

**UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO  
VALDIZÁN  
ESCUELA DE POSGRADO  
EDUCACIÓN, MENCIÓN: INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA  
SUPERIOR**



**APLICACIÓN DEL SOFTWARE EDUCATIVO ARDORA Y EL  
APRENDIZAJE DEL ÁREA DE COMUNICACIÓN EN LOS  
ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE LA INSTITUCIÓN  
EDUCATIVA SAN MIGUEL, LAURICOCHA 2021.**

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN: CIENCIAS DE LA  
EDUCACIÓN**

**TESIS PARA OPTAR EL GRADO DE MAESTRO EN  
EDUCACIÓN, MENCIÓN: INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA  
SUPERIOR**

**TESISTA: SUAREZ LEANDRO, YON SILDER**

**ASESOR: DR. LAZO SALCEDO, CIRO ANGEL**

**HUÁNUCO-PERÚ  
2022**

## **DEDICATORIA**

A mis padres Marcelino e Ignacia, mis hijos Piero y Kathleen Paola, por ser mis motivos de superación profesional. Del mismo modo, mi gratitud a mi esposa Liliana, y todos los catedráticos y maestros que me brindaron su apoyo para hacer realidad el presente trabajo.

## **AGRADECIMIENTO**

Agradecemos de manera muy especial:

A Dios por darme vida y salud.

A la Universidad Nacional "Hermilio Valdizán" por acogerme durante estos años y contribuir en mi formación profesional.

A los catedráticos de la Escuela de Posgrado que nos demostraron su experiencia profesional.

Agradezco de manera especial al Dr. Ciro Ángel Lazo Salcedo, por su paciencia, orientación y por la dirección en el desarrollo de la tesis.

A mi hermano Orlando, por su orientación y aporte durante el desarrollo de la presente investigación.

De igual modo agradezco a la Institución educativa N° 32282 "San Miguel", por brindarme las facilidades para la aplicación satisfactoria del proyecto de investigación.

Finalmente, a los alumnos del tercer grado de primaria de la misma Institución por brindarme su apoyo para la ejecución de los instrumentos de evaluación.

## RESUMEN

La presente investigación titulada “Aplicación del software educativo Ardora y el aprendizaje del área de Comunicación en los estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa San Miguel, Lauricocha 2021” tiene como propósito determinar cómo influye la aplicación del software educativo Ardora en el aprendizaje del área de Comunicación y consecuentemente mejorar con el uso del referido software el aprendizaje en el Área de Comunicación, en sus componentes de lectura y escritura. El diseño de investigación usado fue el experimental con la aplicación de un pre test, ejecución del experimento y post test a una muestra de estudio conformado por estudiantes del 3° Grado de Primaria de la Institución educativa N° 32282 San Miguel en número de 8 para el grupo control y 8 para el grupo experimental. El instrumento usado fue la ficha de observación de lectura y escritura para observar las habilidades de los estudiantes del grupo de experimento.

Los resultados que se hallaron después de trece sesiones fueron que el uso del software educativo Ardora mejoró el aprendizaje del área de comunicación (lectura y escritura) en los estudiantes participantes del experimento, tal como se demuestra en la prueba del t de Student de -33,177 y significancia de 0.000 que nos indica que las diferencias de medias del pre test y el post test es significativa y por eso se acepta la hipótesis alterna (H1) y se rechaza la hipótesis nula (H0).

**Palabras claves:** Software Ardora, lectura, escritura, área de Comunicación.

## **ABSTRACT**

The present research entitled "Application of Ardora educational software and learning in the area of Communication in third grade students of the San Miguel Educational Institution, Lauricocha 2021" aims to determine how the application of Ardora educational software influences learning in the area of Communication and consequently improve with the use of the referred software the learning in the Communication Area, in its components of reading and writing. The research design used was the experimental one with the application of a pre-test, execution of the experiment and post-test to a study sample made up of students of the 3rd Grade of Primary of the Educational Institution No. 32282 San Miguel in number of 8 for the control group and 8 for the experimental group. The instrument used was the reading and writing observation sheet to observe the abilities of the students in the experiment group.

The results that were found after thirteen sessions were that the use of the educational software Ardora improved the learning of the area of communication (reading and writing) in the students participating in the experiment, as demonstrated in the Student's t test of -33.177 and significance of 0.000, which indicates that the differences in the means of the pre-test and the post-test are significant and therefore the alternative hypothesis (H1) is accepted and the null hypothesis (H0) is rejected.

**Keywords:** Ardora Software, reading, writing, Communication area.

## ÍNDICE

DEDICATORIA .....	ii
AGRADECIMIENTO .....	iii
RESUMEN .....	iv
ABSTRACT .....	v
ÍNDICE.....	vi
INTRODUCCIÓN .....	viii
CAPITULO I .....	9
ASPECTOS BÁSICOS DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....	9
1.1    Fundamentación del problema.....	9
1.2    Justificación e importancia de la investigación.....	10
1.3    Viabilidad de la investigación .....	11
1.4    Formulación del problema.....	11
1.4.1    Problema General .....	11
1.4.2    Problemas específicos .....	12
1.5    Formulación de objetivos .....	12
1.5.1    Objetivo general .....	12
1.5.2    Objetivos específicos.....	12
CAPITULO II.....	13
SISTEMA DE HIPOTESIS .....	13
2.1.    Formulación de las hipótesis .....	13
2.1.1    Hipótesis general .....	13
2.1.2    Hipótesis específicas .....	13
2.2.    Operacionalización de variables .....	13
2.3.    Definición operacional de las variables .....	15
CAPITULO III.....	17
MARCO TEÓRICO.....	17
3.1.    Antecedentes de investigación.....	17
3.2.    Bases teóricas .....	19
3.2.1.    Modelo pedagógico cognoscitivista.....	19
3.3.    Bases conceptuales .....	22
3.3.1.    Conceptos de software.....	22
3.3.1.1.    Software educativo .....	22
3.3.1.2.    Software educativo ardora .....	23
3.3.1.3.    Funciones del software educativo .....	23
3.3.1.4.    Cómo instalar Ardora .....	24

3.3.1.5.	Ventajas que ofrece Ardora .....	25
3.3.1.6.	Actividades que ofrece Ardora .....	25
3.3.1.7.	Software educativo ardora como recurso TIC para el docente.....	27
3.3.1.8.	Funciones de los profesores en la actualidad .....	27
3.3.1.9.	Las TIC en el proceso de Enseñanza Aprendizaje .....	36
3.3.1.10.	Uso de las tecnologías de la información en el proceso de enseñanza aprendizaje. 36	
3.3.1.11.	Aprendizaje en el área de comunicación:.....	36
CAPÍTULO IV .....		39
MARCO METODOLÓGICO .....		39
4.1.	Ámbito .....	39
4.2.	Tipo y nivel de investigación.....	39
4.3.	Población y muestra .....	39
4.3.1	Descripción de la población .....	40
4.3.2	Muestra y método de muestreo.....	40
4.3.3	Criterios de inclusión y exclusión.....	40
4.4.	Diseño de investigación.....	41
4.5.	Técnicas e instrumentos .....	41
4.5.1	Técnicas .....	41
4.5.2	Instrumentos.....	42
4.5.2.1.	Validación de los instrumentos para la recolección de datos .....	42
4.5.2.2.	Confiabilidad de los instrumentos para la recolección de datos.....	42
4.6.	Técnicas para el procesamiento y análisis de datos .....	44
4.7.	Aspectos éticos.....	44
CAPITULO V.....		45
RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....		45
5.1.	Análisis descriptivo.....	45
5.2.	Análisis inferencial y/o contrastación de hipótesis .....	60
5.3.	Discusión de resultados .....	62
5.4.	Aporte científico de la investigación .....	62
CONCLUSIONES .....		63
SUGERENCIAS.....		64
REFERENCIAS.....		65
ANEXOS .....		66

## INTRODUCCIÓN

El propósito de esta investigación fue determinar la influencia del software educativo Ardora en el aprendizaje de Comunicación de un grupo de estudiantes del tercer grado de Educación Primaria perteneciente a una institución educativa del distrito de San Miguel de Cauri, región Huánuco, con la finalidad de mejorar el aprendizaje de lectura y escritura.

La lectura y escritura son dos habilidades importantes del área de Comunicación que se encuentran interrelacionados y los estudiantes de Primaria tienen dificultades y limitaciones para aprender en forma satisfactoria y por esa razón los profesores buscan diversas estrategias, métodos y técnicas que les permitan mejorar los resultados de aprendizaje.

La investigación se encuentra estructurado en cuatro partes. La primera parte contiene el planteamiento del problema, formulación del estudio, así como los objetivos y justificación de la investigación. En el marco teórico se presenta los antecedentes y la fundamentación teórica. La segunda parte presenta la metodología de la investigación, población, definición de la variable, instrumentos y procesamiento e interpretación de datos. La tercera parte contiene el análisis y la exposición de resultados, usando cuadros estadísticos y gráficos. Además, considera la discusión de resultados de las investigaciones realizadas durante los últimos cinco años. La cuarta parte contiene, conclusiones, sugerencias y bibliografía. Finalmente, se muestran los anexos de la investigación.



# CAPITULO I. ASPECTOS BÁSICOS DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

## 1.1 Fundamentación del problema

Actualmente, la educación peruana se encuentra en crisis, generado a raíz de la pandemia mundial llamado COVID-19. Por ello el gobierno peruano a través del Ministerio de Educación (MINEDU) ha implementado la estrategia remota “Aprendo en casa”, con el propósito que los niños y jóvenes tengan la continuidad en sus aprendizajes.

De tal modo, que las TIC se han convertido en una herramienta indispensable para interactuar en la enseñanza – aprendizaje tanto con los educadores, educandos, y demás actores educativos.

Estos cambios en la educación exigen que la enseñanza de los docentes a través de la didáctica, tienen que estar acorde a la globalización, esto significa que debemos estar a la vanguardia de los cambios que se están dando fundamentalmente en el campo educativo, todo ello implica familiarizarse con el uso adecuado de los softwares y utilizar adecuadamente los recursos tecnológicos, también llamados tecnologías de la información y comunicación (TIC). Por lo tanto, los maestros o educadores estamos obligados a ser parte del cambio que hoy en día nos exige el mundo globalizado. De esa manera debemos apuntar a que nuestros estudiantes modifiquen y creen materiales digitales para satisfacer sus necesidades de acuerdo a sus realidades.

La educación actual es cada vez más compleja y requiere de mayor interés de parte de los docentes debido al avance científico y tecnológico en la cual debemos estar inmersos como formadores. Particularmente en el distrito de San Miguel de Cauri, provincia de Lauricocha, región Huánuco, se viene desarrollando una educación tradicional. Es por eso mi motivación en incentivar para hacer uso de los recursos tecnológicos y a través de ello motivar a los educandos a tener interés por la lectura y escritura, utilizando el software

educativo Ardora. En Comunicación se tiene como finalidad fundamental que nuestros niños y niñas desarrollen la competencia comunicativa, dentro de ello se ha priorizado la competencia se comunica oralmente en su lengua materna, lee diversos tipos de textos en su lengua materna. Con el apoyo de la herramienta tecnológica y utilizando el Software Ardora, se busca mejorar la lectura y escritura de textos cortos relacionados a su contexto en los niños y niñas de tercer grado de la Institución Educativa N° 32282 “San Miguel”, para que de esa manera los educandos no solo tengan la capacidad de leer sino también de comprender y posteriormente generar material digital en forma divertida, utilizando diversas actividades motivadoras que nos brinda el software Ardora, así mismo las experiencias de aprendizaje resulten más atractivas y participativas cuando los y las estudiantes se involucran en la actividad de aprendizaje que genera el docente.

“Los docentes en ejercicio necesitan estar preparados para ofrecer a sus estudiantes oportunidades de aprendizaje apoyados en las TIC; para utilizarlas y para saber cómo éstas pueden contribuir al aprendizaje de los estudiantes, capacidades que actualmente forman parte integral del catálogo de competencias profesionales básicas de un docente”.  
(UNESCO. 2008. p. 2)

Guzmán (2012) afirma que tanto el aprendizaje de la lectura como de la escritura son actividades complejas que realizan los seres humanos durante toda su vida. Sin embargo los docentes tienen las herramientas para dar solución a estos problemas y poder resolver estos conflictos que tienen preocupado a los padres de familia, gracias a una adecuada intervención en las aulas de clases. (p.33)

## **1.2 Justificación e importancia de la investigación**

Nuestra investigación es importante por las siguientes consideraciones:

- El propósito que se persigue con la tesis es eminentemente didáctico, será útil para mejorar el proceso de enseñanza - aprendizaje.
- El mundo globalizado exige una enseñanza utilizando los recursos digitales,

tales como softwares, programas, videos, audios, entre otros recursos que favorezcan el logro de aprendizajes significativos.

- La investigación sirvió como apoyo a las instituciones educativas públicas como privadas tanto de zonas rurales como de zonas urbanas para mejorar el logro de sus aprendizajes.
- Con los resultados que se obtuvo, se beneficiaron en forma directa la comunidad educativa del 32282 “San Miguel” y otras instituciones pertenecientes al distrito que tienen contextos similares.
- Informar a la comunidad de San Miguel de Cauri sobre la importancia del uso del software Ardora como medio didáctico para ayudar a mejorar la lectura y escritura en niños y niñas de primaria.

### **1.3 Viabilidad de la investigación**

La tesis es viable por las siguientes consideraciones:

- La muestra de estudio es accesible.
- Nuestra tesis de investigación es pertinente a las necesidades de los estudiantes y asimismo es relevante para llevar a cabo las clases remotas.
- Se cuenta con antecedentes de estudios realizados a nivel regional, nacional e internacional.

### **1.4 Formulación del problema**

#### **1.4.1 Problema General**

¿Cómo influye la aplicación del Software Educativo Ardora en el aprendizaje del Área de Comunicación en los estudiantes de la Institución Educativa San Miguel, Lauricocha 2021?

### **1.4.2 Problemas específicos**

- ¿Cómo influye La aplicación del software educativo ardora en el desarrollo de la competencia lee diversos tipos de textos escritos en estudiantes de la I.E. “San Miguel”- Lauricocha- 2021?
- ¿Cómo influye la aplicación del software educativo ardora en el desarrollo de la competencia escribe diversos tipos de textos en lengua materna en estudiantes de la I.E. “San Miguel”- Lauricocha- 2021?

## **1.5 Formulación de objetivos**

### **1.5.1 Objetivo general**

Determinar cómo influye la aplicación del software educativo Ardora en el aprendizaje del área de Comunicación en los estudiantes de la Institución Educativa San Miguel, Lauricocha 2021

### **1.5.2 Objetivos específicos**

- Determinar cómo influye la aplicación del software educativo ardora en el desarrollo de la competencia Lee diversos tipos de textos escritos en estudiantes del 3º grado de la I.E. “San Miguel”- Lauricocha- 2021.
- Determinar cómo influye la aplicación del software educativo Ardora en el desarrollo de la competencia escribe diversos tipos de textos en lengua materna en estudiantes del 3º grado de la I.E. “San Miguel”- Lauricocha-2021?

## CAPITULO II. SISTEMA DE HIPOTESIS

### 2.1. Formulación de las hipótesis

#### 2.1.1 Hipótesis general

La aplicación del Software Educativo Ardora influye positivamente en el aprendizaje del Área de Comunicación en los estudiantes de la Institución Educativa San Miguel, Lauricocha 2021.

#### 2.1.2 Hipótesis específicas

- La aplicación del software educativo ardora influye positivamente en el desarrollo de la competencia Lee diversos tipos de textos escritos en estudiantes del 3° grado de la I.E. “San Miguel”- Lauricocha 2021.
- La aplicación del Software Educativo Ardora influye positivamente en el desarrollo de la competencia escribe diversos tipos de textos en lengua materna en estudiantes del 3° Grado de la I.E. “San Miguel”- Lauricocha 2021.

### 2.2. Operacionalización de variables

<b>VARIABLE INDEPENDIENTE: Software Educativo Ardora</b>			
DEFINICIÓN CONCEPTUAL	OPERACIONALIZACION		
	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS
“El software educativo es toda aplicación informática diseñada con una intencionalidad educativa específica para ser utilizada como medio de enseñanza-aprendizaje en un proceso	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Sensibilización del uso del software educativo Ardora.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Identifica el software educativo.</li> <li>•Identifica la importancia del software educativo.</li> </ul>	5

<p>pedagógico.”(Márquez, 1999, p. 3). “El software es un ingrediente indispensable para el funcionamiento del computador. Está formado por una serie de instrucciones y datos, que permiten aprovechar todos los recursos que el computador tiene, de manera que puede resolver gran cantidad de problemas.” (Matias, 2007, p.35).</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Uso del software educativo Ardora.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoce aspectos generales del software mediante talleres.</li> <li>• Usa con facilidad el software educativo.</li> <li>• Explora y desarrolla las diferentes opciones del software.</li> <li>• Descubre las actividades del software para mejorar la lectura y escritura.</li> </ul>	5
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aplicación del software Ardora.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Elabora actividades similares usando el software educativo.</li> <li>• Diversifica el uso del software.</li> </ul>	5
<b>VARIABLE DEPENDIENTE: Aprendizaje del Área de Comunicación</b>			
DEFINICIÓN CONCEPTUAL	OPERACIONALIZACION		
	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS
<p>El aprendizaje es el conocimiento de la adquisición de los sucesos que se suscitan en la vida diaria, que permite adquirir conocimientos, habilidades, etc, las mismas que se consiguen a través de métodos diferentes entre sí como es la experiencia, la instrucción y la observación (García, 2009, p.10).</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lee palabras y frases relacionados a su contexto.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ordena las palabras para darle sentido.</li> <li>• Pronuncia palabras extraídas de la frase.</li> <li>• Identifica el mensaje de las frases.</li> </ul>	5 5 5

Se puede decir que el aprendizaje parte de las experiencias de la persona, de la observación de la realidad concreta, así como de la instrucción que recibe y estas modifican su conducta; de esta manera se van modificando permanentemente su comportamiento.	• Escribe palabras y frases relacionados a su contexto.	• Copia las palabras leídas	5
		• Escribe frases con las palabras leídas.	5
		• Compone frases referidas a la palabra leída.	5

### 2.2.1. Variable independiente

Software educativo Ardora.

### 2.2.2. Variable dependiente

Aprendizaje del área de Comunicación.

