar inquietudes para abrir otras líneas de investigación relacionado a otras variables.

1.5.2. Justificación pertinente

Este estudio servirá como base para conocer cuál es el impacto existente entre la aplicación de software educativos para la creación de organizadores visuales y la comprensión lectora de los estudiantes, para de esa forma plantear alternativas de

solución para hacer de los procesos pedagógicos más pertinentes y adecuados a la realidad educativa de los estudiantes, dentro del Marco de Proyecto Educativo Institucional y el Proyecto Curricular de la Institución Educativa Fortunato L. Herrera. Esta investigación servirá como plataforma a otros estudios relacionados con el mismo tema y que en conjunto mostraran a la comunidad educativa y social el interés de los profesionales de la educación por mejorar las estrategias de aprendizaje de los estudiantes.

1.5.3. Justificación pedagógica

La presente investigación es de suma importancia dentro de los procesos pedagógicos ya que requerimos que los estudiantes tengan conocimiento y puedan desarrollar de manera exitosa sus capacidades. Las investigaciones muestran que las actitudes favorables hacia la lectura de los estudiantes en nuestro país son mínimos, debido a entre otras razones a la incomprensión de lo que lee. Teniendo en cuenta que la lectura es el método por excelencia para el aprendizaje y la única clave para entrar en el conocimiento y la tecnología, imprescindible para el desarrollo de nuestros pueblos. La sociedad del conocimiento, en el que ya se vive, requiere de personas con actitudes de auto educación pues los conocimientos adquiridos deberán ser renovados constantemente, constituyéndose la lectura en una herramienta indispensable para que sea posible la capacitación y actualización continua, solucionando el problema de comprensión de la lectura a su vez, solucionar gran parte de los problemas que se presentan en el trabajo docente en el aula.

1.6. Limitaciones de la investigación

En el transcurso del desarrollo del trabajo de investigación se presentaron las siguientes limitaciones:

Primera. – La demasiada burocracia de la universidad es otro factor que limita la fluidez de la investigación, porque los trámites administrativos demoran en ser resueltos.

Segunda. - El trabajo de investigación se desarrolló en la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato L. Herrera, por lo cual los resultados que se obtuvieron, no pueden ser necesariamente los mismos que en otras instituciones educativas ya que cada institución educativa se desarrolla bajo un clima institucional diferente y una estructura propia.

Tercera. - El estudio se desarrolló en un solo área curricular (Comunicación), por lo tanto, las conclusiones a las que se llegaron no se pueden generalizar a otras áreas, dada su diferente naturaleza.

Cuarta. - No se pudo controlar rigurosamente la posible influencia de las variables extrañas tales como los tipos de inteligencia, los conocimientos previos, el manejo de herramientas informáticas, entre otros.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO Y CONCEPTUAL DE LA INVESTIGACIÓN

2.1. Antecedentes de la investigación

En la revisión de tesis se establece que existen trabajos relacionados con el tema de investigación, diferenciándose en la población y el enfoque que se dan en las variables por lo que es pertinente considerar como antecedente del presente trabajo.

- a) Víctor Antonio Herrera Pérez (2017) “Aplicación del programa freemind para mejorar la comprensión de textos escritos en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa secundaria “Cristo Rey”, provincia Cutervo-2016, desarrollo una investigación de tipo cuantitativo, con diseño pre experimental, en una población constituida por 102 estudiantes matriculados en el primer grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa “Cristo Rey”, con el instrumento de recolección de datos pre test y post test, llegando a la siguiente conclusiones:
- **Primera.-** El diagnóstico realizado mediante la aplicación del pre test al grupo experimental, muestra que el nivel de desarrollo de la comprensión de textos escritos de los estudiantes del 1° grado de la Institución Educativa Secundaria “Cristo Rey”, se encontraban en mayor porcentaje en inicio y proceso, lo que significa que éstos tienen dificultades para comprender adecuadamente un texto.
 - **Segunda.-** El proceso de investigación aporta como resultado la propuesta basada en el programa Freemind, que ha contribuido al mejorar la comprensión de textos escritos en los estudiantes del 1er grado de la Institución Educativa Secundaria “Cristo Rey”.
 - **Tercera.-** Los resultados de la aplicación del post test al grupo experimental revelan que el mayor porcentaje de estudiantes lograron los niveles más altos de calificación, logrado y destacado, lo que significa que el Programa Freemind ha contribuido a mejorar el nivel de Comprensión de textos escritos en los estudiantes participantes de la investigación.

En base a las conclusiones a las que se arribaron en el trabajo de investigación se puede rescatar que la influencia del recurso software Freemind sobre la comprensión lectora de textos resultaron efectivas ya que, más estudiantes lograron asimilar nuevos conocimientos

mediante su aplicación lo que hace del recurso tecnológico una estrategia bastante útil en el desarrollo de los aprendizajes.

- b) Marilin Estani Córdova Flórez (2015) "Organizadores visuales y niveles de comprensión lectora de los alumnos de secundaria de la I.E. República Federal de Alemania Puente Piedra" desarrollo una investigación de tipo cualitativo, con diseño experimental, en una población constituida por 351 alumnos del primer al quinto grado del Nivel Secundaria de la Institución Educativa N° 2064, utilizo la técnica de la observación y de la encuesta, obteniendo a las siguientes conclusiones:
- **Primera:** Existe correlación alta y directa entre las variables organizadores visuales y la comprensión lectora (0.911). Por lo tanto, a mayor uso de los organizadores visuales mayor será el nivel de comprensión lectora en los alumnos del Primero al Quinto Grado del Nivel Secundaria de la Institución Educativa N° 2064 "República Federal de Alemania" Distrito Puente Piedra UGEL 04 Provincia y Región Lima 2012.
 - **Segunda:** Existe correlación alta y directa entre la variable organizadores visuales y los niveles de comprensión literal (0.80). Por lo tanto, a mayor uso de los organizadores visuales mayor será el nivel literal en los alumnos del Primero al Quinto Grado del Nivel Secundaria de la Institución Educativa N° 2064 "República Federal de Alemania" Distrito Puente Piedra UGEL 04 Provincia y Región Lima 2012.
 - **Tercera:** Existe correlación moderada y directa entre la variable organizadores visuales y los niveles de comprensión inferencial (0.62). Por lo tanto, mayor uso de los organizadores visuales mayor será el nivel inferencial en los alumnos del Primero al Quinto Grado del Nivel Secundaria de la Institución Educativa N° 2064 "República Federal de Alemania" Distrito Puente Piedra UGEL 04 Provincia y Región Lima 2012"

En referencia a las conclusiones a las que se llegaron en el trabajo de investigación podemos darnos cuenta de que la aplicación de los organizadores visuales como estrategia para favorecer la comprensión lectora de los estudiantes resulta efectiva y contribuyen en gran medida al desarrollo de los procesos cognitivos de la comprensión de textos, lo que representa un factor positivo si lo que buscamos es el logro de las competencias y capacidades de los estudiantes dentro de nuestra labor pedagógica.

- c) Maribel Angélica Valdivia Díaz (2017) “Aplicación del programa Cmaptools en el aprendizaje de las Competencias del Área de Ciencia Tecnología y Ambiente en los estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Perú Kawachil” desarrollo una investigación de tipo aplicado, con el diseño experimental en la que la población estuvo constituida por los estudiantes del tercer grado de Educación secundaria de la Institución Educativa Perú Kawachi, con la técnica encuesta, llegando a la siguiente conclusiones:
- **Primera:** La aplicación del programa Cmaptools, influye positivamente en el aprendizaje de las competencias, del área de Ciencia Tecnología y Ambiente en los estudiantes del grupo experimental de 3er grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa Perú Kawachil, 2016, al existir diferencias significativas entre el grupo control y experimental en el postest después de haber aplicado el programa cmaptools, con un nivel de significancia $p = 0,000$ menor que $\alpha=0,05$ ($p < \alpha$) y $Z = -5,423$ menor que $-1,96$ (punto crítico). Esto se puede verificar en la mejora de sus aprendizajes, al comprender los temas tratados, obteniendo mejores calificaciones, ya que la totalidad de los estudiantes se ubicó en el nivel alto-
 - **Segunda:** La aplicación del programa Cmaptools influye positivamente en la dimensión de explica el mundo físico, basado en conocimientos científicos, del área de Ciencia Tecnología y Ambiente en los estudiantes del grupo experimental de 3er grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa Perú Kawachil, al existir diferencias significativas entre el grupo control y experimental, en el postest después de haber aplicado el programa cmaptools, con un nivel de significancia $p= 0,000$ menor que $\alpha=0,05$ ($p < \alpha$) y $Z = -4,792$ menor que $-1,96$ (punto crítico).
 - **Tercera:** La aplicación del programa Cmaptools influye positivamente en la dimensión de indaga mediante métodos científicos, del área de Ciencia Tecnología y Ambiente en los estudiantes del grupo experimental de 3er grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa Perú Kawachil, al existir diferencias significativas entre el grupo control y experimental, en el postest después de haber aplicado el programa cmaptools, con un nivel de significancia $p = 0,000$ menor que $\alpha=0,05$ ($p < \alpha$) y $Z = -4,238$ menor que $-1,96$ (punto crítico).

Las conclusiones a las que se llegaron en el trabajo de investigación resultan interesantes, pues, nos demuestra que el programa Cmaptools ejerce una incidencia bastante significativa en el aprendizaje de las competencias del área de ciencia tecnología y ambiente, sustentando que el programa ha logrado que los estudiantes del grupo experimental obtengan mejores resultados. En consecuencia, la aplicación de este trabajo resulta muy importante para nuestra investigación.

- d) Herman Gabriel Criollo Capelo (2017) “El uso de las TIC como factor de generación de Aprendizajes Significativos de la Historia y las Ciencias Sociales, con estudiantes del segundo año en la Unidad Educativa "Eloy Alfaro” de Santo Domingo Quito” desarrollo una investigación de tipo descriptivo, con diseño cualitativo en la que la población fue el segundo año de secundaria, de la unidad educativa, Santo Domingo, utilizando la técnica de la encuesta, llegando a las siguientes conclusiones:
- **Primera.** - La importancia de las nuevas tecnologías es un hecho incuestionable, su adelanto es vertiginoso, que se deja sentir en todos los campos del desarrollo social; la encuesta arroja que un 63 % no se preparó académicamente, su aprendizaje fue por autopoiesis, lo que aprendió ha sido resultado de practicar continuamente el término de una repetición circular.
 - **Segunda.**- En cuanto a la tecnología que el establecimiento dispone, es de dos laboratorios con conexión a Internet, cada uno con un aforo para cuarenta alumnos, pizarra digital, un aula taller exclusiva de Ciencias Sociales, con enlace a la web, los docentes del área respectiva, poseen los suficientes Video Beam, al igual que los ordenadores con acceso a ciberespacio vía Wifi, o por medio de modem portátil; esto da como resultado que en la encuesta el 51 % de los encuestados manifieste que, las TIC del colegio es sustancial, los que respondieron poco significativa con 44 % es muy posible que, desconocían las posibilidades sobre los escenarios virtuales que posee la institución, peor aún el 5 % que manifiesta que no hay equipamiento de nuevas tecnologías, que no es la realidad de la Unidad Educativa.
 - **Tercera.** - Los procesos de enseñanza son complejos por la multiplicidad de causas que se articulan en un solo producto de aprendizaje, entre estos están la parte cognitiva y la emocional, el docente siempre debe generar una buena preparación académica y energía positiva en optimizar la adquisición del conocimiento con el uso

de la tecnología. Ante esta situación, la encuesta arroja que el 78 % del alumnado, está deseoso de que la ilustración de Historia y Ciencias Sociales sea con las nuevas tecnologías; la observación en una pantalla de lo que se va a aprender, tiene mucho éxito, atrae mucha atención a los estudiantes, por lo que el usar métodos digitales es un aspecto clave para ilustrarse, desde luego mediante una planificación previa, como objetivo que persigue la incorporación de las TIC.

Las conclusiones a las que se llegaron en el trabajo de investigación uso de los tics como factor de generación de aprendizajes significativos de la historia y las ciencias sociales nos muestra la importancia y utilidad del uso de tics como recurso metodológico en el desarrollo de las competencias para el logro de aprendizajes y que el hacer uso de estos medios ha logrado múltiples beneficios. Por lo tanto, la aplicación de este trabajo de investigación resulta importante para nuestra investigación ya que se encuentra estrechamente vinculado al uso de tics como técnicas y métodos que contribuyen al proceso de enseñanza aprendizaje.

2.2. Marco normativo legal

2.2.1. Constitución política del Perú

El trabajo de investigación se fundamenta en las siguientes bases legales. En el capítulo II de los derechos sociales y económicos, en los siguientes artículos:

Según la Constitución Política del Perú de 1993:

Artículo 13.-

“La educación tiene como finalidad el desarrollo integral de la persona humana. El estado reconoce y garantiza la libertad de enseñanza. Los padres de familia tienen el deber de educar a sus hijos y el derecho de escoger los centros de educación y de participar en el proceso educativo”

Artículo 14.-

“La educación promueve el conocimiento, el aprendizaje y la práctica de las humanidades, la ciencia, la técnica, las artes, la educación física y el deporte. Prepara para la vida y el trabajo y fomenta la solidaridad”

Artículo 15.-

“El educando tiene derecho a una formación que respete su identidad, así como a un buen trato psicológico, físico.

Ley general de Educación N°28044

De acuerdo con la legislación educativa (2009) de nuestro país resaltamos las siguientes:

Artículo 2°.- Concepto de la educación

La educación es un proceso de aprendizaje y enseñanza que se desarrolla a lo largo de toda la vida y que contribuye a la formación integral de las personas, al pleno desarrollo de sus potencialidades, a la creación de cultura, y al desarrollo de la familia y de la comunidad nacional, latinoamericana y mundial. Se desarrolla en instituciones educativas y en diferentes ámbitos de la sociedad.

Artículo 8°.- Principios de la educación

La creatividad y la innovación que promueve la producción de nuevos conocimientos en todos los campos del saber, el arte y la cultura.

La ética, que inspira una educación promotora de los valores de paz, solidaridad, justicia, libertad, honestidad, tolerancia, responsabilidad, trabajo, verdad y pleno respeto a las normas de convivencia; que fortalece la conciencia moral individual y hace posible una sociedad basada en el ejercicio permanente de la responsabilidad ciudadana.

La calidad, que asegura condiciones adecuadas para una educación integral, pertinente, abierta, flexible y permanente.

Artículo 9°.- Fines de la educación peruana

Formar personas capaces de lograr su realización ética, intelectual, artística, cultural, afectiva, física, espiritual y religiosa, promoviendo la formación y consolidación de su identidad y autoestima y su integración adecuada y crítica a la sociedad para el ejercicio de su ciudadanía en armonía con su entorno, así como el desarrollo de sus capacidades y habilidades para vincular su vida con el mundo del trabajo y para afrontar los incesantes cambios en la sociedad y el conocimiento.

2.3. Marco teórico científico

2.3.1. Los paradigmas educativos y las TIC

Se cree que existe consenso en que la idea de una enseñanza centrada en la memorización y la reproducción de contenidos como principal fuente de conocimientos es obsoleta. Actualmente, insertarse en el mundo hace necesario alcanzar otros niveles en el aprendizaje, como discriminar, seleccionar información, tomar decisiones, valorar, aprender a aprender.

El uso de tics puede incorporar un cambio en el paradigma educativo centrado en el aprendizaje, en el que los alumnos interactúan y construyen conjuntamente sus aprendizajes. Así se destierra la idea de que tan solo el profesor o el libro son los portadores de sabiduría. Sin embargo, se pone énfasis en que se puede tener acceso a las tics y, no obstante, mantener vigentes paradigmas obsoletos. (Chumpitaz , Garcia , Sakiyama y Sánchez, 2005, p. 14)

Entendemos por paradigma educativo el modelo utilizado en la educación. El paradigma utilizado por un docente, tiene un gran impacto en la forma en que el estudiante se va a enfrentar al conocimiento y reaccionar ante este, aprendiéndolo o rechazándolo dependiendo de la forma en que es abordado, teniendo en cuenta esto consideramos el uso de las tics como poderosas herramientas dentro del proceso de enseñanza aprendizaje ya que a través de estas nuevas opciones podemos innovar nuestro trabajo pedagógico y de esta manera tanto profesores y estudiantes enfrentar ese proceso de cambio en la manera de enseñar y aprender, en función de asumir los requerimientos de la sociedad en cuanto a información.

El docente debe enfrentar retos debido a los cambios generados en la propuesta curricular, en la cual se plantea la incorporación de las tics y el manejo de las mismas para enfrentar la transformación educativa. Existen paradigmas educativos vinculados a las tics Arancibia (2001) menciona:

a) Paradigma complejo: holístico

Es un paradigma de reciente formación que entiende la realidad como un tejido complejo, en el que interactúan lo uno y lo múltiple, el todo y sus partes, en constante transformación. El paradigma complejo quiere liberar a la ciencia y al conocimiento de las trabas impuestas, y conducir al pensamiento hacia la síntesis compleja

interdisciplinaria y multisensorial del mundo, en la que no solo la razón sea camino para entender sino, también la intuición.

Otro concepto importante de este paradigma es lo holístico, pues se entiende la realidad como compleja e integral, ya que esta no puede ser parecida ni, por lo tanto, reducida. Por ello, la informática educativa y las TIC deberían aportar al entendimiento complejo de los fenómenos naturales y sociales.

b) Paradigma fenomenológico: práctico

En reacción al paradigma positivista, se precisa que no puede haber teoría alejada de contextos ni ajena a intereses. En esta visión, la informática según los contextos escolares en forma independiente y considerándose necesaria para el logro de objetivos educativos. El uso es selectivo y cada profesor determina la conveniencia de utilizar o no recurso informaticen este sentido, la informática es considerada como un recurso o medio pedagógico según los proyectos educativos particulares. Su uso es eminentemente práctico. La aplicación se da de manera transversal y no como una asignatura independiente como en el paradigma positivista -técnico.

2.4. Formación del profesorado en las TIC

Es importante insertar estas nuevas tecnologías en nuestras actividades educativas. El desarrollo de estas tecnologías nos permite tomar conciencia sobre los problemas que giran en torno a los avances tecnológicos y nos exige a capacitarnos en el uso de estos recursos para adaptarnos a los cambios. Chumpitaz , et al. (2005) refiere:

Las nuevas exigencias requieren formar al profesorado para reflexionar sobre contenidos tecnológicos. Generalmente, las iniciativas de capacitación resultan voluntarias o de equipos docente de las escuelas. Si se quiere que haya un mayor impacto en el aprendizaje a partir de las TIC, es también necesario desarrollar propuestas amplias y que pongan énfasis en el profesor, en lo que él necesitara para incorporarlas a su quehacer docente. (p.16)

Desde esta respectiva es necesario que el profesorado busque incorporar dentro de su labor pedagógica nuevos recursos tecnológicos que procuren el desarrollo de capacidades y actitudes que les permita utilizar y aprovechar adecuadamente las TIC, potenciando el aprendizaje autónomo del estudiante a lo largo de la vida.

Parece evidente que los encargados de la educación serán necesariamente personas con conocimiento del mundo en el que se desenvuelven y con unas habilidades que les permitan hacer accesibles ese mundo complejo a todos los individuos en formación. Es decir, se precisarán profesores, educadores, comunicadores, tutores, ciber profesores o como quiera que se les llegue a llamar, con una profunda capacidad de aprendizaje, un amplio conocimiento del desarrollo humano y una predisposición para la interacción con los estudiantes utilizando los medios más variados. (Area , 2001)

2.5. Las TIC en el aula

Las tecnologías de la información y la comunicación nos proporcionan herramientas, recursos y una gran variedad de entornos educativos que facilitan nuestra tarea pedagógica. Por sus características nos brindan amplias posibilidades desde el punto de vista educativo ya que ofrecen múltiples formas de representación de la información, diferentes posibilidades de interacción, capacidad de almacenamiento, polivalencia y versatilidad. (Velásquez, 2012, p. 12)

De acuerdo a lo mencionado por la autora. La incorporación de las tecnologías de la información favorece la labor pedagógica del docente, ya que proveen contenidos educativos, recursos y métodos que por sus características apuntan a mejorar la calidad de la educación. Chumpitaz et al. (2005) afirma: “Las TIC pueden cambiar las formas de concebir, planificar y ejecutar los procesos de aprendizaje, bajo su influencia, son posibles modificaciones que afectan la manera de aprender.” (p. 9). Por su parte Pelgrum y Law (como se citó en Velásquez, 2012) expresan que existen tres posturas diferentes en relación con las TIC y el currículo (p. 14)

- **Aprendiendo sobre las TIC:** Se refiere a las tecnologías como un contenido de aprendizaje en el currículo escolar e implica la alfabetización informática (o de las TIC en general). (Velásquez, 2012, p. 14)
- **Aprendiendo con las TIC:** Se refiere al uso de las TIC, incluyendo multimedia, internet o la web, como un medio para mejorar la enseñanza o para reemplazar otros medios, pero sin cambiar los enfoques y los métodos de enseñanza aprendizaje (Velásquez, 2012, p. 14)
- **Aprendiendo a través de las TIC:** Se refiere a la inserción de las TIC como una herramienta esencial en los cursos o en el currículo, de tal manera que la enseñanza

y el aprendizaje no sean posibles sin ella. Se trata de las TIC como herramienta de enseñanza y recursos de aprendizaje de forma que estas tecnologías constituyen parte integral de los procesos de transmisión y construcción del conocimiento en la escuela y fuera de ella. (Velásquez, 2012, p. 14)

2.6. Los ambientes virtuales de aprendizaje

Las plataformas o Ambientes virtuales de aprendizaje nacen como consecuencia de la gran expansión que tuvo internet a finales del siglo XX. En un principio apoyaron directamente a la educación a distancia. López (2013) afirma:

Los ambientes virtuales de aprendizaje constituyen, un sistema de herramientas de interrelación basado en páginas web e internet, que tienen como finalidad la conformación de comunidades virtuales para apoyar las actividades educativas presenciales y como la principal estrategia en la organización e implantación de cursos en línea. (p. 100)

Junto con el apoyo y mediación de un AVA, el aprendizaje de los alumnos se fortalece a través de la relación y comunicación que se genera entre el profesor y los integrantes de la clase. Por medio de este conjunto de herramientas los estudiantes se ven favorecidos para descubrir, contribuir y comprender los nuevos conocimientos en un ambiente más abierto y flexible, en el que las barreras del tiempo y el espacio se ven modificados de manera sustancial. (López , 2013, p. 100)

Los ambientes virtuales de aprendizaje cuentan con una base teórica apoyada en el constructivismo de corte sociocultural.

El perfil del docente en lo pedagógico se fortalece cuando incorpora las TICs como recurso integrador y herramientas tecnológicas, así mismo, las adapta de acuerdo a las necesidades del estudiante en función de su aprendizaje significativo.

Con la aparición de las TIC se han modificado de manera sustancial las prácticas sociales y de forma especial las prácticas educativas. Coll y Monereo (2008) “Como consecuencia de esto se han transformado los colectivos, los entornos, las interacciones las dinámicas sociales, creando redes digitales complejas que promueven la inteligencia colectiva, al igual que los nuevos procesos de aprendizaje” (p. 47)

Con la versatilidad de las herramientas de la Web 2.0 fáciles de usar, gratuitas y prácticas, se promueve el desarrollo de las personas a comunicación y las nuevas tecnologías. Sus aplicaciones se han visto extendidas al simplificar la lectoescritura de contenidos y al amplificar los espacios de participación e intercambio, asimismo, permiten explorar nuevas formas de organizar, clasificar y la información bajo este esquema sobresalen los cuatro pilares de la Web 2.0 propuestos por Cobo y Pardo. Las redes sociales, los contenidos, los organizadores sociales e inteligentes de la información, así como las aplicaciones y servicios. (López, 2013, p. 105)

Nuevas destrezas básicas: Vinculado a la incorporación de contenidos informáticos al currículo, pensando en satisfacer las demandas del mundo laboral.

Entornos virtuales de aprendizaje: Que plantean la formación mediada por redes con terminales instaladas en cualquier espacio social. En este escenario, la computadora es el elemento que posibilita la constitución de una clase virtual.

2.7. Las teorías del aprendizaje y las TIC

Los diferentes aportes de las teorías de aprendizaje han pasado a ser parte de los supuestos de los docentes y determinan su accionar en el acto educativo. Al incluirse el uso de las TIC, estos supuestos también se evidencian en las propuestas didácticas.

Por otra parte, el proceso de enseñanza aprendizaje adquieren otra significación si el desarrollo del sujeto que aprende depende en gran medida de las experiencias que tenga, del medio en el que se lleve a cabo, ya que será función de la educación mejorar ese ambiente, enriquecer las experiencias de aprendizaje.

Existe un conjunto de propuestas psicoeducativas que se han ido articulando y fundamentando de forma notable a partir de la década de los noventa, mantienen que la actividad de enseñanza que desarrolla el docente usando las TIC no puede desvincularse y, por tanto, no puede ser analizada sin tener en cuenta la dimensión psicoeducativa de la interacción que se produce dentro del aula y que vincula al propio docente con los estudiantes, con el contenido, tareas de enseñanza y aprendizaje que se están desarrollando. (Barbera , Badia, y Monimó, 2001, p. 47)

Por otra parte, el proceso de aprendizaje y la enseñanza adquieren otra significación si el desarrollo del sujeto que aprende depende en gran medida de las

experiencias que tenga, el medio en el que se lleve a cabo, ya que será función de la educación mejorar ese ambiente y enriquecer sus experiencias de aprendizaje dentro de las teorías de aprendizaje vinculadas a los modelos de enseñanza Chumpitaz et al. (2005) mencionan:

a) La teoría conectivista

Conectivismo es conceptualizado como una teoría de aprendizaje para la era digital, por tanto, se puede entender la emergencia de esta nueva tendencia en un contexto social caracterizado por la creación de valor económico a través de redes de inteligencia humana para crear nuevos conocimientos.

Giesbrech (2008) manifiesta, que el conectivismo se presenta como una propuesta pedagógica que proporciona a quienes aprenden la capacidad de conectarse unos a otros a través de las redes sociales, o herramientas colaborativas.

Respecto a lo mencionado podemos decir que esta teoría contribuye a la configuración de un nuevo escenario, donde la tecnología juega un rol significativo, la antigua estructura de la era industrial se transforma en una sociedad donde “La revolución de la tecnología de la información ha transformado los modos de hacer negocios, la naturaleza de los servicios y productos, el significado del tiempo en el trabajo, y los procesos de aprendizaje” (Fendiwick, 2001, p. 4)

Durante las últimas décadas uno de los aspectos de mayor influencia en la educación ha sido el avance tecnológico, el cual ha facilitado el desarrollo de un nuevo escenario para las experiencias de aprendizaje. El aprendizaje on-line es un ejemplo de cómo las personas, en forma individual y grupal participan en experiencias de aprendizaje desde diferentes lugares a través de Internet, de esta manera se construyen las redes para el aprendizaje.

b) La teoría de Gestalt

Realiza aportes importantes pues enfatiza la importancia de la reestructuración significativa de la realidad que lleva a cabo el sujeto. Sus experiencias se centran especialmente en cómo percibe el sujeto que aprende y muestran que no se percibe la realidad como suma de elementos aislados sino a partir de estructuras significativas, es decir, que se perciben fundamentalmente las relaciones entre los elementos. Piaget es el principal representante de la escuela que estudio la situación en su totalidad mediante los conceptos de equilibración y adaptación. Él explica la interrelación del sujeto con el medio: todo sujeto tiende a permanecer en equilibrio en relación con el medio, del cual

recibe permanentes estímulos; por ello, se producen procesos de desequilibración, los que posibilitan el aprendizaje. (Barbera , Badia y Monimó, 2001, p. 22)

c) Las teorías constructivistas

Superan a las anteriores cuando logran reconocer el valor de la asociación, ya que las reestructuraciones se producen, muchas veces, apoyándose en asociaciones previas. Estas teorías pueden dar cuenta de aprendizajes complejos, como, por ejemplo, el aprendizaje de conceptos y teorías y su aplicación significativa.

Es un avance muy importante admitir que los conceptos no son simples listas de rasgos acumulados, sino que forman estructuras más amplias, en este sentido, el aprendizaje de conceptos sería, ante todo, el proceso por el que cambian esas estructuras. El aprendizaje es concebido como un continuo proceso de construcción en el que el sujeto y objeto se relacionan activamente y se modifican mutuamente. Entre los principales constructivistas tenemos a Vygotsky, Ausubel y Piaget.

Pensando en las TIC, en su relación con las teorías de aprendizaje y más aún, en su repercusión en los procesos de enseñanza aprendizaje, es necesario preguntarnos en qué medida optamos por uno u otro enfoque, desarrollando propuestas reeducativas bajo la influencia de estas, de manera consciente y claramente justificada. (Barbera , Badia y Monimó, 2001, p. 22)

2.8. Constructivismo

Se entiende por constructivismo una teoría que ofrece explicaciones en torno a la formación del conocimiento. Permite concebir que el ser humano tiene la capacidad de crear su propio aprendizaje a partir de estímulos externos.

El constructivismo es la idea que mantiene que el individuo tanto en los aspectos cognitivos y sociales del comportamiento como en los afectivos no es un mero producto del ambiente ni un simple resultado de sus disposiciones internas, sino una construcción propia que se va produciendo día a día como resultado de la interacción entre esos dos factores. En consecuencia, según la posición constructivista, el conocimiento no es una copia de la realidad, sino una construcción del ser humano. Fundamentalmente con los esquemas que ya posee, es decir, con lo que ya construyó en su relación al medio que le rodea. (Carretero, 2009, p. 30)

El constructivismo es una forma de explicar la naturaleza del conocimiento, como se genera y cómo cambia. El constructivismo es una forma de pensar y no una descripción del mundo, no se propone describir ninguna realidad absoluta sino solo los fenómenos de nuestra experiencia. (Monterola , 1999, p. 172)

El constructivismo sostiene que el desarrollo cognitivo, procedimental y afectivo del comportamiento humano no solo son efectos del ambiente, ni del simple funcionamiento de las disposiciones internas, sino enriqueciendo con la construcción personal y social del conocimiento como resultado de la interacción y transacción comunicativa. El aprendiz activa los procesos cognitivos básicos y superiores del pensamiento y construye su conocimiento (que no es una copia fiel de la realidad); parte del conjunto de experiencias adquiridas (conocimientos previos), utiliza la metodología de la investigación para buscar información que proporciona el texto a su sistema cognitivo y usa su capacidad crítica, reflexiva y valorativa para generar significados. De esta manera construye el nuevo conocimiento sobre el mundo. Díaz (como se citó en García, 2015) menciona que la pedagogía constructiva propone cuatro objetivos educativos: estudiante, aprendizaje, instrucción y evaluación. (p. 24)

- **El estudiante.** -Es el constructor de su propio conocimiento, posee capacidad reflexiva y creativa con los que enriquece y desarrolla su esquema cognitivo. Lo que aprende no es una copia de lo que observa a su alrededor, sino el resultado de su propio razonamiento e influenciado por su mundo afectivo, social y cultural.
- **El aprendizaje.** -No es un proceso receptivo y pasivo; se define como una actividad compleja, dinámica, continua, organizada y activa del alumno: plantea el desarrollo o potenciación de las capacidades, habilidades y destrezas en la elaboración de nuevos conocimientos, modificando continuamente la estructura cognitiva del sujeto.
- **La estrategia de instrucción.** -El docente ayuda al estudiante a detectar intereses, necesidades, actitudes, conocimientos previos, etc. Lo hace planificando y adecuando el proceso de enseñanza-aprendizaje a las posibilidades reales e individuales de los educandos. Por eso, su revalorización como docente mediador es muy importante, no solo por su papel de transmisor de conocimientos, sino por su función de guía, facilitador o monitor del aprendizaje, enfatizando su función de ayuda pedagógica en su aula.

- **La evaluación.** -Es un proceso continuo de observación atenta y comprensión sobre la situación de los procesos de enseñanza-aprendizaje. Tiene como núcleo el "logro" del estudiante en productividad, eficacia y objetividad. Debe ajustarse a la demanda conceptual procedimental y actitudinal de los estudiantes.

El proceso de enseñanza-aprendizaje constructivista se basa en dos principios fundamentales: a) enseñar a pensar y b) aprender a aprender. El primero contribuye al desarrollo de la inteligencia mediante actividades cognoscitivas, donde la mente relaciona los hechos de la realidad con el sistema de conocimientos que aporta la ciencia; reúne toda iniciativa para mejorar las habilidades de razonamiento y toma de decisiones en la solución de problemas: opta por la capacidad creativa y reflexiva con la finalidad de lograr desempeños eficaces y eficientes. El segundo; aprender a aprender se relaciona con las operaciones del pensamiento denominadas estrategias generales de aprendizaje, donde contenidos, métodos y técnicas son utilizados como medios para desarrollar capacidades, destrezas, valores y actitudes. (García , 2015, p. 25)

2.9. Modelos de enseñanza

La tecnología posee aplicaciones variadas dependiendo del objetivo, pero no tiene una orientación pedagógica intrínseca. Tanto es así que las tecnologías pueden ser utilizadas para consolidar metodologías. Es necesario que las experiencias de formación encuentren su orden en el modelo de aprendizaje que esta subyacente a sus propuestas, pues este otorgara sentido a todo lo que se desarrolle. (Chumpitaz et al, 2005, p.24)

De alguna manera, el modelo expresa la orientación que siguen las interacciones de los diferentes elementos y sujetos inmersos en el proceso de enseñanza aprendizaje. En este sentido, podemos apreciar:

- El ideal de la persona que se pretende formar.
- Por medio de qué o con qué estrategias metodológicas se utiliza para la formación.
- Con qué contenidos y experiencias educativas concretas se forma.
- A qué ritmos o niveles se lleva el proceso formativo.
- Quién dirige el proceso formativo y en quien se centra esta.

Recogiendo los aportes de las teorías de aprendizaje podemos desglosar algunos lineamientos en torno a los principales modelos de enseñanza, los que se reflejan en

nuestras acciones como docentes. Estos han sido resumidos por Bianchini (como se citó en Chumpitaz et al. 2005)

a) El modelo conductista

- El profesor tiene el control de todo el proceso de enseñanza aprendizaje.
- El aprendizaje individual que logre el alumno es producto de actividades planificadas por el docente.
- Las actividades y materiales están estructurados en función al conocimiento del docente.

b) Modelo cognitivo

- El docente controla el proceso diseñado y actúa como un mentor o tutor para el estudiante.
- El aprendizaje individual es la preocupación central.
- Se parte de los aprendizajes previos como elemento central del proceso formador.
- Se utilizan diversas estrategias de enseñanza.
- Hay una evaluación continua para guiar, insistiendo en la retroalimentación como elemento fundamental.

c) Modelo constructivista

- El docente es un facilitador que diseña las experiencias de aprendizaje.
- El alumno comparte responsabilidad de aprendizaje.
- Las bases de las acciones formativas las constituyen las experiencias, los problemas, las necesidades, etc.
- El aprendizaje es concebido como un proceso adquirido de manera personal y en contextos sociales.

2.10. Software educativo

En una era en la que la integración mundial es un proceso inevitable, el manejo de los recursos tecnológicos y de comunicación permitirá a los individuos compartir y relacionarse eficientemente, así como tener a su disposición los conocimientos y herramientas necesarios para participar con propiedad en los venideros procesos de desarrollo. Existen diversas definiciones acerca del software educativo dentro de las cuales podemos citar:

Software es el componente lógico del computador y está constituido por programas que permiten efectuar el procesamiento de la información a sus usuarios. Es la parte no visible, intangible. Su actuar se traduce como uso suave o inteligente” de los recursos de la computadora para procesar los datos y generar información. Cuando un programa o conjunto de programas se han desarrollado para realizar tareas específicas o relacionadas, estos se conocen como “aplicaciones” (Word, Perfect, Excel, power point, por ejemplo). Existen diferentes tipos de aplicaciones, de acuerdo con las necesidades de las personas o instituciones. (Chumpitaz et al, 2005, p.38)

El significado de “educativo” se agrega a cualquier producto creado con una finalidad educativa. Los programas educativos están diseñados para ser utilizados en un proceso formal de aprendizaje y es por ese motivo que se establece un diseño específico a través de la cual se adquieren conocimientos, habilidades, procedimiento en definitiva que un estudiante aprenda. (Gros, 2000, p.4)

Los software educativos se definen de forma genérica como aplicaciones o programas computacionales que faciliten el proceso de enseñanza aprendizaje. Algunos autores lo conceptualizan como cualquier programa computacional cuyas características estructurales y funcionales sirvan de apoyo al proceso de enseñar, aprender y administrar, o el que esta designado a la enseñanza y auto aprendizaje, y además permite el desarrollo de ciertas habilidades cognitivas; términos que seguramente se replantearan en la medida que se introduzcan nuevos desarrollos tecnológicos para el trabajo en red en internet. (Vidal, Gómez y Ruiz, 2010)

El software educativo es un componente esencial, una herramienta imprescindible para el desarrollo de los procesos de enseñanza aprendizaje en el presente siglo, en el que vivimos. En una sociedad de la información y el conocimiento ya que las tecnologías invaden todas las esferas de la vida humana.

2.10.1. Características esenciales del software educativo

Los programas educativos pueden tratar de diferentes materias, de formas muy diversas (a partir de cuestionarios, facilitando una información estructurada a los alumnos, mediante la simulación de fenómenos (y ofrecer un entorno de trabajo más o menos sensible a las circunstancias de los alumnos y más o menos rico en posibilidades de interacción; pero todos comparten cinco características esenciales. (Marqués, 2002)

- Utilizan el ordenador como soporte en el que los alumnos realizan las actividades que el propone.
- Son interactivos, contestan inmediatamente las acciones de los estudiantes y permiten un dialogo y un intercambio de informaciones entre el ordenador y los usuarios.
- Individualizan el trabajo de los estudiantes, ya que se adaptan al ritmo de trabajo de cada uno y pueden adaptar sus actividades según las actuaciones de los alumnos.
- Son fáciles de usar, los conocimientos informáticos necesarios para utilizar la mayoría de estos programas son similares a los conocimientos de electrónica, necesarios para usar un video, es decir, aplica reglas generales de uso y de fácil comprensión para su navegabilidad o desplazamiento y recursividad o posibilidad de regreso a temáticas de interés desde cualquier punto en el ambiente virtual.

2.10.2. Funciones del software educativo

Los programas didácticos, cuando se aplican a la realidad educativa, realizan las funciones básicas propias de los medios didácticos en general y, además, en algunos casos, según la forma de uso que determina el profesor, pueden proporcionar funcionalidades específicas.

