

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL PERÚ
ESCUELA DE POSGRADO



PONTIFICIA
UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DEL PERÚ

USO DEL HOT POTATOES Y LA COMPRENSIÓN LECTORA EN UNA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA DE LIMA METROPOLITANA, 2016

Tesis para optar el grado de Magíster en Integración e Innovación Educativa de
las Tecnologías de la Información y la Comunicación que presenta:

AUTOR

Amado Enrique Vásquez Sanez

ASESORIA

Dra. Edith Soria Valencia

JURADO

Mg. Lita Giannina Bustamante Oliva

Mg. José María Espinoza Bueno

LIMA – PERÚ

2017



DEDICATORIA Y AGRADECIMIENTOS

A Dios, por darme perseverancia y fortaleza para seguir adelante con este propósito.

A mis padres, porque me dieron la comprensión y apoyo suficiente para perseverar en este objetivo.

A mi asesora Edith Soria Valencia, por el soporte académico, el tiempo destinado y la paciencia para guiarme en este proceso.

A mis especialistas Lita Giannina Bustamante Oliva y José María Espinoza Bueno, por sus acertadas orientaciones y constante motivación

RESUMEN

El propósito fundamental del presente estudio es explicar cómo mejora el proceso de aprendizaje de la comprensión lectora con el uso del software educativo Hot Potatoes en los alumnos del tercer año del nivel secundario, de una Institución Educativa Pública de Lima Metropolitana. En un principio, se contextualiza el estudio a través de la descripción de la Sociedad de la Información y Conocimiento. Luego se desarrollan aspectos tecnológicos y pedagógicos del Software Educativo Hot Potatoes. Asimismo, se trata el tema de la comprensión lectora, concerniente a los niveles literal, inferencial y crítico, así como el proceso de aprendizaje.

Este estudio se enmarca en el enfoque cuantitativo, nivel explicativo y diseño cuasi experimental, con pretest y postest de comprensión lectora de un grupo experimental y un grupo de control, porque se va a explicar cómo mejora el proceso de aprendizaje de la comprensión lectora con el uso del software educativo Hot Potatoes. Sobre el grupo experimental se aplicó ocho sesiones de clase enfocadas en la lectura de textos utilizándose en ellas el software Hot Potatoes durante ocho semanas. El pretest y postest permitieron evaluar los niveles de comprensión lectora de ambos grupos, antes y después de las sesiones de clase. Asimismo, se aplicó una encuesta sobre el uso del software educativo Hot Potatoes al grupo experimental.

Los resultados comprobaron que hubo mejora en el proceso de comprensión lectora, del grupo experimental en el postest. Con respecto, a la comparación de niveles de lectura, hubo un alto incremento en cada uno. Además, los alumnos del grupo experimental expresaron un alto nivel de satisfacción sobre el uso y aplicación pedagógica del software elegido para esta Tesis. Es preciso resaltar que se aceptó la hipótesis de la investigación, es decir que el uso del software educativo Hot Potatoes mejora significativamente la comprensión lectora.

Palabras claves: comprensión lectora, aprendizaje autónomo, software educativo, Hot Potatoes, educación secundaria.

ABSTRACT

The main purpose of the present study is to explain how the learning process of reading comprehension improves with the use of the educational software Hot Potatoes in the third-year students of the secondary level of a Public Education Institution of Metropolitan Lima. At first, the study is contextualized through the description of the Information Society and Knowledge. Then are developed the technological and pedagogical aspects of the Educational Software Hot Potatoes. It also deals with the subject of reading comprehension, in terms of literal, inferential and critical levels, as well as the learning process.

This study is framed in the quantitative approach, the explanatory level and the quasi-experimental design, with pretest and posttest reading comprehension of an experimental group and a control group, as it will explain how to improve the learning process of reading comprehension with the use of the educational software hot potatoes. Approximately eight experimental sessions focused on reading texts that were used in the software Hot Potatoes for eight weeks. The pretest and post allowed levels of reading comprehension of both groups, before and after the class sessions. In addition, a survey on the use of the educational software hot potatoes was applied to the experimental group.

The results verified that there was improvement in the reading comprehension process, from the experimental group in the posttest. With respect to the comparison of reading levels, there was a high increase in each. In addition, students in the experimental group expressed a high level of satisfaction about the use and pedagogical application of the software chosen for this thesis. It is necessary to emphasize that the hypothesis of the investigation was accepted, the use of the educational software Hot Potatoes significantly improves the reading comprehension.