### 2.2.3. Variables intervinientes (control)

- Grado de instrucción de los padres
- Manejo de herramientas tecnológicas de los padres
- La edad de los estudiantes
- Condición socio económica de los estudiantes y padres de familia
- El ambiente donde estudian los niños y niñas.

## 2.3. Definición operacional de las variables

### Variable independiente: Software educativo Ardora

La variable independiente se ha presentado en cuanto a su organización en tres dimensiones que se muestra a continuación:

- Sensibilización del uso del software educativo Ardora
- Uso del software educativo Ardora.
- Aplicación del software educativo Ardora.

**Variable dependiente.** Aprendizaje del área de Comunicación

La variable dependiente se presentó en dos dimensiones que se muestra a continuación:

- Lee palabras y frases relacionados a su contexto.
- Escribe palabras y frases relacionados a su contexto.

Que serán evaluados por 6 indicadores en donde el instrumento para recolectar información fue una ficha de observación, cuya escala considera los siguientes niveles de calificación:

Siempre	A veces	Nunca
3	2	1



## CAPITULO III. MARCO TEÓRICO

### 3.1. Antecedentes de investigación

#### a) Nivel nacional

- Rivero y Zabalaga (2018), en su tesis intitulado “Uso del programa Ardora y su influencia en la comprensión lectora de los estudiantes del segundo grado de Primaria de la Institución Educativa “Nueva Juventud” Santa Rita de Sigvas, Arequipa 2017” señala lo siguiente:

En este mundo globalizado, en donde el avance de la tecnología y el uso del software influye en la formación de la persona, existen diversos softwares entre ellos el programa Ardora, el cual sirve para la elaboración de actividades que ayudan en la comprensión lectora de los estudiantes.

El objetivo que persigue esta investigación es establecer cómo el conocimiento y uso del programa Ardora, se relaciona con el nivel de comprensión lectora de los estudiantes del segundo grado de Educación Primaria de la Institución Educativa Nueva Juventud, Santa Rita de Sigvas, Arequipa – 2017 para conocer si existe relación y significancia entre las variables señaladas.

Esta investigación se realizó con la participación de 55 estudiantes del Segundo grado de primaria, a los cuales se les suministró una entrevista sobre conocimientos informáticos, correspondiente a la variable 1 y otra entrevista sobre comprensión lectora correspondiente a la variable 2.

Como resultado, después de realizar el procesamiento de datos y el análisis correspondiente se obtuvo como resultado general que, el nivel de comprensión lectora se incrementó con el uso del software educativo Ardora.

Hilasaca, (2020) en su tesis intitulado “Software Ardora para la enseñanza en el área de Comunicación en los estudiantes del sexto grado “A” en la Institución Educativa Primaria N° 50167 – Cusco, 2018” menciona los siguientes resultados:

Según (González, 2012), el modelo Webquest fue desarrollado por Bernie Dodge en 1995, quien lo definió como "un formato de lección orientado a la investigación en el que la mayoría o todos los alumnos trabajaban con la información que proviene de la web". A partir de ese momento, el modelo, comenzó a aparecer. Ardora nos permite ir un poco más allá. Nos ofrece la posibilidad de generar la búsqueda web sin estar conectado a Internet, la oportunidad de elegir nuestro propio diseño y al mismo tiempo nos proporciona un resultado atractivo y funcional. Además, podemos hacer todo esto sin ningún tipo de conocimiento del lenguaje HTML si queremos diseñar una página web. Para implementar un modelo webquest con Ardora, vamos utilizar dos tipos de actividades multimedia: "Texto e imágenes" y "Pestañas y acordeones". Esas actividades proporcionan contenedores muy simples para crear nuestra webquest. El propósito de una Webquest es doble: orienta al alumno sobre lo que viene y despertar interés a través de una propuesta atractiva, realista y relevante para su formación. El texto debe ser breve y llamativo. Ardora es una de las herramientas web más utilizadas con fines educativos. Consiste en una "Aplicación de software multilingüe gratuita para crear multimedia y actividades interactivas" utilizando formatos simples en HTML y Java. La creación de una amplia variedad de más de 45 tipos de actividades que incluyen múltiples opciones adaptables a las necesidades del proceso de aprendizaje y enseñanza en curso. Ardora tiene doble propósito: Proporciona herramientas para crear todo tipo de actividades: geometría, cálculo, juegos de palabras, etc., y por otro lado, permite introducir a los niños al mundo de la computación y el uso del Internet.

Arcaya (2020). *Estrategia didáctica con el uso del software libre "Ardora" y el rendimiento académico en el Área de Comunicación del 3ro "A" de Primaria de la I.E.E "Coronel Bolognesi" de Tacna, 2011.*

En nuestro país la educación atraviesa por una situación de emergencia, debido a que se tiene bajos resultados en la mayoría de las áreas y específicamente en Comunicación y Matemática. Debido al alto índice de desaprobación en las áreas de estudio y el fenómeno de la deserción escolar, según los archivos de la I.E,

nos motiva a investigar sobre el tema: “Estrategia Didáctica con el uso de software libre “Ardora” y el Rendimiento Académico en el Área de Comunicación del 3ro “A” de Primaria de la I.E.E. “Coronel Bolognesi” de Tacna, 2011. Provincia de Tacna, Región Tacna. La propuesta sobre la aplicación de la didáctica usando el software libre Ardora, nos permite como alternativa, desarrollar el área de Comunicación sin salir de los objetivos de la política educativa del país y partiendo de las necesidades del contexto y poniendo en práctica el aprendizaje significativo y constructivista.

#### **b) Nivel internacional**

Granja Hurtado, M. (2019), en su tesis intitulo “*Diseño e implementación de estrategia pedagógica en el grado 3-B a través de herramientas TIC (Ardora) para dinamizar el proceso de enseñanza y aprendizaje en el área de Español.*

Este estudio tuvo como objetivo principal el diseñar e implementar estrategias pedagógicas y didácticas usando las herramientas TIC (Ardora), para lograr que los estudiantes del grado tercero de la institución educativa mencionada desarrollen competencias lectoras a partir de un uso dirigido y planeado de la tecnología en el aula de clase, teniendo en cuenta el contexto educativo en el cual se desarrolla y atendiendo las necesidades de tipo motivacional que buscan que los educandos adquieran competencias tecnológicas. La muestra fue de 65 estudiantes y se realizó el muestreo aleatorio por conglomerados.

### **3.2. Bases teóricas**

#### **3.2.1. Modelo pedagógico cognoscitivista**

“El enfoque cognoscitivista *considera el aprendizaje como modificaciones sucesivas de las estructuras cognitivas que son causa de la conducta del hombre, a diferencia del conductismo que se orienta al cambio directo de la conducta*”. (Corral, s/f)

El cognoscitivismo le da énfasis al desarrollo cognitivo y su posterior análisis. Le da énfasis a los estadios de desarrollo como los momentos del conocimiento y al estudio de cada uno de los procesos incluyendo las causas de su modificación.

Desde el punto de vista de Flavell, (s/f) las aplicaciones de las teorías de Jean Piaget a la educación pueden expresarse desde tres puntos de vista, a saber:

- Como teoría que ayuda un conjunto de instrumentos para realizar la evaluación de los niveles de desarrollo cognitivo y el aspecto moral.
- Como una herramienta de planificación curricular teniendo en cuenta los niveles de desarrollo de los educandos.
- Como instrumento para clarificar los métodos de enseñanza y aprendizaje por descubrimiento.

### **3.2.1.1. Constructivismo**

### **3.2.1.2. Aprendizaje significativo según Ausubel**

“El aprendizaje significativo es el mecanismo humano, por excelencia, para adquirir y almacenar la inmensa cantidad de ideas e informaciones representadas en cualquier campo de conocimiento”. (Ausubel, 1963. p. 58)

Para el autor citado el aprendizaje significativo viene a ser un mecanismo de almacenamiento de ideas e informaciones referidos a cualquier tipo de conocimiento.

### **3.2.1.3. El aprendizaje virtual como proceso de construcción**

Caracterizar el aprendizaje en entornos virtuales como un proceso de construcción supone, esencialmente, afirmar que lo que el alumno aprende en un entorno virtual no es simplemente una copia o una reproducción de lo que en ese entorno se le presenta como contenido a aprender, sino una reelaboración de ese contenido mediada por la estructura cognitiva del aprendiz. El aprendizaje virtual, por tanto, no se entiende como una mera traslación o transposición del contenido externo a la mente del alumno, sino como un proceso de (re)construcción personal de ese contenido que se realiza en función, y a partir, de un amplio conjunto de elementos que conforman la estructura cognitiva del aprendiz: capacidades cognitivas básicas, conocimiento específico de dominio, estrategias de aprendizaje, capacidades metacognitivas y de autorregulación, factores afectivos, motivaciones y metas, representaciones mutuas y expectativas... La actividad mental

constructiva que el alumno, al poner en juego este conjunto de elementos, desarrolla en torno al contenido se configura, desde esta perspectiva, como clave fundamental para el aprendizaje, y la calidad de tal actividad mental constructiva, por lo mismo, se configura como clave fundamental para la calidad del aprendizaje: ni toda actividad que el alumno realiza cuando aprende conlleva actividad mental constructiva, ni toda actividad mental constructiva es igualmente deseable ni óptima para un aprendizaje de calidad.(Onrubia, s.f.p.3)

El aprendizaje virtual, no es simplemente trasladar el contenido en la idea del educando, también es un proceso de reconstrucción personal de dicho contenido considerando algunos elementos que forman parte del esquema cognitivo del aprendiz: como son las capacidades cognitivas básicas, conocimiento específico, estrategias de aprendizaje, capacidades metacognitivas y de autorregulación, factores afectivos, motivaciones y metas, representaciones mutuas y expectativas. Las actividades mentales que el niño o la niña desarrolla en torno al contenido son considerado crucial para el aprendizaje, y la calidad de tal actividad mental constructiva, se considera como clave para la calidad del aprendizaje (Onrubia, s.f.)

### **3.2.1.5. Teoría del conectivismo como fundamento pedagógico para la educación en la era digital.**

Leal (2009), sostiene que desde inicios del siglo XX las teorías del aprendizaje que más influyeron son el conductismo, el cognitivismo y el constructivismo; sin embargo, hay nuevos fenómenos relacionados con el aprendizaje producto del avance de las ciencias y las tecnologías que las teorías anteriores no logran explicar convincentemente. Entre estos fenómenos podemos destacar que ya el aprendizaje es continuo, es decir, toda la vida hay que seguir aprendiendo; es co-creativo, que implica crear conocimiento con el otro; complejo, apelando al concepto de complejidad de Moran; conectado, en el que millones de nodos se conectan para construir conocimiento: e incierto, es decir, lo que hoy es válido posiblemente en poco tiempo ya no lo sea. (p.54)

### **3.3. Bases conceptuales**

#### **3.3.1. Conceptos de software**

Existen diferentes autores que mencionan el concepto de software:

“El software es un transformador de información produce, adquiere, modifica, despliega o transmite información que puede ser tan simple como un solo bit o tan compleja como una presentación con multimedios generada a partir de datos obtenidos de fuentes independientes” (Pressman, 2010, p.30).

Se puede decir que el software es un procesador de información que consiste en producir, adquirir, modificar y transmitir a partir de un conjunto de datos.

“Es una aplicación informática, que soportada sobre un bien definido estrategia pedagógica, apoya directamente el proceso de enseñanza aprendizaje constituyendo un efectivo instrumento para el desarrollo educacional del hombre del próximo siglo”. (Rodríguez, 2000, p.30).

Este autor considera que el software es una aplicación informática que tiene la función de apoyar el proceso de enseñanza aprendizaje y como tal constituye un instrumento de desarrollo educativo.

“Es una aplicación informática concebida especialmente como medio, integrado al proceso de enseñanza aprendizaje” (Labañino, 2005.p, 30).

Coincide la definición con el autor anterior en el sentido que es una aplicación informática elaborada para servir como un medio para el aprendizaje.

##### **3.3.1.1. Software educativo**

“Es cualquier programa computacional cuyas características estructurales y funcionales sirvan de apoyo al proceso de enseñar, aprender y administrar”. (Sánchez, 1999)

Para el autor citado el software educativo es un programa informático cuya estructura sirve de apoyo del proceso enseñanza aprendizaje.

“Los softwares educativos son creados con el propósito específico de servir como medio didáctico para facilitar los procesos de enseñanza-aprendizaje” (Santos, 2012. p.25).

Este autor enfatiza el propósito del software como medio didáctico para apoyar el aprendizaje.

“Un software educativo es un programa educativo es un programa específicamente creado con fines didácticos” (Marqués, 2007, p.25).

Después de analizar las definiciones de los autores citados podemos mencionar que el software educativo viene a ser un programa creado con propósitos didácticos para facilitar la enseñanza aprendizaje de los estudiantes en las diferentes áreas curriculares del sistema educativo

### **3.3.1.2. Software educativo ardora**

Sostienen que el software educativo “Ardora” fue presentado el 2006 por su creador José Manuel Bouzán Matanza, con el objetivo de reforzar el aprendizaje de las y los niños de una forma interactiva en las aulas y como herramienta pedagógico principal para los docentes. Permite la creación de 45 tipos distintos de actividades interactivas multimedia de calidad (Vera & castillo, 2016).

### **3.3.1.3. Funciones del software educativo**

a) “Los programas educativos, cuando se aplican a la realidad educativa, realizan las funciones básicas propias de los medios didácticos en general, además, en algunos casos, según la forma de uso que determina el profesor, pueden proporcionar funcionalidades específicas” (Marqués,2007, p.12).

#### **b) Informativa.**

Tiene como objetivo presentar a los estudiantes información estructurada. Ejemplo: Tutoriales, simuladores, y base de datos.

#### **c) Instructiva.**

Orientan y regulan el aprendizaje, promueven situaciones para facilitar objetivos educativos específicos.

#### **d) Motivadora.**

Tienen la función de captar la atención y mantenerla concentrados hasta el final de la actividad.

**e) Evaluadora.**

Permite a los estudiantes responder de manera inmediata a las actividades programadas por el profesor. También los estudiantes detectan sus errores y se evalúan según las respuestas que genera el programa.

**f) Investigadora.**

Ofrecen a los estudiantes entornos para investigar y obtener información relacionado al tema de interés.

**g) Expresiva.**

Permite al estudiante expresarse y comunicarse mediante las computadoras y programas con los que interactúan.

**h) Metalingüística.**

Permite al estudiante aprender el lenguaje informático.

**i) Lúdica.**

La ejecución de actividades educativas permite que los estudiantes aprendan jugando y divirtiéndose.

**j) Innovadora.**

Es incorporar la tecnología de información y comunicación en las aulas y en las actividades de aprendizaje para hacer más entretenido y divertido el aprendizaje.

**3.3.1.4. Cómo instalar Ardora.**

Seguir los siguientes pasos:

**Paso 1.** Podemos descargar de la página de Ardora <http://webardora.net>

**Paso 2.** Ubicar el archivo Zip en la dirección que crea conveniente.

**Paso 3.** Instalar el archivo en su PC o laptop en una carpeta, con la dominación de “Ardora.exe”

**Paso 4.** Dentro de la carpeta aparece el archivo ejecutable con el nombre de Ardora.

**Paso 5.** Doble clic y el programa debe iniciarse.



### 3.3.1.5. Ventajas que ofrece Ardora

- Ofrece diferentes idiomas para elegir.
- El programa se puede portar en memorias extraíbles.
- Es fácil de utilizar.
- Los resultados de las actividades se pueden publicar por medio de la red.
- Permite ejecutar diferentes actividades que favorecen al docente.
- Permite exportar las actividades en los formatos como HTML y SCORM y luego enviar el link a los niños y niñas por diferentes medios.
- Es compatible con las computadoras desde básico hasta las modernas.

### 3.3.1.6. Actividades que ofrece Ardora

El presente software educativo ofrece múltiples actividades que son de mucha utilidad e importancia para mediar el proceso de enseñanza y aprendizaje en los niños y niñas de educación básica regular.

<b>Actividades interactivas</b>	<b>Páginas multimedia</b>
<b>Actividades con gráficos incorporados</b> <b>Juego de textos o palabras</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Descripción de grafías</li> <li>• Armado de rompecabezas</li> <li>• Coloreo de grafías</li> </ul> <b>Juego de textos o palabras</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificación de palabras</li> <li>• Llenado de espacios en blanco</li> <li>• Juegos de ahorcados</li> <li>• Creación de respuestas</li> </ul> <b>Completar información</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Elaboración de palabras usando sílabas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Galería de imágenes</li> <li>• Panorama interactivo</li> <li>• Reproduce sonidos</li> <li>• Lectura de textos e imágenes</li> <li>• Web 2.0</li> <li>• Reproduce videos</li> <li>• Pestaña / Acordeones</li> <li>• Buscar libros</li> <li>• Dashboard</li> <li>• Uso de zoom</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Elaboración de textos con palabras</li> <li>• Rellenado de tablas en blanco</li> </ul> <p><b>Relacionar información</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Relacionar palabras</li> <li>• Relacionar textos e imágenes coherentemente</li> <li>• Juego de memorias y contenido</li> </ul> <p><b>Ordenar</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ordenar frases textuales</li> <li>• Ordenar contenidos de párrafos</li> <li>• Ordenar imágenes</li> </ul> <p><b>Seleccionar</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Seleccionar palabras párrafo</li> <li>• Seleccionar palabras para corregir</li> <li>• Seleccionar puntos de una imagen</li> <li>• Seleccionar imágenes / sonido</li> </ul> <p><b>Gráficos estadísticos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Graficar líneas y barras</li> <li>• Graficar circulares</li> <li>• Elaborar clasificaciones</li> <li>• Elaborar auto – dictados</li> <li>• Elaborar test</li> <li>• Elaborar esquemas</li> </ul> <p><b>Unidades de medida</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conteo de dinero</li> <li>• Lectura de relojes</li> </ul> <p><b>Cálculo</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Puzle numérico</li> <li>• Crucigrama numérico</li> </ul> <p>Geometría</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Elabora simetrías y giros</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Uso de pizarras digitales</li> </ul>
--	---

### **3.3.1.7. Software educativo ardora como recurso TIC para el docente.**

El docente mediante el uso del software educativo Ardora puede crear sus propias actividades según sus necesidades pedagógicas como (crucigramas, rompecabezas, sopa de letras, relacionar texto, etc.), también contenidos multimedia (galería de imágenes, zooms de imágenes, etc.), también permite la creación de equipos de trabajo (gestión de usuario, álbum colectivo, chat, etc.). El profesor al igual que los educandos necesitan ser alfabetizados para el uso adecuado y eficiente de los recursos tecnológicos, sobre todo se necesita que adquieran las competencias didácticas (Actualización profesional, metodología didáctica y actitudes) para la utilización de los diversos entornos digitales en sus distintos roles docente.