Por otra parte, como ocurre con otros productos de la actual tecnología educativa, no se puede afirmar que el software educativo por sí mismo sea bueno o malo, todo dependerá del uso que de él se haga, de la manera cómo se utilice en cada situación concreta. En última instancia su funcionalidad y las ventajas e inconvenientes que pueda comportar su uso serán el resultado de las características del material, de su adecuación al contexto educativo al que se aplica y de la manera en que el profesor organice su utilización. Marqués (2002) menciona:

- a) **Función informativa.** La mayoría de los programas a través de sus actividades muestran unos contenidos que proporcionan una información estructuradora de la realidad a los estudiantes. Como todos los medios didácticos, estos materiales representan la realidad y la ordenan.
- b) **Función instructiva.** Todos los programas educativos orientan y regulan el aprendizaje de los estudiantes ya que, explícita o implícitamente, promueven determinadas actuaciones de los mismos encaminadas a facilitar el logro de unos objetivos educativos específicos. Además, condicionan el tipo de aprendizaje que se

realiza pues, por ejemplo, pueden disponer un tratamiento global de la información (propio de los medios audiovisuales) o a un tratamiento secuencial (propio de los textos escritos).

- c) **Función motivadora.** Generalmente los estudiantes se sienten atraídos e interesados por todo el software educativo, ya que los programas suelen incluir elementos para captar la atención de los alumnos, mantener su interés y, cuando sea necesario, focalizarlo hacia los aspectos más importantes de las actividades.

Por lo tanto, la función motivadora es una de las más características de este tipo de materiales didácticos, y resulta extremadamente útil para los profesores.

- d) **Función evaluadora.** La interactividad propia de estos materiales, que les permite responder inmediatamente a las respuestas y acciones de los estudiantes, les hace especialmente adecuados para evaluar el trabajo que se va realizando con ellos. Esta evaluación puede ser de dos tipos:
- Implícita, cuando el estudiante detecta sus errores, se evalúa, a partir de las respuestas que le da el ordenador.
 - Explícita, cuando el programa presenta informes valorando la actuación del alumno. Este tipo de evaluación sólo la realizan los programas que disponen de módulos específicos de evaluación.
- e) **Función investigadora.** - Los programas no directivos, especialmente las bases de datos, simuladores y programas constructores, ofrecen a los estudiantes interesantes entornos donde investigar: buscar determinadas informaciones, cambiar los valores de las variables de un sistema, etc.
- f) **Función expresiva.** - Dado que los ordenadores son unas máquinas capaces de procesar los símbolos mediante los cuales las personas representamos nuestros conocimientos y nos comunicamos, sus posibilidades como instrumento expresivo son muy amplias.
- g) **Función metalingüística.** -Mediante el uso de los sistemas operativos (MS/DOS, WINDOWS) y los lenguajes de programación (BASIC, LOGO...) los estudiantes pueden aprender los lenguajes propios de la informática.
- h) **Función lúdica.** -Trabajar con los ordenadores realizando actividades educativas es una labor que a menudo tiene unas connotaciones lúdicas y festivas para los estudiantes.

Además, algunos programas refuerzan su atractivo mediante la inclusión de determinados elementos lúdicos, con lo que potencian aún más esta función.

- i) **Función innovadora.** -Aunque no siempre sus planteamientos pedagógicos resulten innovadores, los programas educativos se pueden considerar materiales didácticos con esta función ya que utilizan una tecnología recientemente incorporada a los centros educativos y, en general, suelen permitir muy diversas formas de uso. Esta versatilidad abre amplias posibilidades de experimentación didáctica e innovación educativa en el aula.

Componentes del software educativo

Estos como todo material que tienen una finalidad educativa, están conformados por diversos componentes, siendo aquellos que realizan el proceso de comunicación entre la computadora y el usuario (interfaz), los que contienen la información y los procesos metodológicos (pedagógico) y los que orientan las secuencias y acciones del sistema (computacional). (Gonzales , 2009)

a) Componente de comunicación o interfaz

Es aquel que posibilita la interacción entre los usuarios y el programa, en el cual intervienen los tipos de mensajes entendibles por el usuario y por el programa, así como los dispositivos de entrada y salida de datos y las zonas de comunicación disponibles para el intercambio de mensajes, comprendiendo dos niveles: Programa- usuario, así como las impresoras. Otros elementos que también se pueden usar en esta relación son los sintetizadores de voz, módems.

Usuario-programa, relación que permite la comunicación del usuario con la computadora. En este proceso se involucra el empleo principalmente del teclado. Así como de los apuntadores (mouse, lápiz óptico), para la introducción de información comandos y respuestas. Así mismo, se puede considerar el empleo de otros periféricos como: micrófonos, pantallas táctiles, lectores ópticos.

b) Componente pedagógico o instruccional

Es el que determina los objetivos de aprendizaje que se logran al finalizar el empleo del software, los contenidos a desarrollar con el programa en función de los objetivos educacionales, las secuencias de la instrucción, los tipos de aprendizaje que se

quieren lograr, sistemas de evaluación que se deben considerar para determinar los logros y los sistemas de motivación extrínseca o intrínseca que se deben introducir.

c) Componente computacional o técnico

Que permite establecer la estructura lógica de interacción, para que el software cumpla con las acciones requeridas por el usuario, así como ofrecer un ambiente al estudiante para que pueda aprender lo deseado y servir de entorno. A la estructura lógica del programa se liga íntimamente la estructura de datos, que organiza la información necesaria para que el software pueda cumplir con sus objetivos instruccionales. El algoritmo que se emplee determinara el tipo de ambiente de aprendizaje, y la interacción del programa.

2.11. Plataforma Perú Educa

El sistema digital para el Aprendizaje Perú Educa es una plataforma virtual que facilita a que los docentes, directivos, estudiantes y padres de familia acceder a herramientas, servicios y recursos educativos de acuerdo son sus necesidades de información.

El sistema tiene como objetivo generar espacios de construcción y gestión del conocimiento, trabajo colaborativo e intercambio de experiencias. Asimismo, permite una comunicación continua entre todos los actores de la comunidad educativa en su conjunto, por medio de sus diversos servicios y funcionalidades:

- Recursos educativos: publicaciones, videos, software, etc. Así misma herramienta para utilizar en clases.
- Artículos: contenidos de fácil aplicación en el trabajo pedagógico
- Foros: Espacio de intercambio de opiniones y generación de conocimiento sobre temas de actualidad.
- Blog: sitios donde los usuarios pueden publicar contenidos, los cuales aparecerán en orden cronológico y permiten a otros usuarios del sistema interactuar.
- Aulas virtuales: son cursos basados en el autoaprendizaje, de acuerdo a las necesidades, formación de los docentes.

2.12. Técnicas didácticas

Técnicas didácticas son procedimientos que se prestan a ayudar a realizar una parte del aprendizaje que se persigue con la estrategia. Las técnicas didácticas de enseñanza aprendizaje son la herramienta metodológica más importante del docente, ya que son de gran ayuda para que los estudiantes asimilen y comprendan de mejor manera los temas desarrollados en clase; las técnicas activas de enseñanza aprendizaje a aplicarse deben ser novedosas, llamativas, interesantes y que realmente motiven y despierten el interés y el razonamiento lógico; enfocados a que los estudiantes desarrollen su carácter reflexivo, crítico, y creador de su propio conocimiento. (Fuentes y Ruano. 2010, p.19)

Los docentes son el componente fundamental en la enseñanza, pues son ellos los que deben estar convencidos que se necesita de su innovación, de su creación y de su actitud hacia el cambio, para responder no sólo a los planteamientos y propósitos que se fijan en las propuestas didácticas, sino también, para satisfacer a las exigencias de los contextos que envuelven a los educandos como sujetos sociales, históricos y culturales. (Ruiz, 2007, p.11).

Teniendo presente las variables mencionadas, destacamos la utilización de software educativos orientados a la creación de organizadores visuales como técnicas didácticas que, en función de sus características, facilitarán el desarrollo de los objetivos planteados.

La selección de los softwares educativos orientados a la creación de organizadores visuales como técnicas de enseñanza serán potencialmente significativas para que el estudiante adquiera sus propios conocimientos utilizando los conocimientos previos, el estudiante deberá manifestar una actitud positiva para dejar de lado el aprendizaje memorístico que predomina en nuestra enseñanza y asimilar positivamente el aprendizaje significativo. Por lo tanto, el docente debe recurrir a utilizar técnicas didácticas para que sus estudiantes encuentren sentido y razón de los contenidos del área de Comunicación, que están recibiendo de sus profesores.

2.13. Software para la creación de organizadores visuales

2.13.1. Software Mindomo

Mindomo es un software de creación de mapas colaborativos en línea donde los usuarios pueden crear, ver y de la misma manera compartir sus trabajos. Los usuarios pueden crear mapas utilizando diferentes formas, tamaños y colores en los cuadros de texto, así como los conectores lógicos que facilitan su creación es un poderoso recurso tecnológico ya que permite que el estudiante también pueda insertar imágenes y recursos multimedia. El software es una herramienta diseñada para la construcción de mapas mentales y conceptuales dentro de un determinado contexto educativo. (Mindomo, 2012)

Beneficios educativos del uso de Mindomo.

Los beneficios educativos que la herramienta web Mindomo presenta son muchos entre ellos (Mindomo, 2012) destaca los siguientes:

- Permite incorporar en los mapas conceptuales y mentales, multimedia como videos, música, hipervínculos y otros elementos permitiendo que el resultado sea mucho más interactivo.
- Posibilita crear, ver y compartir fácilmente los trabajos con otras personas, además de permitir incluirlo en la galería multimedia de otros usuarios.
- En lo referente al costo, Mindomo brinda una versión completamente gratuita.
- El uso de la herramienta Mindomo, reduce el tiempo que se emplea en la elaboración de mapas conceptuales y mentales para el estudio.
- Es de rápida configuración y manejo, ya que presenta una interfaz sencilla que permite hacer de forma fácil, representaciones de un modelo mental u otro organizador gráfico.

2.13.2. Software educativo Cmaptools

Cmaptools es una herramienta que puede ser provista de manera online, gratuitamente y su facilidad de uso concede a los estudiantes una estrategia didáctica y adecuada para los diferentes estilos de aprendizaje y consolida el propio pensamiento mediante los procesos críticos y de reflexión.

Este programa fue desarrollado en el ihmc (Instituto de la Cognición Humana) de la Universidad de Florida, EE.UU., por el equipo de Alberto J. Cañas, discípulo y colaborador de Joseph Novak (Magglioni y Varlotta, 2011, p. 16)

Además, es un programa de uso libre para elaborar mapas conceptuales. Es una herramienta que posibilita representar modelos de conocimiento en forma de mapas conceptuales, aunque también puede utilizarse para realizar otro tipo de representaciones gráficas como diagramas de causa y efecto, flujo-gramas, etc.

Cmaptools puede servir como la base para un nuevo tipo de integración de recursos de Internet y de todas las experiencias de clase, laboratorio y de campo; y cuando es usado con mapas conceptuales esqueleto desarrollados por expertos para formar andamios de aprendizaje, pueden servir como la base para un nuevo modelo educativo. (Novak y Cañas, 2006)

De acuerdo a lo mencionado por los autores el proceso de elaborar mapas conceptuales puede hacer que el estudiante desarrolle un aprendizaje altamente significativo. Puesto, que este está realmente involucrado en el proceso. Esto puede servir de base para proponer un nuevo Modelo Educativo, como es el caso de la aplicación del programa Cmaptools como método que logre el aprendizaje de las competencias de todas las áreas curriculares.

Es un recurso que propicia en el estudiante el desarrollo de sus aprendizajes al lograr que estos elaboren sus mapas conceptuales, con lo cual logran un aprendizaje mucho más significativo que estimula el pensamiento analítico y crítico.

Definición de software educativo Cmaptools

El software Cmaptools busca desarrollar las habilidades cognitivas de los estudiantes, permitiéndoles elaborar mapas conceptuales correctamente. Jaimes y Garcia (2013) afirman:

Cmaptools brinda la facilidad de editar los mapas sugiriendo conceptos o haciendo búsquedas en internet, lo que favorece al estudiante a investigar, aprender y reelaborar los conceptos. Este software tiene una diversidad de aplicaciones, pero muchas veces los estudiantes no pueden aprovechar este tipo de tecnología por desconocimiento

o porque, a veces, amerita una inversión extra tanto de tiempo como intelectual, contrario a sus prácticas tradicionales de aprendizaje. (p.22)

Este software genera un mejor aprendizaje en los estudiantes: “Cmaptools ha sido utilizada por los estudiantes de manera progresiva en el aula y con un efecto feedback, es decir, a medida que se iba manejando también se iba incentivando al propio alumnado para el estudio y la mejor comprensión de la información de las unidades didácticas. Asimismo, se ha comprobado, tras el uso de este software, la aparición en el alumnado de algunos comportamientos más favorables relacionados con la superación de las dificultades cuando éstas se basan en las discusiones sobre el reparto de funciones y de responsabilidades. (Bejarano, Mateos y Garcia, 2015, p. 115)

Otra característica que insertan los autores mencionados acerca del programa Cmaptools es que propicia el aprendizaje significativo de los temas desarrollados y que permite la superación de ciertas dificultades presentadas en el aula.

Sánchez (2012) definió Cmaptools desde la óptica de su utilidad para la construcción de mapas conceptuales:

Cmaptools es entonces un programa creado para construir mapas conceptuales, uso que se le da comúnmente, pero hay que destacar que tiene otro propósito el cual es compartir lo creado y crear de forma colaborativa mapas conceptuales conectándose a través del programa por internet. De hecho, la red de usuarios de Cmaptools, compuesta por personas de todas las edades y disciplinas, es una comunidad que crece permanentemente, incluso las escuelas han empezado a aprovechar las facilidades y dinámicas que genera el compartir y colaborar en línea para la construcción de los mapas. (p. 23)

Podemos afirmar entonces por lo dicho por el autor que la función de colaboración y cooperación compartida promueve la construcción en un ambiente de trabajo en equipo, lográndose compartir la información por medio de mapas constituyendo un elemento favorable para el ambiente educativo.

2.13.3. Software educativo Freemind

Es un programa interactivo que permite la elaboración de mapas mentales o de conceptos, es ventajoso en el análisis y compilación de información o ideas generadas en grupos de trabajo. Pues con él es posible generar mapas mentales, freemind permite al usuario editar un acumulado de ideas jerarquizadas alrededor de un concepto central.

Freemind es portable a través de múltiples plataformas y retiene la misma interfaz de usuario, con solo una cierta variación de la interfaz de usuario, con solo una variación de la interfaz común en cada sistema operativo. (Freemind, 2008)

Es un programa didáctico que ayuda a los usuarios en la creación de mapas mentales, es decir es una herramienta útil para organizar ideas, conceptos, y también para relacionarlas unas con otras. Es además un programa que puede ser utilizado en todo ámbito del aspecto educativo, dando la oportunidad de plasmar ideas para utilizarlas posteriormente.

Funciones del software Freemind

- Se utiliza exclusivamente palabras clave, es decir aquellas palabras que proporcionan información importante y explicativa.
- Su construcción inicia desde el centro, con una idea, palabra o imagen, del cual se desarrollan de forma radical las demás ideas. Las ideas se enlazan o se relacionan mediante las ramas que se desprenden de la idea principal o central.
- Se puede utilizar diversos colores para diferenciar los diferentes aspectos del mapa de manera jerárquica y bien estructurada (temas, asociaciones o ideas).
- Se puede incorporar imágenes, símbolos que dan originalidad al mapa, fomentando la creatividad, la evocación de información y la memoria del usuario.

2.13.4. Software educativo Xmind

Es una excelente herramienta o recurso para la creación de mapas conceptuales, utilizados para la gestión de ideas y aplicables a cualquier ámbito personal o profesional. Mediante un mapa conceptual podemos relacionar conceptos, añadir imágenes y notas, e incluso hipervínculos o ficheros, reflejando de una forma clara temas complejos.

Con este software las ideas, tareas o proyectos quedan perfectamente plasmados; mediante un mapa conceptual, ya que gracias a ella podemos relacionar conceptos, incluir

imágenes y notas. Además, si estamos registrados en la página del programa, podemos subir a Internet nuestros mapas y compartirlos con amigos, que podrán escribir sus propios comentarios. Es un programa multi plataforma, esto quiere decir que puede funcionar con distintos sistemas operativos. (Carreño , 2010).

Características del software educativo Xmind

La importancia de este software radica en sus características útiles para crear diversos tipos de organizadores visuales (Xmind, 2010):

- Permite la creación de mapas conceptuales, diagramas de árbol, diagramas de flujo.
- Permite compartir on-line los mapas conceptuales y desarrollar estrategias de colaboración.
- Brinda una web social donde los usuarios pueden comentar y valorar los trabajos de otras personas.
- Presenta una interfaz fácil de usar, dinámica y atractiva.
- Permite la creación de mapas mentales, diagramas fishbone, diagramas de árbol, charts organizacionales, chart lógicos e incluso hojas de cálculo. (Xmind, 2010)

2.14. Los organizadores visuales

Los organizadores visuales son representaciones esquemáticas y sistemáticas, que muestran temas en forma jerarquizada y en forma paralela de definiciones extensas como también específicas. Otra de las definiciones es que representa al conocimiento constituyendo relaciones entre contenidos. Al elaborar organizadores visuales se promueven aprendizajes significativos. Estas estrategias de trabajo son los nexos entre los saberes previos con los nuevos conocimientos que adquiere el estudiante. (Campos, 2005)

Moore, Readence y Rickelman (como se citó en Preciado, 2015) describieron a los organizadores visuales “como el suministro de una estructura verbal y visual para obtener un nuevo vocabulario, identificando, clasificando las principales relaciones de conceptos dentro de una unidad de estudio” (p.11)

Los organizadores visuales son herramientas flexibles que se pueden utilizar con muchos fines. Constituyen un marco adecuado para recoger y ordenar ideas con el fin de dialogar, escribir o investigar sobre ellas. Ayuda a los alumnos a centrar sus ideas,

muestra diferentes aspectos de un concepto, revela que información se conoce y destaca la que todavía falta.

Es muy significativo reconocer que los organizadores visuales, en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes, enfocan conceptos claros y vocabularios adecuados, proporcionan instrumentos que ayudan a desarrollar el pensamiento crítico y creativo, integrando conocimientos previos con el nuevo saber, estimulan el crecimiento del pensamiento y conocimiento, practican la lectura y escritura como hábito permanente dentro del aprendizaje cooperativo. (Barkley, 2007, p. 45)

Un organizador visual es una representación visual de conocimientos que muestra información rescatando aspectos significativos de un concepto o materia dentro de un esquema usando etiquetas. Se le denomina de variadas formas, como: mapa semántico, mapa conceptual, mapa mental etc.

2.14.1. Dimensiones de los organizadores visuales

Sager (2003) afirma: “Un organizador visual constituye una manera de generar, registrar, organizar y asociar ideas, facilitando nuevas maneras de aprender gracias al conjunto de dimensiones y relaciones con las que cuenta”.

- **Relaciones conceptuales:**

Se refiere a un conjunto de particularidades que representan el conocimiento que tenemos sobre un concepto: cuantas más características se puedan establecer a un concepto, más conocimiento se posee sobre él. La suma de todas estas características de un concepto es lo que se conoce como su intensión, mientras que el conjunto de objetos a los que un concepto hace referencia es su extensión.

- **Relaciones genérico-específico:**

Se refiere a la relación jerárquica en la que se identifica a los conceptos, porque pertenecen a una categoría, en la que un concepto genérico se considera subordinado de otros conceptos mucho más específicos. Los conceptos subordinados acompañan las características del concepto genérico, pero, además, poseen algunas particularidades propias que los distinguen y hacen más específicos.

- **Relaciones parte-todo:**

Se refiere a la que existe entre conceptos que están formados por más de una parte y dichas partes constituyentes. Así se podrá clasificar y ordenar toda la información de que se dispone y construir un discurso con las ideas que se hayan reunido. Es imprescindible saber que ciertas ideas son más importantes que otras porque apoyan mejor la idea central o pueden ser más convincentes para los destinatarios. Los conjuntos de las ideas se pueden ordenar según la importancia que se les conceda.

Clases de organizadores visuales

Existen diversos tipos de organizadores visuales, para fines de nuestra investigación haremos referencia a los siguientes:

- **Mapa conceptual**

El creador del mapa conceptual fue Joseph Novak (como se citó en García, 2015). Se trata de un recurso esquemático y sencillo para representar un conjunto de significados conceptuales incluidos en una estructura de proposiciones. La finalidad es poner de manifiesto la organización jerárquica de los conceptos. (p.25)

Moreira y Buchweitz (1993) “Los mapas conceptuales son materiales estrictamente útiles para organizar los contenidos vistos durante una unidad, además contribuyen en el desarrollo de habilidades de síntesis y de pensamiento sin embargo no existe mucha claridad específica acerca de su estructura” (p.17)

Novak y Gowin (1988) mencionan: “Los mapas conceptuales son un recurso esquemático para representar un conjunto de significados conceptuales incluidos en una estructura de proposiciones” (p. 33)

Teniendo en cuenta los conceptos antes señalados por los autores, nos permitimos interpretar que un mapa conceptual es una técnica, estrategia, un método, y un recurso esquemático de aprendizaje. Como estrategia posibilita que los estudiantes entiendan y a los docentes les permite organizar los materiales de enseñanza. Como método ayuda a captar el significado de los temas que se van a aprender. Como recurso esquemático sirve para representar un conjunto de significados conceptuales incluidos en una estructura de proposiciones, es decir, para representar relaciones significativas entre conceptos en forma de proposiciones.

Dimensiones de los mapas conceptuales

Los mapas conceptuales presentan información de manera concisa, resaltando la organización, relación de los conceptos de manera ordenada y jerarquizada.

➤ **Jerarquización.**

Novak y Gowin (1988) “Es decir, que la nueva información se puede relacionar e incluir bajo conceptos más generales e inclusivos”, (p. 122)

Interpretamos que el concepto mencionado por los autores Novak y Gowin con respecto a jerarquización son el orden o la disposición que deben tener los conceptos y de guardar un criterio más o menos lógico porque de ello dependerá el impacto visual.

➤ **Organización**

Implica un orden de menor a mayor jerarquía o viceversa, puesto que la información contenida en los mapas conceptuales debe ser agradable su disposición lógica o de fácil entendimiento a quien tenga en frente por leer su contenido.

• **Mapa mental**

Buzan (como se citó en García, 2015). Es un organizador previo del conocimiento que busca generar, registrar, organizar y asociar ideas tal como lo procesa el cerebro humano. Como técnica verbal utiliza el código lingüístico y gráfico para representar el pensamiento estableciendo ramas con líneas, dibujos y colores.

García (2015) “El mapa mental es importante porque favorece la recuperación de la información al interactuar la memoria con otras áreas del cerebro. Para su elaboración se tiene en cuenta los siguientes elementos” (p. 177)

- **Imagen o núcleo central:** puede ser un icono o figura relacionada al tema que centra la atención del ojo y del cerebro, desencadena numerosas asociaciones.
- **Palabras claves:** sirve para recuperar el contenido de mayor nivel de información como consecuencia de un método globalizador. A partir de aquí se van a generar las ramificaciones.
- **Ramas:** deben graficarse en colores y en grosor diferente cada vez que se alejen del centro.

- **Colores:** sirven para diferenciar los espacios territoriales que se grafican con diferente grosor y colores; ayudan a diferenciar las ideas, temas y sub temas. Las ramas de cada área territorial tienen el mismo color.

Buzan (2002) afirma: “Un mapa mental es un método de análisis que permite organizar con facilidad los pensamientos y utilizar al máximo las capacidades mentales”. (p.26)

- **Red conceptual**

Está basada en la teoría institucional de D. Ausubel y la teoría psicolingüística de Noam Chomsky. Esta estructura gráfico-semántica explica las relaciones significativas entre dos o más nodos (unidades conceptuales), con base en las oraciones nucleares de estructura semántica profunda del pensamiento. (García, 2015, p.178)

- **Mapa semántico**

Es un esquema gráfico que visualiza la relación entre las palabras y los juicios. Ayuda a archivar, retener, modelar y duplicar la información en el cerebro. El procedimiento consiste en dibujar un esquema gráfico que, mediante formas, colores y dibujos, recoge todos los puntos importantes del tema; también representa las distintas asociaciones y relaciones que existen entre los temas. En realidad, se construye sobre los conocimientos propios y sirve para mejorar la lectura y el vocabulario del estudio. (García, 2015, p.176)

- **Mapas de conceptos**

Los mapas de conceptos son estrategias que tienen relación con las habilidades cognitivas. Permiten identificar y representar las relaciones más importantes entre las ideas de un texto, logrando que los estudiantes desarrollen habilidades para relacionar, reorganizar, integrar y jerarquizar información, luego, depositarlas en la memoria a largo plazo. Cuando ellos identifican y establecen relaciones entre conceptos, objetos, ideas o acciones. La comprensión es más profunda la retención mayor y la recuperación de la información más fácil porque representa la estructura y las relaciones conceptuales en forma de red. Para ello utiliza óvalos que encierran nodos (concepto o idea), y líneas para indicar sus conexiones.

- **Diagramas**

Este organizador visual de la información es más sintético. Facilita apreciar las relaciones verticales, horizontales y circulares entre diferentes conceptos o funciones, en forma gráfica y artística. Soto (como se citó en García, 2015), explica que los diagramas sirven para representar y explicar la realidad, para buscar alternativas de solución ante un problema planteado.

2.15. Comprensión lectora

La comprensión lectora es más compleja; involucra otros elementos más, aparte de relacionar el conocimiento nuevo con el ya obtenido. Así en la comprensión lectora intervienen tanto el texto (su forma y contenido) como el lector, con sus expectativas y conocimientos previos, pues para leer se necesita, simultáneamente decodificar y aportar al texto nuestros objetivos, ideas y experiencias previas. También implica adentrarnos en un proceso de predicción e inferencia continuo, que se apoya en la información que aporta el texto a nuestras propias experiencias. (Solé , 1997, p. 45)

Profundizando esta visión acerca del proceso de comprensión de textos escritos, sostiene que la lectura comprensiva es un proceso constructivo, interactivo, estratégico y metacognitivo. (Pinzas, 2001, p. 34)

- **Constructivo.** -Porque es un proceso activo de elaboración y construcción de interpretaciones del texto y sus partes.
- **Interactivo.** -Debido a que la información previa del lector y la que ofrece el texto se complementan en la elaboración de significados.
- **Estratégico.** -Puesto que varía según la meta, la naturaleza del material y la familiaridad del lector con el tema.
- **Meta cognitivo.** -Porque implica controlar los propios procesos de pensamiento para asegurarse de que la comprensión fluya sin problemas. En consecuencia, se debe entender el significado explícito.

2.15.1. Modelos de comprensión lectora

Didácticamente, todo docente debe tener conciencia de tres modelos, que le proporcionan información teórico-práctica suficiente y necesaria, utilizadas como instrumentos eficaces para orientar las actividades de enseñanza aprendizaje de la comprensión lectora. (García, 2015 p. 46)

- **El modelo de conjunto de habilidades o transferencia de la información:** considera que el lector extrae el significado que el texto le ofrece, reconociendo el sentido del texto en las palabras y oraciones que los componen; aquí, el papel del lector se reduce principalmente a describir el proceso.
- **El modelo interactivo de pensamiento y lenguaje:** concibe que comprender es un proceso activo y participativo de integración de conocimientos que posee el lector con la información que aporta el texto. Aquí el papel del lector es la construcción del nuevo significado.
- **El modelo transaccional entre el lector y el texto:** plantea que el lector (con sus conocimientos previos, propósitos, intereses y motivaciones) construye el significado de interacción con el texto; para ello interpreta, critica y valora el mensaje superando las ideas expresadas por el autor en el texto, y no acepta fácilmente cualquier proposición.

2.15.2. Etapas del proceso lector

Los procesos cognitivos de comprensión lectora presentan diferentes etapas según las actividades que los lectores ejecuten cuando leen textos. (García, 2015, p.54)

- **Reconoce las palabras escritas.** -Este es el primer paso para construir el sentido del texto. Se trata de acceder al significado de las palabras según el contexto lingüístico del enunciado en que aparecen. Dependiendo conocimiento del vocabulario y de la familiaridad con el tema de la lectura.
- **Reconoce las proposiciones básicas.** -Los significados de palabras asumen diferentes roles en el contexto de la proposición (o idea básica). Se trata de identificar los verbos y argumentos que son los componentes esenciales de las proposiciones.
- **Conecta y relaciona las ideas básicas.** -La acción de conectar las ideas básicas del párrafo (o proposiciones), se realiza siguiendo el hilo conductor que señala el tema.

- **Representa el contenido global del texto.** -Se trata de reconocer la información más importante en el texto que lee. Para ello, el lector detecta el tema, los sub temas, ideas y detalles contenidos en el texto; luego representa la idea global mediante un esquema denominado macro estructura donde visualiza las relaciones y jerarquización de las ideas Identifica la estructura textual: Se trata de reconocer la forma organizativa o esquema súper estructural del texto.
- **Construye el resumen o conclusión.** -Se trata de integrar la información global recopilada por el lector a su esquema de conocimiento. Para ello procede integrando las proposiciones básicas en una proposición global, hasta llegar a construir una idea general del texto. Si el contenido no está explícito en el texto, debe realizar actividades de inferencia a partir de algún dato o idea hasta lograr el resumen o generalización de la información proporcionada por el texto. Luego procede a evaluarla a través de diferentes tareas o empleo en otros contextos, y valorar la representación textual.

2.15.3. Proceso didáctico para desarrollar la comprensión de textos

La práctica de la lectura requiere de un ambiente agradable, atractivo y de la participación activa y entusiasta de quien enseña y de quien aprende docente-estudiante. Lo importante es que disfruten con la lectura y que no vean en ella una carga pesada (...). Cada persona tiene sus propios mecanismos de aprendizaje; sin embargo, el docente puede proporcionar rutas para que los estudiantes elijan las que consideren más provechosas y desarrollen constantemente su autonomía. (Pinzas, 1997, p.56)

2.15.4. Niveles de la comprensión lectora

La comprensión lectora es un proceso de construcción de nuevos significados mediante la interacción activa del lector con el texto en el que se busca desarrollar la comprensión literal, inferencial y critico-valorativo.

La comprensión lectora es un proceso de elaboración de significados. Depende simultáneamente de tres factores: los datos proporcionados por el texto, los conocimientos previos, y las actividades de macro procesamiento y micro procesamiento que realiza el lector en transacción con el texto. (García; 2015, p.101)

Hay distintas dimensiones de comprensión de lectora, se realiza en tres niveles: literal, inferencial y criterial o valorativo.

- **Comprensión literal**

La comprensión literal es el proceso básico de localización temática del texto. Aquí el lector decodifica palabras y oraciones con la posibilidad de reconstruir la información explícita (superficial) proporcionada por el texto. Así comprende el significado de un párrafo o una oración; identifica a los sujetos, eventos u objetos, hechos, escenarios, fechas mencionadas en el texto, maneja eficientemente el lenguaje de la imagen; reconoce los signos de puntuación, identifica relaciones entre los componentes de una oración o párrafo. Utiliza sinónimos para traducir lo que no se comprende, etc. (García , 2015, p. 101)

Es una capacidad básica que se debe trabajar con los estudiantes, ya que esto permitirá extrapolar sus aprendizajes a los niveles superiores, además que permitirá lograr una óptima comprensión. Es el reconocimiento de todo aquello que está explícito en el texto.

- **Comprensión inferencial**

Es la capacidad para establecer interpretaciones y conclusiones sobre las informaciones que no están dichas de manera directa en el texto. Exige el desarrollo del pensamiento inductivo o deductivo para relacionar los significados de las palabras, oraciones o párrafos, tratando de realizar una comprensión global y una representación global más integrada y esquemática. El lector reconstruye el significado implícito del mensaje mediante su experiencia y conocimiento cultural sobre el tema; reconoce el lenguaje figurado y completa lo implícito del texto con proposiciones o elementos lógicos. El producto es un nuevo juicio denominado “conclusión” sobre la información explícita ausente en el texto. (García , 2015, p. 105)

- **Comprensión crítico-valorativa**

El lector interpreta el contenido emitiendo juicios valorativos sobre la temática del texto. Pone en juego los procesos cognitivos de análisis, síntesis, enjuiciamiento, valoración y creatividad. Así establece relaciones analógicas; reflexiona sobre lo dicho por otros; formula ideas; se acerca a distintas mentalidades, sentimientos y experiencias; se pone en contacto con la manera particular de cómo cada autor organiza la información; selecciona las palabras y organiza su argumentación; apela a su punto de vista con

respecto al contenido del texto; reconoce las intenciones del autor y la superestructura del texto. (García, 2015, p. 113).

2.16. La lectura

La lectura se considera como una herramienta primordial para el ejercicio del derecho a la educación y a la cultura en el marco de la sociedad de la información, de ahí que diversos planes tienden a su fomento y subrayan el interés de la misma en la vida cotidiana de la sociedad. Pinzas (1997) afirma:

Es una actividad a través de la cual los lectores construyen significados (comprensión); en ella se combinan los conocimientos y las experiencias previas, la competencia lingüística (fonológica, léxica, información sintáctica, semántica), la información aportada por el texto y el contexto, y la forma como se relacionan con el texto (de acuerdo a la gramática textual). Es, por lo tanto, un proceso cognitivo, psicolingüístico y sociocultural. (p.134)

La lectura es un proceso perceptivo durante el cual se conocen unos símbolos que inmediatamente se traducen en conceptos intelectuales. Este trabajo mental se amplía en forma de proceso de pensamiento a medida que las ideas, los conceptos, se van conectando entre sí y constituyen unidades intelectuales.

Por lo tanto, la lectura es un aprendizaje fundamental y una herramienta privilegiada para poder acceder a otros saberes. Se enriquece permanentemente muchas habilidades del ser humano, no hay aprendizaje sino pasamos por la lectura.

2.16.1. Procesos de la lectura

- a) **La lectura es un proceso constructivo.** –Puesto que implica la acción, ejercicios de nuestros procesos mentales, imaginación, análisis, comparación entre otros. (Gobierno Regional Cusco, 2009, p. 12)
- b) **La lectura es un proceso interactivo.** –Es decir que genera un intercambio entre los conocimientos previos, las experiencias y las condiciones del lector (edad, objetivos de la lectura, nivel de preparación, etc.) con las características y la información del texto. Bajo este concepto, el lector asume un rol activo, que interroga el texto, que lo examina. Un buen lector debe estar consciente de este rol. (Gobierno Regional Cusco, 2009, p. 12)

- c) **La lectura es una labor estratégica.** –Esto implica el análisis de las características del texto y los propósitos que tenemos antes de realizar la acción de leer, de tal manera que elijamos una u otra estrategia para enfrentar la lectura en función al análisis previo. (Gobierno Regional Cusco, 2009, p. 12)
- d) **La lectura es una labor meta cognitiva.** –Pues es un proceso que debe ser planeado, controlado y valorado por el lector. Por esto un buen lector sabe cuándo y cómo comprende, pero también es apto de saber cuándo no lo hace y, entonces busca ayuda o emprende medidas adecuadas para solucionar sus carencias. (Gobierno Regional Cusco, 2009, p. 13)

2.16.2. Etapas de la lectura

El proceso de la lectura es una secuencia sistemática, jerárquica y organizada conformada por etapas, momentos o pasos (Cueto, 1998)

- **Percepción de los signos gráficos.** –Se refiere a la forma de contacto con el texto y el hecho físico a través del cual se reconocen las palabras del texto.
- **La decodificación.** –Constituye un proceso complejo que, según los especialistas, comprenden el área de traducir los signos gráficos a sus representaciones fonológicas, luego asignar el significado que corresponde a cada una de las unidades léxicas en las oraciones del texto.
- **La comprensión.** - Es un proceso cognoscitivo por medio del cual se reconstruye en la mente del lector, la información transmitida por el autor del texto.
- **La inferencia.** - La inferencia es la información que el lector deduce a partir del significado del texto, esto origina la lectura interpretativa, en la que el lector deberá de darle un significado al texto.

2.17. El texto

La estructura textual es un entramado de ideas con características semánticas lingüísticas (macro estructura y superestructura), organizadas según ciertas cualidades tipológicas (exposición, argumentación, etc.) construyendo la estructura textual. Estas pueden ser narraciones de ficción, documentos oficiales, relatos históricos, artículos periodísticos, textos instructivos etc. (García, 2005, p.101)

El texto es el conjunto de enunciados organizados correctamente que se producen en una determinada situación comunicativa y están revestidas, de una significación, el

texto puede ser una palabra, una oración, un conjunto de oraciones o una secuencia de párrafos que cumplen una función de interacción y comunicación por lo tanto el núcleo temático es el texto. (Gómez , 1992, p. 71)

En referencia a lo mencionado por los autores podemos conceptualizar al texto como un esquema de interpretación. Formado por un conjunto de oraciones que están conectadas entre sí para formar un conjunto de proposiciones con significación propia.

2.17.1. Características internas del texto

El texto constituye una unidad total de comunicación oral o escrita emitida por un emisor en unas circunstancias o contextos determinados.

- a) **Adecuación.** - Se refiere a la elección de la posibilidad lingüística más apropiada para la situación de la comunicación.

Un texto es adecuado cuando presenta las siguientes características:

- El texto consigue su propósito comunicativo.
 - El texto se adapta a la situación comunicativa.
- b) **Coherencia.** - Se refiere a la concepción del texto como una unidad de información en la que todos los elementos se relacionan entre sí.

Un texto es coherente cuando presenta las siguientes características:

- Se basa en una selección apropiada de la información.
 - Posee una estructura comunicativa propia.
- c) **Cohesión.** –Se refiere a la relación de las distintas unidades de las que está compuesta el texto.

Las relaciones de inferencia que presenta un texto se basan en:

- Procedimientos textuales gramaticales.
- Procedimientos textuales léxicos.

2.17.2. Modalidades textuales

Las cuatro modalidades básicas son la narración la descripción, la explicación y la argumentación. Pueden aparecer solas o combinadas en un único texto (Morales, 2007, p. 8) menciona a las siguientes:

- a) **La narración.** –Relata hechos reales o imaginarios. Es muy habitual y se usa con diferentes finalidades comunicativas: informar, entretener, explicar y persuadir.
- b) **La descripción.** -Representa objetos (concretos o abstractos) o procesos o seres (individuales o colectivos), los describe con palabras con la finalidad de: informar, explicar y convencer.
- c) **La exposición-explicación.** –Se desarrolla un tema de forma clara y ordenada, tendiendo a la progresión temática con una finalidad primordialmente transmisora.
- d) **La argumentación.** –Se alega y defiende razones, justifica, convence o persuade, mantiene informaciones, fustiga errores. Tiene una finalidad dialéctica, polémica y persuasiva.