Keywords: reading comprehension, autonomous learning, educational software, Hot Potatoes, secondary education

ÍNDICE

RESUMEN	3
ABSTRACT	4
INTRODUCCIÓN	10
PARTE I: MARCO TEÓRICO	13
1. SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN Y EL CONOCIMIENTO	13
1.1. Influencia de las TIC en el ámbito educativo	16
1.2. Alfabetización Digital: Un componente decisivo para alcanzar la equidad tecnológica en la educación	19
1.3. Contexto Educativo de la Web 2.0	21
1.3.1. Uso pedagógico de las herramientas Web 2.0: Proceso de digitalización del saber	23
1.3.2. El usuario de la Web 2.0: El rol del alumno en su aprendizaje autónomo	26
1.3.3. El Software Educativo en la Web 2.0.....	28
2. HOT POTATOES COMO RECURSO EDUCATIVO	30
2.1. Funcionamiento y utilidad educativa de las herramientas de Hot Potatoes.....	32
2.1.1. JQuiz: Cuestionario interactivo basado en una serie de preguntas	32
2.1.2. JCloze: Elaboración de textos completando espacios.....	35
2.1.3. JMatch: Emparejamiento de dos grupos de contenidos multimedia	36
2.1.4. JMix: Reconstrucción de oraciones a partir de palabras desordenadas	38
2.1.5. JCross: Crucigrama interactivo para trabajar terminología educativa	39
2.1.6. The Masher: Combinación de diferentes actividades en una sola unidad	41
2.2. Aplicación pedagógica de Hot Potatoes	42
2.2.1. Uso de Hot Potatoes para mejorar el proceso de aprendizaje...43	
2.2.2. Hot Potatoes para el desarrollo de habilidades de comprensión lectora	45

2.3. La autoevaluación interactiva de Hot Potatoes en función de la mejorar el rendimiento académico del alumno	47
2.4. Ventajas y características de Hot Potatoes en el ámbito educativo	48
3. COMPRENSIÓN LECTORA.....	50
3.1. Situación actual de la comprensión lectora en la educación pública del Perú	53
3.2. Niveles de comprensión lectora	54
3.2.1. Nivel Literal	55
3.2.2. Nivel Inferencial	57
3.2.3. Nivel Crítico.....	59
3.3. Factores implicados en la comprensión lectora.....	60
3.4. Desarrollo del proceso de aprendizaje de la comprensión lectora	62
3.5. Estrategias didácticas para la comprensión lectora.....	64
3.6. Evaluación de la comprensión lectora	66
PARTE II: DISEÑO METODOLÓGICO Y RESULTADOS	68
CAPÍTULO 1. DISEÑO METODOLOGICO	68
1.1. Enfoque metodológico, tipo y nivel	68
1.2. Problema, objetivos de la investigación y variables.....	69
1.3. Diseño de la investigación.....	70
1.4. Población y muestra	71
1.5. Definición de las técnicas y tipos de instrumentos para lograr los objetivos de la tesis	72
1.6. Procedimientos para la validación de instrumentos.....	76
1.7. Procedimientos éticos de la investigación	80
1.8. Procedimientos para organizar y analizar la información recogida	81
CAPÍTULO 2. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS	82
2.1. Comprensión Lectora	82
2.2. Software Educativo Hot Potatoes	90
2.3. Discusión de Resultados	94
CONCLUSIONES	98
RECOMENDACIONES	100
REFERENCIAS.....	101

ÍNDICE DE ANEXOS

ANEXO 1: Matriz de consistencia.....	114
ANEXO 2: Cuestionario sobre el Uso de Hot Potatoes.....	115
ANEXO 3: Pretest de Comprensión Lectora.....	116
ANEXO 4: Baremación del pretest.....	125
ANEXO 5: Postest de Comprensión Lectora	127
ANEXO 6: Baremación del postest	136
ANEXO 7: Protocolo de Consentimiento	138
ANEXO 8: Sesiones de Clase.....	139
ANEXO 9: Actividades interactivas generadas con Hot Potatoes.....	147
ANEXO 10: Fotos	151

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Comparación del grupo experimental y de control correspondiente a los resultados del pretest y postest	82
Figura 2: Comparación del grupo experimental y de control correspondiente al pretest del nivel literal de Comprensión Lectora.....	84
Figura 3: Comparación del grupo experimental y de control correspondiente al pretest del nivel inferencial de Comprensión Lectora	85
Figura 4: Comparación del grupo experimental y de control correspondiente al pretest del nivel crítico de Comprensión Lectora.....	86
Figura 5: Comparación del grupo experimental y de control correspondiente al postest del nivel literal de Comprensión Lectora	87
Figura 6: Comparación del grupo experimental y de control correspondiente al postest del nivel inferencial de Comprensión Lectora	88
Figura 7: Comparación del grupo experimentales y de control correspondiente al postest del nivel crítico de Comprensión Lectora	89
Figura 8: Satisfacción de los alumnos sobre el uso del Software Educativo Hot Potatoes en una I.E. Pública de Lima Metropolitana.....	90
Figura 9: Satisfacción de los alumnos sobre Aplicación Pedagógica del Software Educativo Hot Potatoes en una I.E. Pública de Lima Metropolitana	91
Figura 10: Comparación de la comprensión lectora en Pretest y Postest ($t(49) = 8,167, p < 0.05$).....	93