### **3.3.1.8. Funciones de los profesores en la actualidad**

A diferencia de hace cien años, para la sociedad actual es sumamente fácil acceder a un sin número de información en cuestión de segundos. No obstante, requiere adquirir o desarrollar una serie de competencias digitales, puesto que nuestra sociedad actual está inmerso a cambios vertiginosos (Marqués, 2000).

En este sentido, las principales funciones que el profesor de ahora debe cumplir son las siguientes (Marqués, 2000).

#### **Diagnosticar necesidades.**

Conocer las características individuales como conocimientos, desarrollo cognitivo y emocional, intereses, experiencia y historial; también las características grupales como la coherencia, relaciones, afinidades, y experiencia de trabajo en grupo de los estudiantes con quienes desarrolla su docencia.

Diagnosticar las necesidades formativas del colectivo de los estudiantes a los que dirige en su formación, teniendo en cuenta sus características.

**Preparar las clases**

Diseñar experiencias de aprendizaje utilizando estrategias didácticas que tomen en cuenta la realización de actividades de aprendizaje (individuales y grupales) útiles para el estudiante y que partan por considerar las características de los estudiantes.

**Planificar cursos**

Diseñar el currículum: Planteamiento de la situación, propósito de aprendizaje, enfoques transversales, secuencia de actividades, aspectos pedagógicos.

**Diseñar estrategias de enseñanza y aprendizaje**

Consiste en preparar estrategias didácticas que considere actividades motivadoras, que sean significativas mediante la modalidad colaborativa, globalizadora y aplicativa. El docente debe promover aprendizajes que contribuya al desarrollo personal y social de los estudiantes.

Además, debe promover el aprendizaje autónomo en la adquisición de conocimientos, con lo que aumentará su motivación del estudiante al descubrir su aplicabilidad

También debe diseñar entornos de aprendizaje que consideren la utilización de los medios de comunicación modernos y los nuevos instrumentos informáticos y telemáticos (TIC), para aprovechar su valor informativo, comunicativo y motivador.

El docente debe aprovechar los múltiples recursos didácticos que proporcionan sus distintos códigos y lenguajes.

Debe ofrecer a los estudiantes diversas actividades que conduzcan al logro de los propósitos de aprendizaje.

Debe elaborar su propio web el docente.

Buscar y elaborar materiales aprovechando todos los lenguajes.

Debe elegir los recursos y materiales y el momento más apropiado de presentarlo y la forma de utilizarlo, cuidando los aspectos organizativos de las clases, teniendo en cuenta los conocimientos previos de los alumnos (si es necesario establecer niveles).

Elegir y preparar recursos y materiales didácticos.

Buscar materiales bibliográficos relacionados con la asignatura.

Diseñar y elaborar materiales didácticos que faciliten las actividades de enseñanza/aprendizaje. El uso de materiales dentro de las clases redundará en el logro de la eficacia.

Seleccionar los recursos más adecuados en cada momento (según objetivos y características y contexto de los estudiantes, alumnos. Su eficacia dependerá del acierto del profesor.

Utilizar los diversos lenguajes disponibles para la enseñanza.

Incorporar a los contenidos de la asignatura los aportes de los lenguajes icónicos, la multimedialidad, la estructuración hipertextual de la información. Es muy importante aprovechar todos los lenguajes para potenciar los aprendizajes de los estudiantes.

Considerar todos los lenguajes al generar actividades con los estudiantes, para que éstos aprendan a utilizarlos al crear sus documentos y mensajes. Esto facilitará luego su interacción en la sociedad.

### **Motivación al estudiante**

Despertar el interés de los estudiantes hacia el aprendizaje, los propósitos y contenidos del proceso de enseñanza aprendizaje con la finalidad de mantenerlo en el tiempo.

Motivar a los estudiantes hacia el desarrollo de actividades de aprendizaje implica proponer actividades sesiones sobre su interés.

Si se desarrolla las clases remotas, resulta muy importante proporcionar apoyo y motivación continuada a los estudiantes sin llegar a agobiar con el exceso de horas frente al computador u otro aparato tecnológico.

### **Actividad docente centrada en el estudiante y en la diversidad cultural.**

Mantenimiento del orden durante el desarrollo de las clases.

Afinar los propósitos del currículum en forma permanente a partir de los resultados de la evaluación inicial de los estudiantes.

Informar permanentemente a los estudiantes acerca de los objetivos y contenidos de las asignaturas, de las actividades que se han de desarrollar y asimismo del sistema de evaluación. Acordar las posibles actividades a realizar.

Desarrollar las sesiones de aprendizaje en base a estrategias previamente planificadas y adecuando las actividades de enseñanza aprendizaje a las situaciones del momento. Para ello es imprescindible elaborar una buena planificación, de esa manera actuar estratégicamente

Conducir la clase dentro de los marcos de la disciplina y el orden. Las normas pese a ser abiertas y flexibles deben cumplirse.

### **Entrega de información adecuada**

Elaborar una fuente de información para los alumnos, pero también los aspectos más importantes, sus aplicaciones y sus relaciones con otros temas; asimismo la consulta de otras fuentes alternativas

Proporcionar a los estudiantes las fuentes de la información básica sobre los contenidos de la asignatura (guion, visiones generales, textos básicos, esquemas)

Indicar las fuentes de información de los materiales didácticos y los diversos recursos educativos.

### **Comprensión de los contenidos básicos y autoaprendizaje**

- Realizar exposiciones que faciliten la comprensión de los contenidos básicos de las áreas (aspectos generales, conceptos, procedimientos)
- Relacionar permanentemente los conocimientos previos de los estudiantes con la información que se presenta en el proceso de aprendizaje. De esta manera garantizar el aprendizaje significativo.
- Dosificar los contenidos y repetir la información cada vez que sea necesario para que se fije en la mente del estudiante.
- Presentar los materiales de enseñanza con una perspectiva globalizadora e interdisciplinaria.
- Poner en práctica estrategias de autoaprendizaje para enseñarles a aprender de manera autónoma.

### **Realización de actividades de aprendizaje**

El docente debe actuar en todo momento como agente dinamizador y como asesor durante el desarrollo de las actividades, observando el trabajo de los estudiantes. Aclarar las dudas de contenidos y metodología, aprovechando los errores para promover nuevos aprendizajes

- Realizar orientaciones para que planifiquen sus tareas escolares de manera realista.

- Guiar los aprendizajes mediante un seguimiento a los estudiantes a partir de sus aprendizajes, brindar alternativas de solución a sus dudas y guiar sus aprendizajes a través de orientaciones oportunas.
- Ofrecer múltiples actividades con la finalidad de tratar la diversidad de los estudiantes sin descuidar el logro de los propósitos de aprendizaje. De esta manera los estudiantes podrán elegir las actividades formativas de acuerdo a sus intereses y capacidades.

### **Participación de los estudiantes**

El aprendizaje de los estudiantes no es una mera repetición de conceptos, sino son procesadores activos de la información.

- La tarea del docente es fomentar la participación activa de todos los estudiantes en todas las actividades: hacer preguntas, trabajar en equipo, hacer presentaciones públicas mediante la socialización de sus trabajos elaborados.
- Promover interacciones con sus compañeros y con los profesores durante el desarrollo de las actividades y mediante el uso de los materiales didácticos.
- Fomentar permanentemente la cooperación a través del trabajo en equipo.
- Orientar a los estudiantes a efectos de que desarrollen las habilidades expresivas y comunicativas.

### **Uso de recursos.**

- Orientar sobre el uso los medios tecnológicos ya que además de actuar como transmisores de información, estructuran los esquemas mentales de los estudiantes y constituyen los mediadores de los aspectos culturales de la realidad desarrollando su estructura mental y el desarrollo de ciertas habilidades.



- Asesorar en la búsqueda y recuperación de información mediante el uso eficaz y eficiente de herramientas tecnológicas.
- Orientar el uso adecuado de los instrumentos informáticos con el propósito de facilitar para el logro de propósitos de la asignatura.
- Orientar en el uso de las Tecnologías de Información y Comunicación como un medio de comunicación entre estudiantes, docentes, padres de familia y la comunidad en general. Las redes sociales son herramientas que ayudarán a reforzar las interrelaciones entre los miembros de la comunidad educativa de la institución educativa. Sin embargo, en cada momento y circunstancia existe la necesidad de estar evaluando con la finalidad de valorar el mejor canal de comunicación virtual.

Apoyar a los estudiantes en la resolución de pequeños problemas técnicos relacionados con los instrumentos tecnológicos como pueden ser configuración e instalación de programas, virus, etc.

### **Evaluación del estudiante**

Se debe evaluar los aprendizajes de los estudiantes, así como a los estudiantes desde diversos aspectos. (evaluaciones de proceso, y de salida)

Realizar actividades de evaluación formativa a través del uso de las TIC y asimismo propiciar la autoevaluación de los estudiantes.

Los docentes deben hacer su autoevaluación a fin de introducir mejoras en el trabajo académico que realizan.

Desarrollar acciones de tutoría basadas en el ejemplo y no en el discurso.

### **Acciones de tutoría**

El asesoramiento y la orientación deben partir por acciones de seguimiento de los aprendizajes de los estudiantes en forma individual para

proporcionar los feed-back adecuados en cada caso para ayudar en la resolución de los problemas.

Brindar ayuda a los estudiantes en la selección de actividades de formación más adecuadas a su contexto.

Realizar acciones tutoriales utilizando las TIC para facilitar y mejorar la acción tutorial usando bases de datos para el seguimiento de los estudiantes identificados en la etapa de diagnóstico.

Cuando se trata de alumnos menores de edad que requieren tratamiento se aconseja mantener contacto permanente con sus familiares.

### **Transmisión de valores a través del ejemplo**

Actuar con el ejemplo frente a los estudiantes en la forma de hacer las cosas, en las actitudes y práctica de valores.

Ser el modelo en cuanto a la selección y buen uso de los recursos tecnológicos utilizando como instrumento didáctico y como recurso tecnológico dado a que aportan ventajas sobre otros materiales.

Ser el ejemplo en cuanto se refiere a la organización de recursos tecnológicos.

### **Investigación en el aula con los estudiantes.**

Realizar trabajos de experimentación en aula, buscando nuevas estrategias didácticas y nuevas posibilidades de utilización de los materiales didácticos.

### **Realizar trabajos académicos con los alumnos**

Inmiscuirse en la elaboración de trabajos colaborativos con los estudiantes, utilizando recursos digitales e informáticos.

Debe haber predisposición a la innovación de parte de docentes y estudiantes. Indagar con los alumnos sobre problemáticas del contexto y así desarrollar nuevas actividades para salir de la rutina y de esa manera mejorar los aprendizajes de los estudiantes.

### **Valoración de resultados**

La valoración de los resultados obtenidos debe servir para mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje.

### **Formación continua**

Se debe participar en cursos de capacitación referidos a TIC que ofrece el MINEDU a través de la plataforma PERU EDUCA para actualizarse en lo que respecta a las diferentes asignaturas y también para mejorar las habilidades didácticas.

Mantener permanente contacto con los colegas mediante las redes sociales.

### **Fomentar actitudes positivas**

Actitud positiva hacia las TIC, desde una perspectiva crítica, valorando la tecnología didáctica que la técnica para el uso de los aparatos.

Cultivo y valoración positiva del pensamiento divergente, creativo y crítico.

Trabajo autónomo para la toma de decisiones, ordenado y responsable.

Trabajo cooperativo y adaptación al cambio mediante el saber desaprender.

### **Colaboración en la gestión institucional**

Realizar el control de asistencia, registro de notas, actas, etc.

Apoyar en la gestión de la institución educativa utilizando herramientas tecnológicas.

Las TIC permite que el docente esté menos tiempo delante de los estudiantes, y mayor tiempo apoyando las tareas de gestión de la institución educativa, permitiendo que el docente pueda salir fuera de la institución educativa.

#### **3.3.1.9. Las TIC en el proceso de Enseñanza Aprendizaje**

Al respecto, UNESCO (2004) señala que, en el área educativa, los objetivos estratégicos apuntan a mejorar la calidad de la educación por medio de la diversificación de contenidos y métodos, promoviendo la experimentación, la innovación, la difusión y el uso compartido de información y de buenas prácticas.

#### **3.3.1.10. Uso de las tecnologías de la información en el proceso de enseñanza aprendizaje.**

Uno de los propósitos de la Educación Básica Regular, es el dominio de las TIC, en ello busca desarrollar en los estudiantes capacidades y actitudes que les permitan utilizar y aprovechar adecuadamente las TIC dentro de un marco ético, potenciando el aprendizaje autónomo a lo largo de la vida y el uso de diversos programas para la recopilación, análisis, interpretación y uso de información pertinente. El escenario de los niños y niñas que acuden a la escuela están lleno de estímulos virtuales que les proporcionan unas experiencias de aprendizaje que no se suelen tener en cuenta en la escuela. A pesar de los años que han pasado muchos docentes aun desconocemos sobre las ventajas que ofrece las TIC, por ello es necesario estar a la vanguardia de los avances tecnológicos que nos ofrece este mundo globalizado (Minedu, 2021).

#### **3.3.1.11. Aprendizaje en el área de comunicación:**

Para el Ministerio de Educación (2001), el aprendizaje es el proceso de construcción de representaciones personales significativas con respecto a un objeto o situación de la realidad. Este proceso es individual e interno de construcción personal del alumno o alumna en interacción con su medio sociocultural y natural.

A continuación, se describe las características más importantes de cómo el MINEDU entiende el aprendizaje. Menciona que es un proceso individual y hasta particular, que es vivido por cada sujeto a su manera de manera singular y diferente, tan diferente que cada persona tiene su propio punto de partida y ritmos de aprendizajes distintos. Los ritmos pueden ser distintos pero que cada persona aprenda tan diferente sería como si estuvieran viviendo en realidades distintas.

Además agrega el MINEDU, que este proceso individual y particular se enriquece en la interacción social con sus compañeros de clase. Es necesario decir que no sólo se enriquece sino que existe percepciones similares a la que pertenecen a una misma cultura, a un mismo contexto, etc. Sostiene que tiene como punto de partida las experiencias y conocimientos previos de quien aprende; aquí encontramos una contradicción ya que los conocimientos previos no pueden ser diferentes de personas que viven dentro de una misma realidad.

Estamos de acuerdo cuando dice que los aprendizajes deben ser funcionales, en el sentido de que los saberes nuevos, asimilados, están disponibles para ser utilizados en diferentes situaciones.

Asimismo recoge lo que dice Ausubel que este proceso se da en una constante interacción entre el estudiante y el nuevo saber, que supone la necesidad de fomentar la auto confianza en el alumno para lograr los resultados previstos. Agrega que es más pertinente cuando los aprendizajes son significativos, es decir, cuando el estudiante puede atribuir un significado al nuevo contenido de aprendizaje relacionándolo con sus conocimientos previos.

Cuando el MINEDU dice “garantizar aprendizajes significativos en términos pedagógicos implica también responder a un marco de valores socialmente aceptados, es decir los aprendizajes que se adquieren deben posibilitar la adecuada interrelación entre quien aprende y su medio” allí se acuerda que los aprendizajes responden a un determinado medio y responde a ese medio cosa que es contradictorio con la definición de aprendizaje que sostienen.

Otra vez entran en contradicción cuando dicen que “en este proceso los estudiantes deben ser capaces de descubrir y desarrollar sus potencialidades para aprender en forma autónoma y de ejercitar la metacognición, participando en la definición de lo que desean aprender. No se puede descubrir las potencialidades si no se toma en cuenta a los demás estudiantes y al medio en que uno interactúa. (p. 73)

## CAPÍTULO IV. MARCO ETODOLÓGICO

### 4.1. **Ámbito**

La Institución Educativa N° 32282 “San Miguel” se encuentra ubicada en el distrito de San Miguel de Cauri, provincia de Lauricocha y región Huánuco. Abarca una superficie de 811,39 km<sup>2</sup> y limita por el Suroeste con el departamento de Lima, por el Sureste con el departamento de Pasco, por el Este con la provincia de Huánuco y por el Noroeste con el distrito de Jesús.

Sus principales actividades de ingreso son la agricultura y la ganadería ambos en escala de supervivencia.

Tiene una altitud de 3588 msnm, con una temperatura media de 12° con una extensión de 811.39 km<sup>2</sup>.

### 4.2. **Tipo y nivel de investigación**

La investigación es de tipo aplicada dado que se puso en práctica el Software Ardora para establecer sus efectos en la variable aprendizaje en el área de comunicación en los estudiantes de la I.E. 32282 San Miguel. (Sánchez, 1984).

### 4.3. **Población y muestra**

Sección	Población
A	18
B	18
C	22
<b>TOTAL</b>	<b>58</b>

La población estuvo conformada por la cantidad de 58 estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa N° 32282 San Miguel.

<b>Sección</b>	<b>Muestra</b>
A	18
B	18
<b>TOTAL</b>	<b>36</b>

La muestra estuvo representada por 36 estudiantes del tercer grado “A” y “B” de la institución educativa N° 32282 “San Miguel”; de los cuales 18 estudiantes para el grupo control y 18, para el grupo experimental.

#### **4.3.1 Descripción de la población**

La población conformada por estudiantes del 3° Grado tiene la característica fundamental de tener las edades de 8 a 9 años, de ambos sexos (hombre y mujer) y pertenecen a un entorno de la familia campesina que tiene como lengua originaria el quechua central y sus padres se dedican a la actividad económica de la agricultura y ganadería a pequeña escala (agricultura y ganadería de subsistencia).

#### **4.3.2 Muestra y método de muestreo**

El tipo de muestreo es el no probabilístico intencional con grupos intactos porque se trabajó sin alterar la sección en que están ubicados.

#### **4.3.3 Criterios de inclusión y exclusión**

Los criterios de inclusión son:

Estudiantes del tercer grado de la institución educativa N° 32282 “San Miguel” que figuran en la nómina oficial de matriculados durante el presente año.

Criterios de exclusión:

Estudiantes que no asisten en forma regular (discontinua).