2.17.3. Factores del texto

Para que un texto de a conocer de manera clara el mensaje, sea comprensible y llame la atención de los destinatarios debe presentar los siguientes factores (Pleyan, 2005, p. 25)

a) Cohesión

Es una realización lingüística determinada por la relación entre los elementos de un texto, estas relaciones se basan en el manejo de reglas que rigen la ordenación e interdependencia sintáctica y semántica de los elementos textuales.

b) Coherencia

Se refiere a la relación de elementos en un texto determinado y su organización interna constituye lo que se denomina coherencia estructural profunda del texto en sus aspectos globales e integrales, que determina su significación.

2.17.4. Características del texto

Podemos mencionar dentro de las características fundamentales del texto el comunicativo, social, pragmático y estructurado:

- **Comunicativo.** - Puesto que es el resultado de una actividad lingüística mediante la cual comunicamos significados al receptor o persona que recibe el mensaje.
- **Social.** - Constituye la unidad lingüística fundamental y principal dentro de la interacción social del emisor y el destinatario.

- **Pragmático.** - Es pragmático porque el emisor lo produce con una intención comunicativa y en un contexto determinado específico.
- **Estructurado.** - Puesto que incluye una totalidad constituida por contenidos conceptuales organizados que se expresan mediante el lenguaje.

La estructura textual es un esquema de interpretación que subyace a cada tipología textual (científica, periodística, instructiva, etc.), En la estructura en la composición de textos, el conjunto de las oraciones o proposiciones se presentan conectadas entre sí formando secuencias de proposiciones. (Solé , 1997, p. 45)

2.18. El texto narrativo

El texto narrativo se caracteriza porque tiene un estilo propio del autor que lo produce. En este sentido, se habla de un estilo literario, dado que la presentación de los acontecimientos es organizada de una manera particular, siguiendo un patrón determinado.

El texto narrativo se dedica a contar historias, eventos y sucesos en diferentes modalidades. Las principales modalidades son: el cuento, la novela, leyenda, el mito, etc.

Los textos narrativos incluyen la descripción y el diálogo como formas expresivas imprescindibles, ya que, en un cuento o en una novela, son el medio adecuado para caracterizar a los personajes (mediante la descripción y el diálogo) y los ambientes (mediante la descripción). Del mismo modo, en una secuencia explicativa se puede incluir una narración a modo de ejemplo, o en un discurso argumentativo, se puede utilizar como argumento que apela a la experiencia.

Cuando hablamos de texto narrativo nos referimos a aquel en el que se realiza un relato de una serie de acontecimientos que afectan a unos personajes y se desarrollan en un entorno determinado, todo ello movido por un motivo. Gonzales, (2004) afirma: "La narrativa nos muestra que toda persona encierra un mundo, (...) lleva en sí mismo nuevas ideas, sueños y secretos todo ello es transmitido en historias de la vida de diversidad de personajes que viven distintas historias en múltiples escenarios" (p.147)

2.18.1. La estructura del texto narrativo

Teniendo en cuenta que la estructura textual son un conjunto de ideas jerarquizadas y ordenadas. El texto narrativo está compuesto por tres partes esenciales (Cassany , Luna y Sanz, 1994, p. 336)

- a) **Introducción o planteamiento.** - Sirve para presentar a los personajes. Presenta una situación inicial, un conflicto en un tiempo y lugar determinado.
- b) **Nudo o conflicto.** - Se desarrollan los acontecimientos o sucesos planteados en la introducción.
- c) **Desenlace o solución.** - En esta etapa se resuelven los conflictos planteados en la fase inicial.

2.18.2. Especies narrativas

En cuanto a las especies literarias Cáceres (2007) menciona:

- a) **El cuento.** - Son narraciones en prosa, de corta extensión y desarrollo sencillo. Los personajes pueden ser reales o imaginarios y se escriben para entretener o para enseñar algo. (p.62)
- b) **La novela.** - Son narraciones en prosa cuya principal característica es su extensión y su complejidad. Hay muchos personajes y los hechos se cuentan con mucho más detalle.
- c) **La fábula.** -Son narraciones que concluyen sus historias con una enseñanza o lección llamada moraleja. Muchas veces los personajes son animales o cosas que realizan acciones propias de los seres humanos. Ese recurso se denomina personificación.
- d) **El mito.** -Los mitos son textos narrativos que relatan acontecimientos o sucesos fabulosos protagonizados por dioses, semidioses y héroes pertenecientes a diversas culturas. También suelen explicar mágicamente los fenómenos de la naturaleza o los sucesos cósmicos relacionados con la creación del mundo.
- e) **La leyenda.** -Son antiguas narraciones que van siendo transmitidas de padres a hijos en forma oral. Transita un camino intermedio entre la fantasía y la realidad, suelen explicar el origen de plantas, animales y lugares mezclando el conocimiento adquirido durante generaciones con creencias religiosas y supersticiones.

2.19. El intertexto

El intertexto es la relación que un texto (oral o escrito) mantiene con otros textos, ya sean contemporáneos o anteriores; el conjunto de textos con los que se relaciona explícita o implícitamente un texto compone un tipo especial de contexto, que influye tanto en la producción como en la comprensión del discurso. La implicación más importante que tiene la intertextualidad es que ningún texto es original o único, sino que a menudo descansa sobre otros para revelar su estructura y su significado.

Por ello se desarrolla a través de actividades formativas que favorecen la interconexión de saberes y de contenidos, que desarrollan la habilidad lectora para que el lector sepa establecer su interacción con el texto y de actividades que fomentan la cooperación del lector con el texto. Riffaterre (1989) menciona:

El intertexto resulta ser la percepción por el lector de las relaciones entre una obra y otras que le han precedido o seguido. Y resulta evidente que sólo la posible aportación del lector hace “interpretable” un texto, es decir lo hace comprensible y le atribuye una intencionalidad. Cuando se desconoce la procedencia de las distintas citas o alusiones, la comprensión puede resultar errónea o inadecuada y, en consecuencia, también su interpretación.

El desarrollo del intertexto lector amplía el bagaje literario y cultural, de modo que los distintos conocimientos y experiencias se interrelacionan y se transforman en conocimiento disponible para establecer la coherente comprensión que corresponde a las

Para que los elementos del intertexto puedan entrar en acción, se hace necesario el diálogo entre el texto y el lector. Mendoza (2001) añade al respecto: “El intertexto lector es el componente de la competencia literaria que regula las actividades de identificación, de asociación y de conexión en el proceso de recepción” (p. 96).

2.20. Marco teórico conceptual

Tics. - Las herramientas de la información y la comunicación son todos aquellos recursos, herramientas y programas que se utilizan para procesar, administrar y compartir la información mediante diversos soportes tecnológicos. Cuyo papel dentro de la sociedad es muy importante porque ofrecen muchos beneficios que permiten la comunicación y búsqueda de información.

Software educativo. - Es una herramienta o programa informático que ayuda a integrar las diferentes áreas de gestión dentro de un centro educativo. Es decir, se trata de un software ideado para unificar las diferentes áreas de gestión del centro, para de esta forma, poder hacer una gestión más eficaz y coordinada para el buen funcionamiento del centro escolar.

Organizador visual. - Es una representación visual de conocimientos que presenta información rescatando aspectos importantes de un concepto o materia dentro de un esquema.

Mapas conceptuales. - Son medios de visualización de conceptos y relaciones jerárquicos entre conceptos. Como recurso o estrategia permite a los estudiantes a aprender y a los docentes ayuda a organizar los materiales de enseñanza. Como método ayuda a captar el significado de los temas que se van a aprender. Como recurso esquemático sirve para representar un conjunto de significados conceptuales incluidos en una estructura de proposiciones, es decir, para representar relaciones significativas entre conceptos en forma de proposiciones.

Mapa mental. - Es un diagrama la cual sirve para representar palabras, ideas, tareas, lecturas, dibujos, u otros conceptos ligados y dispuestos radicalmente a través de una palabra clave o una idea central.

Mapa semántico. - Es un esquema o representación gráfica que ayuda a ver como los conceptos se relacionan entre sí. Los mapas semánticos se construyen generalmente en torno a un tema o concepto central, alrededor del cual giran, en círculos más amplios otros conceptos.

Comprensión lectora. - Implica la interacción entre el texto y el lector, así como la intervención de los procesos cognitivos de alto nivel, mediante los cuales el lector relaciona

el contenido del texto con sus conocimientos previos, hace inferencias, construye y reconstruye cognitivamente el significado del texto que ha leído.

Técnicas didácticas. - Son herramientas trascendentales que nos posibilita aprender a aprender ya que nos permite comprender y desarrollar eficaz y conscientemente las tareas y utilizar nuestros conocimientos para resolver problemas. Las técnicas didácticas determinan de manera ordenada la forma de llevar a cabo un proceso, sus pasos definen claramente cómo ha de ser guiado el curso de las acciones a tomar en cuenta para conseguir nuestros objetivos propuestos.

Lectura. - Leer es un proceso de interacción entre el lector y el texto a través del cual, el lector, construye un significado, a partir de los conocimientos y experiencias previas, y con el propósito de satisfacer los objetivos que guían su lectura.

Texto narrativo. - Es aquel que contiene el relato de acontecimientos que se desarrollan en un lugar o espacio a lo largo de un determinado espacio terminal. Dicho relato incluye la participación de diversos personajes en la historia, que pueden ser reales o imaginarios.

2.21. Formulación de hipótesis

2.21.1. Hipótesis general.

La aplicación de software educativos orientados a la creación de organizadores visuales previstos como técnica didáctica influyen de manera significativa, en la mejora de comprensión lectora de textos narrativos del área de comunicación, en los estudiantes del cuarto grado de educación secundaria de la Institución Educativa Fortunato L. Herrera. Cusco.2018.

2.21.2. Hipótesis específicas

- La aplicación de software educativos orientados a la creación de organizadores visuales previstos como técnica didáctica influyen de manera significativa, en la mejora de comprensión lectora de textos narrativos (nivel literal) del área de comunicación, en los estudiantes del cuarto grado de educación secundaria de la Institución Educativa Fortunato L. Herrera. Cusco.2018.
- La aplicación de software educativos orientados a la creación de organizadores visuales previstos como técnica didáctica influyen de manera significativa, en la mejora de comprensión lectora de textos narrativos (nivel inferencial) del área de comunicación, en los estudiantes del cuarto grado de educación secundaria de la Institución Educativa Fortunato L. Herrera. Cusco.2018.
- La aplicación de software educativos orientados a la creación de organizadores visuales previstos como técnica didáctica influyen de manera significativa, en la comprensión lectora de textos narrativos (nivel crítico-valorativo) del área de comunicación, en los estudiantes del cuarto grado de educación secundaria de la Institución Educativa Fortunato L. Herrera. Cusco.2018.

2.22. Identificación de variables

Variable independiente

- Software Educativos orientados a la creación de organizadores visuales

Variable dependiente

- Comprensión Lectora de Textos Narrativos

Variables intervinientes

- Recursos informáticos con los que cuenta el Colegio de Aplicación Fortunato L. Herrera.
- Competencias informáticas de los estudiantes del Colegio de Aplicación Fortunato L. Herrera.
- El tiempo que se empleó para la aplicación
- N° de estudiantes
- Temas

2.23. MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

APLICACIÓN DE SOFTWARE EDUCATIVOS ORIENTADOS A LA CREACIÓN DE ORGANIZADORES VISUALES COMO TÉCNICA DIDÁCTICA PARA FACILITAR LA COMPRENSIÓN LECTORA DE TEXTOS NARRATIVOS EN EL ÁREA DE COMUNICACIÓN EN LOS ESTUDIANTES DE CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA FORTUNATO L. HERRERA.CUSCO-2018

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTOS
<p>V.I: SOFTWARE EDUCATIVOS Los software educativos se definen de forma genérica como aplicaciones o programas computacionales que facilitan el proceso de enseñanza aprendizaje Algunos autores lo conceptualizan como cualquier programa computacional cuyas características estructurales y funcionales sirven de apoyo al proceso de enseñar, aprender y administrar, o el que esta designado a la enseñanza y auto aprendizaje, y</p>	<p>Para poner en práctica el proyecto se harán uso de software educativos orientados a la creación de organizadores visuales para el desarrollo de las sesiones de aprendizaje tales como:</p> <p>MINDOMO: Es una herramienta diseñada para la construcción de mapas mentales y conceptuales dentro de un determinado contexto educativo. Los usuarios pueden crear mapas utilizando diferentes formas, tamaños y colores en los cuadros de texto, así como los conectores lógicos, así como conectores lógicos que facilitan su creación.</p> <p>CMAPTOOLS: Es una herramienta que ayuda a la edición de mapas sugiriendo conceptos o haciendo búsquedas en internet, lo que facilita al estudiante investigar, aprender y reelaborar los conceptos.</p>	<p>Técnica didáctica</p> <ul style="list-style-type: none"> • Técnica didáctica de entrada • Técnica didáctica de desarrollo • Técnica didáctica de cierre <p>Recurso Metodológico</p> <p>Metodología pedagógica utilizada en el proceso de enseñanza aprendizaje</p>	<p>Cuestionario</p> <p>Escala de Likert</p>

<p>además permite el desarrollo de ciertas habilidades cognitivas. El software educativo cumple un reto muy importante en el proceso de aprendizaje, considerado como parte del material educativo. (Sanchez,1995, p.165)</p> <p>V.D. COMPRENSIÓN LECTORA EN EL ÁREA DE COMUNICACIÓN. Comprender un texto escrito es centralmente darle un significado. Por ello, un aspecto esencial de la competencia lectora es el manejo del</p>	<p>FREEMIND: Es una herramienta que permite al usuario editar un conjunto de ideas jerarquizadas alrededor de un concepto central. El enfoque no lineal ayuda al brainstorming, a medida que las ideas se van añadiendo al mapa mental. Como aplicación, freemind es portable a través de múltiples plataformas y retiene la misma interfaz de usuario, con solo una cierta variación de la interfaz de usuario, con solo una variación de la interfaz común en cada sistema operativo.</p> <p>XMIND: es un programa open source para realizar mapas conceptuales, desarrollado por Xmind. Ayuda a los estudiantes a anotar ideas organizar diversos gráficos y compartirlos con otros usuarios de manera online.</p> <p>D1: COMPRENSIÓN LITERAL: Es el reconocimiento de todo aquello que explícitamente figura en el texto y esto supone enseñar a los estudiantes a identificar la idea central, distinguir las ideas principales de las secundarias, relaciones de causa efecto, hacer</p>	<p>Recursos esquemáticos para captar los significados conceptuales</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mapas conceptuales • Mapas mentales • Imágenes • Recursos web multimedia <p>Indicadores de los niveles de comprensión lectora: nivel literal:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identifica la información relevante en el texto. • Reconoce la estructura externa y las características del texto. • Localiza y decodifica palabras y oraciones con la finalidad de reconstruir la información explícita proporcionada en el texto. 	<p>Evaluación</p>
---	---	---	-------------------

<p>contenido informativo. Así, para el desarrollo cabal de la competencia de comprensión escrita, es requisito identificar información en los textos, reorganizarla e inferir lo que está implícito.</p> <p>La competencia de comprensión de textos escritos requiere la selección, combinación y puesta en acción de cuatro capacidades, todas ellas referidas a procesos que ocurren Simultáneamente en la mente de los estudiantes mientras leen textos.</p>	<p>comparaciones, identificar analogías, sinónimos, antónimos y palabras homófonas, reconocer ideas de acción y dominar el vocabulario de acuerdo a su nivel de estudio.</p> <p>D2: COMPRENSIÓN INFERENCIAL: Es cuando el lector activa su conocimiento previo y formula hipótesis anticipándose al contenido del texto, a partir de indicios que le proporciona la lectura. Este nivel es la verdadera esencia de la comprensión, ya que es una interacción permanente y directa entre el lector y el texto.</p> <p>D3: COMPRENSIÓN-CRITICO VALORATIVO: El lector estará en la capacidad de realizar deducciones, juzgar y llegar a conclusiones. Formula su juicio personal sobre el texto, basándose en sus saberes previos su experiencia y sus ideas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Localiza los eventos, hechos, escenarios, fechas mencionadas en el texto. • Identifica la idea central del texto, idea central, así como las ideas secundarias. <p>Nivel literal:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Emplea el desarrollo del pensamiento inductivo o deductivo para relacionar el propósito del texto, el mensaje que este ofrece. • Reconstruye el significado implícito del mensaje mediante su experiencia y conocimiento que tiene sobre el tema. • Deduce relaciones de causa-efecto, problema-solución, comparación y descripción entre las ideas del texto. <p>Nivel crítico valorativo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Emite juicios valorativos sobre la temática del texto. • Opina sobre el tema, las ideas, la efectividad de los argumentos y conclusiones de textos. • Interpreta el contenido del texto. • Desarrolla los procesos cognitivos de análisis, síntesis, enjuiciamiento y creatividad. 	<p>Evaluación</p>
---	--	--	-------------------

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

Siendo el objetivo general del presente trabajo de investigación, determinar la influencia de la aplicación de software educativos orientados a la creación de organizadores visuales como técnica didáctica para facilitar la comprensión lectora de textos narrativos en la Institución Educativa Fortunato L. Herrera se procedió a la búsqueda de los software coherentes con las competencias y capacidades que se plantean en el Proyecto Curricular Nacional Institucional del área de Comunicación.

Seleccionados los softwares, se utilizaron como recurso didáctico para la comprensión lectora, en el área de comunicación en el cuarto grado de educación secundaria de la Institución Educativa Fortunato L. Herrera durante 10 sesiones de aprendizaje.

Además, se aplicaron los instrumentos necesarios (pre test y post test), para determinar los resultados que se obtuvieron mediante la aplicación de software educativos orientados a la creación de organizadores visuales en la comprensión lectora de textos narrativos, además de la encuesta tipo Likert para verificar el nivel de aceptación por parte de los estudiantes respecto al uso de Software Educativos en el área de Comunicación, para finalmente formular las conclusiones.

3.1. Tipo de investigación

De acuerdo con el objetivo de esta investigación, el tipo de investigación es experimental. Sobre ello, Hernández, Fernández y Baptista (2014) señalaron que este “se refiere a un estudio en el que se manipulan intencionalmente una o más variables independientes (supuestas causas-antecedentes) para analizar las consecuencias que la manipulación tiene sobre una o más variables dependientes (supuestos efectos-consecuentes), dentro de una situación de control para el investigador” (p. 129). En este caso, se manipulo la variable software educativos orientados a la creación de organizadores visuales, puesto que se pretende lograr la mejora de la variable comprensión lectora.

3.2. Nivel de investigación

La presente investigación es aplicada, esto quiere decir, en palabras de Carrasco (2008), “Se distingue por tener propósitos prácticos inmediatos bien definidos; es decir, se investiga para actuar, transformar, modificar o producir cambios en determinado sector de la realidad” (p. 43). Lo anterior, respalda los objetivos de este estudio, puesto que se pretende lograr la mejora en una de las variables (comprensión lectora).

3.3. Diseño de investigación

El diseño es de tipo pre experimental con pre test y post test. De acuerdo con Hernández, Fernández y Baptista (2014), este se llama así, “debido a que su grado de control es mínimo. A un determinado grupo se le aplica una prueba previa (pre-test) al estímulo o tratamiento experimental, después se le administra el tratamiento y finalmente se le aplica una prueba posterior (post test) al estímulo” (p.141)

En este caso, se aplicó una prueba inicial sobre la variable dependiente, la cual es previa a la enseñanza de la independiente denominada software educativos orientados a la creación de organizadores visuales, a fin de determinar y mejorar el nivel de comprensión lectora de los estudiantes del cuarto grado de educación secundaria de la Institución Educativa Fortunato L. Herrera.

O1 — X — O2

Donde:

O1: Medición previa (Respecto a la comprensión lectora)

X: Tratamiento (Aplicación del software educativo)

O2: Medición posterior (Respecto a la comprensión lectora)

3.4. Población de estudio

Constituyen la población todos los estudiantes del Colegio de Aplicación Fortunato L. Herrera de Cusco. Lo que se detalla en el siguiente cuadro.

Tabla 1: Número de estudiantes que constituye la población de la Institución educativa Fortunato L. Herrera de Cusco-Nivel Secundario.

NIVEL	GRADO	SECCIÓN		TOTAL
		A	B	
SECUNDARIO	PRIMERO	30	23	53
SECUNDARIO	SEGUNDO	43	30	73
SECUNDARIO	TERCERO	49	32	81
SECUNDARIO	CUARTO	24	27	51
SECUNDARIO	QUINTO	27	26	53
		Total		311

Fuente: Elaboración propia-Datos obtenidos de la institución Educativa Fortunato L. Herrera Cusco.

3.5. Selección de la muestra

Del universo poblacional tomado en consideración en este estudio, la muestra seleccionada es no probabilística intencionada, la cual de acuerdo con Hernández, Fernández y Baptista (2014) “(...) no es mecánico ni con base en fórmulas de probabilidad, sino que depende del proceso de toma de decisiones de un investigador o de un grupo de investigadores (...) requiere no tanto una ‘representatividad’ de elementos de una población, sino una cuidadosa y controlada elección de casos con ciertas características especificadas previamente en el planteamiento del problema” (p. 176).

Tabla 2: Número de estudiantes que constituyen la muestra de la Institución educativa Fortunato L. Herrera de Cusco-Nivel Secundario.

NIVEL	GRADO	SECCIÓN		TOTAL
		A	B	
SECUNDARIO	CUARTO	24	27	51

Fuente: elaboración propia-Datos obtenidos de la institución Educativa Fortunato L. Herrera Cusco.

3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Tabla 3: Técnicas e instrumentos de investigación

TECNICAS	INSTRUMENTOS
OBSERVACIÓN	Software Estadístico Escala de Likert Filmadora, cámara Fotográfica
EVALUACIÓN	Pre-test Post-test
FICHAJE	Bibliográfica, hemerográfica Archivos de computadora

Fuente: elaboración propia

3.7. Fiabilidad del instrumento aplicado

El método de consistencia interna basada en el alfa de Cronbach permite estimar la fiabilidad de un instrumento medida a través de un conjunto de ítems que se espera que midan el mismo constructo o dimensión teórica.

La validez de un instrumento, se refiere al grado en el que este mide aquello que pretende medir, y la fiabilidad de la consistencia interna del instrumento indica del índice de consistencia interna del instrumento se puede estimar con el alfa de Cronbach, donde nos permite medir si un instrumento tiene la fiabilidad suficiente para ser aplicado.

Tabla 4: Niveles de confiabilidad Alfa de Cronbach

Valores	Nivel
De -1 a 0	No es confiable
De 0.01 a 0.49	Baja confiabilidad
De 0.50 a 0.75	Moderada confiabilidad
De 0.76 a 0.89	Fuerte confiabilidad
De 0.90 a 1.00	Alta confiabilidad

Nota: Nivel de confiabilidad estará dada por los valores mencionados en, Hogan (2004).

Para obtener el coeficiente de Alfa de Cronbach, se trabajó en el programa estadístico SPSS vs 23 cuyo resultado se señala a continuación:

Tabla 5: Estadísticas de fiabilidad con el Alfa de Cronbach

Variable	N de elementos	Alfa de Cronbach
Comprensión lectora pre test	20	0.768
Comprensión lectora post test	20	0.787
Software educativos	14	0.876

Fuente: Elaboración propia

Como se observa, el Alfa de Cronbach tiene un valor de 0.768 ,0.787 y 0.876 por lo que se establece el instrumento tiene fuerte confiabilidad eso quiere decir es fiable para el procesamiento de los datos.

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Para dar a conocer los resultados de la presente investigación, se presentan y analizan los resultados de la evaluación del pre test consistente en una evaluación de comprensión lectora compuesta por veinte ítems, para poder visibilizar el nivel de comprensión en el que se encontraban los estudiantes del cuarto grado de educación secundaria en la comprensión lectora de textos narrativos, antes de la aplicación de los software educativos orientados a la creación de organizadores visuales, para posteriormente presentar también el resultado del post test consistente en la misma evaluación de comprensión lectora que se había utilizado en el inicio (pre-test); para de esta manera determinar la influencia en la mejora de la comprensión de textos narrativos de los estudiantes.

Además el presente capítulo contiene los resultados de la interpretación, análisis y discusión de los resultados de la aplicación de los software educativos orientados a la creación de organizadores visuales, para mejorar la comprensión lectora en sus tres niveles (literal, inferencial y crítico-valorativo), después de haber aplicado el pre y post test, representados a través de tablas y gráficos estadísticos con sus respectivas interpretaciones; además de la prueba de hipótesis y la prueba T de Student que ayudaron a viabilizar y demostrar los resultados de esta investigación

Se presentan los resultados de la encuesta tipo Likert y el cuestionario para determinar el nivel de aceptación que manifiestan los estudiantes de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato L. Herrera con respecto al uso de software educativos orientados a la creación de organizadores visuales en la comprensión lectora de textos narrativos.

Todos los procesos estadísticos se realizaron mediante la ayuda de la hoja electrónica Excel versión 2016 y del software estadístico SPSS versión 23, que nos permitió elaborar: cuadros de frecuencias, gráficos de barras y porcentajes correspondientes a cada ítem, tanto para las calificaciones, como para la encuesta, con similares características de información.

Finalmente, se realizó el análisis cuantitativo e interpretación en forma porcentual, iniciando con los valores que más destacan en la presente investigación y en forma descendente, se elaboró la interpretación teórica cualitativa de los resultados finales de cada ítem que se planteó al aplicar la evaluación y la encuesta.

A continuación, se presentan los resultados definitivos en forma cuantitativa y cualitativa del cuestionario aplicado a los estudiantes de la Institución educativa Mixta de Aplicación Fortunato L. Herrera-Cusco.

4.1. Resultados de la diferencia de los estadísticos entre el pre test y post test

Tabla 6 :Resultados de la diferencia de los estadísticos entre el pre test y post test

	Nivel de comprensión lectora PRE TEST		Nivel de comprensión lectora POST TEST	
	Turnos		Turnos	
	Mañana	Tarde	Mañana	Tarde
N	24	27	24	27
Media	11,54	11,52	15,67	14,07
Mediana	11,50	11,00	16,00	14,00
Moda	13	11	15	14
Desviación estándar	2,322	2,327	1,834	1,880
Mínimo	7	7	12	10
Máximo	16	16	19	18

Fuente: Base de datos sobre evaluación de comprensión lectora en el área de comunicación, de los estudiantes de cuarto grado de educación secundaria I.E. Fortunato L. Herrera.

La tabla muestra los resultados de estadísticos descriptivos, procesados a través del programa SPSS vs 23; donde se evidencia que: en el pre test la media es más baja en el turno de la mañana (11.54) y tarde (11.52), en relación a la media del post test, es más alto en el turno de la mañana (15.67) y en la tarde (14.07). En la mediana y la media hay una cercanía de valores. Se resalta el valor que mayormente se repite (moda) en el pre test es 13 en turno de la mañana y en turno de la tarde es 11 y en el post test del turno de la mañana 15 y en el turno de la tarde es 14, la desviación estándar en el turno de la mañana y tarde (2.322 y 2.327) en el pre test y de (1.834 y 1880) puntos en turno de la mañana y tarde en el post test, quiere decir que la dispersión de notas con relación a la media aritmética, se acerca o se aleja. También se evidencia un puntaje mínimo en el

turno de la mañana y tarde de 7 y el puntaje máximo de 16; y un puntaje mínimo de 10 y un puntaje máximo de 19 en el post test.

En los resultados generales se observa que, en el pre test los estudiantes tuvieron dificultades al no poder reconocer la silueta o estructura externa y características de los textos narrativos, encontrándose en un nivel en proceso; sin embargo, luego de hacer uso de los software educativos, en la prueba de pos test, los resultados evidenciaron una mejora significativa al encontrarse una gran mayoría en el nivel logrado. Ello significa que mejoraron su capacidad de comprensión lectora.

Observando los resultados, se comprueba experimentalmente la eficacia de la aplicación de software educativos orientados a la creación de organizadores visuales como técnica didáctica para mejorar la comprensión lectora de textos narrativos, pues es una estrategia la cual permite que el estudiante participe de forma activa y dinámica, logrando de esta forma comprender íntegramente el texto.

De este análisis se explica que los software educativos orientados a la creación de organizadores visuales, constituyen una técnica beneficiosa, por ende, necesaria en la práctica educativa ya que, los estudiantes presentan una mejoría significativa en los tres niveles de la comprensión de textos literarios narrativos, como también el manejo de software educativos, herramientas didácticas que facilitan la participación activa del educando y la interactividad con los demás, favoreciendo así un aprendizaje más autónomo donde el sujeto vaya transformando la información en conocimiento, motivan, facilitan el trabajo colaborativo y optimizan el individualizado. Los software educativos son instrumentos muy llamativos y atractivos para los estudiantes por la riqueza en las formas de expresión; es decir, facilitan el tratamiento, la presentación, la comprensión y la retención de la información.

4.2. Promedio general de los niveles de logro en la comprensión lectora entre el pre test y post test

4.2.1. Niveles de logro en la comprensión lectora en el pre test y post test

A continuación, se muestran los promedios obtenidos en la prueba escrita de los niveles de Comprensión Lectora (literal, inferencial y crítico-valorativo) del grupo experimental.

Tabla 7: Comparación de los promedios obtenidos en referencia al nivel de logro alcanzado en el pre y post test.

	Pre Test		Post Test	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Inicio (0-10)	17	33,3%	2	3,9%
En proceso (11-14)	29	56,9%	19	37,3%
Logrado (15-20)	5	9,8%	30	58,8%
Total	51	100,0%	51	100,0%

Fuente: Resultados obtenidos del Software estadístico SPSS V-23

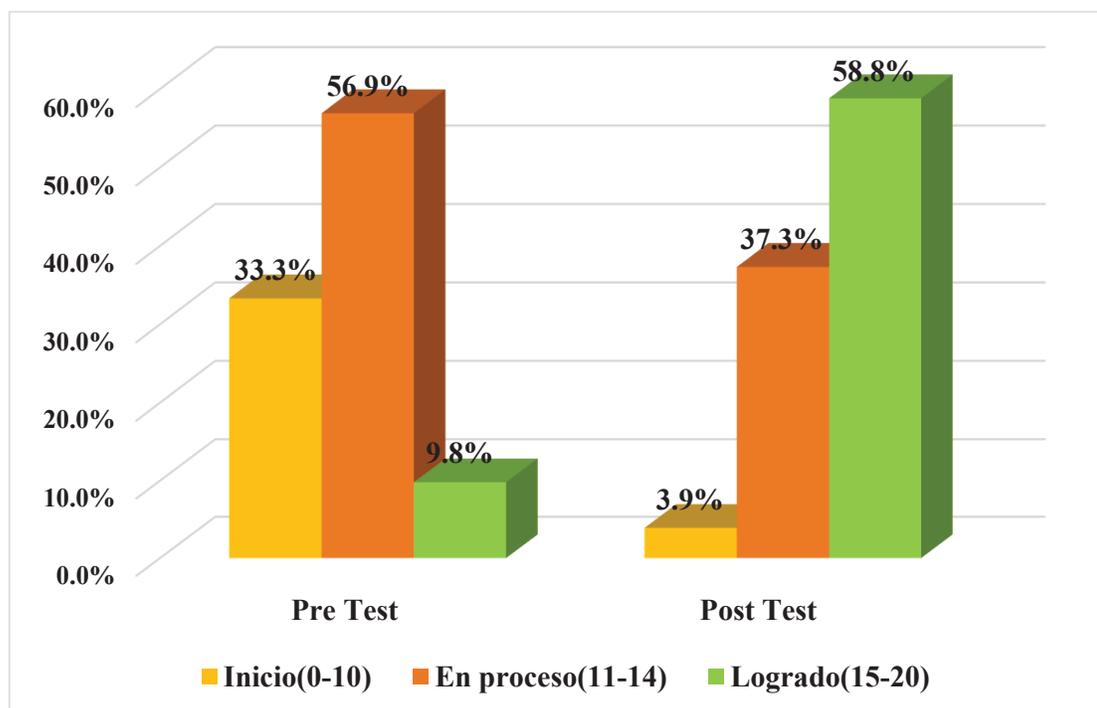


Figura 1: Comparación de los promedios obtenidos en referencia al nivel de logro alcanzado en el pre y post test.

Fuente: Resultados obtenidos del software estadístico SPSS V-23

Interpretación:

En la tabla y figura, se observa que el nivel de logro de comprensión lectora en el pre test, el 33.3% se encuentra en el nivel inicio (0-10), un 56.9% muestra un nivel en proceso de (11-14); mientras que un 9.8% se halla en el nivel logrado (15-20); en cambio, en el post test el 3.9% se encuentra en el nivel inicio (0-10), el 37.3% muestra un nivel en proceso de (11-14), y otro 58.8% se encuentra en el nivel logrado (15-20)

Los estudiantes en su gran mayoría logran identificar varios elementos complejos en la estructura del texto, reconocen la silueta o estructura externa y características del texto narrativo, así como reconstruir la secuencia del texto con varios elementos complejos.

Consideramos importante incorporar estas nuevas tecnologías en nuestras actividades educativas. El desarrollo de estas tecnologías nos permitirá tomar conciencia sobre los problemas que giran en torno a los avances tecnológicos. Así como (Chumpitaz, et al. 2005) refieren:

Las nuevas exigencias requieren formar al profesorado para reflexionar sobre contenidos tecnológicos. Generalmente, las iniciativas de capacitación resultan voluntarias o de equipos docentes de las escuelas, lo que nos lleva a concluir que los estudiantes con la aplicación de estrategias basadas en los tics, mejoraron la capacidad de comprensión de textos.

Los resultados en el post test evidencian, un porcentaje más alto respecto al porcentaje en el pre test, lo que indica que los estudiantes lograron superar dificultades respecto a la capacidad de la comprensión lectora gracias a la incorporación de la herramienta software educativos.

4.3. Resultados de los niveles de logro en la comprensión lectora en el pre test y post test según los turnos

Tabla 8: Comparación de los promedios obtenidos en referencia al nivel de logro alcanzado en el pre y post test por turnos del nivel de comprensión lectora.

		Nivel de comprensión lectora Pre – Test		Nivel de comprensión lectora Post – Test	
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Mañana	Inicio (0-10)	8	33,3%	0	0,0%
	En proceso (11-14)	13	54,2%	3	12,5%
	Logrado (15-20)	3	12,5%	21	87,5%
	Total	24	100,0%	24	100,0%
Tarde	Inicio(0-10)	9	33,3%	2	7,4%
	En proceso (11-14)	16	59,3%	16	59,3%
	Logrado (15-20)	2	7,4%	9	33,3%
	Total	27	100,0%	27	100,0%

Fuente: Resultados obtenidos del Software estadístico SPSS V-23

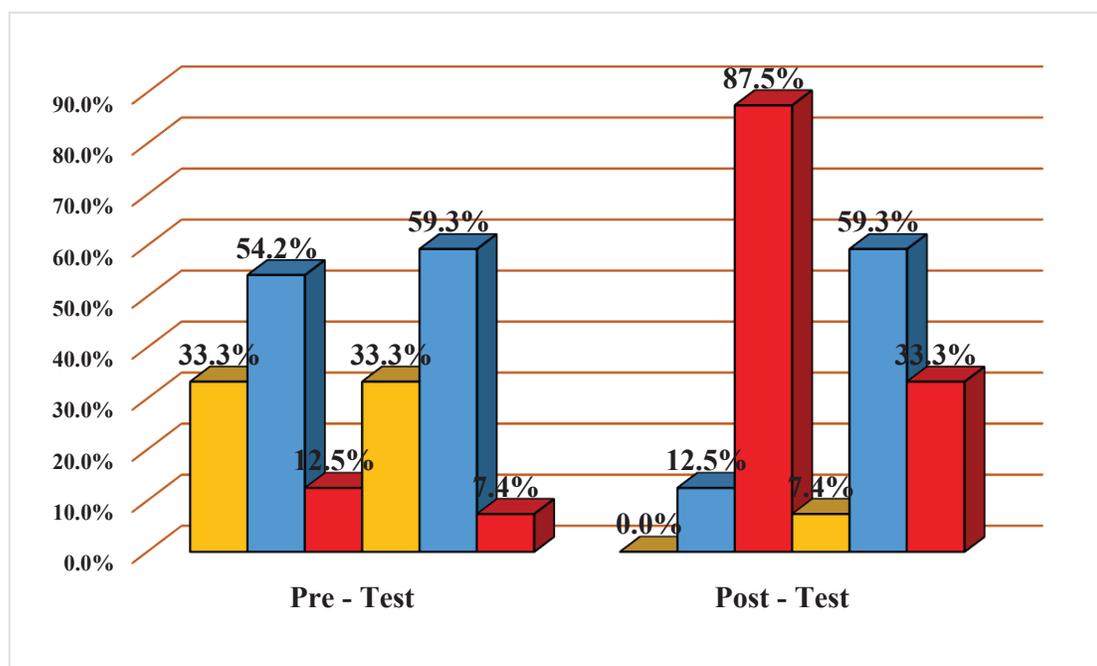


Figura 2: Comparación de los promedios obtenidos en referencia al nivel de logro alcanzado en el pre y post test por turnos del nivel de comprensión lectora.

Fuente: Resultados obtenidos del software estadístico SPSS V-23

Interpretación:

En la tabla y figura, se observa que el nivel de logro de la comprensión lectora en el pre test en el 4°A turno de la mañana el 33.3% se encuentra en inicio (0-10), el 54.2% se encuentra en proceso (11-14) y el 12.5% se halla en el nivel logrado (15-20); mientras que en el 4° B turno tarde, un 33.3% se encuentra en el nivel inicio (0-10), el 59.3% se encuentra en el nivel en proceso (11-14) y el 7.4% se halla en el nivel logrado (15-20).

Por otro lado, podemos apreciar que en el post test los estudiantes del 4°A turno mañana ninguno de los estudiantes se encuentra en inicio (0-10), el 12.5% se encuentra en proceso (11-14) y el 87.5% alcanzó el nivel logrado (15-20); mientras que, en el 4° B turno tarde el 7.4% se encuentra en inicio (0-10), un 59.3% está en proceso (11-14) y el 33.3% alcanzó el nivel logrado (15-20).

Los resultados nos muestran que los software educativos orientados a la creación de organizadores visuales, permiten que los estudiantes mejoren sus capacidades respecto a la comprensión lectora de los textos en sus tres niveles. De esta manera, podemos darnos cuenta que a los estudiantes se les facilita más la comprensión de los textos, ya que los ubica en un nivel de desempeño significativamente más alto en el post test que en el pre test, señalando que el uso adecuado de las herramientas tecnológicas en el aula puede generar resultados favorables en el desarrollo de la comprensión de textos y de esta manera lograr una comprensión lectora óptima y significativa.

4.4. Resultados de los niveles de logro en la comprensión lectora (nivel literal) en el pre test y post test

Tabla 9: Comparación de los promedios obtenidos en referencia al nivel de logro en la comprensión lectora (nivel literal) pre test y post test.