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Herramientas web 2.0 para la educación.....	25
Tabla 2: Tipos de cuestionarios de JQuiz	33
Tabla 3: Elementos de la comprensión lectora	51
Tabla 4: Habilidades del nivel literal.....	56
Tabla 5: Preguntas del nivel literal.....	56
Tabla 6: Habilidades del nivel inferencial.....	57
Tabla 7: Preguntas de nivel inferencial.....	58
Tabla 8: Habilidades del nivel crítico.....	59
Tabla 9: Preguntas de nivel crítico.....	60
Tabla 10: Factores implicados en la comprensión lectora	61
Tabla 11: Proceso de aprendizaje de comprensión lectora	63
Tabla 12: Elementos para realizar el proceso de aprendizaje de comprensión lectora	63
Tabla 13: Operacionalización de la Variable Independiente	70
Tabla 14: Operacionalización de la Variable Dependiente	70
Tabla 15: Distribución del Grupo Experimental y Grupo de Control.....	72
Tabla 16: Puntajes mínimo y máximo del cuestionario	73
Tabla 17: Rangos para el indicador Uso del Software Educativo Hot Potatoes.....	74
Tabla 18: Rangos para la Aplicación Pedagógica del Hot Potatoes	74
Tabla 19: Escala de rangos de Comprensión Lectora	75
Tabla 20: Distribución de los ítems del pretest de Comprensión Lectora	76
Tabla 21: Distribución de los ítems del postest de Comprensión Lectora.....	76
Tabla 22: Validez del Pretest por medio de Juicio de Expertos	77
Tabla 23: Grado de confiabilidad alcanzado por el pretest de Comprensión Lectora.....	77
Tabla 24: Validez del postest por medio de Juicio de Expertos.....	78
Tabla 25: Grado de confiabilidad alcanzado por el postest de Comprensión Lectora.....	79
Tabla 26: Validez del cuestionario por medio de Juicio de Expertos	79
Tabla 27: Grado de confiabilidad alcanzado por cuestionario de Hot Potatoes.....	80

Tabla 28. Tabla comparativa de las medidas de tendencia central de comprensión lectora obtenidas en el pretest y postest del grupo experimental y grupo de control.....	82
Tabla 29. Tabla comparativa del grupo experimental y grupo de control correspondiente al pretest del nivel literal de Comprensión Lectora en una I.E. Pública de Lima Metropolitana.	84
Tabla 30. Tabla comparativa del grupo experimental y grupo de control correspondiente al pretest del nivel inferencial de Comprensión Lectora en una I.E. Pública de Lima Metropolitana.	85
Tabla 31. Tabla comparativa del grupo experimental y grupo de control correspondiente al pretest del nivel crítico de Comprensión Lectora en una I.E. Pública de Lima Metropolitana.	86
Tabla 32. Tabla comparativa del grupo experimental y grupo de control correspondiente al postest del nivel literal de Comprensión Lectora en una I.E. Pública de Lima Metropolitana.	87
Tabla 33. Tabla comparativa del grupo experimental y grupo de control correspondiente al Post Test del nivel inferencial de Comprensión Lectora en una I.E. Pública de Lima Metropolitana.	88
Tabla 34. Tabla comparativa del grupo experimental y grupo de control correspondiente al postest del nivel crítico de Comprensión Lectora en una I.E. Pública de Lima Metropolitana.	89
Tabla 35. Satisfacción de los alumnos sobre el uso del Software Educativo en una I.E. Pública de Lima Metropolitana.....	90
Tabla 36. Satisfacción de los alumnos sobre la aplicación pedagógica del Software Educativo Hot Potatoes en una I.E. Pública de Lima Metropolitana	91
Tabla 37. Tabla comparativa de las medias del Grupo Experimental antes y después del uso del Software Educativo Hot Potatoes.....	92
Tabla 38. Resultado de la Prueba T de Student para medias relacionadas alcanzando por el grupo experimental en el pretest y postest de comprensión lectora.....	92

INTRODUCCIÓN

En los últimos años, el contexto educativo mundial ha dado mucha importancia a que los alumnos mejoren sus habilidades de comprensión lectora. En este sentido, muchos países han promovido programas de estrategias de comprensión lectora, con el propósito de que los estudiantes demuestren mayor interés y que comprendan, interpreten y reflexionen sobre lo que leen. Asimismo, se están aplicando pruebas internacionales para formular observaciones y hacer un análisis acerca de los objetivos que los países se han propuesto y reflejar así sus avances y logros.

Dentro de nuestro escenario nacional, nuestro país ocupó el puesto 63 en comprensión lectora (realizado a 70 países), según los resultados de evaluación de rendimiento en base a pruebas del Programa Internacional de Evaluación de Estudiantes de la OCDE (PISA, 2016). De esta forma se corrobora el bajo nivel de rendimiento estudiantil, asimismo se muestra que los jóvenes peruanos no comprenden lo que leen, no reconocen el tema central de un texto y no están en posibilidades de relacionar lo que leen, entre otros problemas de comprensión.

La comprensión lectora, como requisito indispensable en el aprendizaje de los alumnos peruanos se ve afectada en muchos casos, por la enseñanza rutinaria y mecánica que se aplica en las aulas, debido a que algunos docentes no emplean nuevas estrategias o métodos adecuados para llegar al alumno (Flores, 2009).