#### 4.4. Diseño de investigación

Pertenece al diseño de investigación experimental en su variante cuasi experimental, con grupo experimental y de control no equivalente, pretest y postest (Sánchez, 1984) cuyo esquema es:

Grupos	Pre test	Experimento	Post test
G.E.	O <sub>1</sub>	X	O <sub>3</sub>
G.C.	O <sub>2</sub>	---	O <sub>4</sub>

Donde:

O<sub>1</sub> = Prueba de Entrada

O<sub>2</sub> = Prueba de Entrada

X = Experimento

O<sub>3</sub> = Prueba de Salida

O<sub>4</sub> = Prueba de Salida

#### 4.5. Técnicas e instrumentos

##### 4.5.1 Técnicas

La técnica de recolección de datos que se empleó fue la:

- **Observación**

Sierra y Bravo (1984). define como: “la inspección y estudio realizado por el investigador, mediante el empleo de sus propios sentidos, con o sin ayuda de aparatos técnicos, de las cosas o hechos de interés social, tal como son o tienen lugar espontáneamente”

## **4.5.2 Instrumentos**

En el presente estudio realizado se utilizó la Ficha de observación, prueba de entrada y prueba de salida.

Sabino (1998), Nos dice que “un instrumento de recolección de datos es, en principio, cualquier recurso de que pueda valerse el investigador para acercarse a los fenómenos y extraer de ellos información” (p.88).

### **4.5.2.1. Validación de los instrumentos para la recolección de datos**

Sánchez (2006), manifiesta que “un instrumento tiene validez de su contenido cuando los ítems que lo integran constituyen una muestra representativa de los indicadores de la propiedad que mide” (p. 154).

Por lo cual, este procedimiento se realizará a través de la evaluación de juicio de expertos (5), lo cual recurrimos a la opinión de docentes de reconocida trayectoria en la Cátedra de Posgrado, como también especialistas de Ugel, los cuales determinaron la adecuación muestral de los ítems de los instrumentos.

### **4.5.2.2. Confiabilidad de los instrumentos para la recolección de datos**

Carrasco (2006) define la confiabilidad como: “la cualidad y propiedad de un instrumento de medición, que le permite obtener los mismos resultados, al aplicarse una o más veces a la misma persona o grupo de personas en diferentes periodos de tiempo” (p. 339).

Podemos definir la confiabilidad como un proceso que define la veracidad de los instrumentos a ser aplicadas.

Se procedió a la validación por juicio de expertos el instrumento de investigación, teniendo en cuenta los siguientes criterios.

1. Relevancia
2. Coherencia
3. Suficiencia
4. Claridad

Quedó establecido como criterio de aprobación de los instrumentos, un calificativo del tercio superior en la escala vigesimal, vale decir entre 16 a 20 puntos; tal como se observa a continuación.

<b>Expertos</b>	<b>Relevancia</b>	<b>Coherencia</b>	<b>Suficiencia</b>	<b>Claridad</b>	<b>TOTAL</b>
EUNOFRE COLCA, Wilder Oscar	74	75	74	77	300
VARGAS GODOY, Javier	69	72	72	74	287
SUAREZ LEANDRO, Orlando	73	73	68	67	281
LOPEZ BASILIO, Dionicio	71	73	66	72	282
<b>TOTAL</b>					1150

Fuente: Resultados de evaluación de expertos

Si observamos el cuadro, el promedio es 287.5 este puntaje de acuerdo a la escala vigesimal corresponde al calificativo de 15.30 por lo que la escala fue aceptado y validado.

**20/90 x Puntaje Total X 0,25**

$$20/90 \times 275.5 \times 0,25 = 15.30$$

El resultado de la validación a través de juicio de expertos se encuentra dentro

<b>III. ESCALA DE CALIFICACIÓN: 20/90 x Puntaje Total X 0,25</b>					
CUALITATIVA		CUANTITATIVA	CUALITATIVA		CUANTITATIVA
					VA
C	EN INICIO	<b>00 - 10</b>	A	LOGRO ESPERADO	<b>15 - 17</b>
B	EN PROCESO	<b>11 - 14</b>	AD	LOGRO DESTACADO	<b>18 - 20</b>

del nivel LOGRO ESPERADO (15-17)

#### **4.6. Técnicas para el procesamiento y análisis de datos**

Se procesó los datos obtenidos mediante el programa estadístico SPSS 23, en tablas de frecuencias, porcentajes y gráficos.

De acuerdo a la operacionalización de variables, se usó como instrumento la ficha de observación.

##### **- Estructura**

Está conformada por 26 ítems y mide 2 dimensiones: aprendizaje de lectura y aprendizaje de escritura.

##### **- Calificación y Puntuación**

La calificación se realizó de manera manual y la puntuación oscila entre 78 que viene a ser la puntuación mayor y 26 que viene a ser la puntuación menor. A mayor puntuación, mayor será el nivel de aprendizaje de lectura y escritura.

Los niveles son los siguientes:

- 1 Nunca
- 2 A veces
- 3 Siempre

##### **- Niveles**

Los niveles de calificación se establecieron teniendo en cuenta la puntuación total y de acuerdo a los criterios considerados en la ficha de evaluación dividido entre tres criterios, que se detalla:

Deficiente	de 0 a 26
Regular	de 27 a 52
Bueno	de 53 a 78

#### **4.7. Aspectos éticos**

Durante la ejecución de la presente investigación se hará uso del consentimiento informado con los integrantes de la muestra y de la misma manera se cumplirá con el código de ética y otras normas que establece la Universidad.

## CAPITULO V. RESULTADOS Y

### DISCUSIÓN

#### 5.1. Análisis descriptivo

#### PRE TEST, AMBOS GRUPOS

#### Grupo Experimental

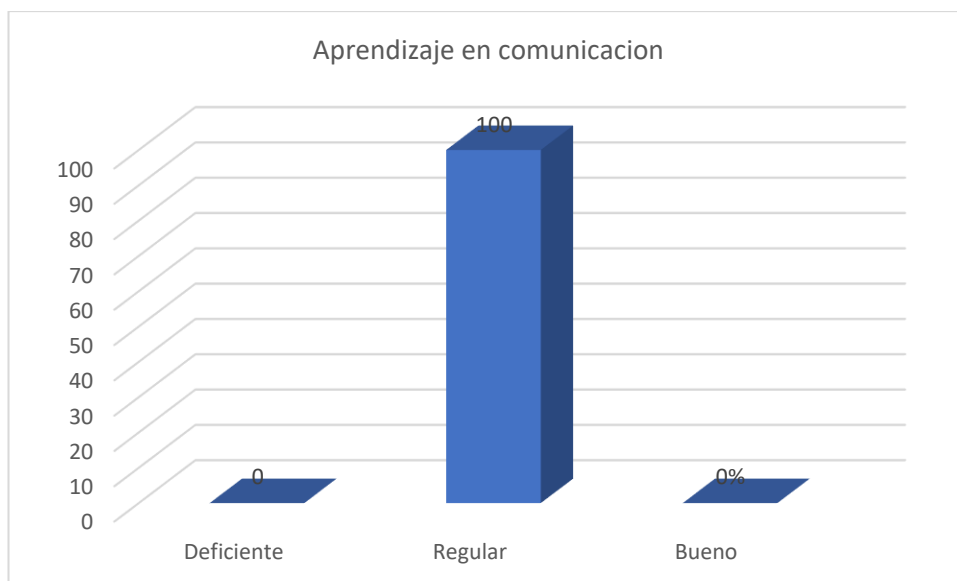
Tabla 1: Distribución de frecuencias de puntajes generales y valoración

Puntaje	Frecuencia	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
28,00	4	22,2	22,2
29,00	2	11,1	33,3
30,00	2	11,1	44,4
32,00	2	11,1	55,6
35,00	2	11,1	66,7
36,00	2	11,1	77,8
37,00	4	22,2	100,0
Total	18	100,0	

Valoración	Frecuencia	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Regular	18	100,0	100,0

Fuente: Instrumento aplicado por el investigador

Gráfico 1: Valoración aprendizaje en Comunicación



**Interpretación:** En la tabla 1 y gráfico 1 se observa de los 18 estudiantes que conformaron la muestra el 100% obtuvieron la valoración de regular en el aprendizaje del área de comunicación.

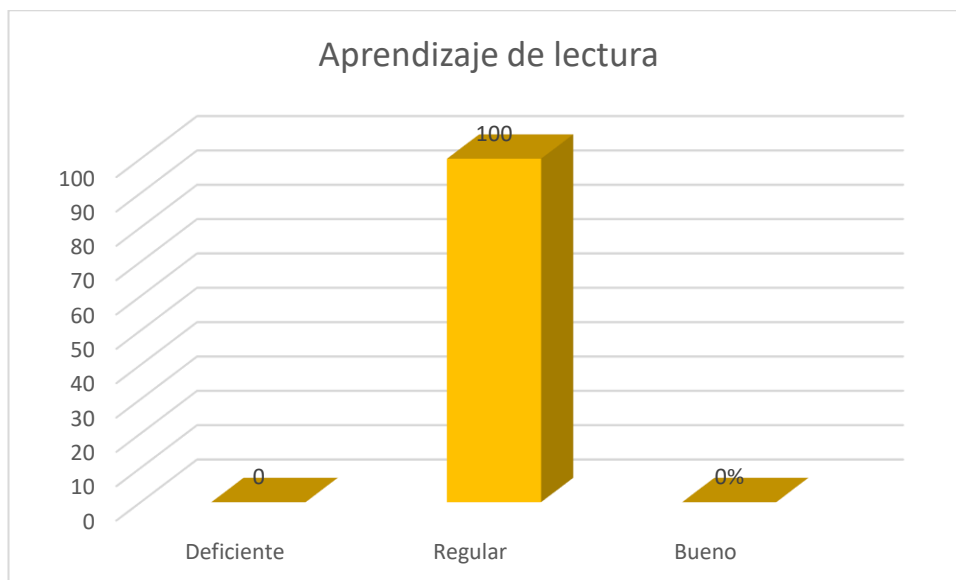
Tabla 2: Distribución de frecuencias de puntajes de lectura y valoración

Puntaje	Frecuencia	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
13,00	2	11,1	11,1
14,00	4	22,2	33,3
15,00	2	11,1	44,4
16,00	2	11,1	55,6
18,00	2	11,1	66,7
19,00	4	22,2	88,9
20,00	2	11,1	100,0
Total	18	100,0	

Valoración	Frecuencia	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Regular	18	100,0	100,0

Fuente: Instrumento aplicado por el investigador

Gráfico 2: Valoración aprendizaje de lectura



**Interpretación:** En la tabla 2 así como en el gráfico 2 se observa de los 18 estudiantes que conformaron la muestra el 100% obtuvieron la valoración de regular en el aprendizaje de lectura.

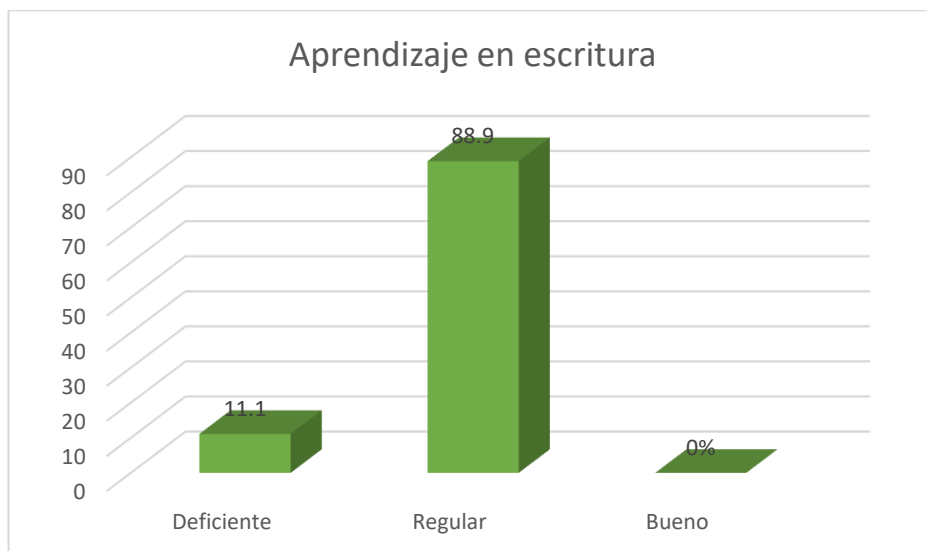
Tabla 3: Distribución de frecuencias de puntajes de escritura y valoración

Puntaje	Frecuencia	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
14,00	2	11,1	11,1
15,00	6	33,3	44,4
16,00	6	33,3	77,8
18,00	2	11,1	88,9
19,00	2	11,1	100,0
Total	18	100,0	

Valoración	frecuencia	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Deficiente	2	11,1	11,1
Regular	16	88,9	100,0
Total	18	100,0	

Fuente: Instrumento aplicado por el investigador

Gráfico 3: Valoración aprendizaje en escritura



**Interpretación:** En la tabla 3 así como en el gráfico 3 se observa de los 18 estudiantes que conformaron la muestra el 88.89% obtuvieron la valoración de regular y el 11.11%, de deficiente.

### Grupo control

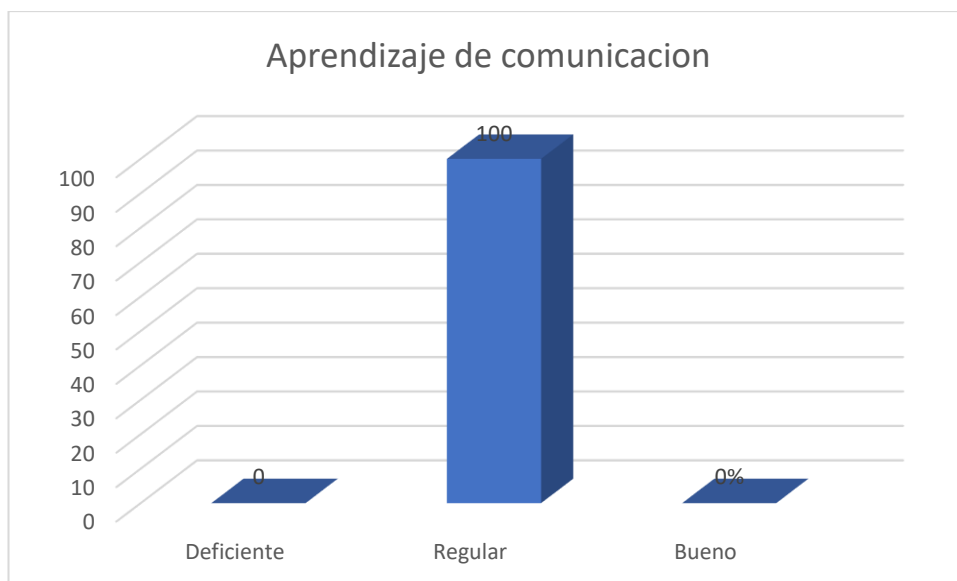
Tabla 4: Distribución de frecuencias de puntajes de Comunicación y valoración

Puntaje	Frecuencia	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
32,00	2	11,1	11,1
34,00	2	11,1	22,2
35,00	2	11,1	33,3
38,00	2	11,1	44,4
40,00	4	22,2	66,7
41,00	2	11,1	77,8
43,00	2	11,1	88,9
45,00	2	11,1	100,0
Total	18	100,0	

Valoración	frecuencia	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Regular	18	100,0	100,0



Gráfico 4: Valoración aprendizaje de Comunicación



**Interpretación:** En la tabla 4 así como en el gráfico 4 se observa de los 18 estudiantes que conformaron la muestra el 100% obtuvieron la valoración de regular en el aprendizaje del área de comunicación. Comparando ambos grupos (experimental y control) se encuentran en el mismo nivel.

Tabla 5: Distribución de frecuencias de puntajes de lectura y valoración

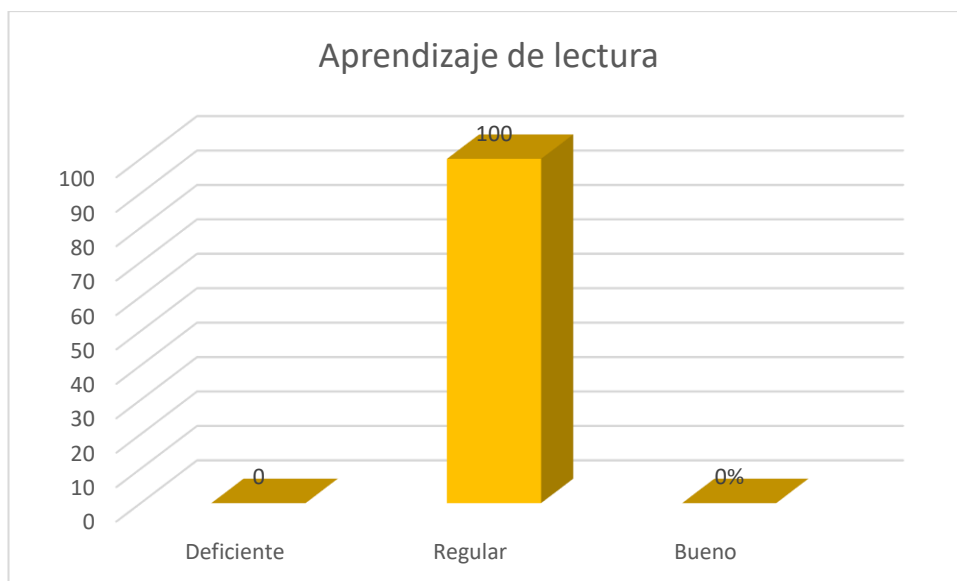
Puntaje	Frecuencia	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
15,00	2	11,1	11,1
16,00	2	11,1	22,2
18,00	6	33,3	55,6
19,00	4	22,2	77,8
20,00	2	11,1	88,9
21,00	2	11,1	100,0
Total	18	100,0	

Valoración	frecuencia	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Regular	18	100,0	100,0

Fuente: Instrumento aplicado por el investigador

Gráfico 5: Valoración aprendizaje de lectura



**Interpretación:** En la tabla 5 así como en el gráfico 5 se observa de los 18 estudiantes que conformaron la muestra el 100% obtuvieron la valoración de regular en la capacidad de lectura. Además, se observa que ambos grupos (experimental y control) se encuentran en el mismo nivel.