	Pre test		Post test	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Inicio (0-2)	10	19,6%	0	0,0%
En proceso (3-4)	33	64,7%	24	47,1%
Logrado (5-6)	8	15,7%	27	52,9%
Total	51	100,0%	51	100,0%

Fuente: Resultados obtenidos del software estadístico SPSS V-23

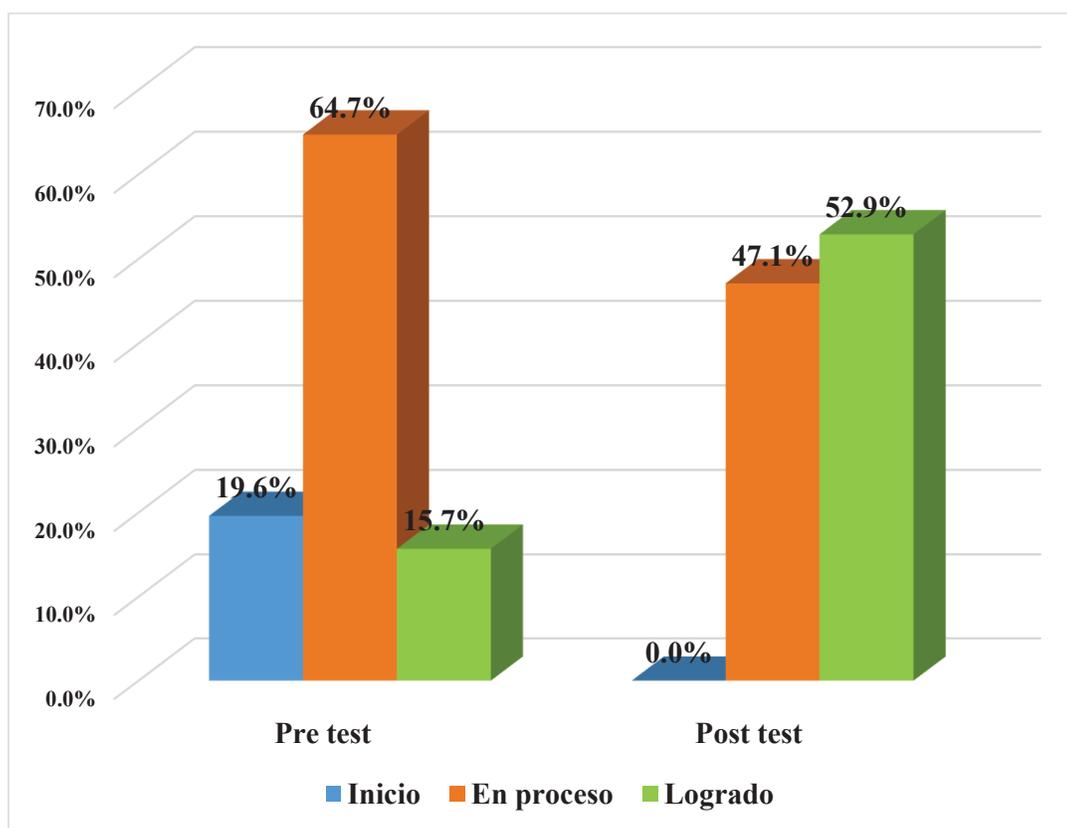


Figura 3: Comparación de los promedios obtenidos en referencia al nivel de logro en la comprensión lectora nivel literal pre test y post test.

Fuente: Resultados obtenidos del software estadístico SPSS V-23

Interpretación:

En la tabla y figura, se observa que; en lo referente a la comprensión lectora (nivel literal) en el pre test el 19.6% se encuentra en inicio (0-2), otro 64.7% se encuentra en proceso (3-4) y el 15.7% alcanzó el nivel logrado (5-6). Por otro lado, en el post test se evidenció que ninguno de los estudiantes se encuentra en el nivel inicio (0-2), el 47.1% se encuentra en proceso (3-4) y el 52.9% alcanzó el nivel logrado (5-6).

Los resultados nos indica que existe diferencia significativa en los promedios obtenidos por los estudiantes; es decir, los software educativos orientados a la creación de organizadores visuales, ayudan a mejorar las capacidades de la comprensión lectora en el nivel literal, ya que en el pre test las calificaciones promedio fueron menores a las calificaciones promedio obtenidas en el post test por los mismos estudiantes.

De acuerdo a los resultados del post test se puede afirmar que; los programas software educativos han permitido que los estudiantes conozcan y manejen satisfactoriamente los indicadores del nivel literal, es decir, ordenar la información en organizadores visuales (título, temas, sub temas, etc.) y tomando en cuenta el aporte de García (2015); aquí el lector decodifica palabras y oraciones con la posibilidad de reconstruir la información explícita (superficial) proporcionada por el texto. Así comprende el significado de un párrafo o una oración; identifica a los sujetos, eventos u objetos, hechos, escenarios, fechas mencionadas en el texto, maneja eficientemente el lenguaje de la imagen; reconoce los signos de puntuación, identifica relaciones entre los componentes de una oración o párrafo.

4.5. Resultados de los niveles de logro en la comprensión lectora (nivel literal) en el pre test y post test por turnos

Tabla 10: Comparación de los promedios obtenidos en referencia al nivel de logro en la comprensión lectora (nivel literal) pre test y post test por turnos.

Turnos		Pre test		Post test	
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Mañana	Inicio	8	33,3%	0	0,0%
	En proceso	14	58,3%	10	41,7%
	Logrado	2	8,3%	14	58,3%
	Total	24	100,0%	24	100,0%
Tarde	Inicio	2	7,4%	0	0,0%
	En proceso	19	70,4%	14	51,9%
	Logrado	6	22,2%	13	48,1%
	Total	27	100,0%	27	100,0%

Fuente: Resultados obtenidos del software estadístico SPSS V-23

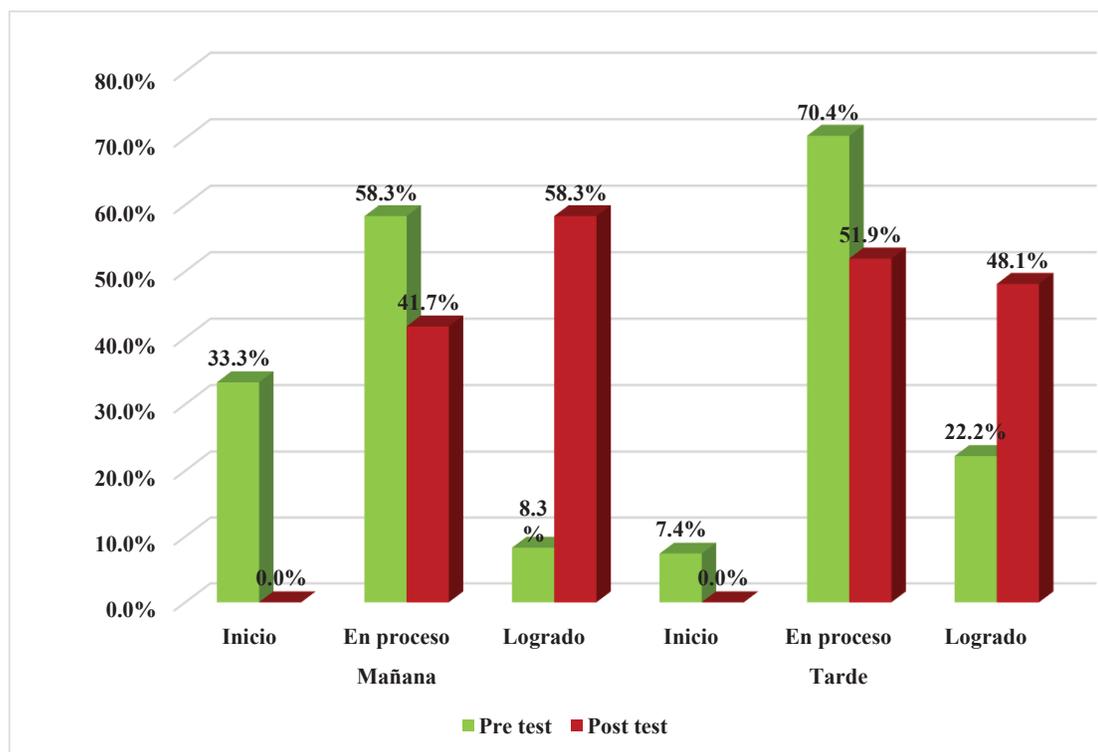


Figura 4: Comparación de los promedios obtenidos en referencia al nivel de logro en la comprensión lectora nivel literal pre y post test por turnos.

Fuente: Resultados obtenidos del software estadístico SPSS V-23

Interpretación:

En la tabla y figura, podemos apreciar que: con respecto a la comprensión lectora (nivel literal) en el pre test, los estudiantes del 4°A turno mañana un 33.3% se encuentra en el nivel inicio (0-2), el 58.3% se encuentra en proceso (3-4) y un 8.3% se halla en el nivel logrado (5-6) ; mientras que, en el 4°B turno tarde el 7.4% de los estudiantes se encuentra en el nivel inicio (0-2), un 70.4% se encuentra en proceso (3-4) y el 22.2% se halla en el nivel logrado (5-6).

Por otro lado en la tabla y figura, también podemos observar los resultados del post test referente a la comprensión lectora (nivel literal), en la cual se muestra que los estudiantes del 4°A turno mañana ninguno de los estudiantes se encuentra en inicio (0-2), un 41.7% se encuentra en proceso (3-4) y el 58.3% en el nivel logrado (5-6); mientras que; en el 4°B los resultados nos muestran que ninguno de los estudiantes se encuentra en el nivel inicio (0-2), un 51.9% se encuentra en proceso (3-4) y el 48.1% en el nivel logrado (5-6).

Se evidencia que el manejo de las herramientas tecnológicas software educativos para la enseñanza y el aprendizaje son útiles ya que permiten el trabajo colaborativo e interactivo posibilitando que los estudiantes logren mejores resultados en la comprensión lectora (nivel literal).

Los softwares educativos como técnica didáctica de aprendizaje, permite que los estudiantes desarrollen la capacidad de comprensión lectora, porque viabiliza un proceso creativo e innovador, así como promueve la predisposición y la participación espontánea de los estudiantes en su aprendizaje; pues, influyen de manera positiva tanto en la comprensión como en la motivación y actitud de los mismos por la lectura.

4.6. Resultados de los promedios generales de la comprensión lectora (nivel inferencial) en el pre test y post test

Tabla 11: Comparación de los promedios obtenidos en referencia al nivel de logro en la comprensión lectora (nivel inferencial) pre test y post test.

	Pre – Test		Post – Test	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Inicio (0-2)	8	15,7%	1	2,0%
En proceso (3-5)	35	68,6%	21	41,2%
Logrado (5-7)	8	15,7%	29	56,9%
Total	51	100,0%	51	100,0%

Fuente: Resultados obtenidos del software estadístico SPSS V-23

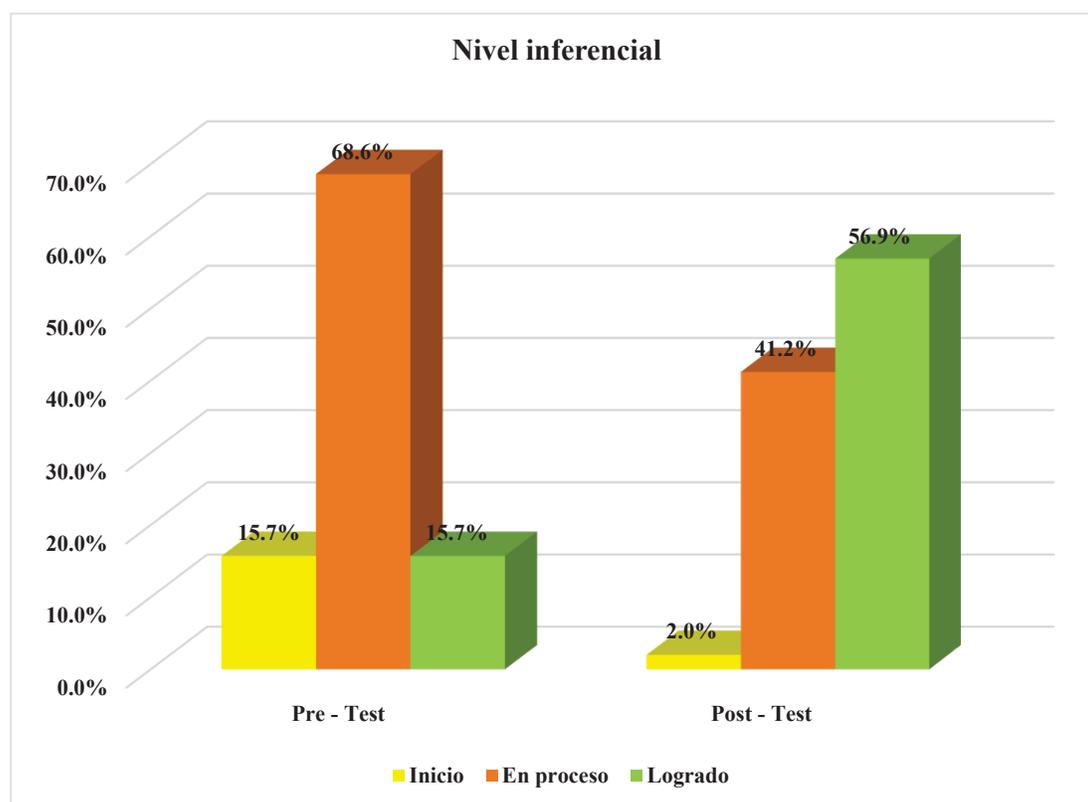


Figura 5: Comparación de los promedios obtenidos en referencia al nivel de logro en la comprensión lectora nivel inferencial pre test y post test.

Fuente: Resultados obtenidos del software estadístico SPSS V-23

Interpretación:

En la tabla y figura, se observa que: en lo referente a la comprensión lectora (nivel inferencial) en el pre test el 15.7% se encuentra en inicio (0-2), otro 68.6% se encuentra en proceso (3-5) y el 15.7% alcanzó el nivel logrado (6-7). Por otro lado, en el post test el 2.0% de los estudiantes se encuentran en el nivel inicio (0-2), el 41.2% se encuentra en proceso (3-5) y el 56.9% alcanzó el nivel logrado (6-7).

Podemos percibir que los estudiantes han desarrollado las capacidades para el nivel inferencial de comprensión lectora; es decir, la capacidad de inferir detalles adicionales, discriminar la información importante de la secundaria, ordena la información en organizadores visuales, inferir cual es el propósito comunicativo del autor, el tema, formular conclusiones, clasificar según el orden de la secuencia, inferir causas o consecuencias que no estén explícitas, redecir los finales de las narraciones.

Existe diferencia significativa en los promedios obtenidos por los estudiantes; es decir, los software educativos orientados a la creación de organizadores visuales, favorecen la mejora de la comprensión lectora en el nivel inferencial ya que, en el pre test las calificaciones promedio fueron menores a las calificaciones promedio obtenidas en el post test. Por lo tanto, desde nuestra investigación se considera que los estudiantes lograron desarrollar los indicadores propuestos para este nivel.

4.7. Resultados de los niveles de logro en la comprensión lectora (nivel inferencial) en el pre test y post por turnos

Tabla 12: Comparación de los promedios obtenidos en referencia al nivel de logro en la comprensión lectora nivel inferencial pre y post test por turnos

Turnos		Pre – Test		Post-Test	
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Mañana	Inicio	5	20,8	1	4,2%
	En proceso	15	62,5	6	25,0%
	Logrado	4	16,7	17	70,8%
	Total	24	100,0	24	100,0%
Tarde	Inicio	3	11,1	0	0,0%
	En proceso	20	74,1	15	55,6%
	Logrado	4	14,8	12	44,4%
	Total	27	100,0	27	100,0%

Fuente: Resultados obtenidos del software estadístico SPSS V-23

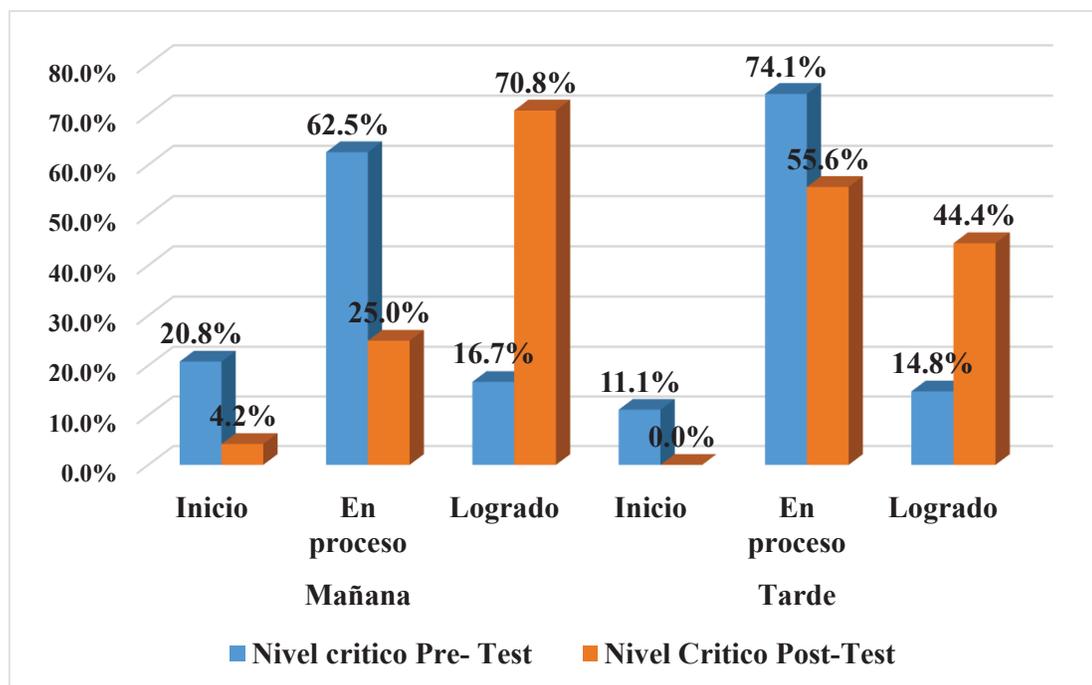


Figura 6: Comparación de los promedios obtenidos en referencia al nivel de logro en la comprensión lectora nivel inferencial pre y post test por turnos.

Fuente: Resultados obtenidos del software estadístico SPSS V-23

Interpretación:

En la tabla y figura, podemos apreciar que: con respecto a la comprensión lectora (nivel inferencial) en el pre test, los estudiantes del 4°A turno mañana un 20.8% se encuentra en el nivel inicio (0-2), el 62.5% se encuentra en proceso (3-5) y un 16.7% se halla en el nivel logrado (6-7); mientras que en el 4° B turno tarde el 11.1% de los estudiantes se encuentra en el nivel inicio (0-2), un 74.1% se encuentra en proceso (3-5) y el 14.8% se halla en el nivel logrado (6-7).

Por otro lado en la tabla y figura, también podemos observar los resultados del post test referente a la comprensión lectora (nivel inferencial), en la cual se muestra que en los estudiantes del 4°A turno mañana el 4.2% se encuentran en inicio (0-2), un 25.0% se encuentra en proceso (3-5) y el 70.8% en el nivel logrado (6-7); mientras que; en el 4° B los resultados nos muestran que ningún estudiante se encuentra en el nivel inicio (0-2), un 55.6% se encuentra en proceso (3-5) y el 44.4% en el nivel logrado (6-7)

De este modo los resultados obtenidos nos muestran que trabajar con los softwares educativos propuestos, son herramientas pedagógicas útiles para el proceso de aprendizaje; puesto que, los estudiantes muestran preferencia por el uso de herramientas tecnológicas en el desarrollo de sus actividades en el área.

Hacer uso de los software educativos orientados a la creación de organizadores visuales ha permitido que los estudiantes, mejoraren sus capacidades de comprensión lectora, en el nivel inferencial , porque usan las herramientas, como insertar imágenes adecuadas a cada subtema, límites para resaltar los subtemas y las ideas principales, para ordenar mejor la información, marcadores, editar propiedades, modificar el aspecto del esquema.

4.8. Resultados de los niveles de logro en la comprensión lectora (nivel crítico valorativo) en el pre test y post test

Tabla 13: Comparación de los promedios obtenidos en referencia al nivel de logro en la comprensión lectora (nivel crítico-valorativo) pre test y post test.

	Pre test		Post test	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Inicio (0-2)	0	0,0%	0	0,0%
En proceso (3-5)	32	62,7%	8	15,7%
Logrado (6-7)	19	37,3%	43	84,3%
Total	51	100,0%	51	100,0%

Fuente: Resultados obtenidos del software estadístico SPSS V-23

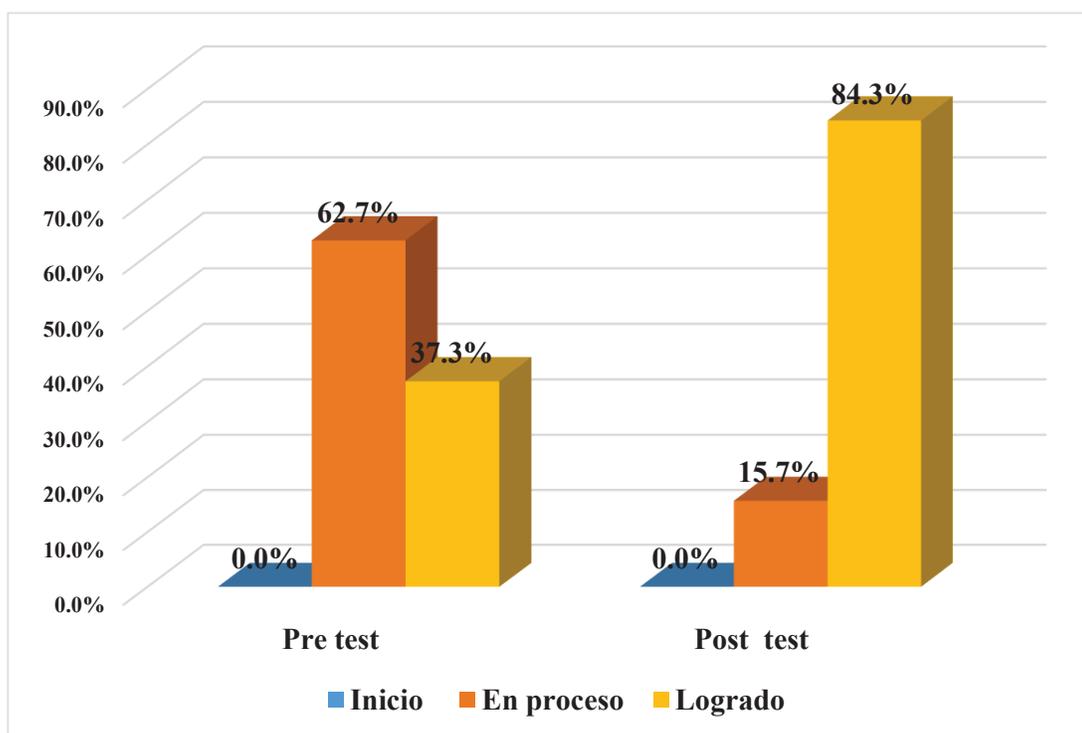


Figura 7: Comparación de los promedios obtenidos en referencia al nivel de logro en la comprensión lectora (nivel crítico-valorativo) pre test y post test

Fuente: Resultados obtenidos del software estadístico SPSS V-23

Interpretación:

En la tabla y figura, se evidencia que: en lo referente a la comprensión lectora (nivel crítico valorativo) en el pre test ningún estudiante del 4° grado de secundaria se encuentra en el nivel inicio (0-2), un 62.7% se encuentra en proceso (3-5) y el 37.3% alcanzó el nivel logrado (6-7). Por otro lado, en el post test ningún estudiante se encuentra en el nivel inicio (0-2), el 15.7% se encuentra en proceso (3-5) y el 84.3% alcanzó el nivel logrado (6-7).

Los resultados obtenidos nos muestran que existe diferencia significativa en los promedios obtenidos por los estudiantes; es decir, los software educativos orientados a la creación de organizadores visuales mejoran el nivel crítico valorativo de comprensión lectora, ya que en el pre test las calificaciones promedio fueron menores a las calificaciones promedio obtenidas en el post test por los estudiantes.

Los estudiantes logran mejorar la capacidad de comprensión lectora nivel crítico valorativo, pues, emiten un juicio sobre el texto narrativo a partir de ciertos criterios, o preguntas preestablecidas. En este caso, el lector lee el texto para descubrir el hilo conductor del pensamiento del autor, detectar sus intenciones, analizar sus argumentos, entender la organización y estructura del texto, si el texto tiene las partes que necesita o está incompleto y si es coherente. Asimismo, las capacidades presentes deben ser de mayor complejidad como análisis, síntesis, juicio crítico y valoración.

En este nivel, el estudiante desarrolla la creatividad y la aplicación de estrategias cognitivas y metacognitivas. Por lo que, los software educativos orientados a la creación de organizadores visuales ayudan a desarrollar el nivel crítico valorativo de los estudiantes.

4.9. Resultados de los niveles de logro en la comprensión lectora (nivel crítico valorativo) en el pre test y post por turnos

Tabla 14: Comparación de los promedios obtenidos en referencia al nivel de logro en la comprensión lectora (nivel crítico valorativo) pre test y post test por turnos.

Turnos		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Mañana	Inicio (0-2)	0	0,0%	0	0,0%
	En proceso (3-5)	13	54,2%	4	16,7%
	Logrado (6-7)	11	45,8%	20	83,3%
	Total	24	100,0%	24	100,0%
Tarde	Inicio (0-2)	0	0,0%	0	0,0%
	En proceso (3-5)	19	70,4%	4	14,8%
	Logrado (6-7)	8	29,6%	23	85,2%
	Total	27	100,0%	27	100,0%

Fuente: Resultados obtenidos del software estadístico SPSS V-23

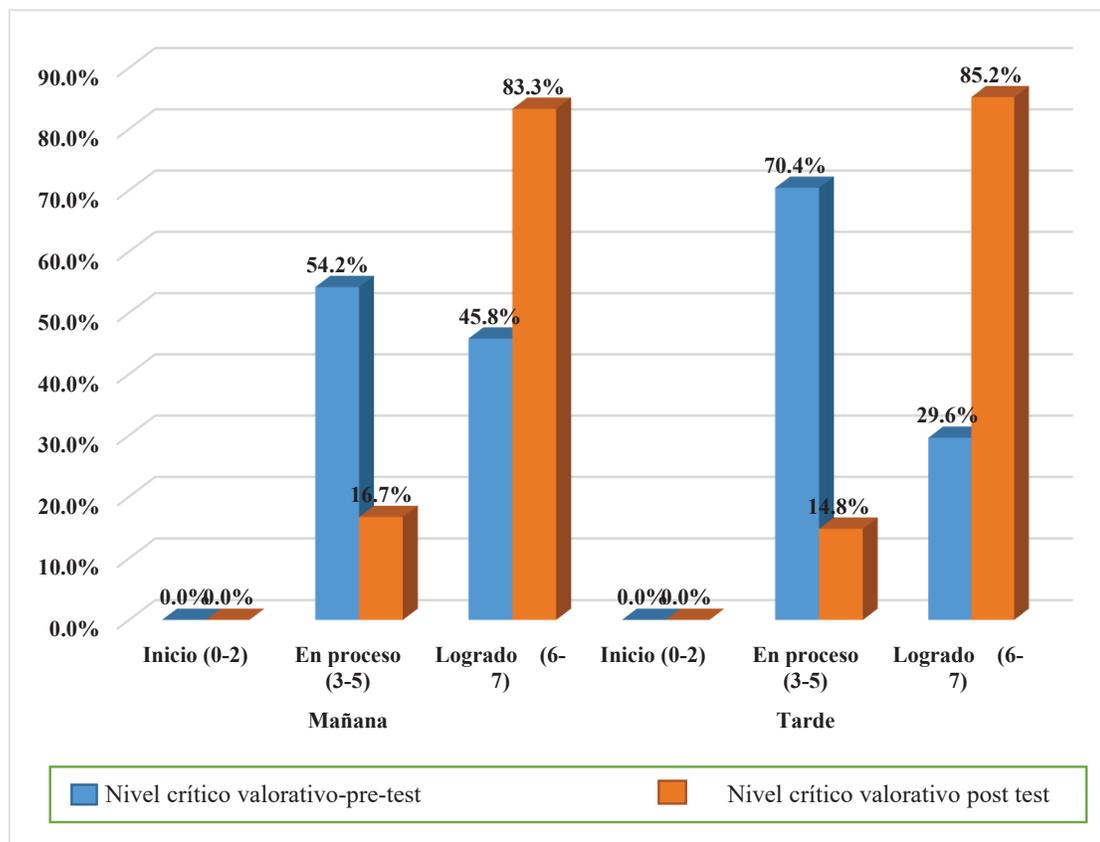


Figura 8: Comparación de los promedios obtenidos en referencia al nivel de logro en la comprensión lectora (nivel crítico-valorativo) pre test y post test por turnos.

Fuente: Resultados obtenidos del software estadístico SPSS V-23

Interpretación:

En la tabla y figura, podemos apreciar que: con respecto a la comprensión lectora (nivel crítico-valorativo), en el pre test, ninguno de los estudiantes del 4°A turno mañana se encuentra en el nivel inicio (0-2), el 54.2% se encuentra en proceso (3-5) y un 45.8% se halla en el nivel logrado (6-7); mientras que en el 4° B ninguno de los estudiantes se encuentra en el nivel inicio (0-2), un 70.4% se encuentra en proceso (3-5) y el 29.6% se halla en el nivel logrado (6-7).

Por otro lado en la tabla y figura, también podemos observar los resultados del post test referente a la comprensión lectora (nivel crítico valorativo), en la cual se muestra que en ninguno de los estudiantes del 4°A turno mañana se encuentra en inicio(0-2),un 16.7% se halla en proceso (3-5) y el 83.3% en el nivel logrado (6-7); mientras que, en el 4° B los resultados nos muestran que ningún estudiante se encuentra en el nivel inicio (0-2),un 14.8% se ubica en el nivel en proceso (3-5) y el 85.2.% en el nivel logrado (6-7).

Los softwares educativos ayudan a mejorar la comprensión lectora de los estudiantes; de esta manera los estudiantes logran seleccionar información adicional; y a través, de un hipervínculo, agregan esta información en una nueva hoja al texto propuesto, y diseñan un nuevo organizador visual, de esta manera, tendrán la base para argumentar, realizar juicios de opinión, realidad y valor; contribuyendo a resolver la problemática de este nivel.

4.10. Comparación de los promedios en el cuarto de secundaria con la prueba T de Student

4.10.1. Prueba de hipótesis general de comprensión lectora

Tabla 15: Estadísticas de muestras emparejadas para la comprensión lectora

		Media	N	Desviación estándar	Media de error estándar
Par 1	Comprensión Lectora post test	14,82	51	2,007	0,281
	Comprensión lectora pre test	11,53	51	2,301	0,322

Fuente: Base de datos de la prueba T Student del pre y post test de comprensión lectora en el área de comunicación, de los estudiantes de cuarto grado de educación secundaria de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato L. Herrera.

Tabla 16: prueba T de Student para comparar si existe diferencia en las medias de la comprensión lectora de la prueba pre test y post test del grupo experimental

		Diferencias emparejadas					T	gl	P_valor
		Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
					Inferior	Superior			
Par 1	comprensión Lectora Pre y Post test	3,294	1,942	0,272	2,748	3,840	12,113	50	0,000

Fuente: Base de datos de la prueba T Student del pre y post test de comprensión lectora en el área de comunicación, de los estudiantes de cuarto grado de educación secundaria de la Institución Educativa Mixta de aplicación Fortunato L. Herrera.

Procedimiento de la prueba de hipótesis

Interpretación y análisis:	Ho: No existe influencia en la aplicación de software educativos orientados a la creación de organizadores visuales, previstos como técnica didáctica, en la comprensión lectora de textos narrativos, en el área de comunicación en el cuarto grado de educación secundaria de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato L. Herrera.Cusco.2018.
Hipótesis estadísticas	Ha: Existe influencia significativa en la aplicación de software educativos orientados a la creación de organizadores visuales, previstos como técnica didáctica, en la comprensión lectora de textos narrativos, en el área de comunicación en el cuarto grado de educación secundaria de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato L. Herrera.Cusco.2018.
Nivel de significación	$\alpha = 0,05 = 5\%$
Valor p calculado	$P_{valor} = 0,000 = 0\%$
Conclusión	Como $P_{valo} < 0,05$, se rechaza la hipótesis nula y se concluye que existe influencia significativa en la aplicación de software educativos orientados a la creación de organizadores visuales, previstos como técnica didáctica, en la comprensión lectora de textos narrativos, en el área de comunicación en el cuarto grado de educación secundaria de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato L. Herrera.Cusco.2018.

Interpretación:

La prueba indica que existe diferencia significativa en los promedios obtenidos por los estudiantes, es decir, la aplicación de software educativos orientados a la creación de organizadores visuales, mejora la comprensión lectora de textos narrativos ya que, en el pre test, las calificaciones promedio fueron mucho menores a las calificaciones promedio obtenidas en el post test por los mismos estudiantes.

4.10.2. Prueba de hipótesis específica comprensión lectora nivel literal

Tabla 17: Estadísticas de muestras emparejadas

		Media	N	Desviación estándar	Media de error estándar
Par 1	Nivel literal post	4,75	51	0,845	0,118
	Nivel literal pre	3,63	51	1,095	0,153

Fuente: Base de datos de la prueba T Student del nivel literal de comprensión lectora en el área de comunicación, de los estudiantes de cuarto grado de educación secundaria de la Institución Educativa Mixta de aplicación Fortunato L. Herrera.

Tabla 18: Prueba T de Student para comparar si existe diferencia en las medias en el nivel literal de la prueba pre test y post test del grupo experimental

		Diferencias emparejadas					t	gl	P_valor
		Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
					Inferior	Superior			
Par 1	Nivel literal Pre y Post test	1,118	1,177	,165	,787	1,449	6,780	50	0,000

Fuente: Base de datos de la prueba T Student del nivel literal de comprensión lectora en el área de comunicación, de los estudiantes de cuarto grado de educación secundaria de la Institución Educativa Mixta de aplicación Fortunato L. Herrera.

Procedimiento de la prueba de hipótesis

Interpretación y análisis: Hipótesis estadísticas	Ho: No existe influencia en la aplicación de software educativos orientados a la creación de organizadores visuales, previstos como técnica didáctica, en la comprensión lectora de textos narrativos (nivel literal), en el área de comunicación en el cuarto grado de educación secundaria de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato L. Herrera.Cusco.2018.
	Ha: Existe influencia significativa de la aplicación de software educativos orientados a la creación de organizadores visuales, previstos como técnica didáctica, en la comprensión lectora de textos narrativos (nivel literal), en el área de comunicación en el cuarto grado de educación secundaria de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato L. Herrera.Cusco.2018.
Nivel de significación	$\alpha = 0,05 = 5\%$
Valor p calculado	$P_{valor} = 0,000 = 0\%$
Conclusión	Como $P_{valo} < 0,05$, se rechaza la hipótesis nula y se concluye que existe influencia en la aplicación de software educativos orientados a la creación de organizadores visuales, previstos como técnica didáctica, en la comprensión lectora de textos narrativos (nivel literal), en el área de comunicación en el cuarto grado de educación secundaria de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato L. Herrera.Cusco.2018.

Interpretación;

La prueba indica que existe diferencia significativa en los promedios obtenidos por los estudiantes encuestados; es decir, los software educativos orientados a la creación de organizadores visuales mejoran el nivel literal ya que en el Pre Test las calificaciones promedio fueron menores a las calificaciones promedio obtenidas en el Post test por los mismos estudiantes encuestados.

En función de los resultados del post test, se puede confirmar que el uso de los programas para la creación de los organizadores visuales diseñados con los software educativos, han permitido que los estudiantes conozcan y manejen satisfactoriamente los indicadores del nivel literal, es decir, organizar la información en organizadores visuales (título, personajes, ideas principales, tema, sub temas, etc.), los cuales permiten, resumir, sintetizar las ideas y comparar; desarrollaron la capacidad de identificar datos, hechos,

ideas principales y subyacentes de los contenidos explícitos del texto; es decir en este nivel los procesos cognitivos que interviene son la identificación, el reconocimiento, el señalamiento y los niveles básicos de la discriminación.

4.10.3. Prueba de hipótesis específica comprensión lectora nivel inferencial

Tabla 19: Estadísticas de muestras emparejadas nivel inferencial

		Media	N	Desviación estándar	Media de error estándar
Par 1	Nivel inferencial Post – Test	4,76	51	1,106	0,155
	Nivel inferencial Pre – Test	3,78	51	1,026	0,144

Fuente: Base de datos de la prueba T Student del nivel inferencial de comprensión lectora en el área de comunicación, de los estudiantes de cuarto grado de educación secundaria I.E. Fortunato L. Herrera.

Tabla 20: Prueba T de Student para comparar si existe diferencia en las medias en el nivel inferencial de la prueba pre test y post test del grupo experimental.

Par	Nivel inferencial Post y Pre Test	Diferencias emparejadas				t	Gl	Sig. (bilateral)	
		Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
					Inferior				Superior
1		0,980	1,068	0,149	0,680	1,281	6,559	50	0,000

Fuente: Base de datos de la prueba T Student del nivel inferencial de comprensión lectora en el área de comunicación, de los estudiantes de cuarto grado de educación secundaria de la Institución Educativa Mixta de aplicación Fortunato L. Herrera.

Procedimiento de la prueba de hipótesis

Interpretación y análisis: Hipótesis estadísticas	Ho: No existe influencia en la aplicación de software educativos orientados a la creación de organizadores visuales, previstos como técnica didáctica, en la comprensión lectora de textos narrativos (nivel inferencial), en el área de comunicación en el cuarto grado de educación secundaria de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato L. Herrera.Cusco.2018.
---	---

	Ha: Existe influencia en la aplicación de software educativos orientados a la creación de organizadores visuales, previstos como técnica didáctica, en la comprensión lectora de textos narrativos (nivel inferencial), en el área de comunicación en el cuarto grado de educación secundaria de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato L. Herrera.Cusco.2018.
Nivel de significación	$\alpha = 0,05 = 5\%$
Valor p calculado	$P_{valor} = 0,000 = 0\%$
Conclusión	Como $P_{valo} < 0,05$, se rechaza la hipótesis nula y se concluye que existe influencia en la aplicación de software educativos orientados a la creación de organizadores visuales, previstos como técnica didáctica, en la comprensión lectora de textos narrativos (nivel inferencial), en el área de comunicación en el cuarto grado de educación secundaria de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato L. Herrera.Cusco.2018.