El tema de investigación “Uso del Hot Potatoes y la Comprensión Lectora en una Institución Educativa Pública de Lima Metropolitana, 2016.” surge como intención de integrar el Software Educativo Hot Potatoes, en los procesos pedagógicos de los alumnos. Asimismo, es preciso utilizar Hot Potatoes por su interactividad, versatilidad y diseño. Hot Potatoes destaca de los demás softwares, por ser una herramienta con la que se pueden desarrollar seis tipos distintos de actividades educativas, integrando material multimedia y con la opción de alojarlos a repositorios web y plataformas educativas.

La significatividad de esta investigación radicará en brindar una propuesta pedagógica para el curso de Comunicación, integrando el uso de tecnologías de la información y comunicación. Como señala Cebrián y Gallego (2011), “un modelo de desarrollo curricular abierto que favorece un currículo diversificado” (p. 26). De igual manera es relevante porque incentiva a los alumnos a leer textos digitales y de esta forma, permitirá mejorar el proceso de atención en temas de comprensión lectora. Asimismo, es viable porque permite a los alumnos contar con un software que proporciona un entorno virtual de diferentes actividades multimedia que les permite desarrollar las habilidades de comprensión lectora y adentrarse en el uso de las tecnologías de la información y de la comunicación.

Todos estos aspectos mencionados generaron que la línea de investigación se inscriba en el aprendizaje potenciado por la tecnología, y la Sub Línea de Investigación corresponde al uso de recursos tecnológicos en el desarrollo de capacidades curriculares (Comunicación).

El problema de investigación se plantea de la siguiente manera: ¿Cómo mejora el proceso de aprendizaje de la comprensión lectora con el uso del software educativo Hot Potatoes en los alumnos del tercer año del nivel secundario, de una Institución Educativa Pública de Lima Metropolitana, el año 2016?

Frente a ese cuestionamiento, se planteó el siguiente objetivo general: Explicar cómo mejora el proceso de aprendizaje de la comprensión lectora con el uso del software educativo Hot Potatoes en alumnos del tercer año del nivel secundario, de una Institución Educativa Pública de Lima, el año 2016. Para lograr lo propuesto, en esta investigación, se trazaron dos objetivos específicos: Primero, comparar los niveles de comprensión lectora de los alumnos del tercer año de educación secundaria, antes y después del uso del Software Educativo Hot Potatoes, en una Institución Educativa pública de Lima Metropolitana, el año 2016. Segundo, determinar el grado de satisfacción sobre el uso del software educativo Hot Potatoes en los alumnos del tercer año del nivel secundario de una Institución Educativa Pública de Lima, el año 2016.

El informe final del presente estudio consta de dos partes. La primera parte corresponde al marco teórico. Aquí se detallan los temas que se relacionan con las variables de la investigación, así como los fundamentos teóricos que sirven de base al uso del software educativo Hot Potatoes y la comprensión lectora.

La segunda parte consiste en la metodología de la investigación. Se divide en dos capítulos. En el primero se presentan el enfoque, tipo y nivel de investigación, el diseño de la investigación, la operacionalización de las variables, la descripción de la población y muestra, las técnicas e instrumentos de recolección de datos, el diseño y la validación de los instrumentos, el procedimiento de validación, procedimientos éticos de la investigación y los procedimientos para organizar y analizar la información recogida. Con respecto al capítulo dos, concierne al análisis e interpretación de datos. Finalmente, se presentan las conclusiones, recomendaciones, referencias y anexos.

Desde una visión general, el contenido de este trabajo aborda el proceso de aprendizaje de la comprensión lectora, centralmente desde un enfoque cognitivo, donde intervienen los procesos mentales como la percepción, atención, creatividad, memoria, pensamiento, lenguaje; y los procesos de comprensión lectora: interpretación, reflexión y evaluación.

Con respecto al diseño metodológico, se abordó desde un enfoque cuantitativo, el tipo de investigación es aplicada y tiene un nivel explicativo. El diseño es cuasi experimental, donde se contó con un grupo experimental y uno de control. Se utilizaron como instrumentos, los Test de comprensión lectora (Pre Test y Post Test) y un cuestionario sobre el uso del Software Educativo.

Una de las limitaciones del trabajo es el no haber considerado los conocimientos previos de los alumnos sobre el uso de softwares educativos. A pesar de ello, los resultados de esta investigación serán útiles para otros estudios semejantes.

PARTE I: MARCO TEÓRICO

1. SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN Y EL CONOCIMIENTO

Actualmente vivimos en un mundo globalizado donde la información es abundante, por ende, disponer de una diversidad de datos en cualquier tiempo y lugar es un hecho patente.