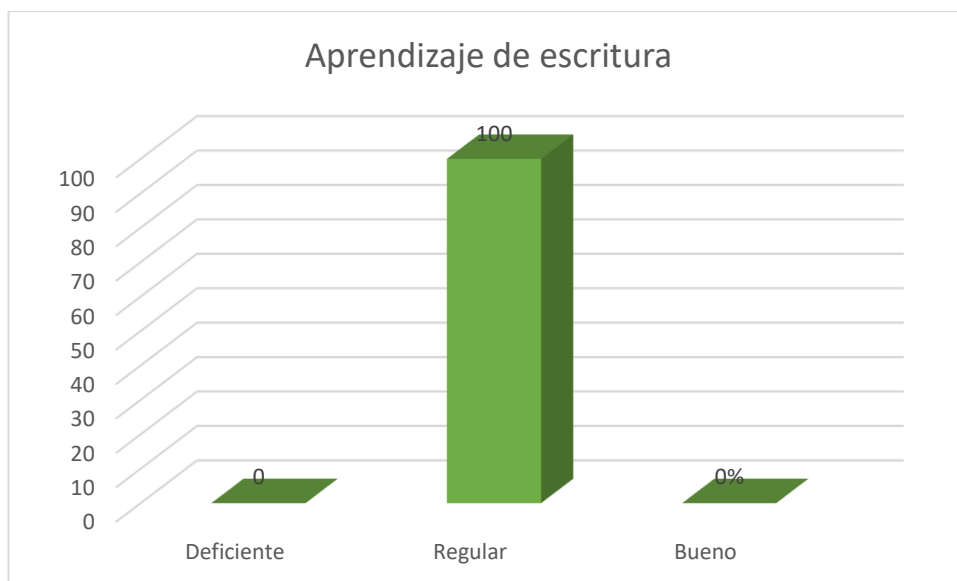
Tabla 6: Distribución de frecuencias de puntajes de escritura y valoración

Puntaje	Frecuencia	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
16,00	2	11,1	11,1
17,00	2	11,1	22,2
19,00	6	33,3	55,6
22,00	4	22,2	77,8
23,00	2	11,1	88,9
27,00	2	11,1	100,0
Total	18	100,0	

Valoración	Frecuencia	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Regular	18	100,0	100,0

Fuente: Instrumento aplicado por el investigador

Gráfico 6: Valoración aprendizaje de escritura



**Interpretación:** En la tabla 6 así como en el gráfico 6 se observa de los 18 estudiantes que conformaron la muestra el 100% obtuvieron la valoración de regular en la habilidad de escritura. Además, se observa que ambos grupos (experimental y control) se encuentran en el mismo nivel.

### POST TEST, AMBOS GRUPOS

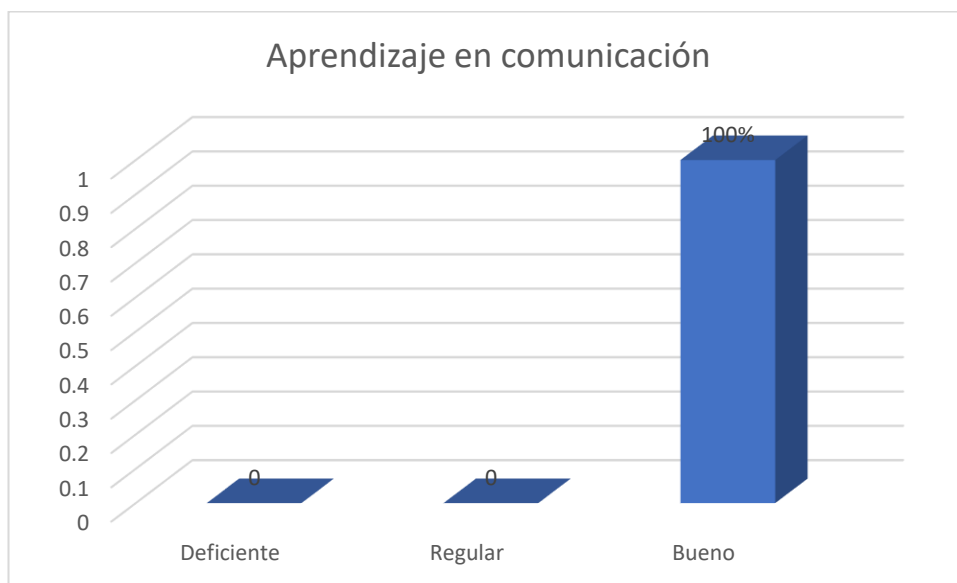
#### Grupo Experimental

Tabla 7: Distribución de frecuencias de puntajes generales y valoración

Puntaje	Frecuencia	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
64,00	8	22,2	22,2
66,00	4	11,1	33,3
68,00	4	11,1	44,4
72,00	4	11,1	55,6
73,00	12	33,3	88,9
74,00	4	11,1	100,0
Total	36	100,0	

Valoración	Frecuencia	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado	
Bueno	18	100,0	100,0	100,0

Gráfico 7: Valoración de aprendizaje en Comunicación



**Interpretación:** En la tabla 7 así como en el gráfico 7 se observa de los 18 estudiantes que conformaron la muestra el 100% obtuvieron la valoración de bueno en el aprendizaje del área de comunicación.

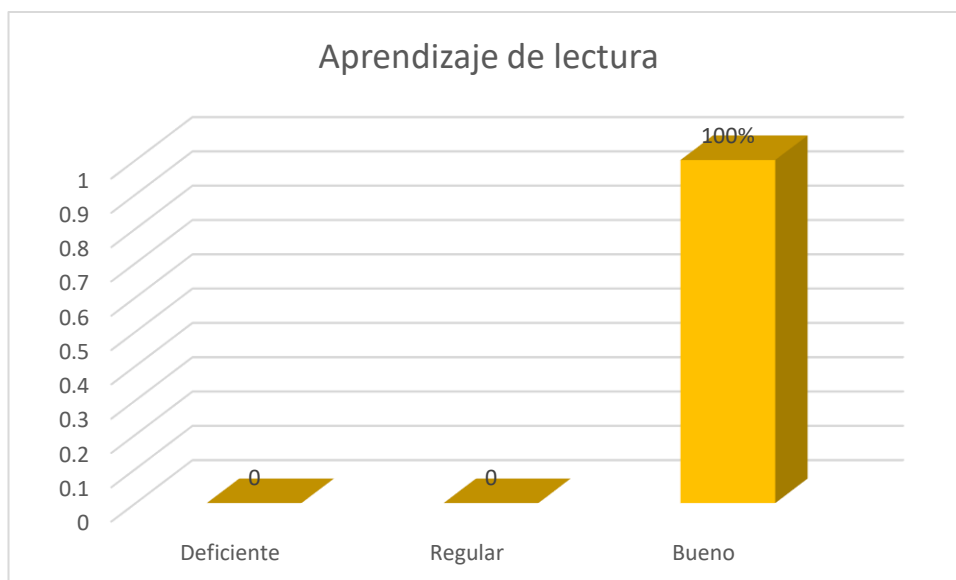
Tabla 8: Distribución de frecuencias de puntajes de lectura y valoración

Puntaje	Frecuencia	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
31,00	4	22,2	22,2
32,00	2	11,1	33,3
33,00	6	33,3	66,7
34,00	4	22,2	88,9
35,00	2	11,1	100,0
Total	18	100,0	

Valoración	Frecuencia	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Bueno	18	100,0	100,0

Fuente: Instrumento aplicado por el investigador

Gráfico 8: Valoración aprendizaje de lectura



**Interpretación:** En la tabla 8 así como en el gráfico 8 se observa de los 18 estudiantes que conformaron la muestra el 100% obtuvieron la valoración de bueno en el aprendizaje de lectura.

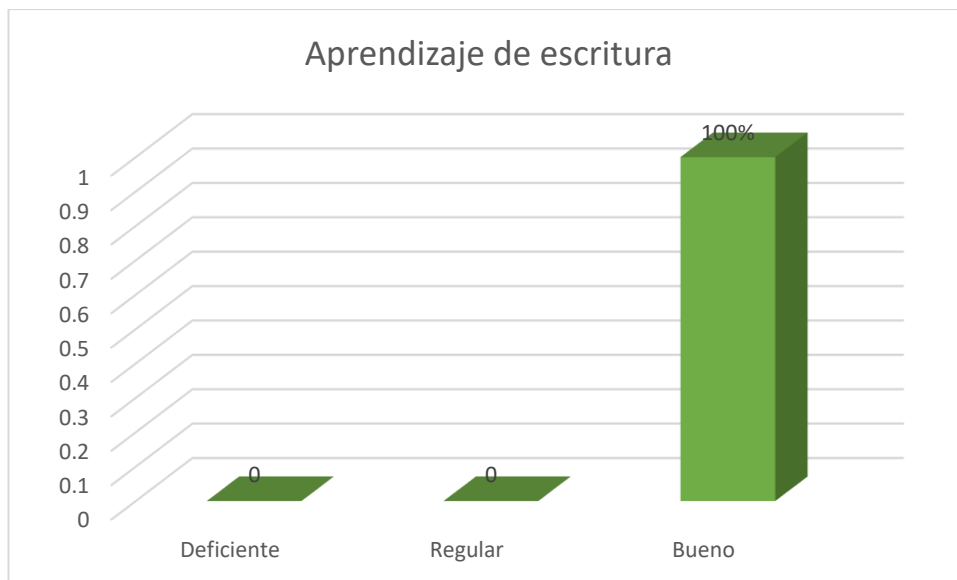
Tabla 9: Distribución de frecuencias de puntajes de escritura y valoración

Puntaje	Frecuencia	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
33,00	4	22,2	22,2
34,00	2	11,1	33,3
35,00	2	11,1	44,4
39,00	8	44,4	88,9
40,00	2	11,1	100,0
Total	18	100,0	

Valoración	Frecuencia	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Bueno	18	100,0	100,0

Fuente: Instrumento aplicado por el investigador

Gráfico 9: Valoración aprendizaje de escritura



*Interpretación: En la tabla 9 así como en el gráfico 9 se observa de los 18 estudiantes que conformaron la muestra el 100% obtuvieron la valoración de bueno en el aprendizaje de escritura.*

### Grupo control

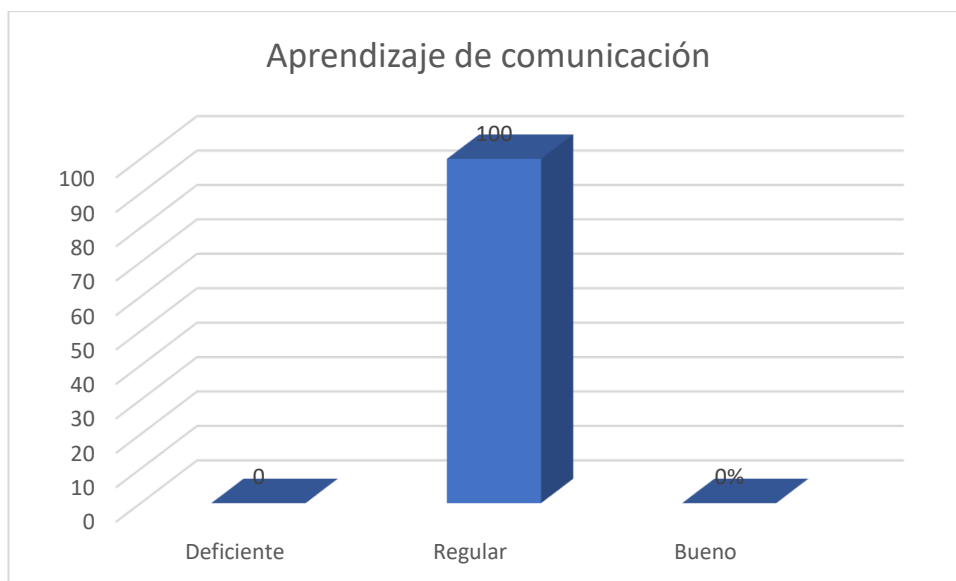
Tabla 10: Distribución de frecuencias de puntajes generales y valoración

Puntaje	Frecuencia	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
29,00	4	22,2	22,2
31,00	2	11,1	33,3
32,00	4	22,2	55,6
33,00	2	11,1	66,7
41,00	4	22,2	88,9
44,00	2	11,1	100,0
Total	18	100,0	

Valoración	Frecuencia	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Regular	18	100,0	100,0

Fuente: Instrumento aplicado por el investigador

Gráfico 10: Valoración aprendizaje del área de comunicación



**Interpretación:** En la tabla 10 así como en el gráfico 10 se puede observar de los 18 estudiantes que conformaron la muestra el 100% obtuvieron la valoración de regular en el área de comunicación. Debo mencionar que no ha variado con respecto al pre test.

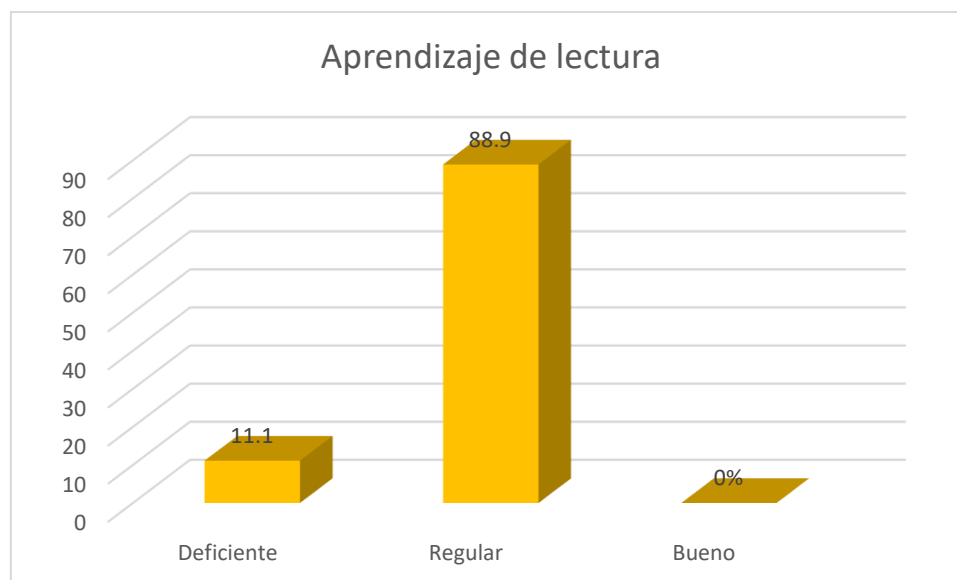
Tabla 11: Distribución de frecuencias de puntajes de lectura y valoración

Puntaje	Frecuencia	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
12,00	2	11,1	11,1
13,00	2	11,1	22,2
14,00	4	22,2	44,4
15,00	2	11,1	55,6
16,00	2	11,1	66,7
20,00	4	22,2	88,9
22,00	2	11,1	100,0
<b>Total</b>	<b>18</b>	<b>100,0</b>	

Valoración	Frecuencia	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Deficiente	2	11,1	11,1
Regular	16	88,9	100,0
<b>Total</b>	<b>18</b>	<b>100,0</b>	

Fuente: Instrumento aplicado por el investigador

Gráfico 11: Valoración de aprendizaje de lectura



**Interpretación:** En la tabla 11 así como en el gráfico 11 se puede observar de los 18 estudiantes que conformaron la muestra el 88.9% obtuvieron la valoración de regular y el 11.1% la valoración deficiente en la capacidad de lectura.

Tabla 12: Distribución de frecuencias de puntajes de escritura y valoración

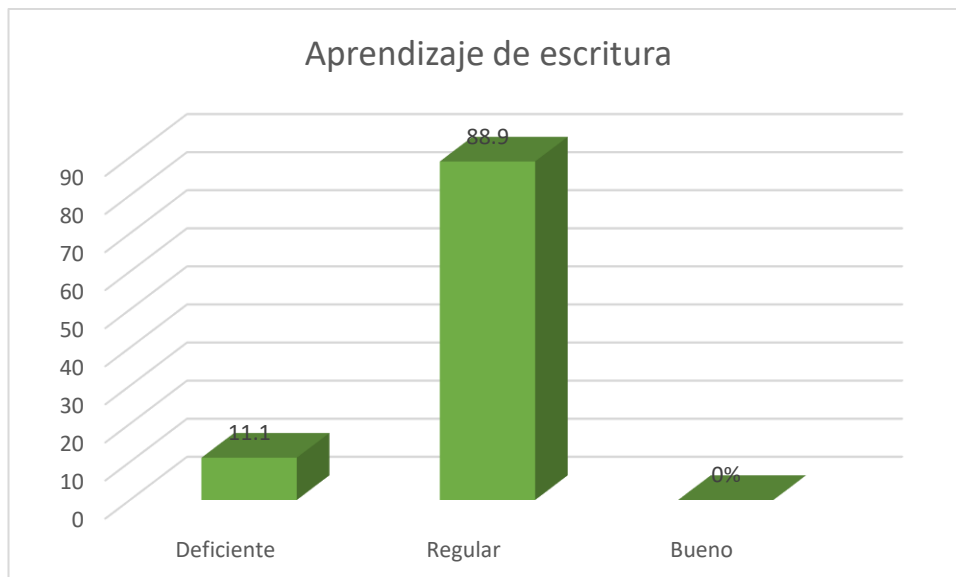
Puntaje	Frecuencia	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
14,00	2	11,1	11,1
16,00	2	11,1	22,2
17,00	4	22,2	44,4
18,00	2	11,1	55,6
19,00	2	11,1	66,7
20,00	2	11,1	77,8
21,00	2	11,1	88,9
24,00	2	11,1	100,0
<b>Total</b>	<b>18</b>	<b>100,0</b>	

Valoración	Frecuencia	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Deficiente	2	11,1	11,1
Regular	16	88,9	100,0
<b>Total</b>	<b>18</b>	<b>100,0</b>	

Fuente: Instrumento aplicado por el investigador



Gráfico 12: Valoración de aprendizaje de escritura



**Interpretación:** En la tabla 12 así como en el gráfico 12 se observa de los 18 estudiantes que conformaron la muestra el 88.9% obtuvieron la valoración de regular y el 11.1% la valoración deficiente en la habilidad de escritura. Debo mencionar que el rendimiento a decrecido con respecto al pre test.

### APLICACIÓN DE LA PRUEBA DE WILCOXON

Tabla 13: Prueba de normalidad de distribución de datos

Pruebas de normalidad						
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Aprendizaje_comunicación_antes	,198	18	,061	,836	18	,005
Aprendizaje_comunicación_después	,274	18	,001	,802	18	,002

a. Corrección de significación de Lilliefors

Fuente: Prueba estadística aplicada por el investigador

La prueba de normalidad que se tomará en cuenta es Shapiro Wilk porque son datos menores que 50 y éste nos señala que es 0.005 y 0.002; ambos son  $< 0.05$ , por lo tanto la distribución de datos es anormal y exige aplicar una prueba estadística para datos no paramétricos.