Interpretación:

La prueba indica que existe diferencia significativa en los promedios obtenidos por los estudiantes; es decir, los software educativos orientados a la creación de organizadores visuales, mejoran la comprensión lectora en el nivel inferencial ya que en el pre test las calificaciones promedio fueron menores a las calificaciones promedio obtenidas en el post test por los mismos estudiantes.

Los estudiantes han desarrollado el nivel inferencial de comprensión lectora; es decir, la capacidad de inferir detalles adicionales, interpretar y emitir conclusiones sobre la temática del texto. El estudiante es capaz de reconstruir el significado implícito del mensaje, organiza la información en esquemas mentales u organizadores visuales, inferir cual es el propósito comunicativo del autor. Además, desde nuestra investigación se considera que los estudiantes lograron desarrollar significativamente los indicadores propuestos para este nivel.

4.10.4 Prueba de hipótesis específica comprensión lectora nivel crítico valorativo.

Tabla 21: Estadísticas de muestras emparejadas nivel crítico valorativo

		Media	N	Desviación estándar	Media de error estándar
Par 1	Nivel crítico Post – Test	5,31	51	0,990	0,139
	Nivel crítico Pre – Test	4,12	51	0,887	0,124

Fuente: Base de datos de la prueba T Student del nivel crítico-valorativo de comprensión lectora en el área de comunicación, de los estudiantes de cuarto grado de educación secundaria I.E. Fortunato L. Herrera.

Tabla 22: Prueba T de Student para comparar si existe diferencia en las medias en el nivel crítico valorativo de la prueba pre test y post test del grupo experimental

		Diferencias emparejadas				T	gl	Sig. (bilateral)	
		Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
					Inferior				Superior
Par 1	Nivel crítico Post - Pre – Test	1,196	0,939	0,131	0,932	1,460	9,101	50	0,000

Fuente: Base de datos de la prueba T Student del nivel crítico-valorativo de comprensión lectora en el área de comunicación, de los estudiantes de cuarto grado de educación secundaria de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato L. Herrera.

Procedimiento de la prueba de hipótesis

Interpretación y análisis: Hipótesis estadísticas	Ho: No existe influencia en la aplicación de software educativos orientados a la creación de organizadores visuales, previstos como técnica didáctica, en la comprensión lectora de textos narrativos (nivel crítico-valorativo), en el área de comunicación en el cuarto grado de educación secundaria de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato L. Herrera.Cusco.2018.
	Ha: Existe influencia significativa en la aplicación de software educativos orientados a la creación de organizadores visuales, previstos como técnica didáctica, en la comprensión lectora de textos narrativos (nivel crítico-valorativo), en el área de comunicación en el cuarto grado de educación secundaria de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato L. Herrera.Cusco.2018.
Nivel de significación	$\alpha = 0,05 = 5\%$

Valor p calculado	$P_{valor} = 0,000 = 0\%$
Conclusión	Como $P_{valo} < 0,05$, se rechaza la hipótesis nula y se concluye que, existe influencia en la aplicación de software educativos orientados a la creación de organizadores visuales, previstos como técnica didáctica, en la comprensión lectora de textos narrativos (nivel crítico-valorativo), en el área de comunicación en el cuarto grado de educación secundaria de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato L. Herrera.Cusco.2018.

Interpretación:

La prueba indica que existe diferencia significativa en los promedios obtenidos por los estudiantes; es decir, los software educativos orientados a la creación de organizadores visuales mejoran el nivel crítico-valorativo, ya que en el pre test las calificaciones promedio fueron menores a las calificaciones promedio obtenidas en el post test por los mismos estudiantes.

Los estudiantes han logrado mejorar en el nivel crítico valorativo de la comprensión lectora; es decir, mejorar en las capacidades de emitir juicios valorativos, dar sus opiniones sobre la temática de los textos. Los estudiantes son capaces de desarrollar los procesos cognitivos de análisis, síntesis, enjuiciamiento y creatividad, por lo que consideramos que los estudiantes lograron desarrollar significativamente los indicadores propuestos para el nivel crítico valorativo.

4.11. Resultados del desarrollo de actitudes en relación a los Software Educativos orientados a la creación de organizadores visuales en el cuarto grado de secundaria

4.11.1 Desarrollo de actitudes referentes a la aplicación de los software educativos en el cuarto grado de secundaria

Tabla 23: Considero que los software educativos orientados a la creación de organizadores visuales son herramientas elementales, dinámicas y fáciles de entender.

	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	3	5,9%
En desacuerdo	1	2,0%
Indiferente	2	3,9%
De acuerdo	38	74,5%
Totalmente de acuerdo	7	13,7%
Total	51	100,0%

Fuente: Resultados obtenidos del software estadístico SPSS V-23

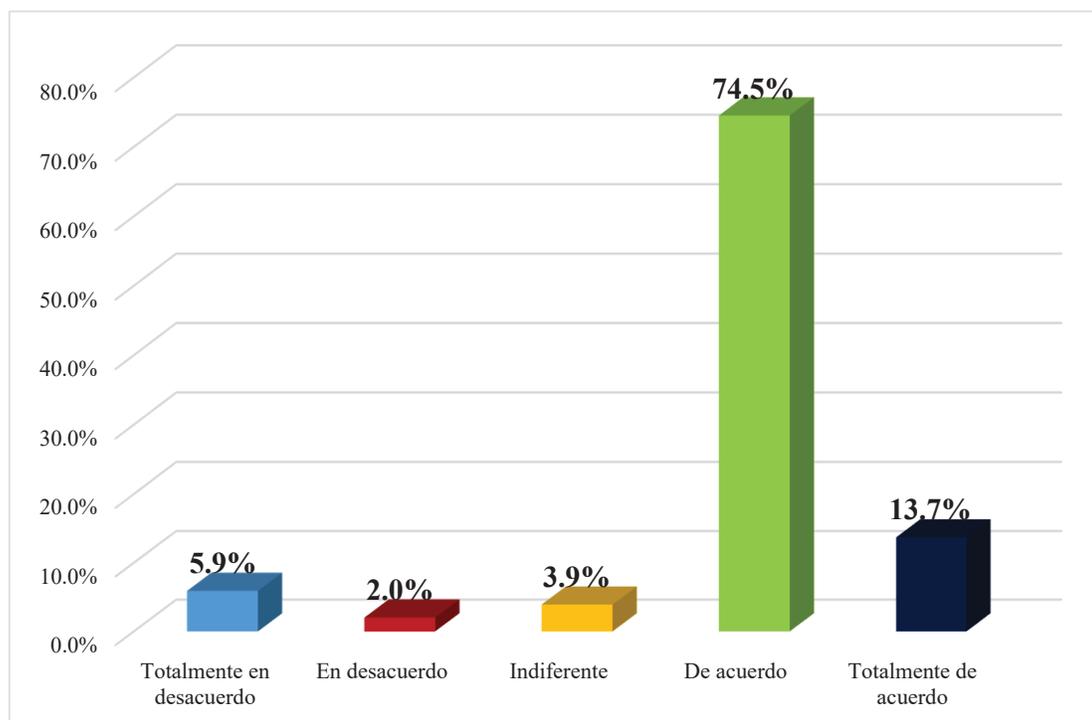


Figura 9: Considero que los software educativos orientados a la creación de organizadores visuales son herramientas elementales, dinámicas y fáciles de entender.

Fuente: Resultados obtenidos del software estadístico SPSS V-23

Interpretación:

En la tabla y figura, con respecto al ítem: Considero que los software educativos orientados a la creación de organizadores visuales son herramientas elementales, dinámicas y fáciles de entender, se observa que; un 5.9% de los estudiantes están totalmente en desacuerdo, otro 2.0% están en desacuerdo, un 3.9% son indiferentes; mientras que, el 74.5% se hallan de acuerdo y el 13.7%, están totalmente en desacuerdo.

Estas herramientas tecnológicas constituyen un medio con el cual se desarrollan procesos mentales en los estudiantes, los cuales contribuyen al logro de los aprendizajes; y de esta manera tanto estudiantes, como docentes innovadores de nuevas tecnologías contribuyen en el mejoramiento de la calidad educativa.

La gran mayoría de estudiantes están de acuerdo en que, los software educativos orientados a la creación de organizadores visuales, son herramientas elementales, dinámicas y fáciles de entender, por lo cual se puede deducir que cuando un docente utiliza recursos didácticos, en el desarrollo de sus sesiones de aprendizaje, estos serán herramientas de gran aceptación por parte de los estudiantes, siempre que sean utilizados de manera adecuada, esto permitirá que los estudiantes presten más atención y mejoren sus capacidades de comprensión lectora.

Tabla 24: *He cambiado la posición actitudinal que tenía con respecto a la asignatura, a través del uso de las herramientas software educativos orientados a la creación de organizadores visuales.*

	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	2	3,9%
En desacuerdo	2	3,9%
Indiferente	4	7,8%
De acuerdo	35	68,6%
Totalmente de acuerdo	8	15,7%
Total	51	100,0%

Fuente: Resultados obtenidos del software estadístico SPSS V-23

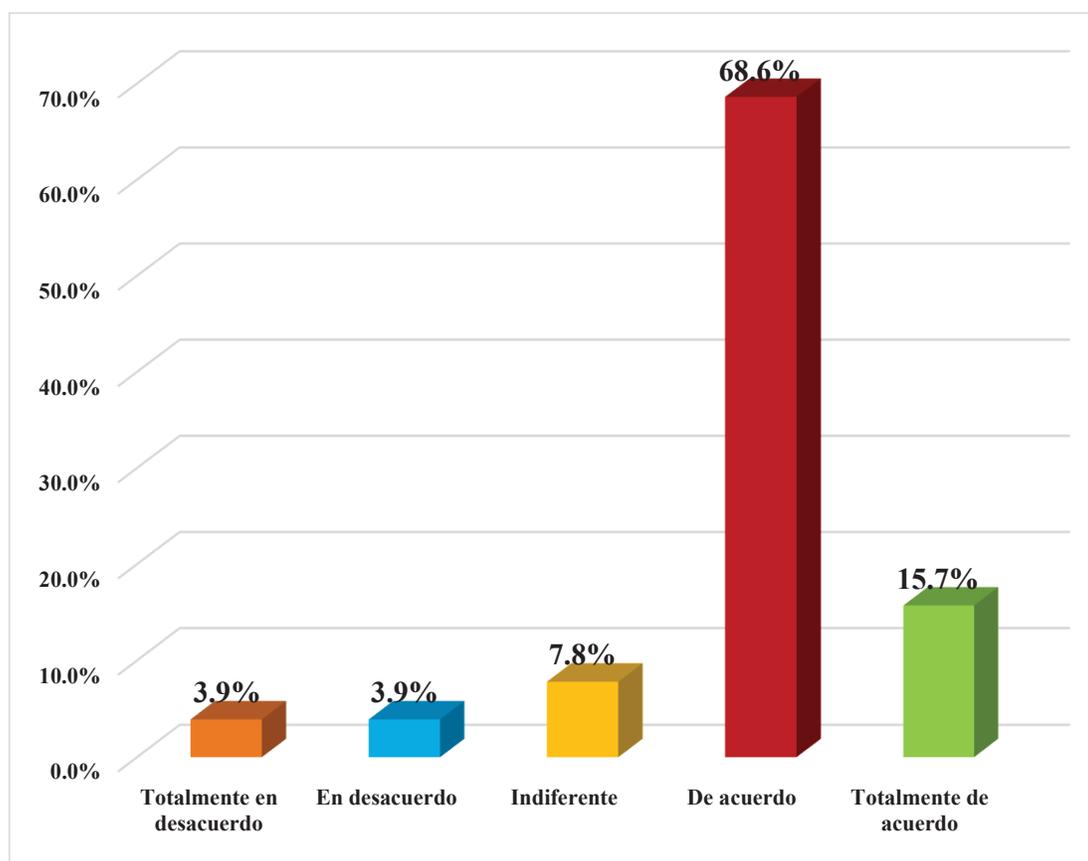


Figura 10: *He cambiado la posición actitudinal que tenía con respecto a la asignatura, a través del uso de las herramientas software educativos orientados a la creación de organizadores visuales.*

Fuente: Resultados obtenidos del software estadístico SPSS V-23

Interpretación:

En la tabla y figura se observa que, en cuanto al ítem: He cambiado la posición actitudinal que tenían con respecto a la asignatura, a través del uso de las herramientas software educativos orientados a la creación de organizadores visuales, los resultados nos muestran que; un 3.9% manifiestan que están totalmente en desacuerdo, otro 3.9% están en desacuerdo, un 7.8% son indiferentes, el 68,6% están de acuerdo y un 15.7% están totalmente de acuerdo.

De esta manera podemos afirmar que, la gran mayoría de los estudiantes piensan que la aplicación de los software educativos, han contribuido al mejoramiento de los procesos de aprendizaje en el área de Comunicación, los estudiantes se sienten más motivados al momento de construir sus aprendizajes, pues estos recursos tecnológicos resultan útiles. Los estudiantes pueden identificar los conceptos e ir ordenándolos y los mismos tienen expectativas de que usando este tipo de recursos didácticos podrán aprender más y de manera dinámica.

Es en este sentido, que el rol del docente como facilitador y guía en el proceso de aprendizaje es muy importante; por lo que también requiere capacitarse y adecuarse a los nuevos cambios que implican, las nuevas tecnologías de la información.

Tabla 25: Trabajar con software educativos orientados a la creación de organizadores visuales posibilita analizar, comprender y reflexionar sobre los temas desarrollados en textos narrativos durante las sesiones de clase.

	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	2	3,9%
En desacuerdo	2	3,9%
Indiferente	2	3,9%
De acuerdo	29	56,9%
Totalmente de acuerdo	16	31,4%
Total	51	100,0%

Fuente: Resultados obtenidos del software estadístico SPSS V-23

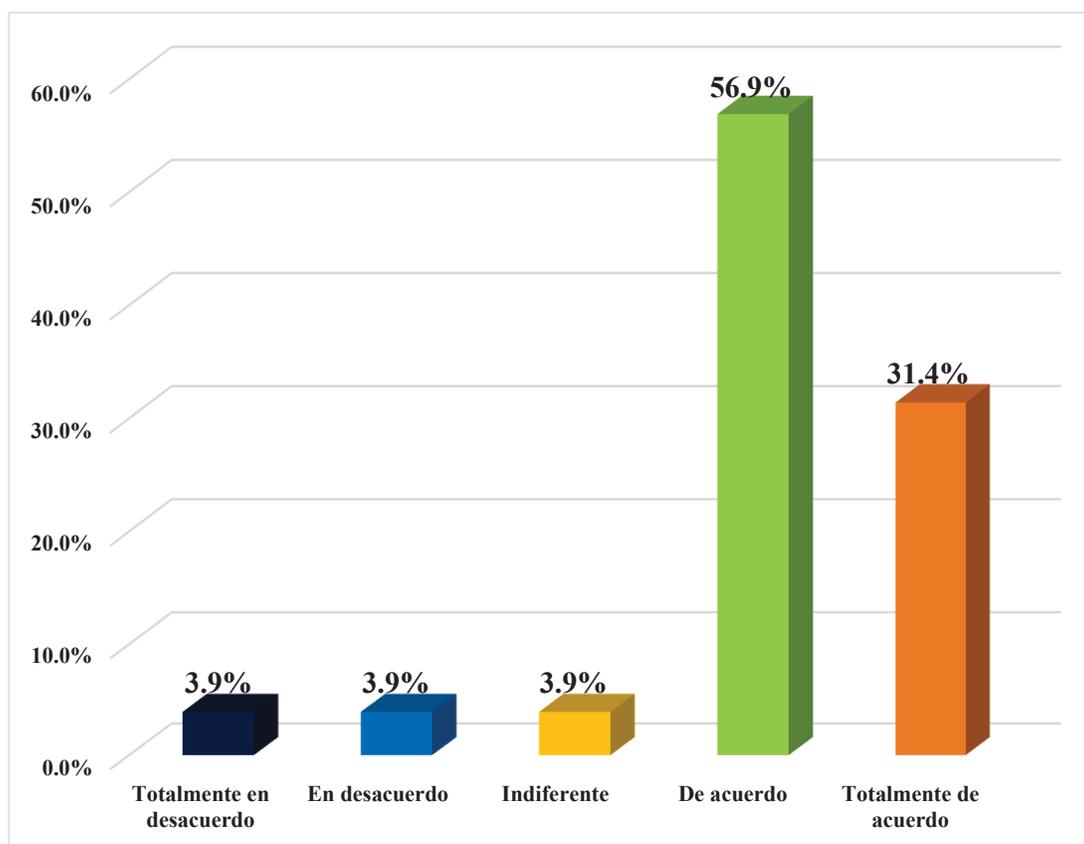


Figura 11: Trabajar con software educativos orientados a la creación de organizadores visuales posibilita analizar y comprender sobre los temas desarrollados en textos narrativos durante las sesiones de clase.

Fuente: Resultados obtenidos del software estadístico SPSS V-23

Interpretación:

En la tabla y figura, referente al ítem: Trabajar con software educativos orientados a la creación de organizadores visuales posibilita analizar, comprender y reflexionar sobre los temas desarrollados en textos narrativos, durante las sesiones de clase, se puede observar que; el 3.9% de los estudiantes, están totalmente en desacuerdo, otro 3.9% está en desacuerdo; mientras que, otro 3.9% es indiferente, un 56.9% se halla de acuerdo y el 31.4% totalmente de acuerdo.

La gran mayoría de estudiantes muestran respuestas favorables hacia el uso de software educativos orientados a la creación de organizadores ya que posibilita que logren analizar, comprender y reflexionar sobre los temas desarrollados, durante las sesiones de clase, por lo cual es importante que el docente utilice estos recursos didácticos, ya que posibilitará que los estudiantes logren comprender de manera satisfactoria los textos narrativos y sean capaces de identificar los hechos, escenarios, idea central así como, las ideas secundarias de los textos narrativos.

Tabla 26: *Los software educativos me ayudan a desarrollar habilidades de pensamiento permitiéndome ,identificar, procesar y organizar la información de los textos narrativos, desarrollados durante las sesiones de clase.*

	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	2	3,9%
En desacuerdo	2	3,9%
Indiferente	4	7,8%
De acuerdo	40	78,4%
Totalmente de acuerdo	3	5,9%
Total	51	100,0%

Fuente: Resultados obtenidos del software estadístico SPSS V-23

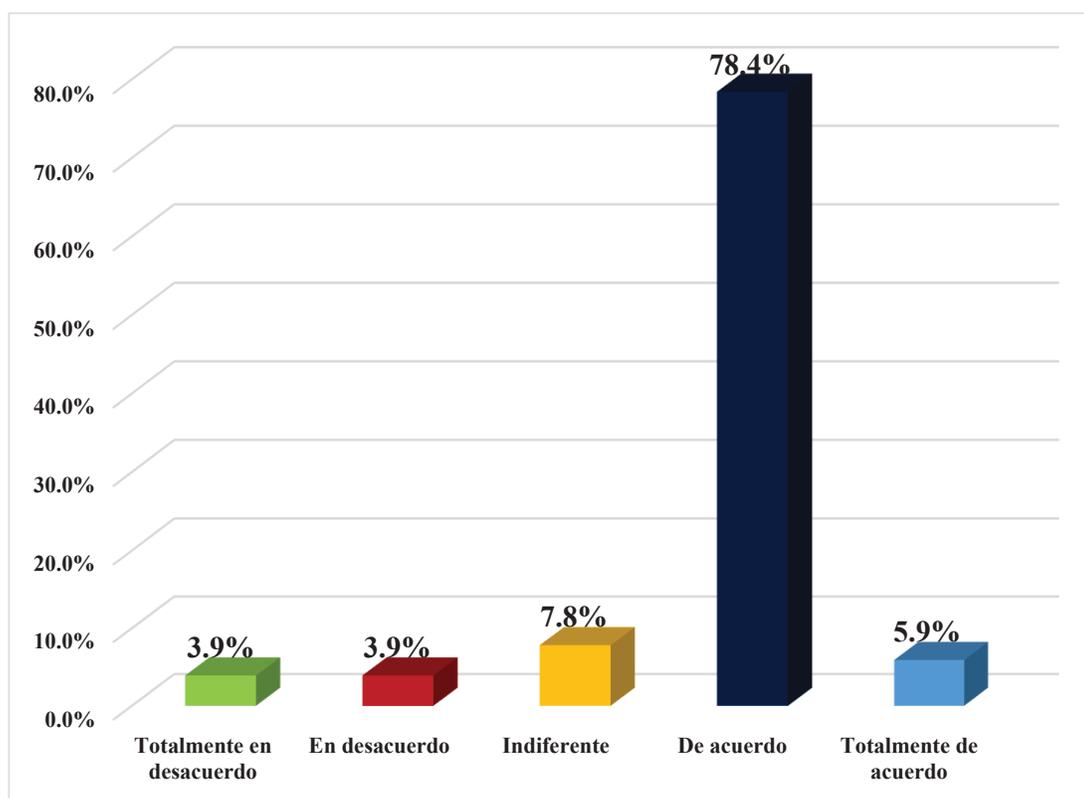


Figura 12: *Los software educativos me ayudan a desarrollar habilidades de pensamiento permitiéndome ,identificar, procesar y organizar la información de los textos narrativos, desarrollados durante las sesiones de clase.*

Fuente: Resultados obtenidos del software estadístico SPSS V-23

Interpretación:

En la tabla y figura, en lo referente al ítem: Los software educativos me ayudan a desarrollar habilidades de pensamiento, permitiéndome procesar, organizar e identificar la información de los textos narrativos, desarrollados durante las sesiones de clase, se puede observar que; el 3,9% de los estudiantes están totalmente en desacuerdo, otro 3,9% está en desacuerdo, un 7,8% son indiferentes, mientras que; el 78.4% están de acuerdo y el 5.9% están totalmente de acuerdo. La aplicación de los software educativos orientados a la creación de organizadores visuales propicia que estos sean capaces de organizar e identificar la información de textos narrativos de manera mucho más significativa.

Los estudiantes manifiestan que los software educativos son adecuados para organizar la información basada en conceptos de distintas áreas del conocimiento, lo cual resulta significativo, puesto que, en la actualidad es necesario que los estudiantes manejen gran cantidad de fuentes informativas. Esto determina un aprendizaje significativo porque los nuevos conceptos son asimilados en estructuras existentes en vez de permanecer aislados, memorizados y finalmente olvidados.

Tabla N° 27: Con los software educativos logro comprender mejor lo que leo, localizando la información explícita e implícita del texto, así como las ideas principales, secundarias e idea central.

	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	2	3,9%
En desacuerdo	2	3,9%
Indiferente	4	7,8%
De acuerdo	39	76,5%
Totalmente de acuerdo	4	7,8%
Total	51	100,0%

Fuente: Resultados obtenidos del software estadístico SPSS V-23

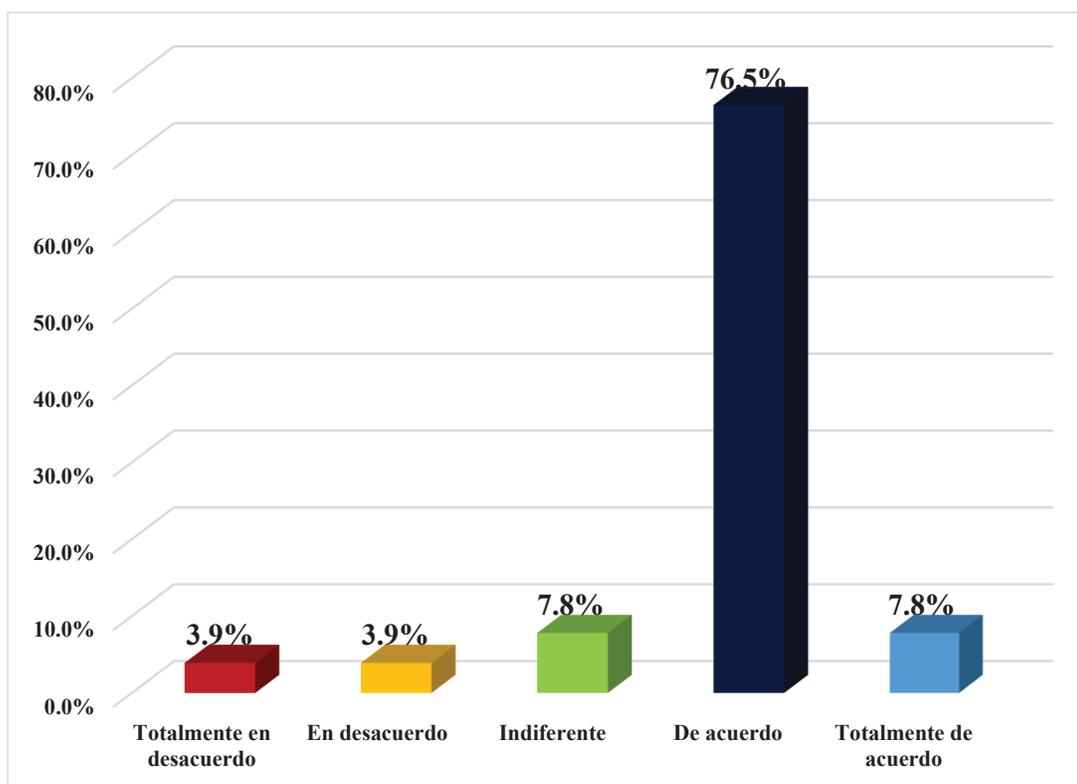


Figura 13: Con los software educativos logro comprender mejor lo que leo, localizando la información explícita e implícita del texto, así como las ideas principales, secundarias e idea central.

Fuente: Resultados obtenidos del software estadístico SPSS V-23

Interpretación:

En la tabla y figura, en cuanto al ítem: con los software educativos logro comprender mejor lo que leo, localizando la información explícita e implícita del texto, así como las ideas principales, secundarias e idea central. Se puede apreciar que el 3.9% está totalmente en desacuerdo, otro 3.9% en desacuerdo, el 7.8% son indiferentes; mientras que; el 76.5% se encuentra de acuerdo y el 7.8% totalmente de acuerdo.

Los software educativos resultan ser herramientas eficaces en el desarrollo de los aprendizajes de los estudiantes. Favorece el ejercicio de diferentes procesos cognitivos y de pensamiento: análisis, síntesis, inducción, deducción o inferencia, relación, integración, ejemplificación, discriminación, etc.

Es importante utilizar estas herramientas educativas puesto que, muchas veces se suelen carecer de una técnica, que permita a los estudiantes organizar y jerarquizar las informaciones que leen en un texto o adquieren en una clase y este tipo de recursos permite que, los estudiantes interioricen el valor de la revisión de los software educativos para que se obtengan mejores resultados.

Tabla 28: Trabajar con software educativos facilitó crear organizadores visuales de manera dinámica.

	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	2	3,9%
En desacuerdo	2	3,9%
Indiferente	3	5,9%
De acuerdo	30	58,8%
Totalmente de acuerdo	14	27,5%
Total	51	100,0%

Fuente: Resultados obtenidos del software estadístico SPSS V-23

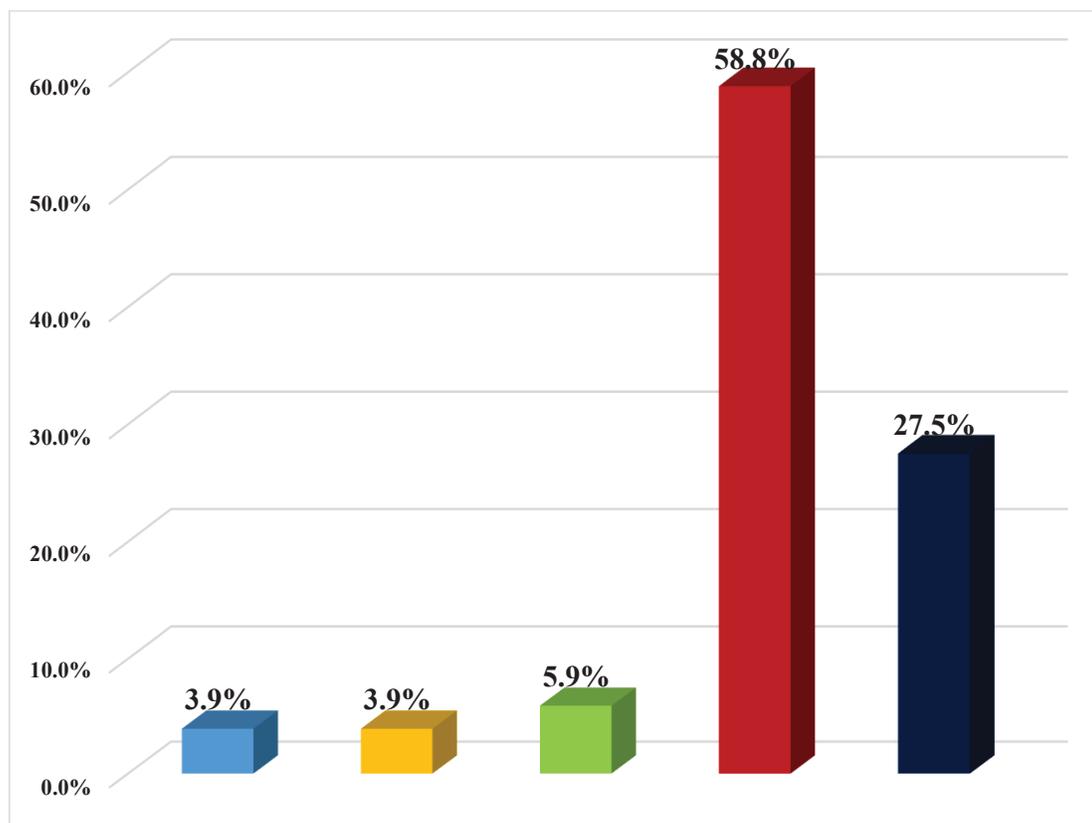


Figura 14: Trabajar con software educativos facilitó crear organizadores visuales de manera dinámica. Fuente: Resultados obtenidos del software estadístico SPSS V-23

Interpretación:

En la tabla y figura, en cuanto al ítem: Trabajar con software educativos facilitó crear organizadores visuales de manera dinámica, así como desarrollar los procesos cognitivos de análisis, síntesis, enjuiciamiento y creatividad. Podemos observar que: el 3.9% de estudiantes, están totalmente en desacuerdo, otro 3.9% están en desacuerdo, un 5,9% se muestra indiferente, mientras que; el 58.8% manifiesta que está de acuerdo y el 27.5% está totalmente de acuerdo.

Entonces, en base a lo consignado por los estudiantes podemos concluir que, los software educativos resultan útiles pues, la gran mayoría de estudiantes manifiesta estar de acuerdo en que, a través de las sesiones de aprendizaje aplicadas, construyen sus aprendizajes de manera óptima logrando focalizar lo relevante del texto. A la vez, se va reflexionando sobre el contenido escrito, esas múltiples funcionalidades, que hacen de este tipo de herramientas didácticas, elementos a tomar en cuenta dentro del desarrollo de los aprendizajes. Las múltiples opciones permiten incluir diversos iconos en los organizadores visuales creados con los software educativos para diferenciar ideas, conceptos; o también se pueden insertar iconos para su decoración y de esta manera los estudiantes desarrollen de manera eficaz la capacidad de comprensión lectora..

Tabla 29: Los softwares educativos desarrollados durante las sesiones de clase me permiten deducir relaciones de causa-efecto, problemas, comparación y descripción entre las ideas de los textos desarrollados en las sesiones de clase.

	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	2	3,9%
En desacuerdo	2	3,9%
Indiferente	1	2,0%
De acuerdo	43	84,3%
Totalmente de acuerdo	3	5,9%
Total	51	100,0%

Fuente: Resultados obtenidos del software estadístico SPSS V-23

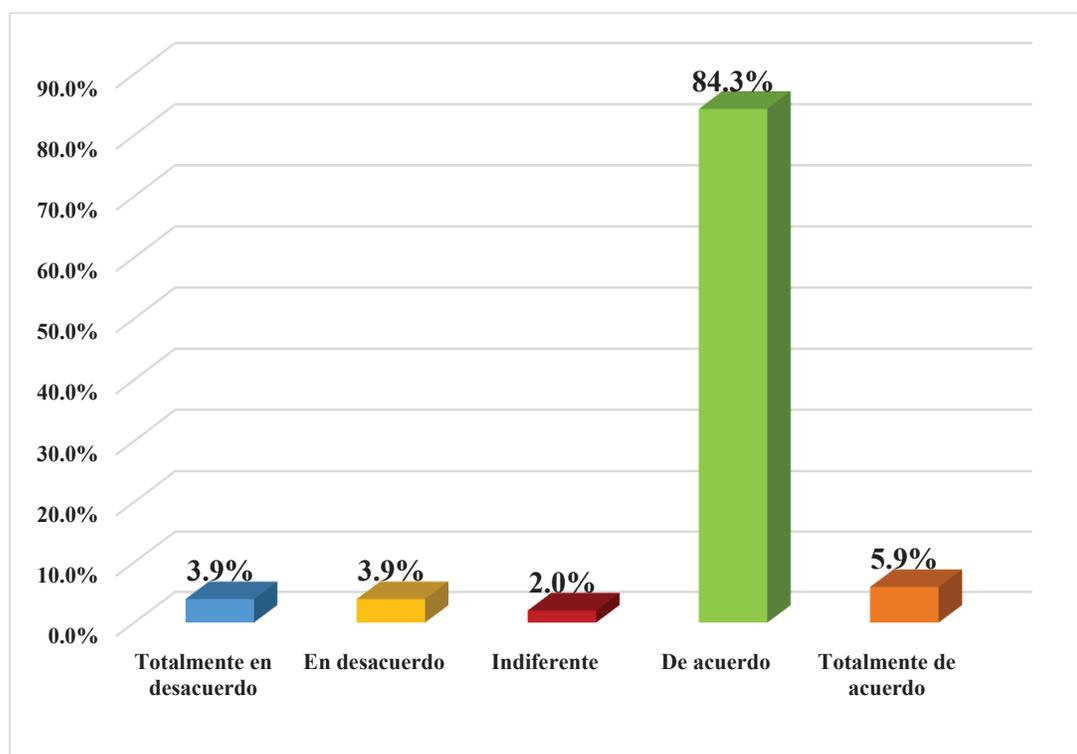


Figura 15: Los softwares educativos desarrollados durante las sesiones de clase me permiten deducir relaciones lógicas de causa efecto, problemas, comparación y descripción entre las ideas de los textos desarrollados en las sesiones de clase.

Fuente: Resultados obtenidos del software estadístico SPSS V-23

Interpretación:

En la tabla y figura, en lo referente al ítem: Los software educativos desarrollados durante las sesiones de clase me permiten deducir relaciones de causa-efecto, problemas, comparación y descripción entre las ideas de los textos desarrollados en las sesiones de clase. Podemos apreciar que, el 3.9% de estudiantes está totalmente en desacuerdo, un 3.9% están en desacuerdo, otro 2.0% son indiferentes, el 84.3% están de acuerdo y el 5.9% están totalmente de acuerdo.

Observamos que, los estudiantes encuentran e integran la información relevante de las diferentes partes del texto, ya que la complejidad está dada por la identificación del tema, las ideas principales, reconstruir la secuencia del texto narrativo con varios elementos complejos en estructura, ya que esta capacidad permite al lector recuperar la información que se presenta en el texto.

La gran mayoría de estudiantes piensa que, el uso de los software educativos desarrollados en las sesiones de clase, han resultado efectivos ya que han posibilitado que estos logren deducir relaciones de causa efecto, problemas, comparación y descripción entre las ideas de los textos desarrollados en las sesiones de clase.

Tabla 30: Considero adecuado utilizar software educativos orientados a la creación de organizadores visuales, ya que me beneficio en cuanto al desarrollo de nuevas ideas en la asignatura.

	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	1	2,0%
En desacuerdo	3	5,9%
Indiferente	2	3,9%
De acuerdo	27	52,9%
Totalmente de acuerdo	18	35,3%
Total	51	100,0%

Fuente: Resultados obtenidos del software estadístico SPSS V-23

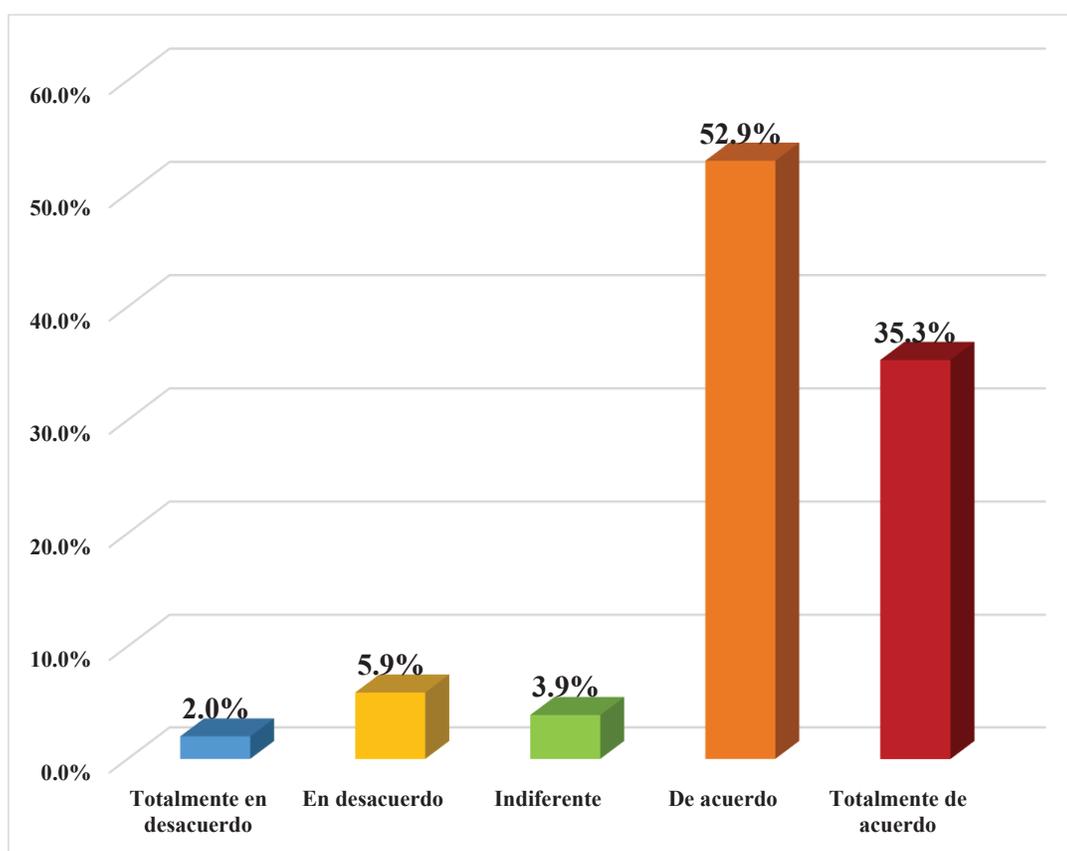


Figura 16: Considero adecuado utilizar software educativos orientados a la creación de organizadores visuales, ya que me beneficio en cuanto al desarrollo de nuevas ideas en la asignatura.