La Sociedad de la Información y el Conocimiento, se caracteriza por la abundante información que se moviliza a través del soporte tecnológico que proporcionan las Tecnologías de la Información y la Comunicación (Hernández y Fuentes, 2011) y que constituye la materia prima para la producción de conocimiento en el terreno económico, social, político, cultural y educativo (Rodríguez, 2009). En este contexto, es necesario el desarrollo de competencias informacionales para utilizar la información de manera eficiente y eficaz (Moreira, 2010), de tal manera que las personas sean capaces de aprender a lo largo de toda la vida y desenvolverse en esta nueva sociedad.

La cantidad de información que recibimos todos los días “proviene de latitudes diversas, por lo que resulta difícil identificar su origen; ello implica que las barreras geográficas se difuminen y las distancias físicas se vuelvan relativas” (Núñez, 2004, p.7). Este cambio en la capacidad de acceso a la información es tan crucial que constituye el factor desencadenante de una serie de transformaciones sociales de profundo alcance (Chereguini, 2006), en el cual las TIC están posibilitando una nueva etapa de desarrollo socioeconómico y la configuración de una nueva sociedad (Quiroz, 2010), la Sociedad de la Información y el Conocimiento.

Con respecto, a las tareas principales de un sistema de información, en el marco de la Sociedad la Información y el Conocimiento, se pueden concretar básicamente en tres procesos; primero en recibir datos, luego en generar nueva información y finalmente en la difusión de información (Arévalo, 2007). Por otra parte, el sistema de información en las organizaciones educativas tiene como objetivo poder facilitar información que ayude a los alumnos a tomar buenas decisiones.

Es importante señalar que la Sociedad de la Información y el Conocimiento “es un estadio de desarrollo social caracterizado por la capacidad de los integrantes para obtener y compartir información relevante” (Bausá, 2016, p.20), desde diversos lugares y en la forma que se desee, por ejemplo, mediante la internet.

Lo que caracteriza a la Sociedad de la Información y el Conocimiento es que cada grupo social, no solo dispone de su propio caudal de conocimiento, sino que tiene también una capacidad casi ilimitada para acceder a la información generada por los demás grupos, así como la posibilidad de convertirse él mismo en un generador de información y conocimiento para otros. Es decir, se trata de la construcción de una sociedad más capacitada, con mayor acceso a la información, que hace uso de la tecnología, que produce y comparte conocimiento; que cuenta con más oportunidades de empleo y desarrollo; una sociedad más equitativa, más democrática y más justa (Núñez, 2004)

En el plano educativo, la Sociedad de la Información y del Conocimiento presenta nuevos desafíos y retos para padres de familia, educadores, instituciones educativas y gubernamentales. Algunos de estos desafíos implican asegurar el acceso equitativo a internet, tanto en la escuela como en sus domicilios, y permitir a todos los ciudadanos desarrollar las competencias necesarias para el nuevo entorno mundial (Sunkel, Trucco & Espejo, 2013)

En efecto, las características de esta sociedad influyen en los contenidos educativos y en la organización educativa. Asimismo, es indudable el poder de penetración de los factores tecnológicos (Rodríguez, 2009); sin embargo, la escuela, por su naturaleza, debe constituirse en un escenario capaz de explicitar las condiciones que configuran la sociedad para poder entender realmente el sentido de la educación (Moreira, 2010) y de los cambios educativos mediados por las TIC.

Por consiguiente, la educación queda afectada por la realidad de la sociedad que le envuelve (Ordaz, 2012). Asimismo, el proceso de desarrollo personal y social, ha de tener como referente precisamente el contexto en el que se inscribe, sirve, e incluso trata de mejorar en cada momento. De esta manera:

The information and knowledge society means new challenges, challenges that have direct consequences in the field of Education. While the student must receive specific training in the instrumental areas he/she must also acquire skills on the use of the Information and Communication Technologies ¹ (Anderson, 2008, p.22).

Esto quiere decir que, surgen nuevos retos en el ámbito educativo, como la enseñanza de las tecnologías de información y comunicación (TIC) a los alumnos, con el objetivo de que adquieran nuevas habilidades tecnológicas y conocimientos significativos (Ordaz, 2012). Asimismo, es importante que los docentes usen metodologías idóneas, complementadas con las TIC, para mejorar la acción formativa.

De lo expuesto, se considera que las características de la sociedad de la información y el conocimiento influyen significativamente en la educación, tanto en sus contenidos pedagógicos como en la organización de las Instituciones Educativas. Asimismo, se observa que en la actualidad se están impulsando los nuevos medios disponibles para crear y divulgar información mediante tecnologías digitales.

¹ La sociedad de la información y del conocimiento supone nuevos retos y desafíos que tienen consecuencias directas en el ámbito de la educación. Si bien el alumno debe recibir una formación específica en las áreas instrumentales, también debe adquirir conocimientos sobre el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación.

1.1. Influencia de las TIC en el ámbito educativo

Las tecnologías de la información y comunicación (TIC) pueden contribuir al acceso universal a la educación, la igualdad en la instrucción, el ejercicio de la enseñanza, el aprendizaje de calidad y el desarrollo profesional de los docentes, así como a la gestión, dirección y administración más eficientes del sistema educativo (UNESCO, 2015).