Tabla 14: Comparación de medias

Grupo control					Grupo experimental			
	Medi a	N	Desv. Desviaci ón	Desv. Error promedi o	Medi a	N	Desv. Desviaci ón	Desv. Error promedi o
Aprendizaje de comunicaci ón después	34.67	18	5.55	1.309	69,66	18	4,029	0.950
Aprendizaje de comunicaci ón antes	38.64	18	4.17	0.984	32,44	18	3,729	0.879

Fuente: Prueba estadística aplicada por el investigador

Tabla 15: Prueba de Wilcoxon ambos grupos

Grupo control (antes y después)		Grupo experimental (antes y después)	
Z	Sig. Asintótica (bilateral)	Z	Sig. Asintótica (bilateral)
-2,488 <sup>b</sup>	,013	-3,760 <sup>b</sup>	.000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

Fuente: Prueba estadística aplicada por el investigador

Tabla 16: Comparación de medias

Grupo control					Grupo experimental			
	Media	N	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	Media	N	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Aprendizaje y lectura antes	18.22	18	1.801	0.424	16.44	18	2.526	0.595
Aprendizaje y lectura después	16.22	18	3.457	0.815	32.89	18	1.323	0.312

Tabla 17: Z de Wilcoxon ambos grupos

Grupo control (antes y después)		Grupo experimental (antes y después)	
Z	Sig. Asintótica (bilateral)	Z	Sig. Asintótica (bilateral)
-2,454 <sup>b</sup>	,014	-3,742 <sup>b</sup>	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

Fuente: Prueba estadística aplicada por el investigador

Tabla 18: Comparación de medias

Grupo control					Grupo experimental			
	Media	N	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	Media	N	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Aprendizaje escritura antes	20.44	18	3.294	0.776	16	18	1.534	0.362
Aprendizaje escritura después	18.44	18	2.874	0.677	36.78	18	2.861	0.674

Fuente: Prueba estadística aplicada por el investigador

Tabla 19: Prueba de Wilcoxon ambos grupos

Grupo control (antes y después)		Grupo experimental (antes y después)	
Z	Sig. Asintótica (bilateral)	Z	Sig. Asintótica (bilateral)
-2,193 <sup>b</sup>	,028	-3,732 <sup>b</sup>	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

Fuente: Prueba estadística aplicada por el investigador

## 5.2. Análisis inferencial y/o contrastación de hipótesis

### *Planteo de hipótesis nulas y alternas*

- H<sub>0</sub>: La aplicación del software educativo Ardora no influye positivamente en el aprendizaje del área de Comunicación en los estudiantes de la Institución Educativa San Miguel, Lauricocha 2021.
- H<sub>1</sub>: La aplicación del software educativo Ardora influye positivamente en el aprendizaje del área de Comunicación en los estudiantes de la Institución Educativa San Miguel, Lauricocha 2021.
- H<sub>0</sub>: Si se aplica el software educativo ardora entonces no se producirá un incremento significativo en el desarrollo de la competencia lee diversos tipos de textos escritos en estudiantes de la I.E. “San Miguel”- Lauricocha 2021.
- H<sub>2</sub>: Si se aplica el software educativo ardora entonces se producirá un incremento significativo en el desarrollo de la competencia lee diversos tipos de textos escritos en estudiantes de la I.E. “San Miguel”- Lauricocha 2021.
- H<sub>0</sub>: Si se aplica el software educativo ardora entonces no se producirá un incremento significativo en el desarrollo de la competencia escribe diversos tipos de textos en lengua materna en estudiantes de la I.E. “San Miguel”- Lauricocha 2021.
- H<sub>3</sub>: Si se aplica el software educativo ardora entonces se producirá un incremento significativo en el desarrollo de la competencia escribe diversos tipos de textos en lengua materna en estudiantes de la I.E. “San Miguel”-

Lauricocha 2021.

*Regla teórica para toma de decisión*

- Si el valor  $p \geq 0.05$  se acepta la hipótesis nula ( $H_0$ ).
- Si el valor  $p \leq 0.05$  se acepta la hipótesis de investigación ( $H_1$ ).

*Elección de prueba estadística*

En vista de los resultados de la prueba de normalidad Shapiro Wilk (Tabla N° 13) que nos indican que la prueba es no paramétrica y tiene distribución anormal de sus datos se eligió la prueba de wilcoxon.

*Toma de decisión*

Teniendo en cuenta que el margen de error para la presente investigación es de 0.05% y un nivel de confianza del 95% se toma las siguientes decisiones:

Para H1: La aplicación del software educativo Ardora influye positivamente en el aprendizaje del área de comunicación en los estudiantes de la Institución Educativa San Miguel, Lauricocha 2021.

Luego de la aplicación del programa estadístico SPSS y el estadígrafo de la prueba de wilcoxon se obtuvo como resultado  $Z = -3.760$  y el nivel de significancia de 0.000 (Tabla N° 15) se rechaza la hipótesis nula, se acepta la hipótesis de investigación.

Para H2: Si se aplica el software educativo Ardora entonces se producirá un incremento significativo en el desarrollo de la competencia lee diversos tipos de textos escritos en estudiantes de la I.E. "San Miguel"- Lauricocha 2021.

Luego de la aplicación del programa estadístico SPSS y el estadígrafo de la prueba de Wilcoxon se obtuvo como resultado  $Z = -3.742$  y el nivel de significancia de 0.000 (Tabla N° 17). De acuerdo a la regla de decisión se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula.

Para H3: Si se aplica el software educativo Ardora entonces se producirá un incremento significativo en el desarrollo de la competencia escribe diversos tipos de textos en lengua materna en estudiantes de la I.E. “San Miguel”- Lauricocha 2021.

Luego de la aplicación del programa estadístico SPSS y el estadígrafo de la Z de Wilcoxon se obtuvo como resultado  $Z = -3.732$  y el nivel de significancia de 0.000 (Tabla N° 19). De acuerdo a la regla de decisión se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula.

### **5.3. Discusión de resultados**

En la presente investigación se formuló como objetivo general determinar cómo influye la aplicación del software educativo ardora en el aprendizaje del área de comunicación en los estudiantes de la Institución Educativa San Miguel, Lauricocha 2021 y como resultado se obtuvo que la aplicación del software Ardora mejora el aprendizaje del área de Comunicación (tabla N° 15) Este resultado coincide con la investigación realizada por Hilasaca (2020) quien concluye en su investigación que los colegiales mejoraron su aprendizaje en el área de Comunicación con el Software Ardora. De igual manera con la investigación de Arcaya (2020) que concluye mencionando la aplicación de las estrategias didácticas con el programa “Ardora” se comprobó que los niveles de rendimiento del área de Comunicación mejoraron.

### **5.4. Aporte científico de la investigación**

El aporte científico de la presente investigación consiste en la innovación de un método de enseñanza aprendizaje en el Área de Comunicación, específicamente en la enseñanza aprendizaje de la lectura y escritura utilizando el software Ardora. La enseñanza mediante el uso del software Ardora mejora el aprendizaje de la lectura y escritura y es importante para los docentes de los grados inferiores (1°, 2° y 3°) de Primaria que puedan aplicarlo en su trabajo cotidiano en el aula.

## CONCLUSIONES

PRIMERO: Se determinó que al comparar los resultados entre grupo control y grupo experimental de la variable aprendizaje de comunicación existen diferencias ya que al aplicar la prueba estadística de Wilcoxon al 95% de acierto y al 0.5% de error para el grupo experimental;  $Z = -3.760$  y  $p = 0.000$ ; mientras que para el grupo control  $Z = -2.488$  y  $p = 0.013$  en estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa N° 32282 San Miguel- Cauri. Por lo tanto, la diferencia en el grupo experimental es mucho más amplio que el grupo control.

SEGUNDO: Se determinó que al comparar los resultados entre grupo control y grupo experimental del componente aprendizaje de lectura, existen diferencias ya que al aplicar la prueba estadística de Wilcoxon 95% de acierto y al 0.5% de error para el grupo experimental;  $Z = -3.742$  y  $p = 0.000$ ; mientras que para el grupo control  $Z = -2.454$  y  $p = 0.014$  en estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa N° 32282 San Miguel- Cauri. Por lo tanto, la diferencia en el grupo experimental es mucho más amplio que el grupo control.

TERCERO: Se determinó que al comparar los resultados entre grupo control y grupo experimental del componente aprendizaje de escritura, existen diferencias ya que al aplicar la prueba estadística de Wilcoxon al 95% de acierto y al 0.5% de error para el grupo experimental;  $Z = -3.732$  y  $p = 0.000$ ; mientras que para el grupo control  $Z = -2.193$  y  $p = 0.028$  en estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa N° 32282 San Miguel- Cauri. Por lo tanto, la diferencia en el grupo experimental es mucho más amplio que el grupo control.

## **SUGERENCIAS**

- Implementar la aplicación del software educativo Ardora con la finalidad de mejorar el aprendizaje del área de Comunicación de los estudiantes de Educación Primaria.
- Se recomienda adecuar los textos del software Ardora de acuerdo a su contexto para trabajar la competencia lee diversos tipos de textos escritos con la finalidad de facilitar la lectura.
- Se recomienda trabajar con el software Ardora la competencia escribe diversos tipos de textos en lengua materna a partir del texto leído iniciando con las palabras más resaltantes.



## REFERENCIAS

- De Zubiría, J. (s/f). *Tratado de Pedagogía Conceptual: Los modelos pedagógicos*. Santafé de Bogotá: Fundación Merani. Fondo de Publicaciones Bernardo Herrera Merino, 1994. p. 8.
- Florez, R. (1994). *Hacia una pedagogía del conocimiento*. Santafé de Bogotá. McGraw-Hill. p. 60.
- Mickle, A. N. y Urbano, H. (2017). *Comprensión lectora y Aprendizaje en Comunicación en el 2015*.
- Onrubia, J. (2005). *Aprender y enseñar en entornos virtuales: actividad conjunta, ayuda pedagógica y construcción del conocimiento*. Revista de Educación a Distancia (RED). Recuperado a partir de <https://revistas.um.es/red/article/view/24721>
- Rodriguez, M. A. (2019). *El Aprendizaje en el Área de Comunicación*.
- UNESCO (2004). *Las tecnologías de la información y la comunicación en la formación docente. Guía de planificación*. Recuperado de <http://unesdoc.unesco.org/images/0012/001295/129533s.pdf>

### Direcciones electrónicas

- <https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/129504/der11de1.pdf>
- <http://repositorio.unheval.edu.pe/handle/UNHEVAL/6299>
- <http://repositorio.ucp.edu.pe/handle/UCP/655>
- <https://hdl.handle.net/20.500.12692/8756>
- <https://hdl.handle.net/20.500.12893/8460>

# ANEXOS

**ANEXO 01**  
**MATRIZ DE CONSISTENCIA**

**TÍTULO:** Aplicación del software educativo Ardora y el aprendizaje del área de Comunicación en los estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa San Miguel, Lauricocha 2021

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES				
			VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTO	METODOLOGÍA
<b>PROBLEMA GENERAL</b>  ¿Cómo influye la aplicación del Software Educativo Ardora en el aprendizaje del Área de Comunicación en los estudiantes de la Institución Educativa San	<b>OBJETIVO GENERAL</b>  Determinar cómo influye la aplicación del software educativo ardora en el aprendizaje del área de comunicación en los estudiantes de la Institución Educativa	<b>HIPOTESIS GENERAL:</b>  La aplicación del software educativo ardora influye positivamente en el aprendizaje del área de comunicación en los estudiantes del 3° grado de la Institución Educativa San Miguel,	<b>V. INDEPENDIENTE.</b> software educativo ardora	Sensibilización del software educativo ARDORA	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifica el software educativo.</li> <li>• Capacitación del software con talleres.</li> </ul>		
				Uso del software educativo ARDORA	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utiliza con facilidad el software educativo.</li> <li>• Explora y trabaja las diversas opciones que contiene tiene el software.</li> </ul>		
				Aplicación del software	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Descubre las actividades del software educativo para mejorar el</li> </ul>		

<p>Miguel, Lauricocha 2021?</p> <p><b>PROBLEMAS ESPECIFICOS</b></p> <p>¿Cómo influye la aplicación del software educativo ardora en el desarrollo de la competencia lee diversos tipos de textos escritos en estudiantes de la I.E. “San Miguel”- Lauricocha- 2021?</p> <p>¿Cómo influye la aplicación del software educativo</p>	<p>San Miguel, Lauricocha 2021</p> <p><b>OBJETIVOS ESPECIFICOS</b></p> <p>Determinar cómo influye la aplicación del software educativo ardora en el desarrollo de la competencia <b>Lee diversos tipos de textos escritos</b> en estudiantes del 3º grado de la I.E. “San Miguel”- Lauricocha- 2021.</p> <p>Determinar cómo influye la aplicación</p>	<p>Lauricocha 2021.</p> <p><b>HIPOTESIS ESPECIFICOS:</b></p> <p>La aplicación del software educativo ardora influye positivamente en el desarrollo de la competencia Lee diversos tipos de textos escritos en estudiantes del 3º grado de la I.E. “San Miguel”- Lauricocha 2021.</p> <p>La aplicación del software educativo ardora influye positivamente en el desarrollo de la competencia Escribe diversos tipos de</p>	<p></p> <p><b>V. DEPENDIENTE.</b></p> <p>aprendizaje del área de comunicación</p>	<p>educativo ARDORA</p> <p><b>Lee palabras y frases relacionados a su contexto</b></p> <p><b>Escribe palabras y frases relacionados a su contexto</b></p>	<p>logro de aprendizaje del área de comunicación.</p> <p>-Orden las palabras para darle sentido -Pronuncia palabras extraídas de la frase -Identifica el mensaje de la frase</p> <p>- Copia las palabras leídas - Escribe frases con las palabras leídas. - Compone frases referidas a la palabra leída.</p>		
---	---	--	---	---	--	--	--

<p>ardora en el desarrollo de la competencia escribe diversos tipos de textos en lengua materna en estudiantes de la I.E. “San Miguel”- Lauricocha- 2021?</p>	<p>del software educativo en el desarrollo de la competencia <b>Escribe diversos tipos de textos en lengua materna</b> en estudiantes del 3° grado de la I.E. “San Miguel”- Lauricocha- 2021?</p>	<p>textos en lengua materna en estudiantes del 3° grado de la I.E. “San Miguel”- Lauricocha 2021.</p>					
---	---	---	--	--	--	--	--



## ANEXO 02 CONSENTIMIENTO INFORMADO

**ID:**

**TÍTULO:** APLICACIÓN DEL SOFTWARE EDUCATIVO ARDORA Y EL APRENDIZAJE DEL ÁREA DE COMUNICACIÓN EN LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN MIGUEL, LAURICOCHA 2021

**OBJETIVO:**

¿Cómo influye la aplicación del Software Educativo Ardora en el aprendizaje del Área de Comunicación en los estudiantes de la Institución Educativa San Miguel, Lauricocha 2021?

**INVESTIGADOR: SUAREZ LEANDRO, Yon Silder**

**Consentimiento / Participación voluntaria**

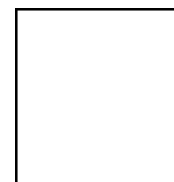
Acepto participar en el estudio: He leído la información proporcionada, o me ha sido leída. He tenido la oportunidad de preguntar dudas sobre ello y se me ha respondido satisfactoriamente. Consiento voluntariamente participar en este estudio y entiendo que tengo el derecho de retirarme en cualquier momento de la intervención (tratamiento) sin que me afecte de ninguna manera.

**Firmas del participante o responsable legal**

Huella digital si el caso lo amerita

Firma del participante: \_\_\_\_\_

Firma del investigador responsable: \_\_\_\_\_





## ANEXO 03 INSTRUMENTOS



### FICHA DE OBSERVACIÓN DE APRENDIZAJE DEL ÁREA DE COMUNICACIÓN

#### INTRODUCCIÓN.

El presente instrumento pretende medir la habilidad comunicativa LECTURA Y ESCRITURA, mediante el uso del software educativo ARDORA a estudiantes del tercero de primaria de la Institución educativa San Miguel. El docente analizará los resultados de las actividades propuestas.

Para ello consideramos la siguiente puntuación.

AUTOR: Yon Silder, SUAREZ LEANDRO

SIEMPRE	A VECES	NUNCA
3	2	1

INSUMO: Audios y video de los estudiantes observados

N°	LEE PALABRAS Y FRASES RELACIONADOS A SU CONTEXTO.	ESCALA		
		Siempre	A veces	Nuca
<b>Ordena las palabras para darle sentido</b>				
1	Ordena lentamente las palabras			
2	Las palabras están bien ubicadas			
3	Ordena con ayuda de alguien.			
4	Muestra seguridad al ordenar las palabras			
<b>Pronuncia palabras extraídas de la frase</b>				
5	Articula adecuadamente las palabras extraídas de la frase.			
6	Pronuncia con facilidad las sílabas de las palabras.			
7	Entona las palabras de acuerdo al texto.			
8	Articula correctamente los fonemas de las palabras			
<b>Identifica el mensaje de las frases</b>				
9	Relaciona las palabras con sus respectivas imágenes.			
10	Completa el nombre de cada palabra que se encuentra en la sopa de letras			
11	Resuelve el crucigrama y señala la idea principal de la frase.			
12	Argumenta la idea principal de la frase.			

N°	ESCRIBE PALABRAS Y FRASES RELACIONADOS A SU CONTEXTO.	RESPUESTAS		
		SIEMPRE	AVECES	NUNCA
<b>Copia las palabras leídas</b>				
13	Copia en forma correcta las palabras indicadas del texto			
14	Escribe palabras no muy usuales compartidas en el software ardora			
15	Escribe y completa palabras del texto en el software			
16	Completa el sinónimo de palabras en el software			
17	Escribe el antónimo de la palabra en el software			
<b>Escribe frases con las palabras leídas.</b>				
18	Escribe en forma clara la oración con la palabra indicada			
19	Se entiende el mensaje de la oración elaborada			
20	La oración escrita en el software tiene sentido			
21	Las palabras de la oración se encuentran separadas correctamente			
22	La oración escrita tiene más de cuatro palabras.			
<b>Compone frases referidas a la palabra leída.</b>				
23	La composición elaborada tiene sentido			
24	Compone frases utilizando imágenes.			
25	Se entiende el mensaje de la frase elaborada			
26	Usa palabras de su vocabulario en la composición de frases.			