Fuente: Resultados obtenidos del software estadístico SPSS V-23

Interpretación:

En la tabla y figura, en cuanto al ítem: Considero adecuado utilizar software educativos orientados a la creación de organizadores visuales, ya que me beneficio en cuanto al desarrollo de nuevas ideas en la asignatura. Podemos apreciar que; el 2.0% está totalmente en desacuerdo, otro 5.9% está en desacuerdo, un 3.9% son indiferentes, mientras que, el 52.9% afirma estar de acuerdo y el 35.3% están totalmente de acuerdo. Con estos resultados llegamos a la conclusión de que los estudiantes piensan que, los software educativos son útiles y han logrado el desarrollo de nuevas ideas en la asignatura.

Esto indica que los software educativos orientados a la creación de organizadores visuales pueden ser importantes mecanismos para focalizar la atención del estudiante, en la distinción entre el contenido que se espera que sea aprendido y aquel que sirve de vehículo para el aprendizaje.

Cuando a los estudiantes se les solicita crear organizadores visuales con ayuda de los software educativos en modo colaborativo, su interacción conduce a un procesamiento más profundo de la materia comprensión lectora de textos narrativos.

Tabla 31: Los software educativos orientados a la creación de organizadores visuales me permitieron jerarquizar y organizar mis ideas, lo que permitió mayor comprensión de los textos desarrollados durante las sesiones de clase.

	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	1	2,0%
En desacuerdo	4	7,8%
Indiferente	10	19,6%
De acuerdo	34	66,7%
Totalmente de acuerdo	2	3,9%
Total	51	100,0%

Fuente: Resultados obtenidos del software estadístico SPSS V-23

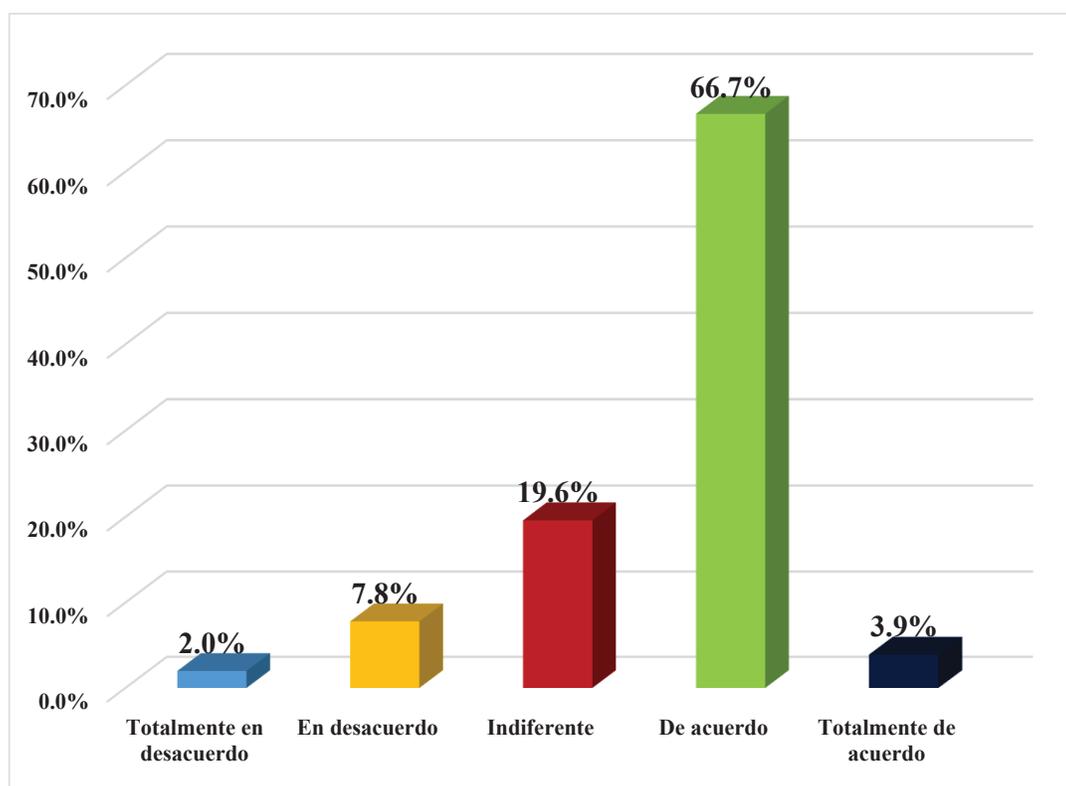


Figura 17: Los software educativos orientados a la creación de organizadores visuales me permitieron jerarquizar y organizar mis ideas, lo que permitió mayor comprensión de los textos desarrollados durante las sesiones de clase.

Fuente: Resultados obtenidos del software estadístico SPSS V-23

Interpretación:

En la tabla y figura, en cuanto al ítem: Los software educativos orientados a la creación de organizadores visuales me permitieron jerarquizar y organizar mis ideas, lo que permitió mayor comprensión de los textos desarrollados durante las sesiones de clase. Se puede deducir que; un 2.0% está totalmente en desacuerdo, el 7.8% está en desacuerdo, otro 19.6% es indiferente; mientras que, el 66.7% se encuentra de acuerdo y el 3.9% está totalmente de acuerdo.

De este modo, la mayor parte de los estudiantes consideran que la aplicación de software educativos orientados a la creación de organizadores visuales, son herramientas para la jerarquización y representación de conocimientos. Son un medio para la representación de proposiciones a través de conceptos formados mediante palabras de enlace que forman relaciones ordenadas, también son técnicas, métodos o recursos esquemáticos para representar un conjunto de significados conceptuales incluidos en una estructura de proposiciones que tienen por objeto representar las relaciones significativas entre los conceptos y el conocimiento previo del estudiante.

Podemos concluir que; los estudiantes en su mayoría muestran que están de acuerdo en que la aplicación de los software educativos, han permitido que estos logren jerarquizar y ordenar sus ideas en base a la temática y características de los textos.

Tabla 32 :Los software educativos orientados a la creación de organizadores visuales me permiten establecer relaciones entre las ideas de los textos narrativos, permitiendo emitir juicios críticos y valorativos.

	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	1	2,0%
En desacuerdo	4	7,8%
Indiferente	1	2,0%
De acuerdo	42	82,4%
Totalmente de acuerdo	3	5,9%
Total	51	100,0%

Fuente: Resultados obtenidos del software estadístico SPSS V-23

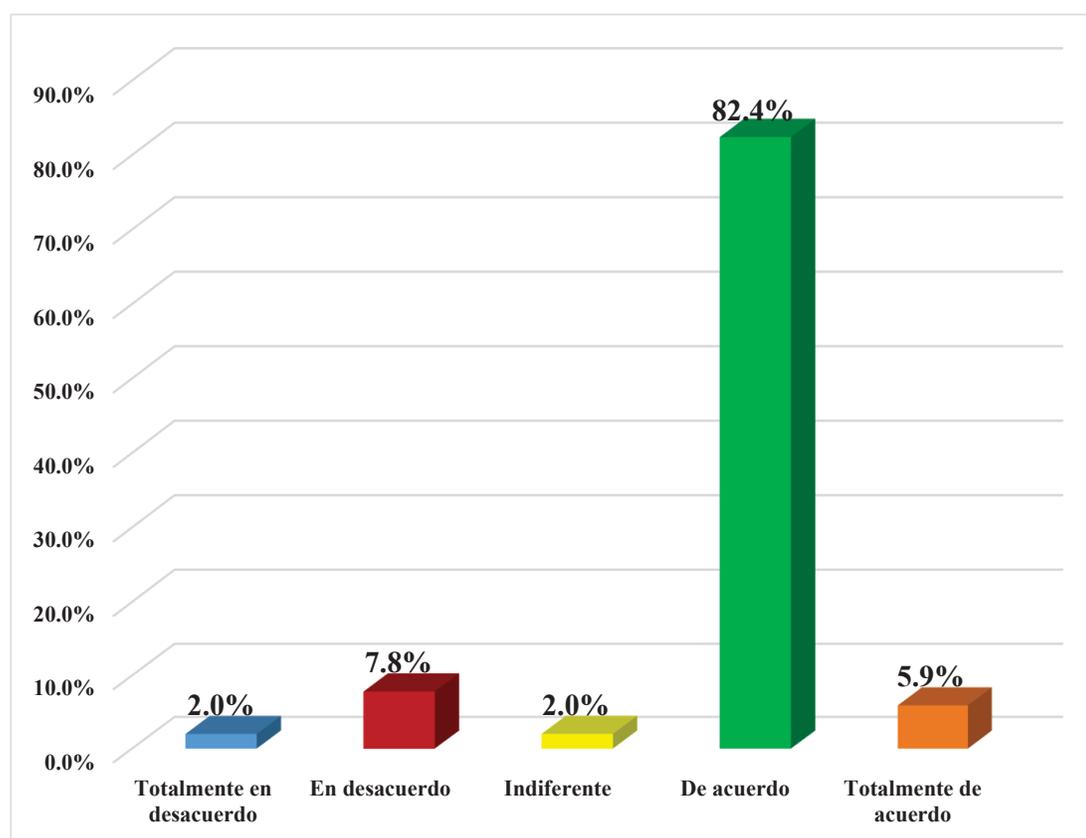


Figura 18: Los software educativos orientados a la creación de organizadores visuales me permiten establecer relaciones entre las ideas de los textos narrativos, permitiendo emitir juicios críticos y valorativos.
Fuente: Resultados obtenidos del software estadístico SPSS V-23

Interpretación:

En la tabla y figura, en lo referente al ítem: Los software educativos orientados a la creación de organizadores visuales me permiten establecer relaciones entre las ideas de los textos narrativos, permitiendo emitir juicios críticos y valorativos. Podemos apreciar que; el 2.0% está totalmente en desacuerdo, un 7.8% en desacuerdo, otro 2.0% son indiferentes, el 82,4% afirma estar de acuerdo y el 5.9% están totalmente de acuerdo. Estos resultados evidencian, que la gran mayoría de estudiantes consideran que los software educativos orientados a la creación de organizadores visuales, han permitido que logren establecer relaciones entre las ideas de los textos narrativos, permitiendo emitir juicios críticos y valorativos.

Podemos concluir que enseñar haciendo uso de los software educativos orientados a la creación de organizadores visuales, permitió crear puentes entre los significados que el estudiante ya tiene, y los que precisaría tener para aprender significativamente la materia de enseñanza, así como para establecer relaciones explícitas, entre el nuevo conocimiento y aquel ya existente.

Tabla 33: Los software educativos desarrollados en las sesiones de clase no son eficaces, tampoco interesantes puesto que no favorecen la comprensión de los textos narrativos que leo.

	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	10	19,6%
En desacuerdo	33	64,7%
Indiferente	3	5,9%
De acuerdo	2	3,9%
Totalmente de acuerdo	3	5,9%
Total	51	100,0%

Fuente: Resultados obtenidos del software estadístico SPSS V-23

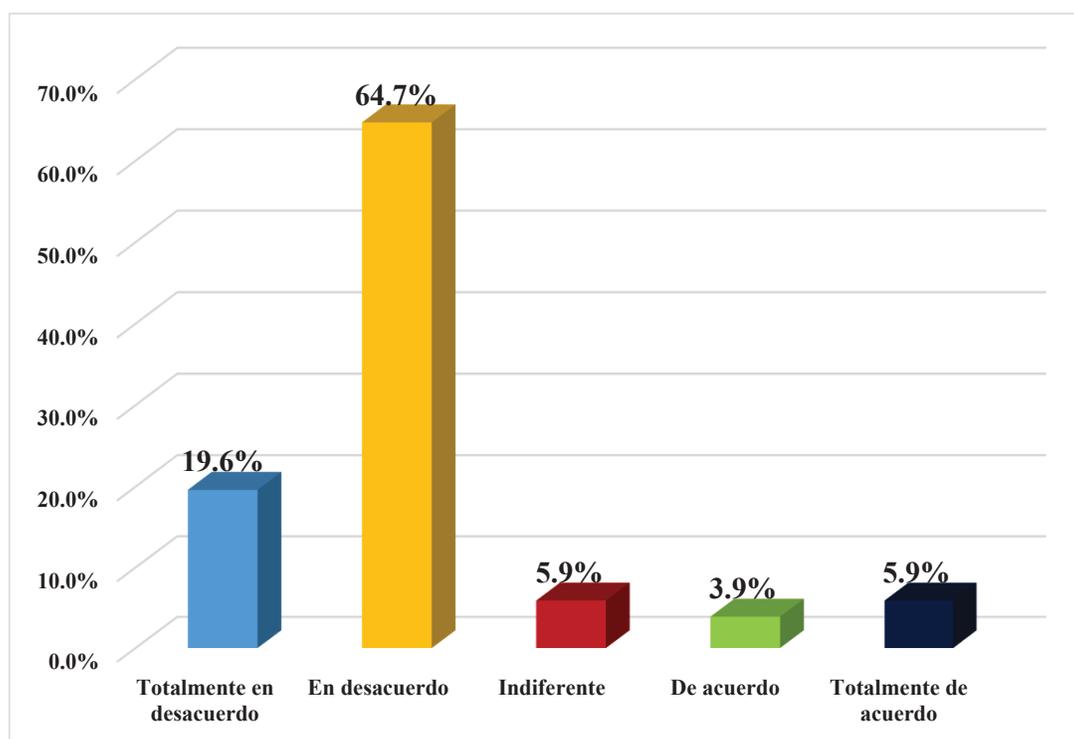


Figura 19: Los software educativos desarrollados en las sesiones de clase no son eficaces, tampoco interesantes puesto que no favorecen la comprensión de los textos narrativos que leo.

Fuente: Resultados obtenidos del software estadístico SPSS V-23

Interpretación:

En la tabla y figura, en lo referente al ítem: Los software educativos desarrollados en las sesiones de clase no son eficaces, tampoco interesantes pues, no favorecen la comprensión de los textos narrativos. Podemos observar que; el 19.6% está totalmente en desacuerdo, un 64.7% está en desacuerdo, otro 5.9% son indiferentes; mientras que, un 3.9% expresan estar de acuerdo y el 5.9% está totalmente de acuerdo.

Lo manifestado por los estudiantes indica que es necesario impulsar en los mismos lineamientos estratégicos para desarrollar las capacidades y competencias para desarrollar los aprendizajes, estimulando sus saberes previos, la creatividad de desarrollar técnicas, para poder realizar síntesis de cada texto y así poder comprender mucho mejor el texto que leen.

Entonces, podemos concluir que gran parte de los estudiantes muestran su desacuerdo en que, la aplicación de los software educativos orientados a la creación de organizadores visuales no facilitó sus aprendizajes en lo referente a la comprensión lectora de los textos narrativos.

Tabla 33: Los docentes deberían emplear software educativos orientados a la creación de organizadores visuales para facilitar la comprensión de textos narrativos.

	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	1	2,0%
En desacuerdo	4	7,8%
Indiferente	2	3,9%
De acuerdo	43	84,3%
Totalmente de acuerdo	1	2,0%
Total	51	100,0%

Fuente: Resultados obtenidos del software estadístico SPSS V-23

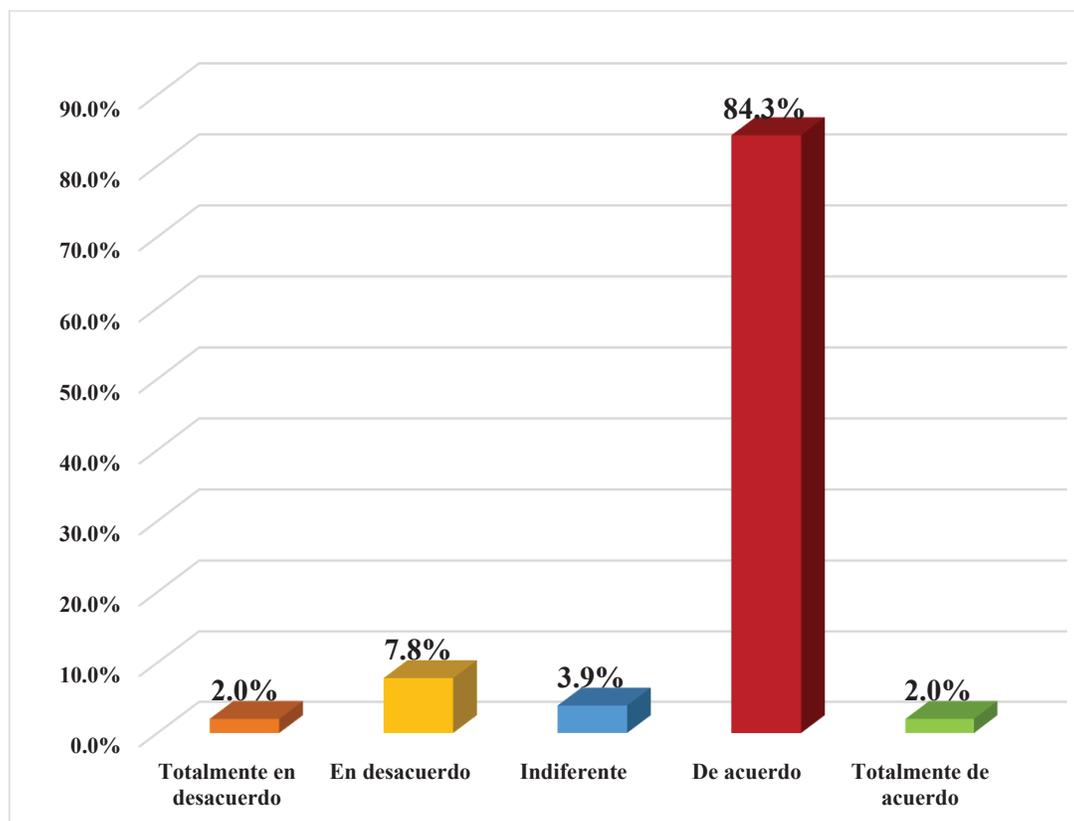


Figura 20: Los docentes deberían emplear software educativos orientados a la creación de organizadores visuales para facilitar la comprensión de textos narrativos

Fuente: Resultados obtenidos del software estadístico SPSS V-23

Interpretación:

En la tabla y figura, en cuanto al ítem: los docentes deberían emplear software educativos orientados a la creación de organizadores visuales para facilitar la comprensión de textos narrativos. Podemos apreciar que el 2.0% está totalmente en desacuerdo, un 7,8% está en desacuerdo, otro 3.9% son indiferentes, el 84.3% asevera estar de acuerdo y el 2.0% están totalmente de acuerdo.

Los datos analizados, nos posibilitan afirmar que el manejo de estos recursos digitales hace más fácil y rápido la construcción de los organizadores visuales, y al mismo tiempo permite que los estudiantes se sientan motivados en la tarea de construir su conocimiento a través de un aprendizaje visual. Por ello, consideramos importante mencionar que es tarea del docente ir innovando espacios y estrategias en la que los estudiantes logren desarrollar mejor sus capacidades.

Por los resultados obtenidos evidenciados en el gráfico y figura, podemos concluir que; la mayoría de los estudiantes están de acuerdo, en que los docentes deben aplicar los software educativos orientados a la creación de organizadores visuales para facilitar la comprensión lectora de textos narrativos. Los estudiantes manifiestan su interés de querer usar el recurso digital.

Tabla 34: No aprendí lo suficiente con estas herramientas preferiría que la docente siga enseñando de la manera tradicional.

	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	5	9,8%
En desacuerdo	31	60,8%
Indiferente	10	19,6%
De acuerdo	2	3,9%
Totalmente de acuerdo	3	5,9%
Total	51	100,0%

Fuente: Resultados obtenidos del software estadístico SPSS V-23

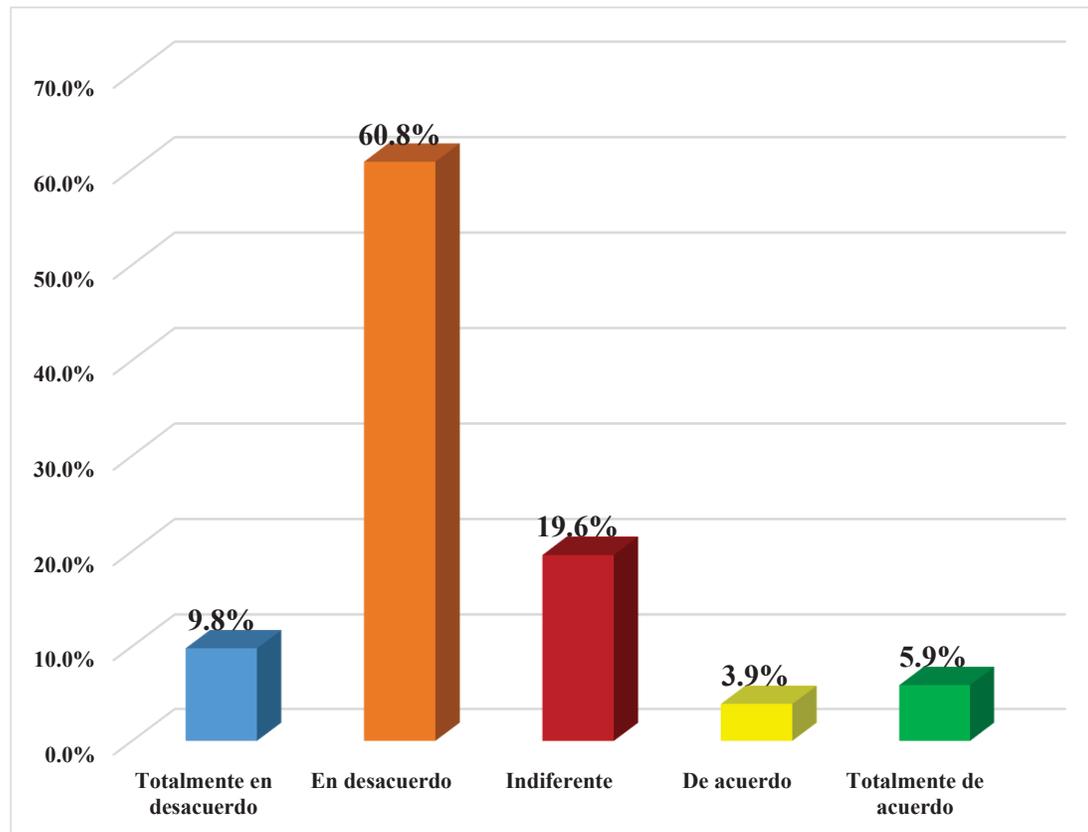


Figura 21: No aprendí lo suficiente con estas herramientas preferiría que la docente siga enseñando de la manera tradicional.

Fuente: Resultados obtenidos del software estadístico SPSS V-23

Interpretación:

En la tabla y figura, en cuanto al ítem: No aprendí lo suficiente con estas herramientas preferiría que la docente siga enseñando de la manera tradicional. Se puede apreciar que el 9.8% está totalmente en desacuerdo, un 60.8% está en desacuerdo, otro 19.6% son indiferentes, asimismo el 3.9% está de acuerdo y el 5.9% está totalmente de acuerdo.

Los estudiantes reconocen la utilidad que tienen los organizadores visuales; pues la mayoría sostiene que esta forma de representar gráficamente la información, ayuda a poder entender o comprender el contenido del texto a través de la lectura y selección de las palabras o conceptos más importantes del texto.

Por lo tanto, podemos afirmar que; las herramientas tecnológicas software educativos resultan efectivas, ya que los estudiantes en su mayoría expresan estar en desacuerdo, en que estas herramientas tecnológicas no contribuyeron de manera significativa en el logro de sus capacidades de comprensión lectora.

Tabla 35: Me siento capaz de desarrollar las diferentes actividades propuestas por la docente en clase.

	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	1	2,0%
En desacuerdo	2	3,9%
Indiferente	3	5,9%
De acuerdo	40	78,4%
Totalmente de acuerdo	5	9,8%
Total	51	100,0%

Fuente: Resultados obtenidos del software estadístico SPSS V-23

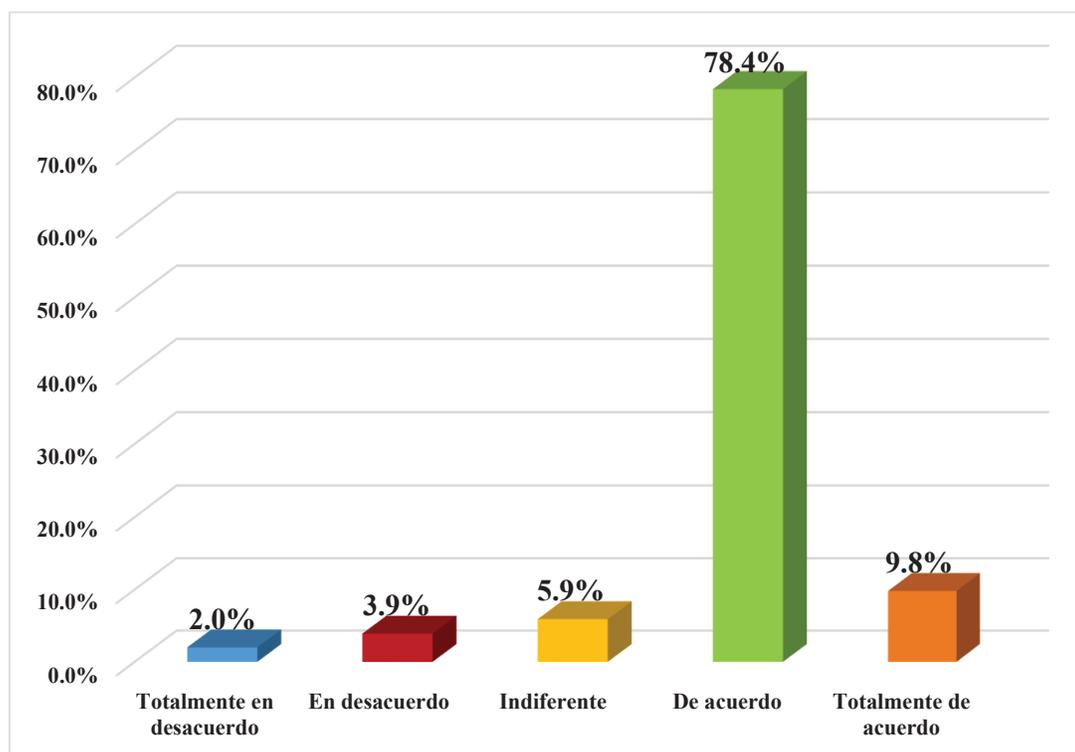


Figura 22: Me siento capaz de desarrollar las diferentes actividades propuestas por la docente en clase. Fuente: Resultados obtenidos del software estadístico SPSS V-23

Interpretación:

En la tabla y figura, en lo referente al ítem: Me siento capaz de desarrollar las diferentes actividades propuestas por la docente en clase. Podemos observar que el 2.0% está totalmente en desacuerdo, un 3.9% está en desacuerdo, otro 5.9% son indiferentes, asimismo, el 78.4% afirman estar de acuerdo y el 9.8% están totalmente de acuerdo.

La mayoría de los estudiantes se hallan de acuerdo, en que el uso de estas herramientas tecnológicas ha resultado una herramienta útil pues, se observó que los estudiantes construían motivados sus organizadores visuales en el recurso digital.

Podemos concluir que los software educativos como técnica didáctica permiten a los estudiantes a aprender, y a los docentes les ayuda a organizar los materiales de enseñanza, ayuda a captar el significado de los temas que se van a aprender pues, la posibilidad de crear organizadores visuales mediante los software educativos además, permite representar un conjunto de significados conceptuales incluidos en una estructura de proposiciones, es decir, para representar relaciones significativas entre conceptos en forma de proposiciones, resultando eficaces en el proceso de enseñanza aprendizaje.

DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

En base a los objetivos planteados en la investigación, en relación al marco teórico que respalda la misma y a la comparación de resultados se distingue:

Una interpretación apropiada, precisa y completa de los resultados que se han obtenido en la investigación, se inicia determinando los datos que se obtuvieron antes de aplicar los software educativos orientados a la creación de organizadores visuales para mejorar la comprensión lectora en los estudiantes del cuarto grado de educación secundaria de la Institución Educativa Fortunato L. Herrera.

Los datos obtenidos en el pre test y en el post test se diferencian ostensiblemente respecto a la comprensión lectora, ya que en el pre test el 33.3% se hallaba en inicio, el 56.9% en proceso y solo un 9.8% se encontraba en el nivel logrado respecto a la comprensión lectora.

En la prueba post test se obtuvo un resultado favorable pues, el 3.9% se encontró en inicio, el 37.3% se halló en proceso y el 58.8% se posiciono en el nivel logrado, esto significa que los estudiantes empleando la herramienta software educativos han logrado mejorar en la comprensión lectora.

Lo que se ha podido diagnosticar a partir de las tablas y figuras del pre test es que los estudiantes presentaron dificultades en reconocer la tipología de textos y no identifican con facilidad el tema del texto leído, peor aún en la identificación y diferenciación de las ideas principales y de las ideas secundarias. Como consecuencia de ello se les hace más difícil hacer inferencias, hipótesis de las ideas que se encuentran en el texto de la manera implícita. Mientras que; los resultados en el post test evidencian una mejora significativa en el logro de las capacidades de comprensión lectora de los textos narrativos.

Con respecto a la comprensión lectora (nivel literal) en el pre test el 19.6% se encontró en nivel inicio, el 64.7% se encontraba en proceso y el 15.7% en logrado, sin embargo, luego de la aplicación de software educativos para favorecer la comprensión lectora de los textos narrativos desarrollados post test, se evidenciaron los siguientes resultados: ninguno de los estudiantes se halló en inicio, el 47.1% se halla en proceso y el 52.9% se posiciono en nivel logrado.

Lo que evidencia una mejora significativa en la mejora de las capacidades en la comprensión lectora de textos narrativos (nivel literal).es decir, los estudiantes identifican la información relevante en el texto, localiza la información explícita proporcionada en el texto, identifica la idea central del texto, así como las ideas secundarias.

En relación a la comprensión lectora (nivel inferencial) en el pre test se evidenciaron los siguientes resultados: el 15.7% de los estudiantes se hallaron en inicio, el 68.6% en proceso y el 15.7% en el nivel logrado, mientras que; en el post test el 2.0% de estudiantes se halla en inicio, el 41.2% en proceso y el 56.9% en el nivel logrado.

Lo que evidencia una mejora significativa en la mejora de las capacidades de comprensión lectora (nivel inferencial) es decir, los estudiantes lograron en su gran mayoría reconstruir el significado implícito del mensaje mediante su experiencia y conocimiento que tiene sobre el tema, así como establecer relaciones de causa efecto, formular hipótesis y desarrollar el pensamiento deductivo inductivo entre las ideas del texto.

Mientras que; en relación a la comprensión lectora (nivel crítico valorativo) en el pre test se evidenciaron los siguientes resultados ninguno de los estudiantes se halló en inicio, el 62.3% en proceso y el 37.3% en logrado, mientras que; en el post test el 15.7% se encuentra en proceso y 84.3% en logrado.

Los resultados nos muestran que se produjo una mejora significativa de las capacidades de comprensión lectora (nivel crítico valorativo) es decir, los estudiantes en su mayoría lograron emitir juicios valorativos sobre la temática del texto, así como opinar sobre el tema, las ideas y conclusiones del texto.

Cabe resaltar que los resultados obtenidos en este estudio coinciden con Barkley (2007) quien manifiesta: Es muy significativo reconocer que los organizadores visuales, en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes, enfocan conceptos claros y vocabularios adecuados, proporcionan instrumentos que ayudan a desarrollar el pensamiento crítico y creativo, integrando conocimientos previos con el nuevo saber, estimulan el crecimiento del pensamiento y conocimiento, practican la lectura y escritura como hábito permanente dentro del aprendizaje cooperativo.

Asimismo, queda demostrado que la variable independiente Software educativos orientados a la creación de organizadores visuales influyen en la mejora de las capacidades de comprensión lectora, en tal sentido podemos afirmar que existen evidencias que indican que existe una mejora en los resultados evidenciados en el pre test respecto a los resultados en el post test.

En cuanto a la aceptación, importancia y actitud por parte de los estudiantes frente a la aplicación de software educativos y su repercusión en la comprensión lectora de textos narrativos, se elaboró un cuestionario tipo Likert, para posteriormente aplicar dicho cuestionario a los estudiantes evidenciándose que una gran mayoría de estudiantes manifiesta estar de acuerdo, con respecto a las bondades, utilidad y ventajas que ofrecen los software educativos (Mindomo, cmaptools, freemind y xmind).

En relación a las actitudes positivas que mostraron la gran mayoría de estudiantes frente a la aplicación de software educativos orientados a la creación de organizadores visuales y su influencia en las actividades de enseñanza aprendizaje Vidal, Gómez y Ruiz (2010) manifiestan: Los software educativos se definen de forma genérica como aplicaciones o programas computacionales que faciliten el proceso de enseñanza aprendizaje. Algunos autores lo conceptualizan como cualquier programa computacional cuyas características estructurales y funcionales sirvan de apoyo al proceso de enseñar, aprender y administrar, o el que esta designado a la enseñanza y auto aprendizaje, y además permite el desarrollo de ciertas habilidades cognitivas.

Por todo lo mencionado anteriormente, se considera sustento para evidenciar los buenos resultados de la aplicación de los software educativos orientados a la creación de organizadores visuales en proyección a la mejora de la comprensión lectora de textos narrativos por parte de los estudiantes del cuarto grado de educación secundaria de la Institución Educativa Fortunato L. Herrera.

CONCLUSIONES

Primera.- La aplicación de software educativos orientados a la creación de organizadores visuales mejoró el nivel de comprensión lectora de textos narrativos del área de Comunicación en los estudiantes del cuarto grado de educación secundaria de la Institución Educativa Mixta de aplicación Fortunato L. Herrera.Cusco-2018; se evidencia que; en el pre test el 33.3% de estudiantes se encontraba en el nivel inicio, un 56.9% en proceso y un 9.8% en el nivel logrado; mientras que, en el post test se evidencia que el 3.9% se halla en inicio, un 37.3% alcanzó el nivel de logro en proceso; y el 58,8% alcanzó el nivel logrado; Los estudiantes se sienten más motivados al momento de construir los organizadores visuales pues, les ha permitido identificar los conceptos e ir ordenándolos y que los mismos, tienen expectativas de que usando este tipo de técnica didáctica contribuirá a facilitar el desarrollo de sus capacidades, en la comprensión lectora de textos narrativos.

Segunda.-La aplicación de software educativos orientados a la creación de organizadores visuales como técnica didáctica contribuye en la mejora de comprensión de textos narrativos en el nivel literal pues; se evidencia que en el pre test los estudiantes obtuvieron un promedio de 3.63 puntos y en el post test de 4,75 puntos ;teniendo en cuenta que el puntaje máximo fue 6 puntos, lo que demuestra que todos los estudiantes lograron asimilar de manera significativa las características explícitas de los textos narrativos. Los estudiantes lograron resumir, sintetizar las ideas y comparar; desarrollaron la capacidad de identificar datos, hechos, ideas principales y subyacentes de los contenidos explícitos del texto, teniendo en cuenta que, este nivel los procesos cognitivos que intervienen son la identificación, el reconocimiento, el señalamiento y los niveles básicos de la discriminación de los textos narrativos desarrollados.

Tercera.-La aplicación de software educativos orientados a la creación de organizadores visuales como técnica didáctica contribuyo significativamente en la mejora de comprensión de textos narrativos, en el nivel inferencial puesto que, se evidencia que en el pre test los estudiantes obtuvieron un promedio de 3.78 puntos y en el post test de 4.76 puntos; considerando que el puntaje máximo en este nivel fue de un total de 7 puntos, lo que demuestra que todos los estudiantes lograron inferir de manera significativa los temas implícitos de los textos narrativos. El estudiante es capaz de reconstruir el significado implícito del mensaje, organiza la información en esquemas mentales u organizadores

visuales, infiere cual es el propósito comunicativo del autor de los textos narrativos desarrollados en la sesión de clases mediante la aplicación de los software educativos.

Cuarta.-La aplicación de software educativos orientados a la creación de organizadores visuales como técnica didáctica influyen positivamente en la comprensión de textos narrativos en el nivel crítico-valorativo; después de que los estudiantes en el pre test obtuvieron un promedio de 4.12 puntos y en el post test de 5.31 puntos, considerando que el puntaje máximo en este nivel fue de un total de 7 puntos, lo que indica que la gran mayoría de los estudiantes valoran juicios e ideas de los textos narrativos. Mediante el uso los software educativos orientados a la creación de organizadores visuales los estudiantes lograron desarrollar de manera satisfactoria los procesos cognitivos de análisis, síntesis y creatividad, necesarios para la comprensión lectora de los textos narrativos en el área de Comunicación.

SUGERENCIAS

Al término de la presente investigación se sugiere:

Primera. - Promover el uso de herramientas tecnológicas como el software educativo orientados a la creación de organizadores visuales como técnica didáctica en el desarrollo de las actividades concernientes a la comprensión de textos, para que los estudiantes se muestren más motivados a realizar actividades en las cuales se involucra el dinamismo y la participación grupal, y de esa manera contribuir a su desarrollo, tanto cognitivo como personal.

Segunda. - Se debe concientizar a los docentes en el manejo y la aplicación de las herramientas tecnológicas como técnica didáctica en las diferentes áreas curriculares.

Tercera.- Como queda demostrado en la presente investigación, el uso de las herramientas tecnológicas ha logrado que los estudiantes asimilen y comprendan de mejor manera los textos narrativos, entonces, se ve por conveniente brindar al personal docente una mayor capacitación en el desarrollo de actividades relacionadas al uso de tics ; esto implica que las instituciones de nivel superior agreguen a su currícula el desarrollo de estos cursos, para que de esta manera los docentes, al momento de ejercer su profesión, no tengan dificultades en su aplicación.

Cuarta. - Finalmente, se hace la recomendación a las Instituciones Educativas de la región para que impulsen el desarrollo de estas actividades, que en un primer momento podría ser una labor interinstitucional para luego convertirse en una práctica más general. Mediante la aplicación de políticas educativas que incentiven la implementación de las Instituciones Educativas con recursos informáticos y software educativos de diversa índole.