Sin embargo, “para entender la influencia de las TIC en el ámbito de la educación, se hace necesario conocer la actividad que se desarrolla en todo el mundo, así como los diversos planteamientos pedagógicos y estratégicos que se siguen” (Albero, 2002, p. 185). Por tal motivo, la popularización de las TIC en el ámbito educativo comporta una gran revolución que contribuirá a la innovación del sistema educativo e implicará retos de renovación (Sunkel, Trucco & Espejo, 2013) y mejora de los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Desde esta perspectiva, si se desea que la sociedad de la información y el conocimiento progrese, “será necesario trabajar con las TIC desde un enfoque pedagógico, mediante la creación de comunidades de aprendizaje virtuales, el tratamiento de la información y la generación de nuevas estrategias de comunicación y de aprendizaje” (Patrú, 2005, p. 210).

Un reto educativo lo constituye la integración y el manejo de las TIC en las instituciones educativas, problema que se agudiza por la presencia de dificultades en la accesibilidad y conectividad a internet (Medina, 2011). Sin embargo, no es suficiente solucionar esos problemas, lo importante es el logro de la capacidad de integración, evaluación y comunicación de la información con TIC (Area, 2004). En ese sentido, ha cobrado relevancia el desarrollo de competencias en los estudiantes dentro de un contexto tecnológico, lo cual genera el reto docente de incorporar la tecnología al proceso educativo, considerándola como un medio y no como un fin en sí misma.

Con respecto a la influencia de las TIC en la formación profesional de los docentes, debemos tener en cuenta que actualmente se enfrentan a la necesidad de utilizar en sus clases el potencial educativo de las TIC (Kozak, 2010). Pues, “actualmente estamos ante un profesorado consciente de la necesidad de socializar al alumnado en los cambios tecnológicos” (Fernández, Rodríguez y Vidal, 2004, p.5), pero da la impresión, que no conocen en profundidad o les resulta sumamente difícil desarrollar el potencial educativo de las TIC. En tal sentido, deben brindársele capacitaciones y condiciones de trabajo con las nuevas tecnologías en las que desarrolla su actividad pedagógica para desarrollar el potencial educativo de las TIC en el aula.

Es importante indicar que el uso de medios y herramientas tecnológicas en el aula es una realidad innegable para todo docente. Resulta difícil imaginar una sesión de aprendizaje en la que el docente prescindiera de uso de algún tipo de material educativo o tecnología. (Gallego, 2014). En consecuencia, si la institución educativa apuesta por la integración curricular de las TIC, debe recurrir a la implementación de su proyecto.

En efecto, el uso de las TIC en el aula proporciona tanto al educador como al alumno una útil herramienta tecnológica posicionando así a este último en protagonista y actor de su propio aprendizaje (Fernández, 2010). De tal forma, asistimos a “una renovación didáctica en las aulas donde se pone en práctica una metodología activa e innovadora que motiva al alumnado en las diferentes áreas o materias” (Patrú, 2005, p. 215).

Las TIC, en este sentido, deben estar al servicio de una educación donde el alumno desarrolle un aprendizaje autónomo (Sánchez, 2002) y que, con la ayuda del profesorado acceda a las claves para comprender la cultura digital y su evolución y haga posible construir el propio conocimiento.

En esta misma línea, Oliver (2002) señala:

The use of ICT in educational settings, by itself acts as a catalyst for change in this domain. ICTs by their very nature are tools that encourage and support independent learning. Students using ICTs for learning purposes become immersed in the process of learning and as more and more students use computers as information sources and cognitive tools.² (p.73).

De acuerdo a lo citado, las TIC tienen un gran impacto en el actual proceso de aprendizaje, mediante “la búsqueda de información y creación de contenidos digitales para adquirir competencias TIC” (Area, 2004, p.28). De esta forma permite que el alumno se integre en la sociedad que vive, cada día es más tecnificada.

Asimismo, considerando el contexto de la sociedad actual y para cubrir sus expectativas se requiere elevar la calidad de la educación, en el cual no puede excluirse el uso de las TIC (Medina, 2011). Es importante señalar que los recursos tecnológicos son fundamentales para cumplir con exigencias actuales en la educación niños y jóvenes. En el caso de nuestro país, deben incluirse las TIC en todos los niveles de educación, y en las actividades educativas como las clases, tutorías y plataformas virtuales. Otro aspecto importante, es el desarrollo del autoaprendizaje mediante las TIC, pues existen programas especializados para que el alumno desarrolle sus capacidades cognitivas.

Como se aprecia, las TIC contribuyen en el acceso universal a la educación, la igualdad en la instrucción, el ejercicio de la enseñanza y el aprendizaje de calidad y el desarrollo profesional de los docentes, así como a la gestión dirección y administración más eficientes del sistema educativo.