Muchas gracias.





**ANEXO 04**  
**Validación de instrumentos por expertos**  
**UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILO VALDIZAN**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACION**  
**UNIDAD DE POSGRADO**



**MENCIÓN: investigación y docencia superior**  
**FICHA DE VALIDACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS**

**I. DATOS GENERALES:**

<b>Grado Académico, Apellidos y Nombres del Experto</b>	Magister Vargas Godoy, Javier
<b>Cargo o Institución donde Labora</b>	32356 – San José de Ticra
<b>Nombre del Instrumento de Evaluación</b>	ficha de observación
<b>Autor(es) del Instrumento</b>	Yon Silder Suarez Leandro

**II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:** Calificar con 1; 2 ;3 y 4 cada ítem respecto a los criterios de relevancia, coherencia, suficiencia y claridad.


OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES					CRITERIOS DE VALIDACIÓN				PROMEDIO PARCIAL	OBSERVACION
VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	ÍTEMES	RELEVANCIA	COHERENCIA	SUFICIENCIA	CLARIDAD		
APRENDIZAJE DEL ÁREA DE COMUNICACIÓN	Lee palabras y frases relacionados a su contexto.	Ordena palabras para darle sentido	Ordena lentamente las palabras	1	3	3	2	3	11	
			Las palabras están bien ubicadas	2	2	3	3	2	10	
			Ordena con ayuda de alguien.	3	3	3	3	3	12	
			Muestra seguridad al ordenar las palabras	4	3	3	3	3	12	
		Pronuncia palabras extraídas de la frase.	Articula adecuadamente las palabras extraídas de la frase.	5	2	3	3	2	10	
			Pronuncia con facilidad las sílabas de las palabras.	6	2	2	2	3	9	
			Entona las palabras de acuerdo al texto.	7	3	3	3	3	12	
			Articula correctamente los fonemas de las palabras	8	3	3	2	3	11	
		Identifica el mensaje de las frases	Relaciona las palabras con sus respectivas imágenes.	9	3	3	3	3	12	
			Completa el nombre de cada palabra que se encuentra en el software.	10	3	3	3	3	12	
			Resuelve el crucigrama y señala la idea principal de la frase.	11	3	3	3	3	12	
			Argumenta la idea principal de la frase.	12	2	2	3	3	10	
	ESCRIBE PALABRA C.V	Copia las palabras	Copia en forma correcta las palabras indicadas del texto	13	2	2	3	3	10	
			Escribe palabras no muy usuales	14	3	3	3	3	12	

		compartido en el software ardora							
		Escribe y completa palabras del texto en el software	15	3	3	3	3	12	
		Escribe el sinónimo de palabras en el software	16	2	2	2	2	8	
		Escribe el antónimo de las palabras en el software	17	2	3	3	3	11	
	Escribe frases con las palabras leídas.	Escribe en forma clara la oración con la palabra indicada	18	2	2	2	3	9	
		Se entiende el mensaje de la oración elaborada	19	3	3	3	3	12	
		La oración escrita en el software tiene sentido	20	3	3	3	3	12	
		Las palabras de la oración se encuentran separadas correctamente	21	3	3	3	3	12	
		La oración escrita tiene más de cuatro palabras.	22	2	2	2	2	8	
	Compone frases referidas a la oración leída.	La composición elaborada tiene sentido	23	3	3	3	3	12	
		Compone frases utilizando imágenes.	24	3	3	3	3	12	
		Se entiende el mensaje de la frase elaborada	25	3	3	3	3	12	
		Usa palabras de su vocabulario en la composición de frases.	26	3	3	3	3	12	
<b>PUNTAJE TOTAL</b>								<b>287</b>	
<b>PUNTAJE EXPRESADA EN EL SISTEMA VIGESIMAL</b>									16

III. ESCALA DE CALIFICACIÓN: 2 0/90 x Puntaje Total X 0,25							
CUALITATIVA		CUANTITATIVA		CUALITATIVA		CUANTITATIVA	
C	EN INICIO	00 - 10		A	LOGRO ESPERADO	15	17
B	EN PROCESO	11 - 14		AD	LOGRO DESTACADO	18	20

IV. OPINIÓN DE APLICACIÓN:  VÁLIDO       MEJORAR       NO VÁLIDO

V. RECOMENDACIONES : Analizar bien los términos empleados en la formulación de los ítems, luego mejorar con las sugerencias dadas.

Huánuco, 06 de agosto de 2021	22494459		921812365
Lugar y Fecha	DNI	Firma del Experto	Teléfono



**UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**UNIDAD DE POSGRADO**  
**MENCIÓN: INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA SUPERIOR**  
**FICHA DE VALIDACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS**


**I. DATOS GENERALES:**


<b>Grado Académico, Apellidos y Nombres del Experto</b>	Dr. LÓPEZ BASILIO, Dionicio
<b>Cargo o Institución donde Labora</b>	Docente Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión
<b>Nombre del Instrumento de Evaluación</b>	ficha de observación
<b>Autor(es) del Instrumento</b>	Yon Silder Suarez Leandro

**II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:** Calificar con 1; 2 ; 3 Y 4 cada ítem respecto a los criterios de relevancia, coherencia, suficiencia y claridad.

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	CRITERIOS DE VALIDACIÓN				PROMEDIO PARCIAL	OBSERVACION	
				ÍTEMES	RELEVANCIA	COHERENCIA	SUFICIENCIA			CLARIDAD
APRENDIZAJE DEL ÁREA DE COMUNICACIÓN	Lee palabras y frases relacionados a su contexto.	Ordena palabras para darle sentido	Ordena lentamente las palabras	1	3	3	3	3	12	
			Las palabras están bien ubicadas	2	2	2	3	3	10	
			Ordena con ayuda de alguien.	3	3	3	3	3	12	
			Muestra seguridad al ordenar las palabras	4	3	3	3	3	12	
		Pronuncia palabras extraídas de la frase.	Articula adecuadamente las palabras extraídas de la frase.	5	2	2	2	3	9	
			Pronuncia con facilidad las sílabas de las palabras.	6	3	3	3	3	12	
			Entona las palabras de acuerdo al texto.	7	2	3	2	3	10	
			Articula correctamente los fonemas de las palabras	8	2	3	2	3	10	
		Identifica el mensaje de las frases	Relaciona las palabras con sus respectivas imágenes.	9	3	3	3	3	12	
			Completa el nombre de cada palabra que se encuentra en el software.	10	3	3	3	3	12	
			Resuelve el crucigrama y señala la idea principal de la frase.	11	3	3	3	3	12	
			Argumenta la idea principal de la frase.	12	3	3	2	3	11	
	Escribe palabras y frases relacionados a su contexto.	Copia las palabras leídas	Copia en forma correcta las palabras indicadas del texto	13	3	3	2	3	11	
			Escribe palabras no muy usuales compartido en el software ardora	14	3	3	2	3	11	
			Escribe y completa palabras del texto en el software	15	3	3	3	3	12	
			Escribe el sinónimo de palabras del	16	3	3	3	3	12	

			software							
			Escribe el antónimo de las palabras en el software	17	3	3	3	3	12	
	Escribe frases con las palabras leídas.		Escribe en forma clara la oración con la palabra indicada	18	3	3	2	2	10	
			Se entiende el mensaje de la oración elaborada	19	3	3	3	3	12	
			La oración escrita en el software tiene sentido	20	3	3	2	2	10	
			Las palabras de la oración se encuentran separadas correctamente	21	3	3	3	3	12	
			La oración escrita tiene más de cuatro palabras.	22	3	3	3	3	12	
		Compone frases referidas a la palabra leída.		La composición elaborada tiene sentido	23	3	3	2	2	10
			Compone frases utilizando imágenes.	24	2	2	2	2	8	
			Se entiende el mensaje de la frase elaborada	25	2	2	2	2	8	
			Usa palabras de su vocabulario en la composición de frases.	26	2	2	2	2	8	
<b>PUNTAJE TOTAL</b>									<b>282</b>	
<b>PUNTAJE EXPRESADA EN EL SISTEMA VIGESIMAL</b>									Dieciséis	

III. ESCALA DE CALIFICACIÓN: $2\ 0/90 \times \text{Puntaje Total} = 0,25 \times \text{Puntaje Total}$					
CUALITATIVA		CUANTITATIVA	CUALITATIVA		CUANTITATIVA
C	EN INICIO	00 - 10	A	LOGRO ESPERADO	15 - 17
B	EN PROCESO	11 - 14	AD	LOGRO DESTACADO	18 - 20

IV. OPINIÓN DE APLICACIÓN:    ( ) VÁLIDO                      ( ) MEJORAR                      ( ) NO VÁLIDO			
V. RECOMENDACIONES : .....			
Huánuco, 24 de agosto de 2021	N° 04016491		963645801
Lugar y Fecha	DNI	Firma del Experto	Teléfono



**UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**UNIDAD DE POSGRADO**  
**MENCIÓN: INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA SUPERIOR**



**FICHA DE VALIDACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS**

**I. DATOS GENERALES:**


<b>Grado Académico, Apellidos y Nombres del Experto</b>	Magíster SUÁREZ LEANDRO, Orlando
<b>Cargo o Institución donde Labora</b>	Docente asociado nombrado UNDAC
<b>Nombre del Instrumento de Evaluación</b>	Ficha de observación
<b>Autor(es) del Instrumento</b>	Yon Silder Suarez Leandro

**II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:** Calificar con 1; 2; 3 y 4 cada ítem respecto a los criterios de relevancia, coherencia, suficiencia y claridad.

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES				CRITERIOS DE VALIDACIÓN				PROMEDIO PARCIAL	OBSERVACION
			ÍTEMES	RELEVANCIA	COHERENCIA	SUFICIENCIA	CLARIDAD					
APRENDIZAJE DEL ÁREA DE COMUNICACIÓN	Lee palabras y frases relacionados a su contexto.	Ordena palabras para darle sentido	Ordena lentamente las palabras	1	3	3	2	2	10			
			Las palabras están bien ubicadas	2	3	3	2	2	10			
			Ordena con ayuda de alguien.	3	3	2	3	3	11			
			Muestra seguridad al ordenar las palabras	4	2	2	3	3	10			
		Pronuncia palabras extraídas de la frase.	Articula adecuadamente las palabras extraídas de la frase.	5	3	3	3	3	12			
			Pronuncia con facilidad las sílabas de las palabras.	6	3	2	2	3	10			
			Entona las palabras de acuerdo al texto.	7	2	3	3	2	10			
			Articula correctamente los fonemas de las palabras	8	2	3	3	2	10			
		Identifica el mensaje de las frases	Relaciona las palabras con sus respectivas imágenes.	9	3	3	3	3	12			
			Completa el nombre de cada palabra que se encuentra en el software.	10	3	3	3	3	12			
			Resuelve el crucigrama y señala la idea principal de la frase.	11	3	3	3	3	12			
			Argumenta la idea principal de la frase.	12	3	3	2	2	10			
	Escribe palabras y frases relacionados a su contexto.	Copia las palabras leídas	Copia en forma correcta las palabras indicadas del texto	13	3	3	3	3	12			
			Escribe palabras no muy usuales compartido en el software ardora	14	3	3	3	3	12			
			Escribe y completa palabras del texto en el software	15	3	3	3	3	12			
			Escribe el sinónimo de palabras del software	16	3	3	2	2	10			

			Escribe el antónimo de las palabras en el software	17	3	3	2	2	10	
	Escribe frases con las palabras leídas.		Escribe en forma clara la oración con la palabra indicada	18	3	3	2	3	8	
			Se entiende el mensaje de la oración elaborada	19	3	3	2	3	10	
			La oración escrita en el software tiene sentido	20	2	2	3	3	10	
			Las palabras de la oración se encuentran separadas correctamente	21	3	3	3	2	11	
			La oración escrita tiene más de cuatro palabras.	22	3	2	3	2	10	
		Compone frases referidas a la palabra leída.		La composición elaborada tiene sentido	23	3	3	2	2	10
			Compone frases utilizando imágenes.	24	2	3	2	2	9	
			Se entiende el mensaje de la frase elaborada	25	3	3	3	3	12	
			Usa palabras de su vocabulario en la composición de frases.	26	3	3	3	3	12	
	<b>PUNTAJE TOTAL</b>								<b>277</b>	
	<b>PUNTAJE EXPRESADA EN EL SISTEMA VIGESIMAL</b>									Quince

III. ESCALA DE CALIFICACIÓN: 2 0/90 x Puntaje Total X 0,25					
CUALITATIVA		CUANTITATIVA	CUALITATIVA		CUANTITATIVA
C	EN INICIO	00 - 10	A	LOGRO ESPERADO	15 - 17
B	EN PROCESO	11 - 14	AD	LOGRO DESTACADO	18 - 20

IV. OPINIÓN DE APLICACIÓN: <input checked="" type="checkbox"/> VÁLIDO <input type="checkbox"/> MEJORAR <input type="checkbox"/> NO VÁLIDO			
V. RECOMENDACIONES : ...Los ítems son válidos para recoger información de la variable de estudio.....			
C. de P., ...3.... de ...Agosto.....,..... de 2021.	04080885		990459416
Lugar y Fecha	DNI	Firma del Experto	Teléfono



**UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**UNIDAD DE POSGRADO**  
**MENCIÓN: INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA SUPERIOR**

FICHA DE VALIDACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

**I. DATOS GENERALES:**


<b>Grado Académico, Apellidos y Nombres del Experto</b>	Mg. Wilder Oscar Eunofre Colca
<b>Cargo o Institución donde Labora</b>	Docente contratado Unheval
<b>Nombre del Instrumento de Evaluación</b>	ficha de observación
<b>Autor(es) del Instrumento</b>	Yon Silder Suarez Leandro

**II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:** Calificar con 1; 2 ;3 y 4 cada ítem respecto a los criterios de relevancia, coherencia, suficiencia y claridad.

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES				CRITERIOS DE VALIDACIÓN				PROMEDIO PARCIAL	OBSERVACION
			ÍTEMES	RELEVANCIA	COHERENCIA	SUFICIENCIA	CLARIDAD					
APRENDIZAJE DEL ÁREA DE COMUNICACIÓN	Lee palabras y frases relacionados a su contexto.	Ordena palabras para darle sentido	Ordena lentamente las palabras	1	3	3	3	3	12			
			Las palabras están bien ubicadas	2	2	2	3	3	10			
			Ordena con ayuda de alguien.	3	3	3	3	3	12			
			Muestra seguridad al ordenar las palabras	4	3	3	3	3	12			
		Pronuncia palabras extraídas de la frase.	Articula adecuadamente las palabras extraídas de la frase.	5	2	3	3	3	11			
			Pronuncia con facilidad las sílabas de las palabras.	6	3	3	3	3	12			
			Entona las palabras de acuerdo al texto.	7	2	2	3	3	10			
			Articula correctamente los fonemas de las palabras	8	3	3	3	3	12			
		Identifica el mensaje de las frases	Relaciona las palabras con sus respectivas imágenes.	9	3	3	3	3	12			
			Completa el nombre de cada palabra que se encuentra en el software.	10	3	3	3	3	12			
			Resuelve el crucigrama y señala la idea principal de la frase.	11	3	3	3	3	12			
			Argumenta la idea principal de la frase.	12	3	3	2	2	10			
	ESCRIBE PALABRAS Y FRASES Y RELACIONA	Copia las palabras leídas	Copia en forma correcta las palabras indicadas del texto	13	3	3	3	3	12			
			Escribe palabras no muy usuales compartido en el software ardora	14	3	3	3	3	12			

			Escribe y completa palabras del texto en el software	15	3	3	3	3	12		
			Escribe el sinónimo de palabras del software	16	3	3	3	3	12		
			Escribe el antónimo de las palabras en el software	17	3	3	3	3	12		
	Escribe frases con las palabras leídas.		Escribe en forma clara la oración con la palabra indicada	18	3	3	3	3	12		
			Se entiende el mensaje de la oración elaborada	19	2	2	3	3	10		
			La oración escrita en el software tiene sentido	20	3	3	3	3	12		
			Las palabras de la oración se encuentran separadas correctamente	21	3	3	3	3	12		
			La oración escrita tiene más de cuatro palabras.	22	3	3	3	3	12		
	Compone frases referidas a la palabra leída.		La composición elaborada tiene sentido	23	3	3	3	3	12		
			Compone frases utilizando imágenes.	24	3	3	3	3	12		
			Se entiende el mensaje de la frase elaborada	25	3	3	3	3	12		
			Usa palabras de su vocabulario en la composición de frases.	26	3	3	3	3	12		
	<b>PUNTAJE TOTAL</b>									<b>303</b>	
	<b>PUNTAJE EXPRESADA EN EL SISTEMA VIGESIMAL</b>										

III. ESCALA DE CALIFICACIÓN: $2\ 0/90 \times \text{Puntaje Total} \times 0,25 = \text{Puntaje Total}$					
CUA LITA TIV A		CUANTITATIVA	CUAL ITATI VA		CUANTITATIVA
C	EN INICIO	00 - 10	A	LOGRO ESPERADO	15 - 17
B	EN PROCESO	11 - 14	AD	LOGRO DESTACADO	18 - 20

IV. OPINIÓN DE APLICACIÓN: <input checked="" type="checkbox"/> VÁLIDO <input type="checkbox"/> MEJORAR <input type="checkbox"/> NO VÁLIDO			
V. RECOMENDACIONES :			
Huánuco, 05 de agosto de 2021	41619884		970008889
Lugar y Fecha	D N I	Firma del Experto	Teléfono





**UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**UNIDAD DE POSGRADO**  
**MENCIÓN: INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA SUPERIOR**

**FICHA DE VALIDACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS**

**I. DATOS GENERALES:**

<b>Grado Académico, Apellidos y Nombres del Experto</b>	Mg. FALCON TADEO, Melvin
<b>Cargo o Institución donde Labora</b>	DAIP I.E. 32282 San Miguel - Cauri
<b>Nombre del Instrumento de Evaluación</b>	ficha de observación
<b>Autor(es) del Instrumento</b>	Yon Silder Suarez Leandro

**II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:** Calificar con 1; 2 ;3 y 4 cada ítem respecto a los criterios de relevancia, coherencia, suficiencia y claridad.