BIBLIOGRAFÍA

- Arancibia H, M. (2001). Reflexiones en torno a la aplicabilidad pedagógica de la informática: apuntes para un trabajo transdisciplinario en el currículo escolar. *Revista estudios pedagógicos*, 75-95.
- Area M, M. (2001). *Educación en la sociedad de la información*. Bilbao: Desclée de Browser.
- Barbera , E., Badia, A., & Monimó, J. M. (2001). *La incógnita de la educación a distancia*. Barcelona: Horsori.
- Barkley, E. (2007). *Manual de psicología del pensamiento*. Barcelona: Paidós.
- Bejarano, M., Mateos, A., & Garcia, B. (2015). *Cmaptools como herramienta para mejorar competencias en estudiantes de educación secundaria*. España: Universidad de castilla - La Mancha.
- Buzan, T. (2002). *Como crear mapas conceptuales*. Madrid: Urano.
- Cáceres, J. (2007). *La producción de textos*. Salamanca España: Liñan.
- Carrasco, S. (2008). *Metodología de la investigación*. Lima: San Marcos.
- Carretero, M. (2009). *Constructivismo y educación*. Buenos Aires: Paidós.
- Cassany , D., Luna, M., & Sanz, G. (1994). *Enseñar lengua*. Barcelona: Graó.
- Chumpitaz C, L., Garcia T, M. P., Sakiyama F, D., & Sánchez V, D. (2005). *Informática aplicada a los procesos de enseñanza aprendizaje*. Lima: Fondo Editorial de la Pontificia Universidad Católica del Perú.
- Coll, C., & Monereo, C. (2008). *Psicología de la educación vertical: aprender a enseñar con las tecnologías de la educación*. Madrid: Morata.
- Constitución Política del Perú de 1993. (2000). *Derechos sociales y económicos*. Lima: Editorial Inca.
- Córdova F, M. E. (2012). *Organizadores visuales y niveles de comprensión lectora de los alumnos de secundaria de la I.E. República Federal de Alemania Puente Piedra*. Lima: Universidad Nacional Mayor de San Marcos.
- Criollo C, H. G. (2017). *El uso de las TIC como factor de generación de Aprendizajes Significativos de la Historia y las Ciencias Sociales, con estudiantes del segundo año en la Unidad Educativa "Eloy Alfaro" de Santo Domingo Quito*. Ecuador: Pontificia Universidad católica del Ecuador.
- Cueto, F. (1998). *Psicología de la Lectura*. Madrid-España: Escuela Española.
- Fuentes, M. C., y Ruano, E.Y. (2010) *Aplicación de nuevas técnicas didácticas para la enseñanza de contabilidad a las estudiantes del primer año de bachillerato del colegio*

nacional "Ibarra" de la ciudad de Ibarra. Universidad Técnica del norte Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología..

García L, F. (2015). *Comprensión lectora y producción textual*. Bogotá: Ediciones de la U.

Genette, G. (1982). *Palimpsestes. La littérature au second degré*. Seuil. Paris.

Giesbrech , N. (26 de marzo de 2008). *Connectivism: Teaching and learning*. Obtenido de http://design.test.olt.ubc.ca/Connectivism:_Teaching_and_Learning

Gobierno Regional Cusco. (2009). *Fortalecimiento de Capacidades Docentes Nivel Inicial, Primaria y Secundaria de Comprensión Lectora*. Cusco.

Gómez , M. (1992). *Diseño y diagramación*. Ecuador: Uclap.

Gonzales A. (2004). *Manual de redacción*. Lima: Universitaria.

Hernández, S., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. México: Mc Graw Hill.

Jaimés, K., & García, D. (2013). *El mapa conceptual y el uso del cmaptools*. Moleros México.

Legislación Educativa. (2009). *Ley General de Educación N°28044*. Lima: Corporación Editorial Chirre.

López C, M. A. (2013). *Aprendizaje, competencias y TIC*. México: Pearson.

Magglioni, C., & Varlotta D, N. (2011). *Mapas conceptuales digitales: serie estrategias en el aula en el modelo 1 a 1*. Buenos Aires - Argentina: Educar S.E.

Mendoza, A. (2001). *El intertexto lector: El espacio de encuentro de las- aportaciones del texto con las del lector*. Cuenca: Ediciones de la Universidad de Castilla - La Mancha.

Monterola , C. (1999). Tres significados del constructivismo y tres propuestas didácticas. *Revista Pedagógica*, 172.

Morales, A. (2007). *Modalidades Textuales*. Colombia.

Moreira, M., & Buchweitz, B. (1993). *Nuevas estrategias de enseñanza aprendizaje. Los mapas conceptuales y su epistemología*. Lisboa: Técnicas.

Novak J, & Gowin V. (1988). *Aprendiendo a aprender*. España: Martínez Roca.

Pinzas G, J. (1997). *Metacognición y Lectura*. Lima: Fondo editorial de la Pontificia Universidad Católica del Perú.

Pinzas, G. (2001). *Leer pensando. Introducción a la visión contemporánea de la lectura*. Lima: Fondo editorial de.

Pleyan, C. (2005). *El lenguaje verbal*. Barcelona - España: Teide.

- Sager, D. (2003). La Metacognición como herramienta didáctica. *Signos*, 38-57.
- Sánchez M, D. (2012). *El uso de mapas conceptuales utilizando Cmaptools como estrategia para la enseñanza aprendizaje del equilibrio químico*. Colombia: Universidad Nacional de Colombia.
- Solé I. (1997). *Estrategias de lectura y aprendizaje autónomo* . Barcelona- España: Horson.
- Valdivia D, M. A. (2016). *Aplicación del programa Cmaptools en el aprendizaje de las Competencias del Área de Ciencia Tecnología y Ambiente en los estudiantes del tercer grado de secundaria de la institución educativa Perú Kawachil*. Universidad César Vallejo.
- Velásquez, C. (2012). *Estrategias pedagógicas con TIC: Recursos didácticos para entornos 1a1*. Buenos Aires- Argentina: Centro de publicaciones educativas y material dedáctico.

WEBGRAFÍA

Benford, R. & Lawson, A. E. (2001). *Relationships between effective inquiry use and the development of scientific reasoning skills in college biology labs*. National Science Foundation. Recuperado del sitio web: <http://files.eric.ed.gov/fulltext/ED456157.pdf>

Carreño, O. (19 de marzo de 2010). *Xmind aprendizaje autónomo*. Obtenido de <http://es.calameo.com/read/0005822217798f9c88a82>

Fendiwick, T. (2001). *Tides of change. New themes and questions in workplace learning. Socio-cultural perspectives on learning through work*. San Francisco: Jossey Bass.

Freemind. (24 de marzo de 2008). *Editor de Mapas Mentales*. Obtenido de https://lihuen.linti.unlp.edu.ar/index.php/Freemind_-_Editor_de_Mapas_Mentales

Gonzales C, M. Á. (14 de marzo de 2009). *Evaluación del software educativo: Orientado para su uso pedagógico*. Obtenido de: <https://discovery.chillan.plaza.cl/uape/actividades/etapa2/software/doc/evalse.htm>.

Gros, B. (17 de marzo de 2000). *De software educativo a educar con software*. Obtenido de <http://www.quadernsdigitals.net/articuloquaderns.asp?IdArticle=374>

Marqués, P. (14 de Setiembre de 2002). *Software Educativo*. Obtenido de www.lmi.ub.es/te/any96/marques_software/

Mindomo. (12 de diciembre de 2012). *Mapas mentales y conceptuales, esquemas y diagramas de Gantt*. Obtenido de <https://www.mindomo.com/es/>

Novak, J., & Cañas, A. (12 de diciembre de 2006). *La teoría subyacente a los mapas conceptuales y a cómo construirlos. Construyendo buenos mapas conceptuales*. Obtenido de <https://cmap.ihmc.us/docs/theory-of-concept-maps.spanish>.

Preciado, R. G. (2015). Orientación educativa: *Organizadores gráficos*. Obtenido de http://prepajocotepec.sems.udg.mx/sites/default/files/organizadores_graficos_preciado_0.pdf.

Ruiz, F. (2007). *Modelos didácticos para la enseñanza de las ciencias naturales*. 3 (2), 41–60. Recuperado de: http://latinoamericana.ucaldas.edu.co/downloads/Latinoamericana3-2_4.pdf

Scagnoli, N. (12 de octubre de 2000). *El aula virtual: Usos y elementos que la componen*. Obtenido de <https://core.ac.uk/download/pdf/4812461.pdf>

Vidal, M., Gómez, F., & Ruiz, A. (23 de octubre de 2010). *Software educativo*. Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-21412010000100012

Xmind. (22 de enero de 2010). *Xmind herramienta para la construcción de organizadores visuales* Obtenido de <https://www.xmind.net/>

Xmind. (22 de enero de 2010). Ideas Grow on Trees. Obtenido de <https://www.xmind.net/>

Las estrategias y técnicas didácticas en el rediseño capacitación en estrategias y técnicas didácticas. Obtenido de: <http://www.sistema.itesm.mx/va/dide/inf-doc/estrategias/>

ANEXOS

ANEXO 1: Base de datos

Id	Nivel literal Pre -Test	Nivel inferencial Pre – Test	Nivel crítico Pre - Test	Nivel de comprensión lectora Pre – Test	Nivel literal Post - Test	Nivel inferencial Post - Test	Nivel crítico Post - Test	Nivel de comprensión lectora Post - test
1	2	4	4	10	6	6	5	17
2	2	3	4	9	4	4	4	12
3	4	2	3	9	4	6	5	15
4	4	4	5	13	5	5	7	17
5	4	2	4	10	6	2	4	12
6	4	6	6	16	6	7	6	19
7	2	4	5	11	6	4	5	15
8		3	5	12	4	4	7	15
9	4	4	5	13	4	5	6	15
10	6	4	5	15	6	4	5	15
11	4	4	5	13	6	6	6	18
12	4	5	4	13	5	6	4	15
13	2	4	5	11	5	4	6	15
14	3	6	6	15	4	7	7	18
15	6	2	3	11	6	5	7	18
16	2	4	4	10	6	6	5	17
17	2	2	3	7	6	4	6	16
18	4	4	4	12	5	5	5	15
19	4	4	5	13	4	5	7	16
20	2	4	4	10	4	6	6	16
21	4	5	4	13	5	5	6	16
22	4	4	3	11	4	6	6	16
23	4	4	5	13	4	7	5	16
24	2	2	3	7	4	5	3	12
25	3	4	4	11	4	5	5	14
26	4	4	4	12	5	5	5	15
27	3	4	3	10	4	4	5	13
28	4	4	3	11	4	5	5	14
29	5	5	4	14	5	5	6	16
30	4	4	3	11	5	4	4	13
31	5	4	4	13	5	4	5	14
32	3	4	3	10	4	4	6	14
33	2	3	3	8	3	3	5	11
34	4	4	4	12	4	5	5	14
35	4	5	5	14	4	5	6	15
36	2	2	3	7	5	5	4	14
37	4	4	5	13	4	4	6	14
38	4	5	5	14	5	5	6	16
39	3	4	3	10	4	4	5	13
40	4	3	4	11	5	6	5	16

41	3	3	4	10	4	4	6	14
42	6	4	5	15	6	4	6	16
43	5	6	5	16	5	6	6	17
44	3	4	3	10	4	5	5	14
45	5	4	5	14	5	4	5	14
46	4	3	4	11	4	3	5	12
47	3	4	4	11	5	4	5	14
48	3	2	3	8	4	3	3	10
49	4	4	5	13	6	4	5	15
50	5	4	5	14	6	6	6	18
51	3	2	3	8	4	3	3	10

ANEXO 2: MATRIZ DE CONSISTENCIA DE LA INVESTIGACIÓN

APLICACIÓN DE SOFTWARE EDUCATIVOS ORIENTADOS A LA CREACIÓN DE ORGANIZADORES VISUALES COMO TÉCNICA DIDÁCTICA PARA FACILITAR LA COMPRENSIÓN LECTORA DE TEXTOS NARRATIVOS EN EL ÁREA DE COMUNICACIÓN EN LOS ESTUDIANTES DE CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA FORTUNATO L. HERRERA.CUSCO-2018

PROBLEMA GENERAL	OBJETIVO GENERAL	HIPÓTESIS GENERAL	VARIABLE	METODOLOGÍA
¿De qué manera los software educativos orientados a la creación de organizadores visuales, previstos como técnica didáctica influyen en la comprensión lectora de textos narrativos, en el área de comunicación en el cuarto grado de educación secundaria de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato L. Herrera.Cusco-2018.?	Determinar la incidencia de la aplicación de software educativos orientados a la creación de organizadores visuales, previstos como técnica didáctica, en la comprensión lectora de textos narrativos, en el área de comunicación en el cuarto grado de educación secundaria de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato L. Herrera.Cusco-2018.	La aplicación de software educativos orientados a la creación de organizadores visuales previstos como técnica didáctica influyen de manera significativa, en la comprensión lectora de textos narrativos del área de comunicación, en los estudiantes del cuarto grado de educación secundaria de la Institución Educativa Fortunato L Herrera. Cusco-2018.	<p>Variable Independiente: Software Educativos orientados a la creación de organizadores visuales.</p> <p>Variable Dependiente: Comprensión Lectora de textos narrativos.</p>	<p>TIPO Y NIVEL DE INVESTIGACIÓN Aplicada-Experimental</p> <p>DISEÑO: Pre experimental Con Pre-test y Post test.</p>
PROBLEMAS ESPECIFICOS	OBJETIVOS ESPECIFICOS	HIPÓTESIS ESPECIFICAS	DIMENSIONES	<p style="text-align: center;">GE: O1 X O2</p> <p>POBLACIÓN: 311 estudiantes del de educación secundaria de la Institución educativa de aplicación Fortunato L. Herrera.</p>
a) ¿De qué manera los software educativos orientados a la creación de organizadores visuales, previstos como técnica didáctica influyen en la comprensión lectora de textos narrativos (nivel literal), en el área de comunicación en el cuarto grado de educación secundaria de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato L. Herrera.Cusco.2018.?	a) Establecer la influencia de la aplicación de software educativos orientados a la creación de organizadores visuales, previstos como técnica didáctica, en la comprensión lectora de textos narrativos (nivel literal), en el área de comunicación en el cuarto grado de educación secundaria de la Institución Educativa Mixta de	a) La aplicación de software educativos orientados a la creación de organizadores visuales previstos como técnica didáctica influyen de manera significativa, en la comprensión lectora de textos narrativos (nivel literal) del área de comunicación, en los estudiantes del cuarto grado de educación secundaria de la Institución Educativa Fortunato L Herrera. Cusco.2018.	<p>Dimensiones</p> <p>Comprensión Literal</p> <p>Comprensión Inferencial</p>	

<p>b) ¿De qué manera los software educativos orientados a la creación de organizadores visuales, previstos como técnica didáctica influyen en la comprensión lectora de textos narrativos (nivel inferencial), en el área de comunicación en el cuarto grado de educación secundaria de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato L. Herrera.Cusco.2018.</p> <p>c) ¿De qué manera los software educativos orientados a la creación de organizadores visuales, previstos como técnica didáctica influyen en la comprensión lectora de textos narrativos (nivel crítico-valorativo), en el área de comunicación en el cuarto grado de educación secundaria de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato L. Herrera.Cusco.2018.</p>	<p>Aplicación Fortunato L. Herrera.Cusco.2018.</p> <p>b) Determinar la influencia de la aplicación de software educativos orientados a la creación de organizadores visuales, previstos como técnica didáctica, en la comprensión lectora de textos narrativos (nivel inferencial), en el área de comunicación en el cuarto grado de educación secundaria de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato L. Herrera.Cusco.2018.</p> <p>c) Verificar la influencia de la aplicación de software educativos orientados a la creación de organizadores visuales, previstos como técnica didáctica, en la comprensión lectora de textos narrativos (nivel crítico-valorativo), en el área de comunicación en el cuarto grado de educación secundaria de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato L. Herrera.Cusco.2018.</p>	<p>b) La aplicación de software educativos orientados a la creación de organizadores visuales previstos como técnica didáctica influyen de manera significativa, en la comprensión lectora de textos narrativos (nivel inferencial) del área de comunicación, en los estudiantes del cuarto grado de educación secundaria de la Institución Educativa Fortunato L Herrera. Cusco.2018.</p> <p>c) La aplicación de software educativos orientados a la creación de organizadores visuales previstos como técnica didáctica influyen de manera significativa, en la comprensión lectora de textos narrativos (nivel crítico-valorativo) del área de comunicación, en los estudiantes del cuarto grado de educación secundaria de la Institución Educativa Fortunato L Herrera. Cusco.2018.</p>	<p>Comprensión Crítico-Valorativo</p>	<p>MUESTRA: 51 estudiantes del cuarto grado de educación secundaria de la Institución Educativa de aplicación Fortunato L. Herrera</p>
--	--	--	---------------------------------------	---

ANEXO 3: Comprensión lectora pre-test



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL
CUSCO



ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE APLICACIÓN FORTUNATO L. HERRERA
PRUEBA ESCRITA DE APLICACIÓN DE COMPRENSIÓN LECTORA

09

AVES SIN NIDO
CLORINDA MATTO DE TURNER

Nivel Literal

1.-Clorinda Matto de Turner, en su obra *Aves sin Nido* nos muestra la situación de:

- a) Miseria y de explotación indígena.
- b) Miseria y de explotación selvática.
- c) Miseria durante la guerra.
- d) Agonía de los hacendados en Killac.

X



2-En la novela *Aves sin Nido* ¿Quiénes mueren durante la noche del atentado?

- a) Margarita.
- b) Los esposos Marín.
- c) Juan Yupanqui y dos indígenas.
- d) Sebastián Pancorbo.

✓

Nivel Inferencial

3.- Lucia Marín ¿Qué representa en la novela *Aves sin Nido*?

- a) Mujer culta sin escrúpulos.
- b) Mujer cruel y prejuiciosa.
- c) Esposa joven, culta, empática e identificada con la problemática.
- d) Mujer malvada y egocéntrica.

X

4.- ¿Cuál crees que fue la intención de la escritora Clorinda Matto de Turner al darnos a conocer los temas de su obra?

1 que ella quería hacer una denuncia del abuso que sufren los indígenas por parte de las autoridades

✓

Nivel crítico-valorativo

5.- ¿Qué opinas sobre el maltrato y la explotación a la que eran sometidos los pobladores de Killac a manos de la clase élite?

He parece muy mala la actitud que tomaron los gobernadores por que nadie merec ser maltratado por que todos tenemos derechos.

6.- ¿Qué te parece la posición que tomaron los Marín, para ayudar a Marcela y Juan Yupanqui?

.....

.....

.....

TOM SAWYER

MARK TWAIN

Nivel Literal

1.- Completa en los cuadros los nombres de los personajes del texto "Tom Sawyer"

Ben Rogers	Billy Fisher
Tom	La tía Polly
Jim	



2.- En la siguiente tabla enumera los objetos que Tom gano después de planear el engaño a los niños que pasaban junto a la cerca.

Una botella	un mango de cuchillo
un trozo de vidrio	
un pedazo de tiza	
un pedazo de plomo	
una clave	

Nivel Inferencial

3.- A continuación, se presentan tres grupos de sucesos o hechos que corresponden a diferentes momentos. Indica en el respectivo recuadro. A que parte de la historia corresponden

Tom se encuentra pintando la cerca cuando llega Ben Rogers y este le solicita que hagan un intercambio. Tom acepta lo que Ben le pedía e inmediatamente piensa en un plan para sacar provecho de la situación.	Los niños pintan la cerca de la casa, mientras Tom revisa los objetos que había ganado gracias al plan que hizo para poder engañarlos	Tom apareció en la calle con un cubo de pintura preparada con cal y una brocha atada en la punta de una pértiga. Tom se encuentra con Jim y al verlo le propone hacer su trabajo a cambio de una canica.

4.-Lee la siguiente frase y subraya su significado

Hay que hacerlo con la mar de cuidado:

- 0
- > Hay que hacerlo con la suavidad del mar
 - > Hay que hacerlo con mucho cuidado 2
 - > Hay que tener cuidado para que la cal no se seque

Nivel Crítico Valorativo

5.- ¿Qué crees que habría sucedido si Ben Rogers y los demás niños se hubieran dado cuenta del engaño de Tom?

1. Si hubieran dado un castigo y un plan para que de esa manera no volvieran a hacer eso.

6.-Explica la importancia de actuar siempre de manera honesta y cumpliendo con nuestras obligaciones

1. Es muy importante ser siempre honesto y responsable para que la vida sea mejor día a día.

7.-Crees que la pobreza hace que algunos niños se vuelvan picaros ¿Por qué?

0 Si

EL VIEJO Y EL MAR

ERNEST HEMINGWAY

Nivel Literal

1.-En la obra literaria el Viejo y el Mar ¿durante cuantos días Santiago estuvo embarcado en su búsqueda sin lograr encontrar nada.

0 durante mucho tiempo X

2.- ¿Quién es el personaje principal de la obra literaria el Viejo y el Mar?

a) Santiago

0 b) Manolín X

c) El pez

d) Los amigos de Santiago.



Nivel Inferencial

3.- En la obra literaria el Viejo y el Mar ¿Qué representa el viejo Santiago?

- 0 a) La perseverancia
- b) La derrota
- c) El amor
- ~~d) La amistad~~

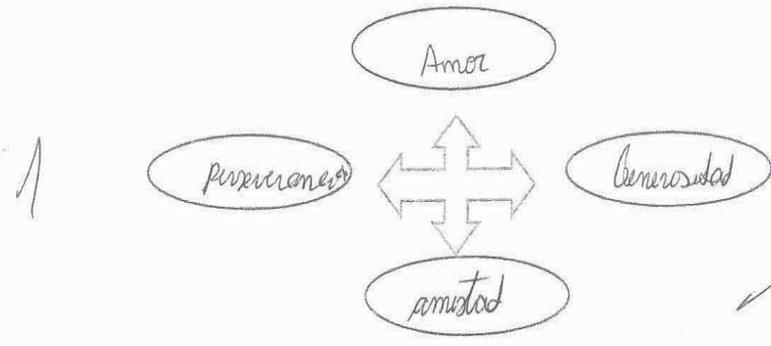
X

4.- En la obra literaria el Viejo y el Mar ¿Qué representa Manolin?

- 0 a) La perseverancia
- b) La derrota
- ~~c) El amor~~
- d) La amistad

X

5.- ¿Qué valores nos muestra Ernest Hemingway, en el desarrollo de los temas de la obra literaria?



Nivel Crítico-Valorativo

6.- ¿Con qué personaje de la historia te identificas? ¿Por qué?

0 X
.....
.....

7.- ¿Qué opinión te merece la actitud de Manolin quien a pesar de las circunstancias siempre estuvo al lado de su gran amigo Santiago?

1 Me parey bonita porque ha pesar de todo siempre estuvo al lado de su gran amigo y maestro Santiago.



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL
CUSCO



ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE APLICACIÓN FORTUNATO L. HERRERA

PRUEBA ESCRITA DE APLICACIÓN DE COMPRENSIÓN LECTORA

Handwritten initials

AVES SIN NIDO
CLORINDA MATTO DE TURNER

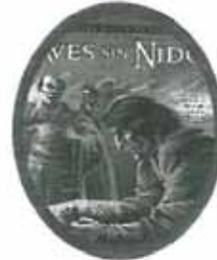
Nivel Literal

1.-Clorinda Matto de Turner, en su obra Aves sin Nido nos muestra la situación de:

- a) Miseria y de explotación indígena.
- b) Miseria y de explotación selvática.
- c) Miseria durante la guerra.
- d) Agonía de los hacendados en Killac.

Handwritten circle around option d

Handwritten X



2.-En la novela Aves sin Nido ¿Quiénes mueren durante la noche del atentado?

- a) Margarita.
- b) Los esposos Marín.
- c) Juan Yupanqui y dos indígenas.
- d) Sebastián Pancorbo.

Handwritten circle around option d

Handwritten X

Nivel Inferencial

3.- Lucia Marín ¿Qué representa en la novela Aves sin Nido?

- a) Mujer culta sin escrúpulos.
- b) Mujer cruel y prejuiciosa.
- c) Esposa joven, culta, empática e identificada con la problemática.
- d) Mujer malvada y egocéntrica.

Handwritten mark

Handwritten checkmark

4.- ¿Cuál crees que fue la intención de la escritora Clorinda Matto de Turner al darnos a conocer los temas de su obra?

denunciar el abuso que recibían los indígenas en Killac a manos de la clase alta

Handwritten mark

Nivel crítico-valorativo

5.- ¿Qué opinas sobre el maltrato y la explotación a la que eran sometidos los pobladores de Killac a manos de la clase élite?

.....

.....

6.- ¿Qué te parece la posición que tomaron los Marín, para ayudar a Marcela y Juan Yupanqui?

Pienso que los Marín actuaron de manera correcta ayudando a su prójimo sin importar la condición social.

TOM SAWYER

MARK TWAIN

Nivel Literal

1.- Completa en los cuadros los nombres de los personajes del texto "Tom Sawyer"



2.- En la siguiente tabla enumera los objetos que Tom ganó después de planear el engaño a los niños que pasaban junto a la cerca.

Un soldado de plomo	Un gato muerto
Una botella	Un mango de cepillo
seis cohetillos	
Un par de tenacuas	

Nivel Inferencial

3.- A continuación, se presentan tres grupos de sucesos o hechos que corresponden a diferentes momentos. Indica en el respectivo recuadro. A que parte de la historia corresponden

Tom se encuentra pintando la cerca cuando llega Ben Rogers y este le solicita que hagan un intercambio. Tom acepta lo que Ben le pedía e inmediatamente piensa en un plan para sacar provecho de la situación.	Los niños pintan la cerca de la casa, mientras Tom revisa los objetos que había ganado gracias al plan que hizo para poder engañarlos	Tom apareció en la calle con un cubo de pintura preparada con cal y una brocha atada en la punta de una pátiga. Tom se encuentra con Jim y al verlo le propone hacer su trabajo a cambio de una canica.

4.- Lee la siguiente frase y subraya su significado

Hay que hacerlo con la mar de cuidado:

- > Hay que hacerlo con la suavidad del mar
- > Hay que hacerlo con mucho cuidado
- > Hay que tener cuidado para que la cal no se seque

Nivel Crítico Valorativo

5.- ¿Qué crees que habría sucedido si Ben Rogers y los demás niños se hubieran dado cuenta del engaño de Tom?

Hubieran hecho un nuevo plan para que sienta
lo que se siente ser engañado por
alguien en quien confías

6.- Explica la importancia de actuar siempre de manera honesta y cumpliendo con nuestras obligaciones

Es muy importante solo así seremos buenas
ciudadanas

7.- Crees que la pobreza hace que algunos niños se vuelvan pícaros ¿Por qué?

.....
.....
.....

EL VIEJO Y EL MAR

ERNEST HEMINGWAY

Nivel Literal

1.- En la obra literaria el Viejo y el Mar ¿durante cuantos días Santiago estuvo embarcado en su búsqueda sin lograr encontrar nada.

.....
.....
.....

2.- ¿Quién es el personaje principal de la obra literaria el Viejo y el Mar?

a) Santiago

b) Manolin

c) El pez

d) Los amigos de Santiago.



Nivel Inferencial

3.-En la obra literaria el Viejo y el Mar ¿Qué representa el viejo Santiago?

- a) La perseverancia
- b) La derrota
- c) El amor
- d) La amistad

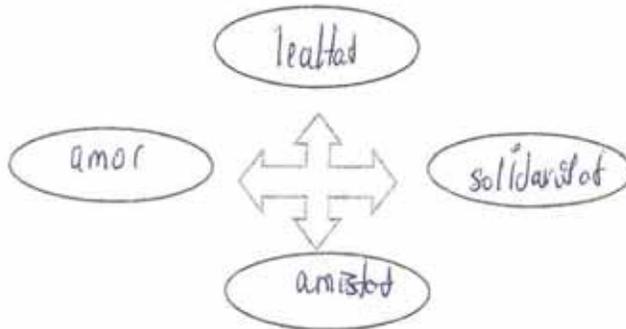
A

4.-En la obra literaria el Viejo y el Mar ¿Qué representa Manolin?

- a) La perseverancia
- b) La derrota
- c) El amor
- d) La amistad

O

5.- ¿Qué valores nos muestra Ernest Hemingway, en el desarrollo de los temas de la obra literaria?



A

Nivel Crítico-Valorativo

6.- ¿Con qué personaje de la historia te identificas? ¿Por qué?

Con Manolin porque supo demostrar su lealtad hacia su gran amigo y maestro Santiago a pesar de la ciudad mala que estaba en él.

7.- ¿Qué opinión te merece la actitud de Manolin quien a pesar de las circunstancias siempre estuvo al lado de su gran amigo Santiago?

.....
.....
.....

O

F

ANEXO 4: Comprensión lectora post – test



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL
CUSCO



ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE APLICACIÓN FORTUNATO L. HERRERA

PRUEBA ESCRITA DE APLICACIÓN DE COMPRENSIÓN LECTORA

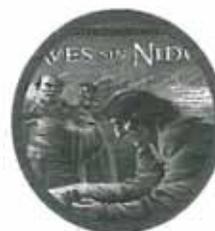
15

AVES SIN NIDO
CLORINDA MATTO DE TURNER

Nivel Literal

1.-Clorinda Matto de Turner, en su obra Aves sin Nido nos muestra la situación de:

- a) Miseria y de explotación indígena.
- b) Miseria y de explotación selvática.
- c) Miseria durante la guerra.
- d) Agonía de los hacendados en Killac.



2.-En la novela Aves sin Nido ¿Quiénes mueren durante la noche del atentado?

- a) Margarita.
- b) Los esposos Marín.
- c) Juan Yupanqui y dos indígenas.
- d) Sebastián Pancorbo.

Nivel Inferencial

3.- Lucia Marín ¿Qué representa en la novela Aves sin Nido?

- a) Mujer culta sin escrúpulos.
- b) Mujer cruel y prejuiciosa.
- c) Esposa joven, culta, empática e identificada con la problemática.
- d) Mujer malvada y egocéntrica.

4.- ¿Cuál crees que fue la intención de la escritora Clorinda Matto de Turner al darnos a conocer los temas de su obra?

El maltrato que había en esos tiempos por parte de los gobernadores y la justicia.

Nivel crítico-valorativo

5.- ¿Qué opinas sobre el maltrato y la explotación a la que eran sometidos los pobladores de Killac a manos de la clase élite?

que era injusto ya que se aprovechaban del poder que tenían

6.- ¿Qué te parece la posición que tomaron los Marín, para ayudar a Marcela y Juan Yupanqui?

fueron muy solidarias y que a parte de adoptar a sus dos hijos también los apoyaron en buscar justicia

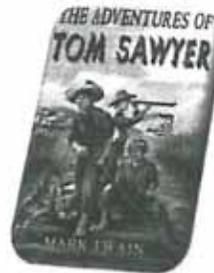
TOM SAWYER

MARK TWAIN

Nivel Literal

1.- Completa en los cuadros los nombres de los personajes del texto "Tom Sawyer"

Tom Ben Rogers
 Polly Johnny Miller
 Jim Tilly Fisher



2.- En la siguiente tabla enumera los objetos que Tom ganó después de planear el engaño a los niños que pasaban junto a la cerca.

1 soldado de plomo	6 cohetillos
1 tapón de cristal	1 pedazo de tiza
1 collar de perro	

Nivel Inferencial

3.- A continuación, se presentan tres grupos de sucesos o hechos que corresponden a diferentes momentos. Indica en el respectivo recuadro. A que parte de la historia corresponden

<p>Tom se encuentra pintando la cerca cuando llega Ben Rogers y este le solicita que hagan un intercambio. Tom acepta lo que Ben le pedía e inmediatamente piensa en un plan para sacar provecho de la situación.</p>	<p>Los niños pintan la cerca de la casa, mientras Tom revisa los objetos que había ganado gracias al plan que hizo para poder engañarlos</p>	<p>Tom apareció en la calle con un cubo de pintura preparada con cal y una brocha atada en la punta de una pértiga. Tom se encuentra con Jim y al verlo le propone hacer su trabajo a cambio de una canica.</p>

4.-Lee la siguiente frase y subraya su significado

Hay que hacerlo con la mar de cuidado:

- > Hay que hacerlo con la suavidad del mar
- > Hay que hacerlo con mucho cuidado.
- > Hay que tener cuidado para que la cal no se seque

Nivel Crítico Valorativo

5.- ¿Qué crees que habría sucedido si Ben Rogers y los demás niños se hubieran dado cuenta del engaño de Tom?

Le hubieran dado la espalda y no volverían a ser su amigo nunca más.

6.-Explica la importancia de actuar siempre de manera honesta y cumpliendo con nuestras obligaciones

El ser honestos es algo que muy pocas personas hacen si todos fueramos honestos viviríamos en una sociedad más justa y equitativa.

7.-Crees que la pobreza hace que algunos niños se vuelvan picaros ¿Por qué?

.....
.....
.....

EL VIEJO Y EL MAR

ERNEST HEMINGWAY

Nivel Literal

1.-En la obra literaria el Viejo y el Mar ¿durante cuantos días Santiago estuvo embarcado en su búsqueda sin lograr encontrar nada.

.....
.....
.....

2.- ¿Quién es el personaje principal de la obra literaria el Viejo y el Mar?

Santiago

b) Manolín

c) El pez

d) Los amigos de Santiago.



Nivel Inferencial

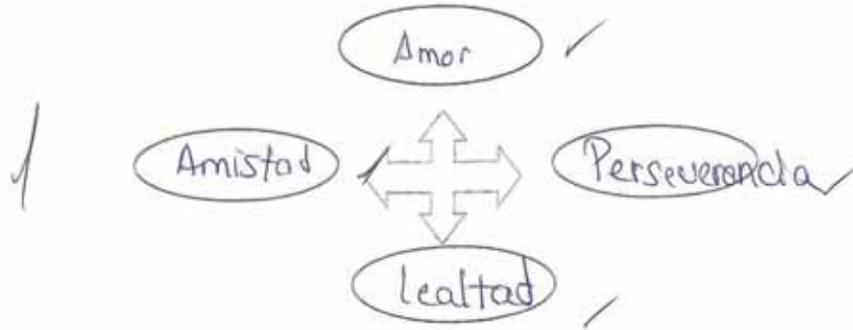
3.- En la obra literaria el Viejo y el Mar ¿Qué representa el viejo Santiago?

- a) La perseverancia ✓
- b) La derrota
- c) El amor
- d) La amistad

4.- En la obra literaria el Viejo y el Mar ¿Qué representa Manolin?

- a) La perseverancia
- b) La derrota
- c) El amor ✓
- d) La amistad

5.- ¿Qué valores nos muestra Ernest Hemingway, en el desarrollo de los temas de la obra literaria?



Nivel Crítico-Valorativo

6.- ¿Con qué personaje de la historia te identificas? ¿Por qué?

✓ Con Santiago por sus ganas de superar los obstáculos y no rendirse. ✓

7.- ¿Qué opinión te merece la actitud de Manolín quien a pesar de las circunstancias siempre estuvo al lado de su gran amigo Santiago?

✓ En mi opinión es así como debe actuar siempre un amigo, estar en los buenos y malos momentos porque eso es lo importante en la amistad. ✓



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL
CUSCO



ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE APLICACIÓN FORTUNATO L. HERRERA

PRUEBA ESCRITA DE APLICACIÓN DE COMPRENSIÓN LECTORA

18

AVES SIN NIDO
CLORINDA MATTO DE TURNER

Nivel Literal

1.-Clorinda Matto de Turner, en su obra Aves sin Nido nos muestra la situación de:

- a) Miseria y de explotación indígena.
- b) Miseria y de explotación selvática.
- c) Miseria durante la guerra.
- d) Agonía de los hacendados en Killac.



2-En la novela Aves sin Nido ¿Quiénes mueren durante la noche del atentado?

- a) Margarita.
- b) Los esposos Marin.
- c) Juan Yupanqui y dos indígenas.
- d) Sebastián Pancorbo.

Nivel Inferencial

3.- Lucia Marin ¿Qué representa en la novela Aves sin Nido?

- a) Mujer culta sin escrúpulos.
- b) Mujer cruel y prejuiciosa.
- c) Esposa joven, culta, empática e identificada con la problemática.
- d) Mujer malvada y egocéntrica.

4.- ¿Cuál crees que fue la intención de la escritora Clorinda Matto de Turner al darnos a conocer los temas de su obra?

Darnos a conocer las crueldades que se cometían en contra de los indígenas y denunciar esos actos de discriminación.

Nivel crítico-valorativo

5.- ¿Qué opinas sobre el maltrato y la explotación a la que eran sometidos los pobladores de Killac a manos de la clase élite?

...Pienso que ninguna persona merece que otros los maltraten solo porque tienen más poder

6.- ¿Qué te parece la posición que tomaron los Marín, para ayudar a Marcela y Juan Yupanqui?

...fueron las personas que fueron muy buenas porque los ayudaron sin importarles la opinión de los gobernantes.

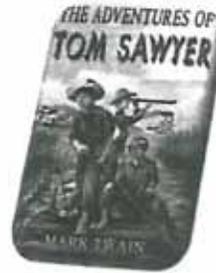
TOM SAWYER

MARK TWAIN

Nivel Literal

1.- Completa en los cuadros los nombres de los personajes del texto "Tom Sawyer"

Geoffrey Ham	Fin
Johnny Miller	Jim
La tía Polly	Ben Rogers



2.- En la siguiente tabla enumera los objetos que Tom ganó después de planear el engaño a los niños que pasaban junto a la cerca.

gato muerto	trozo de vidrio
collar de perro	pedazo de tiza
baladita	soldado de plomo
un carrito	rama cortada
una llave	un mango de cuchillo

Nivel Inferencial

3.- A continuación, se presentan tres grupos de sucesos o hechos que corresponden a diferentes momentos. Indica en el respectivo recuadro. A que parte de la historia corresponden

Tom se encuentra pintando la cerca cuando llega Ben Rogers y este le solicita que hagan un intercambio. Tom acepta lo que Ben le pedía e inmediatamente piensa en un plan para sacar provecho de la situación.	Los niños pintan la cerca de la casa, mientras Tom revisa los objetos que había ganado gracias al plan que hizo para poder engañarlos	Tom apareció en la calle con un cubo de pintura preparada con cal y una brocha atada en la punta de una pátiga. Tom se encuentra con Jim y al verlo le propone hacer su trabajo a cambio de una canica.
Nudo	Desenlace	Inicio

4.-Lee la siguiente frase y subraya su significado

Hay que hacerlo con la mar de cuidado:

- 0
- > Hay que hacerlo con la suavidad del mar
 - > Hay que hacerlo con mucho cuidado
 - > Hay que tener cuidado para que la cal no se seque
- X

Nivel Crítico Valorativo

5.- ¿Qué crees que habría sucedido si Ben Rogers y los demás niños se hubieran dado cuenta del engaño de Tom?

1

le hubieran reclamado por haberlo engañado ✓

6.-Explica la importancia de actuar siempre de manera honesta y cumpliendo con nuestras obligaciones

1

Nos enfrentamos muchos problemas y nos sentimos bien con nosotros mismos. ✓

7.-Crees que la pobreza hace que algunos niños se vuelvan picaros ¿Por qué?