² El uso de las TIC en los ámbitos educativos, por sí solo, actúa como catalizador del cambio en este ámbito. Las TIC por su propia naturaleza son herramientas que fomentan y apoyan el aprendizaje independiente. Los estudiantes que usan las TIC para fines de aprendizaje se sumergen en el proceso de aprendizaje y cada vez más los estudiantes utilizan las computadoras como fuentes de información y herramientas cognitivas.

1.2. Alfabetización Digital: Un componente decisivo para alcanzar la equidad tecnológica en educación

El término alfabetización digital surge de la necesidad de aprender a utilizar las tecnologías que invaden los diferentes escenarios de la sociedad, como consecuencia de la irrupción de las TIC (Lara et al., 2009), de esta manera:

Digital literacy involves more than the mere ability to use software or operate a digital device; it includes a large variety of complex cognitive, motor, sociological, and emotional skills, which users need to function effectively in digital environments ³ (Eshet-Alkalai, 2004, p.94).

En efecto, la alfabetización digital es un proceso que lleva a la adquisición y desarrollo de habilidades digitales (Pasadas, 2010). Una persona alfabetizada en el siglo XXI debería, por ejemplo, poder y publicar contenidos en Internet, saber cómo se accede a crear y mantener un blog para compartir sus propias ideas, subir o bajar textos, libros, música o videos, participar en foros de interés o en redes sociales, acceder a información sustantiva, poder distinguir las fuentes de información confiables de las otras, es decir, ser un ciudadano digital (UNESCO, 2015).

Por lo tanto, los docentes deben alfabetizar digitalmente a los alumnos desde los primeros niveles educativos con el objetivo de que adquieran las habilidades necesarias sobre el uso de las TIC a temprana edad (Cabero y Llorente, 2008). En la actualidad, la educación peruana desea alcanzar la equidad tecnológica en los alumnos, para valorar y profundizar los conocimientos que brinda el ciberespacio y desarrollar destrezas para el uso de las tecnologías.

En esta misma línea de estudio, Ferreira y Didziak (2005) indican que “la alfabetización digital es la apropiación de los nuevos conocimientos a partir de

³ La alfabetización digital implica más que la capacidad de usar software u operar un dispositivo digital; Incluye una gran variedad de habilidades complejas, motoras, sociológicas y emocionales, que los usuarios necesitan para participar eficazmente en entornos digitales.

aprender a utilizar los componentes del hardware, softwares, los mecanismos de búsqueda de información en internet” (p.3). En tal sentido, la alfabetización digital consiste en aprender sobre el uso y manejo de distintas herramientas tecnológicas, para su posterior utilización en la vida diaria, todo este debe enmarcarse en el ámbito educativo peruano para disminuir significativamente la brecha digital que tienen los alumnos.

Asimismo, la alfabetización digital también concierne al plano social, Sharma (2016) sostiene:

Digital literacy as the ability to use the internet and new media in order to access and critically evaluate different formats and types of digital information so as to participate in the socio-economic activities of a community through digital content creation, communication and exchange⁴ (p.629).

De acuerdo a lo citado, es importante recalcar que el objetivo de la alfabetización digital, es formar alumnos con conocimientos y actitudes en el uso de medio digitales, asimismo fortalecer la comunicación e interacción, para que sean capaces de dominar los diversos retos de la sociedad.

Adicionalmente, la alfabetización digital también concierne a enseñar los conocimientos y experiencias que se encuentran en internet, pues también influyen en nuestra vida (Pasadas, 2010). Por ejemplo, explicar sobre los problemas que se han originado por la internet como el cyberbullying y la adicción a redes sociales para que los alumnos tengan precaución. Dentro de este contexto, se puede proponer estudiar los videojuegos para generar una atención especial a los alumnos (Ferreira y Didziak, 2005). Asimismo, se podría analizar cuidadosamente, todo lo nuevo que surgen en internet, con nuestros alumnos, con menos prejuicios, y observando las emociones y sentimientos que surgen, además de sociabilidades online que se establecen.

⁴ La alfabetización digital es la capacidad de utilizar Internet y los nuevos medios para acceder y evaluar críticamente diferentes formatos y tipos de información digital para participar en las actividades socioeconómicas de una comunidad a través de la creación, comunicación e intercambio de contenidos digitales.

Contrastando estos conceptos teóricos con la realidad, y en especial con relación a la presente investigación, se puede decir que los estudiantes deben ser alfabetizados digitalmente para lograr las competencias digitales. Aun cuando se observe, que dominan el uso de la tecnología, la tarea es permitir que lo utilicen de manera segura y adecuada.

De lo expuesto, la alfabetización digital corresponde a la enseñanza y formación de las personas sobre el uso de las nuevas herramientas, con el objetivo que desarrollen destrezas, conocimientos y actitudes tecnológicas. Pues en la sociedad actual las tecnologías son herramientas fundamentales para socializar e interactuar entre las personas.

1.3. Contexto Educativo de la Web 2.0

Con respecto al origen de la Web 2.0, esta se inicia en el año 2004 (Marqués, 2007). Desde ese momento, se ha dado una gran evolución en la Web y en la cual se han tenido en cuenta diversas tecnologías que la soportan. Ahora la “Web 2.0 se refiere principalmente a las herramientas y páginas dinámicas desarrolladas en lenguajes de programación y sus respectivos cambios en tiempo real” (Castañeda, 2010, p. 87).