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	CRITERIOS DE VALIDACIÓN				PROMEDIO PARCIAL	OBSERVACION	
				ÍTEMES	RELEVANCIA	COHERENCIA	SUFICIENCIA			CLARIDAD
APRENDIZAJE DEL ÁREA DE COMUNICACIÓN	Lee palabras y frases relacionados a su contexto.	Ordena palabras para darle sentido	Ordena lentamente las palabras	1	3	3	3	2	11	
			Las palabras están bien ubicadas	2	2	2	3	3	10	
			Ordena con ayuda de alguien.	3	3	3	3	2	11	
			Muestra seguridad al ordenar las palabras	4	3	3	3	2	11	
		Pronuncia palabras extraídas de la frase.	Articula adecuadamente las palabras extraídas de la frase.	5	2	3	3	3	11	
			Pronuncia con facilidad las sílabas de las palabras.	6	3	3	3	3	12	
			Entona las palabras de acuerdo al texto.	7	2	2	3	3	10	
			Articula correctamente los fonemas de las palabras	8	3	3	3	3	12	
		Identifica el mensaje de las frases	Relaciona las palabras con sus respectivas imágenes.	9	3	3	3	3	12	
			Completa el nombre de cada palabra que se encuentra en el software.	10	3	3	3	3	12	
			Resuelve el crucigrama y señala la idea principal de la frase.	11	3	3	3	3	12	
			Argumenta la idea principal de la frase.	12	3	2	2	2	9	
	ESCRIBE PALABRAS Y FRASES RELACIONADAS	Copia las palabras leídas	Copia en forma correcta las palabras indicadas del texto	13	3	3	3	3	12	
			Escribe palabras no muy usuales compartido en el software ardora	14	3	3	3	3	12	

			Escribe y completa palabras del texto en el software	15	3	3	3	3	12	
			Escribe el sinónimo de palabras del software	16	3	3	3	3	12	
			Escribe el antónimo de las palabras en el software	17	3	3	3	3	12	
		Escribe frases con las palabras leídas.	Escribe en forma clara la oración con la palabra indicada	18	3	3	3	3	12	
			Se entiende el mensaje de la oración elaborada	19	2	2	3	3	10	
			La oración escrita en el software tiene sentido	20	3	3	3	3	12	
			Las palabras de la oración se encuentran separadas correctamente	21	3	3	3	3	12	
			La oración escrita tiene más de cuatro palabras.	22	3	3	2	2	10	
		Compone frases referidas a la palabra leída.	La composición elaborada tiene sentido	23	3	3	3	3	12	
			Compone frases utilizando imágenes.	24	3	3	3	3	12	
			Se entiende el mensaje de la frase elaborada	25	3	3	3	3	12	
			Usa palabras de su vocabulario en la composición de frases.	26	3	3	3	3	12	
		<b>PUNTAJE TOTAL</b>							<b>297</b>	
		<b>PUNTAJE EXPRESADA EN EL SISTEMA VIGESIMAL</b>								

III. ESCALA DE CALIFICACIÓN: $2\ 0/90 \times \text{Puntaje Total} \times 0,25 = \text{Puntaje Total}$							
CUALITATIVA		CUANTITATIVA		CUALITATIVA			
A		B		C			
C	EN INICIO	00	- 10	A	LOGRO ESPERADO	15	- 17
B	EN PROCESO	11	- 14	AD	LOGRO DESTACADO	18	- 20

IV. OPINIÓN DE APLICACIÓN: <input checked="" type="checkbox"/> VÁLIDO <input type="checkbox"/> MEJORAR <input type="checkbox"/> NO VÁLIDO			
V. RECOMENDACIONES : .....			
Huánuco, 10 de junio de 2022		73179070	944769779
Lugar y Fecha		DNI	Firma del Experto                    Teléfono

## NOTA BIOGRÁFICA

Yon Silder, SUAREZ LEANDRO nació en Lauricocha en el año 1989 en la región de Huánuco, curso sus estudios superiores en la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión, en la facultad de Ciencias de la Educación comunicación y derecho, en aquel tiempo para mejorar su categoría profesional llevo estudios de Computación e informática en el Instituto Superior Tecnológico Público Daniel Alcides Carrión- Yanahuanca- Cerro de Pasco. Se desempeñaba como Formador Tutor en la UGEL 309 Educación Lauricocha, en el *“Programa de Fortalecimiento de competencias profesionales de los docentes usuarios de los dispositivos electrónicos portátiles 2022”*.



"AÑO DEL FORTALECIMIENTO DE LA SOBERANÍA NACIONAL"  
 UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN - HUÁNUCO  
 FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
 UNIDAD DE POSGRADO



*Al Servicio de la Sociedad con una Educación de Calidad*

## ACTA DE DEFENSA DE TESIS DE MAESTRO

En la Plataforma del Microsoft Teams de la Unidad de Posgrado de la Facultad de Ciencias de la Educación, siendo las **18:00h**, del día **01 DE JULIO DE 2022** ante los Jurados de Tesis constituido por los siguientes docentes:

Dr. Eladio Flavio VELEZ DE VILLA ESPINOZA	Presidente
Dra. Narda Socorro TORRES MARTINEZ	Secretario
Dr. Wilfredo Antonio SOTIL CORTAVARRÍA	Vocal

**Asesor de tesis:** Dr. Ciro Ángel LAZO SALCEDO (Resolución N° 0818-2021-UNHEVAL-FCE/D)

**El aspirante al Grado de Maestro en Educación, mención: Investigación y Docencia Superior, Don Yon Silder SUÁREZ LEANDRO.**

**Procedió al acto de Defensa:**

Con la exposición de la Tesis titulada: **APLICACIÓN DEL SOFTWARE EDUCATIVO ARDORA Y EL APRENDIZAJE DEL ÁREA DE COMUNICACIÓN EN LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN MIGUEL, LAURICOCHA 2021.**

Respondiendo las preguntas formuladas por los miembros del Jurado y público asistente.

Concluido el acto de defensa, cada miembro del Jurado procedió a la evaluación del aspirante al Grado de Maestro, teniendo presente los criterios siguientes:

- Presentación personal.
- Exposición: el problema a resolver, hipótesis, objetivos, resultados, conclusiones, los aportes, contribución a la ciencia y/o solución a un problema social y recomendaciones.
- Grado de convicción y sustento bibliográfico utilizados para las respuestas a las interrogantes del Jurado y público asistente.
- Dicción y dominio de escenario.

Así mismo, el Jurado plantea a la tesis **las observaciones** siguientes:

.....  
 .....

Obteniendo en consecuencia el Maestría la Nota de DIECISEIS (16),  
 Equivalente a BUENO, por lo que se declara APROBADO  
 (Aprobado o desaprobado)

Los miembros del Jurado firman el presente **ACTA** en señal de conformidad, en Huánuco, siendo las 19:45 horas de 01 de julio de 2022.

  
 .....  
**PRESIDENTE**  
 DNI N° 22402848

  
 .....  
**SECRETARIO**  
 DNI N° 22422938

  
 .....  
**VOCAL**  
 DNI N° 22417860

**Leyenda:**  
 19 a 20: Excelente  
 17 a 18: Muy Bueno  
 14 a 16: Bueno



**UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN**  
**UNIDAD DE POSGRADO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA**  
**EDUCACIÓN**



## **CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD**

*El que suscribe:*

***Dra. Clorinda Natividad Barrionuevo Torres***

### **HACE CONSTAR:**

*Que, la tesis titulada: **APLICACIÓN DEL SOFTWARE EDUCATIVO ARDORA Y EL APRENDIZAJE DEL ÁREA DE COMUNICACIÓN EN LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN MIGUEL, LAURICOCHA 2021**, realizado por el Maestría en Educación, mención: Investigación y Docencia Superior **Yon Silder SUAREZ LEANDRO**, cuenta con un **índice de similitud del 24%**, verificable en el Reporte de Originalidad del software **Turnitin**. Luego del análisis se concluye que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio; por lo expuesto, la Tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias, además de presentar un índice de similitud menor al 25% establecido en el Reglamento General de Grados y Títulos de la Universidad Nacional Hermilio Valdizán.*

*Cayhuayna, 23 de junio de 2022.*



***DRA. CLORINDA NATIVIDAD BARRIONUEVO TORRES***  
***DIRECTORA DE LA UNIDAD DE POSGRADO***  
***DE LA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN***

NOMBRE DEL TRABAJO

**APLICACIÓN DEL SOFTWARE EDUCATIVO  
O ARDORA Y EL APRENDIZAJE DEL ÁREA  
DE COMUNICACIÓN EN LOS ESTUDIAN-  
TES DEL TERCER GRADO DE LA INSTITU-  
CIÓN EDUCATIVA SAN MIGUEL, LAURI  
COCHA 2021**

AUTOR

**Yon Silder SUAREZ LEANDRO**

RECUENTO DE PALABRAS

**10759 Words**

RECUENTO DE CARACTERES

**60164 Characters**

RECUENTO DE PÁGINAS

**69 Pages**

TAMAÑO DEL ARCHIVO

**169.1KB**

FECHA DE ENTREGA

**Jun 23, 2022 11:17 AM GMT-5**

FECHA DEL INFORME

**Jun 23, 2022 11:25 AM GMT-5**

### ● 24% de similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos:

- 22% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 16% Base de datos de trabajos entregados
- 2% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

### ● Excluir del Reporte de Similitud

- Material bibliográfico
- Coincidencia baja (menos de 11 palabras)
- Material citado



## AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DIGITAL Y DECLARACIÓN JURADA DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OPTAR UN GRADO ACADÉMICO O TÍTULO PROFESIONAL

### 1. Autorización de Publicación: (Marque con una "X")

<b>Pregrado</b>		<b>Segunda Especialidad</b>		<b>Posgrado:</b>	Maestría	X	Doctorado
-----------------	--	-----------------------------	--	------------------	----------	---	-----------

Pregrado (tal y como está registrado en SUNEDU)

<b>Facultad</b>	
<b>Escuela Profesional</b>	
<b>Carrera Profesional</b>	
<b>Grado que otorga</b>	
<b>Título que otorga</b>	

Segunda especialidad (tal y como está registrado en SUNEDU)

<b>Facultad</b>	
<b>Nombre del programa</b>	
<b>Título que Otorga</b>	

Posgrado (tal y como está registrado en SUNEDU)

<b>Nombre del Programa de estudio</b>	EDUCACIÓN, MENCIÓN: INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA SUPERIOR
<b>Grado que otorga</b>	MAESTRO EN EDUCACIÓN, MENCIÓN: INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA SUPERIOR

### 2. Datos del Autor(es): (Ingrese todos los datos requeridos completos)

<b>Apellidos y Nombres:</b>	SUAREZ LEANDRO YON SILDER						
<b>Tipo de Documento:</b>	DNI	X	Pasaporte		C.E.		<b>Nro. de Celular:</b> 918594598
<b>Nro. de Documento:</b>	45985366				<b>Correo Electrónico:</b>	TSOPORTE.2017@GMAIL.COM	

<b>Apellidos y Nombres:</b>							
<b>Tipo de Documento:</b>	DNI		Pasaporte		C.E.		<b>Nro. de Celular:</b>
<b>Nro. de Documento:</b>					<b>Correo Electrónico:</b>		

<b>Apellidos y Nombres:</b>							
<b>Tipo de Documento:</b>	DNI		Pasaporte		C.E.		<b>Nro. de Celular:</b>
<b>Nro. de Documento:</b>					<b>Correo Electrónico:</b>		

### 3. Datos del Asesor: (Ingrese todos los datos requeridos completos según DNI, no es necesario indicar el Grado Académico del Asesor)

<b>¿El Trabajo de Investigación cuenta con un Asesor?:</b> (marque con una "X" en el recuadro del costado, según corresponda)	SI	X	NO				
<b>Apellidos y Nombres:</b>	LAZO SALCEDO CIRO ÁNGEL				<b>ORCID ID:</b>	0000-0002-6032-1872	
<b>Tipo de Documento:</b>	DNI	X	Pasaporte		C.E.		<b>Nro. de documento:</b> 22415868

### 4. Datos del Jurado calificador: (Ingrese solamente los Apellidos y Nombres completos según DNI, no es necesario indicar el Grado Académico del Jurado)

<b>Presidente:</b>	VELEZ DE VILLA ESPINOZA ELADIO FLAVIO
<b>Secretario:</b>	TORRES MARTINEZ NARDA SOCORRO
<b>Vocal:</b>	SOTIL CORTAVARRIA WILFREDO ANTONIO
<b>Vocal:</b>	
<b>Vocal:</b>	
<b>Accesitario</b>	


**5. Declaración Jurada:** (Ingrese todos los **datos** requeridos **completos**)

a) Soy Autor (a) (es) del Trabajo de Investigación Titulado: (Ingrese el título tal y como está registrado en el Acta de Sustentación)
APLICACIÓN DEL SOFTWARE EDUCATIVO ARDORA Y EL APRENDIZAJE DEL ÁREA DE COMUNICACIÓN EN LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN MIGUEL, LAURICOCHA 2021
b) El Trabajo de Investigación fue sustentado para optar el Grado Académico o Título Profesional de: (tal y como está registrado en SUNEDU)
MAESTRO EN EDUCACIÓN, MENCIÓN: INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA SUPERIOR
c) El Trabajo de investigación no contiene plagio (ninguna frase completa o párrafo del documento corresponde a otro autor sin haber sido citado previamente), ni total ni parcial, para lo cual se han respetado las normas internacionales de citas y referencias.
d) El trabajo de investigación presentado no atenta contra derechos de terceros.
e) El trabajo de investigación no ha sido publicado, ni presentado anteriormente para obtener algún Grado Académico o Título profesional.
f) Los datos presentados en los resultados (tablas, gráficos, textos) no han sido falsificados, ni presentados sin citar la fuente.
g) Los archivos digitales que entrego contienen la versión final del documento sustentado y aprobado por el jurado.
h) Por lo expuesto, mediante la presente asumo frente a la Universidad Nacional Hermilio Valdizán (en adelante LA UNIVERSIDAD), cualquier responsabilidad que pudiera derivarse por la autoría, originalidad y veracidad del contenido del Trabajo de Investigación, así como por los derechos de la obra y/o invención presentada. En consecuencia, me hago responsable frente a LA UNIVERSIDAD y frente a terceros de cualquier daño que pudiera ocasionar a LA UNIVERSIDAD o a terceros, por el incumplimiento de lo declarado o que pudiera encontrar causas en la tesis presentada, asumiendo todas las cargas pecuniarias que pudieran derivarse de ello. Asimismo, por la presente me comprometo a asumir además todas las cargas pecuniarias que pudieran derivarse para LA UNIVERSIDAD en favor de terceros con motivo de acciones, reclamaciones o conflictos derivados del incumplimiento de lo declarado o las que encontraren causa en el contenido del trabajo de investigación. De identificarse fraude, piratería, plagio, falsificación o que el trabajo haya sido publicado anteriormente; asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a la normatividad vigente de la Universidad Nacional Hermilio Valdizán.

**6. Datos del Documento Digital a Publicar:** (Ingrese todos los **datos** requeridos **completos**)

Ingrese solo el año en el que sustentó su Trabajo de Investigación: (Verifique la Información en el Acta de Sustentación)			2022	
Modalidad de obtención del Grado Académico o Título Profesional: (Marque con X según Ley Universitaria con la que inició sus estudios)	Tesis	<input checked="" type="checkbox"/>	Tesis Formato Artículo	
	Trabajo de Investigación	<input type="checkbox"/>	Trabajo de Suficiencia Profesional	
	Trabajo Académico	<input type="checkbox"/>	Otros (especifique modalidad)	
Palabras Clave: (solo se requieren 3 palabras)	SOFTWARE ARDORA	LECTURA	ESCRITURA	
Tipo de Acceso: (Marque con X según corresponda)	Acceso Abierto	<input checked="" type="checkbox"/>	Condición Cerrada (*)	
	Con Periodo de Embargo (*)	<input type="checkbox"/>	Fecha de Fin de Embargo:	
¿El Trabajo de Investigación, fue realizado en el marco de una Agencia Patrocinadora? (ya sea por financiamientos de proyectos, esquema financiero, beca, subvención u otras; marcar con una "X" en el recuadro del costado según corresponda):	SI	<input type="checkbox"/>	NO	<input checked="" type="checkbox"/>
Información de la Agencia Patrocinadora:				

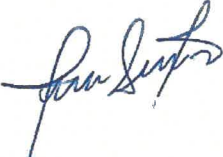

El trabajo de investigación en digital y físico tienen los mismos registros del presente documento como son: Denominación del programa Académico, Denominación del Grado Académico o Título profesional, Nombres y Apellidos del autor, Asesor y Jurado calificador tal y como figura en el Documento de Identidad, Título completo del Trabajo de Investigación y Modalidad de Obtención del Grado Académico o Título Profesional según la Ley Universitaria con la que se inició los estudios.





### 7. Autorización de Publicación Digital:

A través de la presente. Autorizo de manera gratuita a la Universidad Nacional Hermilio Valdizán a publicar la versión electrónica de este Trabajo de Investigación en su Biblioteca Virtual, Portal Web, Repositorio Institucional y Base de Datos académica, por plazo indefinido, consintiendo que con dicha autorización cualquier tercero podrá acceder a dichas páginas de manera gratuita pudiendo revisarla, imprimirla o grabarla siempre y cuando se respete la autoría y sea citada correctamente. Se autoriza cambiar el contenido de forma, más no de fondo, para propósitos de estandarización de formatos, como también establecer los metadatos correspondientes.

Firma:			
Apellidos y Nombres:	SUAREZ LEANDRO YON SILDER		Huella Digital
DNI:	45985366		
Firma:			
Apellidos y Nombres:			Huella Digital
DNI:			
Firma:			
Apellidos y Nombres:			Huella Digital
DNI:			
Fecha: 19/01/2023			

### Nota:

- ✓ No modificar los textos preestablecidos, conservar la estructura del documento.
- ✓ Marque con una X en el recuadro que corresponde.
- ✓ Llenar este formato de forma digital, con tipo de letra **calibri**, **tamaño de fuente 09**, manteniendo la alineación del texto que observa en el modelo, sin errores gramaticales (*recuerde las mayúsculas también se tildan si corresponde*).
- ✓ La información que escriba en este formato debe coincidir con la información registrada en los demás archivos y/o formatos que presente, tales como: DNI, Acta de Sustentación, Trabajo de Investigación (PDF) y Declaración Jurada.
- ✓ Cada uno de los datos requeridos en este formato, es de carácter obligatorio según corresponda.