1

Si porque se ven obligados a hacer cosas para poder vivir y pueden volverse de muchas cosas para conseguirlo. ✓

EL VIEJO Y EL MAR

ERNEST HEMINGWAY

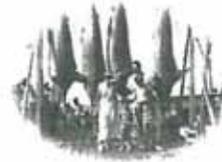
Nivel Literal

1.-En la obra literaria el Viejo y el Mar ¿durante cuantos días Santiago estuvo embarcado en su búsqueda sin lograr encontrar nada.

0

80 días

X



2.- ¿Quién es el personaje principal de la obra literaria el Viejo y el Mar?

- X a) Santiago
- b) Manolin
- c) El pez
- d) Los amigos de Santiago.

Nivel Inferencial

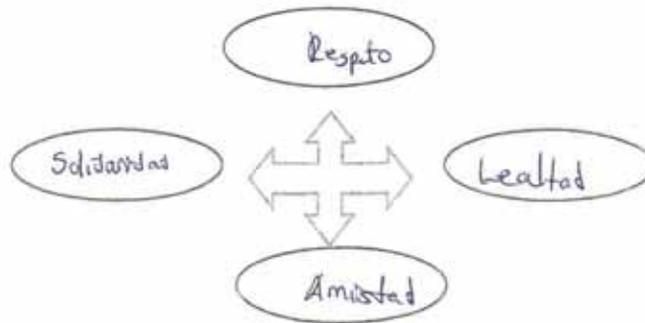
3.- En la obra literaria el Viejo y el Mar ¿Qué representa el viejo Santiago?

- a) La perseverancia
- b) La derrota
- c) El amor
- d) La amistad

4.- En la obra literaria el Viejo y el Mar ¿Qué representa Manolin?

- a) La perseverancia
- b) La derrota
- c) El amor
- d) La amistad

5.- ¿Qué valores nos muestra Ernest Hemingway, en el desarrollo de los temas de la obra literaria?



Nivel Crítico-Valorativo

6.- ¿Con qué personaje de la historia te identificas? ¿Por qué?

Con Manolin y Santiago por que ambos son muy buenos amigos y siempre lucharon para lograr sus metas.

7.- ¿Qué opinión te merece la actitud de Manolin quien a pesar de las circunstancias siempre estuvo al lado de su gran amigo Santiago?

Me parece correcta la actitud de Manolin ya que supo valorar la amistad de Santiago y nunca lo dejó solo.

ANEXO 5: Cuestionario para evaluar el nivel de aceptación hacia los software educativos



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL CUSCO
 INSTITUCIÓN EDUCATIVA MIXTA DE APLICACIÓN
 "FORTUNATO L. HERRERA"



TEST ACTITUDINAL REFERENTE A LA ASIGNATURA

Apellidos y Nombres... *Cuzmán Paucar Nayuki*.....

Grado:*4º*.....

Sección:*A*.....

Querido estudiante: El presente test tiene por objetivo recoger información para realizar el trabajo de investigación Intitulado: "APLICACIÓN DE SOFTWARE EDUCATIVOS ORIENTADOS A LA CREACIÓN DE ORGANIZADORES VISUALES COMO TÉCNICA DIDACTICA PARA FACILITAR LA COMPRENSIÓN LECTORA DE TEXTOS NARRATIVOS EN EL ÁREA DE COMUNICACIÓN EN LOS ESTUDIANTES DE CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA FORTUNATO L. HERRERA.CUSCO-2018 "La información que nos proporcione será muy valiosa para culminar con nuestros propósitos por lo que le suplicamos contestar a cada una de las preguntas con toda veracidad.

MUCHAS GRACIAS

INSTRUCCIONES: Marca con una equis (X) según tu nivel de acuerdo o desacuerdo en cada pregunta.

5 TOTALMENTE DE ACUERDO

4 DE ACUERDO

3 INDIFERENTE

2 EN DESACUERDO

1 TOTALMENTE EN DESACUERDO

N°	PREGUNTAS	5	4	3	2	1
1	Considero que los software educativos orientados a la creación de organizadores visuales son herramientas elementales, dinámicas y fáciles de entender.		X			
2	He cambiado la posición actitudinal que tenía con respecto a la asignatura, a través del uso de las herramientas software educativos orientados a la creación de organizadores visuales.		X			
3	Trabajar con software educativos orientados a la creación de organizadores visuales posibilita analizar, comprender y reflexionar sobre los temas desarrollados en textos narrativos durante las sesiones de clase.	X				
4	Los software educativos me ayudan a desarrollar habilidades de pensamiento. Permitiéndome, procesar, organizar e identificar la información de los textos narrativos, desarrollados durante las sesiones de clase.		X			
5	Con los software educativos logro comprender mejor lo que leo. Localizando la información, explícita e implícita del texto, así como las ideas principales, secundarias e idea central.		X			

6	Trabajar con software educativos facilitó crear organizadores visuales de manera dinámica, así como desarrollar los procesos cognitivos de análisis, síntesis, enjuiciamiento y creatividad.		X		
7	Los software educativos desarrollados durante las sesiones de clase me permiten deducir relaciones de causa-efecto, problemas, comparación y descripción entre las ideas de los textos desarrollados en las sesiones de clase.		X		
8	Considero adecuado utilizar software educativos orientados a la creación de organizadores visuales, ya que me beneficio en cuanto al desarrollo de nuevas ideas en la asignatura.		X		
9	Los software educativos orientados a la creación de organizadores visuales me permitieron jerarquizar y organizar mis ideas, lo que permitió mayor comprensión de los textos desarrollados durante las sesiones de clase.		X		
10	Los software educativos orientados a la creación de organizadores visuales me permiten establecer relaciones entre las ideas de los textos narrativos, permitiendo emitir juicios críticos y valorativos.		X		
11	Los software educativos desarrollados en las sesiones de clase no son eficaces, tampoco interesantes. Puesto que no favorecen la comprensión de los textos narrativos que leo.		X		
12	Los docentes deberían emplear software educativos orientados a la creación de organizadores visuales para facilitar la comprensión de textos narrativos.		X		
13	No aprendí lo suficiente con estas herramientas preferiría que la docente siga enseñando de la manera tradicional.			X	
14	Me siento capaz de desarrollar las diferentes actividades propuestas por la docente en clase.		X		



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL CUSCO
 INSTITUCIÓN EDUCATIVA MIXTA DE APLICACIÓN
 "FORTUNATO L. HERRERA"



TEST ACTITUDINAL REFERENTE A LA ASIGNATURA

Apellidos y Nombres: Fiorella Cañeres Holguín

Grado: 4^{to}

Sección: A^a

Querido estudiante: El presente test tiene por objetivo recoger información para realizar el trabajo de investigación Intitulado: "APLICACIÓN DE SOFTWARE EDUCATIVOS ORIENTADOS A LA CREACIÓN DE ORGANIZADORES VISUALES COMO TÉCNICA DIDACTICA PARA FACILITAR LA COMPRENSIÓN LECTORA DE TEXTOS NARRATIVOS EN EL ÁREA DE COMUNICACIÓN EN LOS ESTUDIANTES DE CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA FORTUNATO L. HERRERA.CUSCO-2018 "La información que nos proporcione será muy valiosa para culminar con nuestros propósitos por lo que le suplicamos contestar a cada una de las preguntas con toda veracidad.

MUCHAS GRACIAS

INSTRUCCIONES: Marca con una equis (X) según tu nivel de acuerdo o desacuerdo en cada pregunta.

5 TOTALMENTE DE ACUERDO

4 DE ACUERDO

3 INDIFERENTE

2 EN DESACUERDO

1 TOTALMENTE EN DESACUERDO

N°	PREGUNTAS	5	4	3	2	1
1	Considero que los software educativos orientados a la creación de organizadores visuales son herramientas elementales, dinámicas y fáciles de entender.		X			
2	He cambiado la posición actitudinal que tenía con respecto a la asignatura, a través del uso de las herramientas software educativos orientados a la creación de organizadores visuales.		X			
3	Trabajar con software educativos orientados a la creación de organizadores visuales posibilita analizar, comprender y reflexionar sobre los temas desarrollados en textos narrativos durante las sesiones de clase.		X			
4	Los software educativos me ayudan a desarrollar habilidades de pensamiento. Permittiéndome, procesar, organizar e identificar la información de los textos narrativos, desarrollados durante las sesiones de clase.		X			
5	Con los software educativos logro comprender mejor lo que leo. Localizando la información, explícita e implícita del texto, así como las ideas principales, secundarias e idea central.		X			

6	Trabajar con software educativos facilitó crear organizadores visuales de manera dinámica, así como desarrollar los procesos cognitivos de análisis, síntesis, enjuiciamiento y creatividad.	X			
7	Los software educativos desarrollados durante las sesiones de clase me permiten deducir relaciones de causa-efecto, problemas, comparación y descripción entre las ideas de los textos desarrollados en las sesiones de clase.	X			
8	Considero adecuado utilizar software educativos orientados a la creación de organizadores visuales, ya que me beneficio en cuanto al desarrollo de nuevas ideas en la asignatura.		X		
9	Los software educativos orientados a la creación de organizadores visuales me permitieron jerarquizar y organizar mis ideas, lo que permitió mayor comprensión de los textos desarrollados durante las sesiones de clase.	X			
10	Los software educativos orientados a la creación de organizadores visuales me permiten establecer relaciones entre las ideas de los textos narrativos, permitiendo emitir juicios críticos y valorativos.	X			
11	Los software educativos desarrollados en las sesiones de clase no son eficaces, tampoco interesantes. Puesto que no favorecen la comprensión de los textos narrativos que leo.			X	
12	Los docentes deberían emplear software educativos orientados a la creación de organizadores visuales para facilitar la comprensión de textos narrativos.	X			
13	No aprendí lo suficiente con estas herramientas preferiría que la docente siga enseñando de la manera tradicional.				X
14	Me siento capaz de desarrollar las diferentes actividades propuestas por la docente en clase.	X			



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL CUSCO
 INSTITUCIÓN EDUCATIVA MIXTA DE APLICACIÓN
 "FORTUNATO L. HERRERA"



TEST ACTITUDINAL REFERENTE A LA ASIGNATURA

Apellidos y Nombres: Angelina Zuruga Polk

Grado: 4

Sección: A

Querido estudiante: El presente test tiene por objetivo recoger información para realizar el trabajo de investigación Intitulado: "APLICACIÓN DE SOFTWARE EDUCATIVOS ORIENTADOS A LA CREACIÓN DE ORGANIZADORES VISUALES COMO TÉCNICA DIDACTICA PARA FACILITAR LA COMPRENSIÓN LECTORA DE TEXTOS NARRATIVOS EN EL ÁREA DE COMUNICACIÓN EN LOS ESTUDIANTES DE CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA FORTUNATO L. HERRERA.CUSCO-2018 "La información que nos proporcione será muy valiosa para culminar con nuestros propósitos por lo que le suplicamos contestar a cada una de las preguntas con toda veracidad.

MUCHAS GRACIAS

INSTRUCCIONES: Marca con una equis (X) según tu nivel de acuerdo o desacuerdo en cada pregunta.

5 TOTALMENTE DE ACUERDO

4 DE ACUERDO

3 INDIFERENTE

2 EN DESACUERDO

1 TOTALMENTE EN DESACUERDO

N°	PREGUNTAS	5	4	3	2	1
1	Considero que los software educativos orientados a la creación de organizadores visuales son herramientas elementales, dinámicas y fáciles de entender.		X			
2	He cambiado la posición actitudinal que tenía con respecto a la asignatura, a través del uso de las herramientas software educativos orientados a la creación de organizadores visuales.		X			
3	Trabajar con software educativos orientados a la creación de organizadores visuales posibilita analizar, comprender y reflexionar sobre los temas desarrollados en textos narrativos durante las sesiones de clase.			X		
4	Los software educativos me ayudan a desarrollar habilidades de pensamiento. Permiéndome, procesar, organizar e identificar la información de los textos narrativos, desarrollados durante las sesiones de clase.		X			
5	Con los software educativos logro comprender mejor lo que leo. Localizando la información, explícita e implícita del texto, así como las ideas principales, secundarias e idea central.	X				

6	Trabajar con software educativos facilitó crear organizadores visuales de manera dinámica, así como desarrollar los procesos cognitivos de análisis, síntesis, enjuiciamiento y creatividad.	X			
7	Los software educativos desarrollados durante las sesiones de clase me permiten deducir relaciones de causa-efecto, problemas, comparación y descripción entre las ideas de los textos desarrollados en las sesiones de clase.	X			
8	Considero adecuado utilizar software educativos orientados a la creación de organizadores visuales, ya que me beneficio en cuanto al desarrollo de nuevas ideas en la asignatura.	X			
9	Los software educativos orientados a la creación de organizadores visuales me permitieron jerarquizar y organizar mis ideas, lo que permitió mayor comprensión de los textos desarrollados durante las sesiones de clase.	X			
10	Los software educativos orientados a la creación de organizadores visuales me permiten establecer relaciones entre las ideas de los textos narrativos, permitiendo emitir juicios críticos y valorativos.		X		
11	Los software educativos desarrollados en las sesiones de clase no son eficaces, tampoco interesantes. Puesto que no favorecen la comprensión de los textos narrativos que leo.				X
12	Los docentes deberían emplear software educativos orientados a la creación de organizadores visuales para facilitar la comprensión de textos narrativos.	X			
13	No aprendí lo suficiente con estas herramientas preferiría que la docente siga enseñando de la manera tradicional.			X	
14	Me siento capaz de desarrollar las diferentes actividades propuestas por la docente en clase.	X			

ANEXO 6: Validación del instrumento



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL CUSCO
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



I. DATOS GENERALES

1. NOMBRE DEL VALIDANTE: Leonardo Chile Letona

2. NOMBRE DE LOS INVESTIGADORES:

-BACH. SANDRA ALICENIA AMANCA VILCA

-BACH. DENNIS NANCY HALLASI HUARANCCA

II. CUADRO DE EVALUACIÓN

COMPONENTES	INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE	REGULAR	BUENO	MUY BUENO	EXELENTE
			0-20%	21-40%	41-60%	61-80%	81-100%
FORMA	REDACCIÓN	Los componentes e ítems están redactados considerando los elementos necesarios.				✓	
	CLARIDAD	Está formado con un lenguaje apropiado.				✓	
	OBJETIVIDAD	Expresado para ser medible en cuanto al uso de software educativos para mejorar la comprensión lectora.				✓	
CONTENIDO	ACTUALIDAD	Es adecuado de acuerdo a la ciencia y la tecnología.				✓	
	SUFICIENCIA	Los ítems son adecuados en cantidad y claridad.				✓	
	INTENCIONALIDAD	El instrumento mide permanentemente las variables de la investigación educativa.				✓	
ESTRUCTURA	ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica				✓	
	CONSISTENCIA	Se basa en aspectos teórico científico de investigación educativa.					
	COHERENCIA	Existe coherencia entre los ítems, indicadores, dimensiones y variables.				✓	
	METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de investigación				✓	
	TOTAL					100	

III. OPINIÓN DE LA VALORACIÓN

Muy bueno por el carácter aplicativo

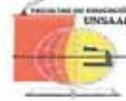
IV. PROMEDIO DE LA VALORACIÓN

100

UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL CUSCO
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

Dr. LEONARDO CHILE LETONA
DOCENTE DEL DEPARTAMENTO AC - CUSCO

FIRMA



I. DATOS GENERALES

1. NOMBRE DEL VALIDANTE: *Jorge Aldo Chile Letona*

2. NOMBRE DE LOS INVESTIGADORES:

- BACH. SANDRA ALICENIA AMANCA VILCA
- BACH. DENNIS NANCY HALLASI HUARANCCA

II. CUADRO DE EVALUACIÓN

COMPONENTES	INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE 0-20%	REGULAR 21-40%	BUENO 41-60%	MUY BUENO 61-80%	EXELENTE 81-100%
FORMA	REDACCIÓN	Los componentes e ítems están redactados considerando los elementos necesarios.				✓	
	CLARIDAD	Está formado con un lenguaje apropiado.				✓	
	OBJETIVIDAD	Expresado para ser medible en cuanto a la comprensión lectora.					✓
CONTENIDO	ACTUALIDAD	Es adecuado de acuerdo a la ciencia y la tecnología.				✓	
	SUFICIENCIA	Los ítems son adecuados en cantidad y claridad.				✓	
	INTENCIONALIDAD	El instrumento mide permanentemente las variables de la investigación educativa.				✓	
ESTRUCTURA	ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica				✓	
	CONSISTENCIA	Se basa en aspectos teórico científico de investigación educativa.			✓		
	COHERENCIA	Existe coherencia entre los ítems, indicadores, dimensiones y variables.				✓	
	METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de investigación				✓	
TOTAL					10	80	10

III. OPINIÓN DE LA VALORACIÓN

Muy buena - es coherente

IV. PROMEDIO DE LA VALORACIÓN

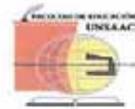
80.



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL CUSCO
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

Dr. JORGE ALDO CHILE LETONA
DOCENTE DEL DEPARTAMENTO AC. DE MIO

FIRMA



I. DATOS GENERALES

1. NOMBRE DEL VALIDANTE: Juan Bedoya Mendoza

2. NOMBRE DE LOS INVESTIGADORES:

-BACH. SANDRA ALICENIA AMANCA VILCA

-BACH. DENNIS NANCY HALLASI HUARANCCA

II. CUADRO DE EVALUACIÓN

COMPONENTES	INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE	REGULAR	BUENO	MUY BUENO	EXELENTE
			0-20%	21-40%	41-60%	61-80%	81-100%
FORMA	REDACCIÓN	Los componentes e ítems están redactados considerando los elementos necesarios.			/		
	CLARIDAD	Está formado con un lenguaje apropiado.				/	
	OBJETIVIDAD	Expresado para ser medible en cuanto al uso de software educativos para mejorar la comprensión lectora.				/	
CONTENIDO	ACTUALIDAD	Es adecuado de acuerdo a la ciencia y la tecnología.				/	
	SUFICIENCIA	Los ítems son adecuados en cantidad y claridad.			/		
	INTENCIONALIDAD	El instrumento mide permanentemente las variables de la investigación educativa.				/	
ESTRUCTURA	ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica				/	
	CONSISTENCIA	Se basa en aspectos teórico científico de investigación educativa.				/	
	COHERENCIA	Existe coherencia entre los ítems, indicadores, dimensiones y variables.				/	
	METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de investigación				/	
	TOTAL						

III. OPINIÓN DE LA VALORACIÓN

.....

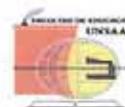
.....

.....

IV. PROMEDIO DE LA VALORACIÓN

75%


 FIRMA



I. DATOS GENERALES

1. NOMBRE DEL VALIDANTE: Juan Bedoya Mendez

2. NOMBRE DE LOS INVESTIGADORES:

-BACH. SANDRA ALICENIA AMANCA VILCA

-BACH. DENNIS NANCY HALLASI HUARANCCA

II. CUADRO DE EVALUACIÓN

COMPONENTES	INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE 0-20%	REGULAR 21-40%	BUENO 41-60%	MUY BUENO 61-80%	EXELENTE 81-100%
FORMA	REDACCIÓN	Los componentes e ítems están redactados considerando los elementos necesarios.			/		
	CLARIDAD	Está formado con un lenguaje apropiado.				/	
	OBJETIVIDAD	Expresado para ser medible en cuanto al uso de software educativos para mejorar la comprensión lectora.				/	
CONTENIDO	ACTUALIDAD	Es adecuado de acuerdo a la ciencia y la tecnología.				/	
	SUFICIENCIA	Los ítems son adecuados en cantidad y claridad.			/		
	INTENCIONALIDAD	El instrumento mide permanentemente las variables de la investigación educativa.				/	
ESTRUCTURA	ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica				/	
	CONSISTENCIA	Se basa en aspectos teórico científico de investigación educativa.				/	
	COHERENCIA	Existe coherencia entre los ítems, indicadores, dimensiones y variables.				/	
	METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de investigación				/	
TOTAL							

III. OPINIÓN DE LA VALORACIÓN

.....
.....
.....

IV. PROMEDIO DE LA VALORACIÓN

75%


FIRMA



I. DATOS GENERALES

1. NOMBRE DEL VALIDANTE:

2. NOMBRE DE LOS INVESTIGADORES:

-BACH. SANDRA ALICENIA AMANCA VILCA

-BACH. DENNIS NANCY HALLASI HUARANCCA

II. CUADRO DE EVALUACIÓN

COMPONENTES	INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE 0-20%	REGULAR 21-40%	BUENO 41-60%	MUY BUENO 61-80%	EXELENTE 81-100%
FORMA	REDACCIÓN	Los componentes e ítems están redactados considerando los elementos necesarios.			X		
	CLARIDAD	Está formado con un lenguaje apropiado.				X	
	OBJETIVIDAD	Expresado para ser medible en cuanto a la comprensión lectora.			X		
CONTENIDO	ACTUALIDAD	Es adecuado de acuerdo a la ciencia y la tecnología.			X		
	SUFICIENCIA	Los ítems son adecuados en cantidad y claridad.			X		
	INTENCIONALIDAD	El instrumento mide permanentemente las variables de la investigación educativa.			X		
ESTRUCTURA	ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica			X		
	CONSISTENCIA	Se basa en aspectos teórico científico de investigación educativa.				X	
	COHERENCIA	Existe coherencia entre los ítems, indicadores, dimensiones y variables.		X			
	METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de investigación			X		
	TOTAL					X	

III. OPINIÓN DE LA VALORACIÓN

.....
.....

IV. PROMEDIO DE LA VALORACIÓN

85%

Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco
FACULTAD DE EDUCACIÓN

DR. ALBANO CRUZ LETONA
DOCENTE PRINCIPAL D.E

FIRMA

ANEXO 7: Constancia de aplicación de proyecto de tesis



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL CUSCO
I.E. Mx. DE APLICACIÓN "FORTUNATO L. HERRERA"
Av. de la Cultura N° 721 "Estadio Universitario" – Teléfono 227192



CONSTANCIA DE APLICACIÓN DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

EL SUB DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MIXTO DE APLICACIÓN FORTUNATO LUCIANO HERRERA DE CUSCO, QUE SUSCRIBE,

HACE CONSTAR

Las estudiantes egresadas de la Escuela Profesional de Educación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco **Sandra Alicenia AMANCA VILCA** y **Dennis Nancy HALLASI HUARANCCA**, han aplicado el Proyecto de Investigación titulada **"APLICACIÓN DE SOFTWARES EDUCATIVOS ORIENTADOS A LA CREACIÓN DE ORGANIZADORES VISUALES COMO TECNICA DIDACTICA PARA FACILITAR LA COMPRENSIÓN LECTORA DE TEXTOS NARRATIVOS EN EL AREA DE COMUNICACIÓN EN LOS ESTUDIANTES DE 4° GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA I.E. FORTUNATO LUCIANO HERRERA-CUSCO 2018"**, El mencionado Proyecto de Investigación se aplicó con los estudiantes de 4° grado sección "A" del turno de la mañana y 4° grado sección "B" turno tarde respectivamente, desde la fecha de 31 de Octubre del 2018 hasta el 05 de Diciembre del presente año, en un total de 10 sesiones de aprendizaje. Así consta en la solicitud que presentó.

Se expide la presente a solicitud de los interesados, para los fines que viere por conveniente.

Cusco, Diciembre del 2018

UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL CUSCO
FACULTAD DE EDUCACION
I.E.Mx "FORTUNATO L. HERRERA"
DIRECCION
GR.A. LUCILA OLIVARES TORRES
DIRECTORA

Anexo 8: Sesiones de clase



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABADEL CUSCO
 ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
 INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE APLICACIÓN FORTUNATO L. HERRERA



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 1

I. DATOS GENERALES:

ÁREA CURRICULAR	Comunicación	
GRADO Y SECCIÓN	4° "A"	
FECHA	31/10/18	DURACIÓN 2 Hrs. Pedagógicas
DOCENTES	Sandra Alicenia Amanca Vilca Dennis Nancy Hallasi Huaranca	

II. PROPÓSITO DE LA SESIÓN: Comprendo y organizo la información del texto narrativos Tom Sawyer.

III. APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES
COMPRENDE TEXTOS ESCRITOS	Recupera información de diversos textos escritos	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Localiza información relevante en el texto con estructura compleja y vocabulario variado ➤ Reconoce la estructura externa y las características de diverso tipo de texto.

IV. SECUENCIA DIDACTICA DE LA SESIÓN:

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	TIEMPO
INICIO	Motivación	<ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente saluda a los estudiantes y establece acuerdos de convivencia que serán necesarias para el desarrollo de la sesión ➤ La docente plantea la dinámica "ESFERA LITERARIA" que consiste en que los estudiantes tendrán que formar dos equipos y escoger entre dos esferas, una roja y la otra verde si elige verde tendrá que realizar una pregunta de literatura al compañero que le toque sacar la esfera roja hasta acumular un total de cinco respuestas correctas, así el equipo que lo logre será el ganador. 	15 min.
	Saberes Previos	<ul style="list-style-type: none"> ➤ A continuación la docente plantea las siguientes interrogantes: <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué herramientas tie han utilizado? • ¿Qué ventajas nos ofrecen las herramientas tie? • ¿Cuál fue el texto literario que más ha llamado tu atención? • ¿Qué elementos presentan los textos narrativos? 	
	Conflicto Cognitivo	<ul style="list-style-type: none"> ➤ ¿Por qué creen que es importante el uso de las TIC como herramienta para el desarrollo de nuestros aprendizajes? ➤ ¿Podemos utilizar ties como herramienta didáctica para fortalecer nuestros aprendizajes? 	

DESARROLLO	Gestión y acompañamiento del desarrollo de competencias	<ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente reparte una ficha acerca del argumento de la obra literaria "TOM SAWYER" ➤ Seguidamente solicita que los estudiantes inicien con la lectura por turnos. ➤ A continuación los estudiantes realizan una lectura silenciosa. ➤ La docente indica a los estudiantes resolver las preguntas de comprensión (nivel literal, inferencial, crítico valorativo). Para de esta manera establecer el nivel de comprensión en que se encuentran. ➤ La docente monitorea y acompaña a los estudiantes durante todo el proceso. 	60 min.
CIERRES	Metacognición	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Se cierra la sesión con las preguntas de METACOGNICIÓN. <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué aprendimos hoy? • ¿Para qué nos servirá lo aprendido? • ¿Qué dificultades se te presentaron? • ¿Cómo las superaste? 	15 min.

V. EVALUACIÓN:

Situación de Evaluación	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES
Aplicación de software educativos orientados a la creación de organizadores visuales para la comprensión lectora de textos narrativos	Comprende textos escritos	Recupera información de diversos textos escritos	<p>Localiza información relevante en el texto con estructura compleja y vocabulario variado.</p> <p>Reconoce la estructura externa y las características de diverso tipo de texto.</p>

VI. RECURSOS DIDÁCTICOS:

- | |
|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • Fichas de comprensión • Pizarra, plumones, mota. |
|---|


COORDINACIÓN DE MANEJO


 Sonia Zevallos Maniscal

 V.B. COORDINADORA DEL ÁREA



SESIÓN DE APRENDIZAJE N°2

I. DATOS GENERALES:

ÁREA CURRICULAR	Comunicación		
GRADO Y SECCIÓN	4° "B"		
FECHA	14/11/18	DURACIÓN	2 Hrs. Pedagógicas
DOCENTES	Sandra Alicenia Amanca Vilca Dennis Nancy Hallasi Huaranca		

II. PROPÓSITO DE LA SESIÓN: Comprendo la obra literaria "AVES SIN NIDO" y utilizo el software educativo Mindomo para crear organizadores visuales

III. APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES
COMPRENDE TEXTOS ESCRITOS	Recupera información de diversos textos escritos	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Localiza información relevante en el texto con estructura compleja y vocabulario variado ➤ Reconoce la estructura externa y las características de diverso tipo de texto.

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA DE LA SESIÓN:

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	TIEMPO
INICIO	Motivación	<ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente saluda a los estudiantes y establece acuerdos de convivencia que serán necesarias para el desarrollo de la sesión ➤ La docente plantea la dinámica "SOBRE SECRETO" el cual consiste en que los estudiantes deberán de ir pasando por sus sitios sobres de colores diferentes y cuando la docente solicite que detengan la acción, los estudiantes que se hallan quedado con los sobres deberán revelar el mensaje oculto que se encuentra dentro del sobre y responder a las interrogantes. 	15 min.
	Saberes Previos	A continuación la docente plantea las siguientes interrogantes: <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué herramientas tic han utilizado? • ¿Qué concepto tienes acerca del software educativo? • ¿Cuál fue el texto literario que más ha llamado tu atención? • ¿Qué elementos presentan los textos narrativos? 	
	Conflicto Cognitivo	<ul style="list-style-type: none"> ➤ ¿Qué ventajas nos traerán el uso de las Tics como técnica didáctica? ➤ ¿Podemos construir organizadores visuales con ayuda del software educativo mindomo? 	

DESARROLLO	Gestión y acompañamiento del desarrollo de competencias	<ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente da a conocer el resumen de la obra literaria AVES SIN NIDO ➤ Seguidamente reparte una ficha que contiene aspectos relevantes de la obra literaria. ➤ A continuación, la docente explica el mecanismo de uso del software Mindomo. ➤ Los estudiantes crean sus mapas conceptuales en base a la obra literaria "AVES SIN NIDO" utilizando el software Mindomo. ➤ La docente monitorea y acompaña a los estudiantes durante todo el proceso. 	65 min.
CIERRES	Metacognición	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Se cierra la sesión con las preguntas de METACOGNICION. <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué aprendimos hoy? • ¿Para qué nos servirá lo aprendido? • ¿Qué dificultades se te presentaron? • ¿Cómo las superaste? 	10 min.

V. EVALUACIÓN:

Situación de Evaluación	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES
Aplicación de software educativos orientados a la creación de organizadores visuales para la comprensión lectora de textos narrativos	COMPRENDE TEXTOS ORALES	Recupera y organiza información de diversos textos orales. Reflexiona sobre la forma, contenido y contexto de los textos orales.	Identifica información básica y varios detalles específicos y dispersos en el texto oral con temática especializada. Descubre las representaciones sociales y las relaciones de poder de los textos que escucha para construir su postura propia.

VI. RECURSOS DIDÁCTICOS:

- Fichas de comprensión.
- Cañón Multimedia.
- Sala de Computación.
- Pizarra, plumones, mota.

 COORDINACIÓN DE COMUNICACIÓN

Sonia Escalón Mariscal

V.B. COORDINADORA DEL ÁREA



SESIÓN DE APRENDIZAJE N°3

I. DATOS GENERALES:

AREA CURRICULAR	Comunicación	
GRADO Y SECCIÓN	4° "A"	
FECHA	15/11/18	DURACIÓN 2 Hrs.Pedagógicas
DOCENTES	Sandra Alicenia Amanca Vilca Dennis Nancy Hallasi Huaranca	

II. PROPÓSITO DE LA SESIÓN: Comprendo la obra literaria "EL VIEJO Y EL MAR" y utiliza el software educativo Freemind para crear organizadores visuales

III. APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES
COMPRENDE TEXTOS ESCRITOS	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Recupera información de diversos textos escritos. ➤ Reorganiza información de diversos textos escritos. ➤ Reflexiona sobre la forma, contenido y contexto de los textos escritos. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Reconstruye la secuencia de un texto con estructura compleja, vocabulario variado y especializado. ➤ Construye organizadores gráficos y resume el contenido de un texto de estructura compleja. ➤ Explica la intención del autor en el uso de los recursos textuales a partir del conocimiento y del contexto sociocultural.

IV. SECUENCIA DIDACTICA DE LA SESIÓN:

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	TIEMPO
INICIO	Motivación	<ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente saluda a los estudiantes y establece acuerdos de convivencia que serán necesarias para el desarrollo de la sesión ➤ La docente narra una historia en la que se da a conocer la importancia de la práctica de valores dentro de nuestra sociedad. 	15 min.
	Saberes Previos	A continuación la docente plantea las siguientes interrogantes: <ul style="list-style-type: none"> • ¿Quién escribió la obra literaria EL VIEJO Y EL MAR? • ¿Qué entiendes por perseverancia y como lo aplicas en tu vida cotidiana? • ¿Qué elementos presenta la Obra Literaria "EL VIEJO Y EL MAR"? 	
	Conflicto Cognitivo	<ul style="list-style-type: none"> ➤ ¿Qué es un mapa mental? ➤ ¿Podemos construir mapas mentales con ayuda del software educativo Freemind? 	

DESARROLLO	Gestión y acompañamiento del desarrollo de competencias	<ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente da a conocer el resumen de la obra literaria "EL VIEJO Y EL MAR" ➤ Seguidamente reparte una ficha que contiene aspectos relevantes de la obra literaria. ➤ A continuación, la docente explica el mecanismo de uso del software Freemind. ➤ Los estudiantes crean sus mapas conceptuales en base a la obra literaria "EL VIEJO Y EL MAR" utilizando el software Freemind. ➤ La docente monitorea y acompaña a los estudiantes durante todo el proceso. 	65 min.
CIERRES	Metacognición	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Se cierra la sesión con las preguntas de METACOGNICIÓN. <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué aprendimos hoy? • ¿Para qué nos servirá lo aprendido? • ¿Qué dificultades se te presentaron? • ¿Cómo las superaste? 	10 min.

V. EVALUACIÓN:

Situación de Evaluación	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES
Aplicación de software educativos orientados a la creación de organizadores visuales para la comprensión lectora de textos narrativos	COMPRENDE TEXTOS ESCRITOS	<p>Recupera información de diversos textos escritos.</p> <p>Reorganiza información de diversos textos escritos.</p> <p>Reflexiona sobre la forma, contenido y contexto de los textos escritos.</p>	<p>Reconstruye la secuencia de un texto con estructura compleja, vocabulario variado y especializado.</p> <p>Construye organizadores gráficos y resume el contenido de un texto de estructura compleja.</p> <p>Explica la intención del autor en el uso de los recursos textuales a partir de su conocimiento y del contexto sociocultural.</p>

VI. RECURSOS DIDÁCTICOS:

- Fichas de comprensión.
- Cañón Multimedia.
- Sala de Computación.
- Pizarra, plumones, mota.



UNIVERSIDAD DE LA MERCED
FACULTAD DE EDUCACIÓN
LEONARDO MUÑOZ LAHERIDA
D.C. ROSMERY SÁDABAR JAEN
COORD. DE COMUNICACIÓN

V.B.COORDINADORA DEL ÁREA



SESIÓN DE APRENDIZAJE N°4

I.-DATOS GENERALES:

ÁREA CURRICULAR	Comunicación		
GRADO Y SECCIÓN	4º "A"		
FECHA	08/11/18	DURACIÓN	2 Hrs.Pedagógicas
DOCENTES	Sandra Alicenia Amanca Vilca Dennis Nancy Hallasi Huaranca		

I. PROPÓSITO DE LA SESIÓN: Comprendo el texto narrativo "TOM SAWYER" y utiliza el software educativo Mindomo para crear organizadores visuales

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES
COMPRENDE TEXTOS ORALES	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Escucha activamente diversos textos orales. ➤ Recupera y organiza información de diversos textos orales. ➤ Reflexiona sobre la forma, contenido y contexto de los textos orales. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Presta atención activa y sostenida dando señales verbales y no verbales según el tipo de texto oral y las formas de interacción propias de su cultura. ➤ Identifica información básica y varios detalles específicos y dispersos en el texto oral con temática especializada. ➤ Descubre las representaciones sociales y las relaciones de poder de los textos que escucha para construir su postura propia.

III. SECUENCIA DIDACTICA DE LA SESIÓN:

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	TIEMPO
INICIO	Motivación	<ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente saluda a los estudiantes y establece acuerdos de convivencia que serán necesarias para el desarrollo de la sesión ➤ La docente narra un breve argumento de "EL LAZARILLO DE TORMES" ➤ Además muestra un video tutorial del uso de la herramienta Mindomo en la que se observa de manera clara sus funcionalidades. 	15 min.
	Saberes Previos	A continuación la docente plantea las siguientes interrogantes: <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué opinas de la actitud de Lázaro cuando este abandona a su primer amo? • ¿Qué entiendes por la palabra pícaro? • ¿Qué opinas acerca del maltrato infantil ? 	
	Conflicto Cognitivo	<ul style="list-style-type: none"> ➤ ¿Qué es un mapa conceptual? ➤ ¿Podemos construir mapas mentales con ayuda del software educativo Mindomo? 	

DESARROLLO	Gestión y acompañamiento del desarrollo de competencias	<ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente da a conocer la obra literaria "TOM SAWYER" ➤ Seguidamente reparte una ficha que contiene aspectos relevantes de la obra literaria. ➤ A continuación, la docente explica el mecanismo de uso del software Mindomo. ➤ Los estudiantes crean sus organizadores visuales en base a la obra literaria "TOM SAWYER" utilizando el software Mindomo. ➤ La docente monitorea y acompaña a los estudiantes durante todo el proceso. 	65 min.
CIERRES	Metacognición	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Se cierra la sesión con las preguntas de METACOGNICIÓN. <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué aprendimos hoy? • ¿Para qué nos servirá lo aprendido? • ¿Qué dificultades se te presentaron? • ¿Cómo las superaste? 	10 min.

V. EVALUACIÓN:

Situación de Evaluación	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES
Aplicación de software educativos orientados a la creación de organizadores visuales para la comprensión lectora de textos narrativos	COMPRENDE TEXTOS ORALES	<p>Escucha activamente diversos textos orales</p> <p>Recupera y organiza información de diversos textos orales.</p> <p>Reflexiona sobre la forma, contenido y contexto de los textos orales.</p>	<p>Presta atención activa y sostenida dando señales verbales y no verbales según el tipo de texto oral y las formas de interacción propias de su cultura.</p> <p>Identifica información básica y varios detalles específicos y dispersos en el texto oral con temática especializada.</p> <p>Descubre las representaciones sociales y las relaciones de poder de los textos que escucha para construir su postura propia.</p>

VI. RECURSOS DIDÁCTICOS:

- Fichas de comprensión.
- Cañón Multimedia.
- Sala de Computación.
- Pizarra, plumones, mota.



V.B. COORDINADORA DEL ÁREA

ANEXO 9: Evidencias fotográficas de la investigación



Foto N°1: Exterior del colegio de aplicación Fortunato L. Herrera



Foto N°2: Interior de la Institución educativa Fortunato L. Herrera



Foto N° 3: Sesión de clase en el 4° A en el colegio de Aplicación Fortunato Herrera



Foto N°4: Sesión de clase en el 4° B en el colegio de aplicación Fortunato L. Herrera



Foto N°5: Sesión de clase en el 4°A del colegio de aplicación Fortunato L. Herrera



Foto N°6: Sesión de clase en el 4°A del colegio de aplicación Fortunato L. Herrera