En efecto, la Web 2.0 proporciona una forma innovadora para introducir la inteligencia necesaria en la red, y que no es otra cosa que involucrar directamente al usuario, dando lugar a una Web Semántica donde se puede articular el conocimiento en torno a la conexión de nodos humanos (Fumero y Roca, 2007). Asimismo, permite que la interacción que “se realiza mediante un sistema de retransmisión de ideas, se pueda compartir bidireccionalmente entre los usuarios” (Avalos, 2013, p.51). En este sentido, el entorno de la Web 2.0 es tan sencilla que hasta los usuarios menos expertos pueden subir la información que deseen, compartirla para que otros la vean o la descarguen.

Así, pues, la Web 2.0 no es un cambio tecnológico, ni un avance informático. Es, fundamentalmente, un cambio de mentalidad en la forma de usar la internet

que implica una reestructuración en la forma mediante la cual la gente usa internet. (De Haro, 2011).

Así mismo, Nugultham (2012) sostiene:

Web 2.0 features such as social network, blog, wikis are the most effective method of people connecting, knowledge sharing and comment posting to the world community. In this paper, web 2.0 technologies were transformed to focus on the main learning management for innovation and information technology in education class ⁵ (p.4608).

En tal sentido, la Web 2.0 tiene diversas herramientas que pueden ayudar a innovar las clases en el aula, asimismo permiten que el alumno obtenga su propio aprendizaje, es decir que potencie su aprendizaje autónomo (Castañeda, 2010).; y de la misma forma comparta información educativa con sus compañeros para fortalecer la colaboración

Por lo tanto, el contexto educativo en la Web 2.0, se traduce en dos acciones sustantivas del proceso de aprendizaje: generar contenidos y compartirlos (Quiroz, 2015). En este sentido, se deben considerar la posibilidad de utilizar aplicaciones Web 2.0 para el desarrollo de proyectos colaborativos en línea que faciliten la colaboración y participación activa de los alumnos en la generación y publicación de contenido (Marqués, 2007), con la posibilidad de compartirlos y beneficiarse de la colaboración con otros alumnos ubicados geográficamente en lugares distantes.

Teniendo en cuenta la variedad de recursos que ofrece la Web 2.0, se debe elegir aquel que se adapte a las necesidades del estudiante (De Haro, 2011). Se trata, entonces, que las instituciones educativas peruanas evalúen la pertinencia de su uso evitando considerarlos como un fin en sí mismos, sino

⁵ Las características de la Web 2.0, como la red social, el blog, los wikis, son el método más eficaz de conectar personas, compartir conocimientos y publicar comentarios en la comunidad mundial. En este trabajo, las tecnologías de la web 2.0 fueron transformadas para enfocarse en la principal gestión del aprendizaje para la innovación y la tecnología de la información en clase.

por el contrario considerarlos como herramientas de apoyo al desarrollo de capacidades y logro de competencias. En este sentido, “será fundamental que el docente se pueda desempeñar en forma autónoma en el manejo con estas tecnologías de la información y de la comunicación y que pueda comenzar a crear nuevos escenarios educativos” (Avalos, 2013, p. 40).

De lo expuesto, la Web 2.0 está al servicio de proyectos colaborativos en línea que faciliten la colaboración y participación activa de las personas en la generación y publicación de contenido (Sáez, Lorraine, y Miyata, 2013), con la posibilidad de compartirlos y beneficiarse de la colaboración de personas ubicadas geográficamente en lugares distantes. Precisamente, debido al surgimiento de la Web 2.0 han surgido herramientas como Hot Potatoes, que permite a los docentes diseñar y compartir actividades que posteriormente los alumnos pueden resolverlos a través de la web.

1.3.1. Uso pedagógico de las herramientas Web 2.0: Proceso de digitalización del saber.

El creador del concepto de la Web 2.0 es Tim O’Reilly (fundador de la editorial Media, en EEUU). El término nace en 2005, en el transcurso de una sesión de brainstorming mientras se analizaba la evolución de internet después de la explosión que la burbuja económica producía por las empresas punto (.com), dando lugar la conferencia web 2.0 que se celebra regularmente (Larequi, 2009).

En efecto, la Web 2.0 se refiere a la transición percibida en internet desde las webs tradicionales a aplicaciones web destinadas a usuarios (Santamaría, 2005). Los propulsores de este pensamiento esperan que las herramientas de la Web 2.0 sustituyan a las aplicaciones de escritorio en muchos usos. De esta forma, podemos observar que “la evolución de la Web 2.0 está orientado mayormente a la interacción de los usuarios y redes sociales” (Castañeda, 2010, p.93). Asimismo, las herramientas Web tienen una mejora del diseño e interactividad (Avalos, 2013), por ejemplo, Prezi en lugar de Power Point para elaborar presentaciones.

El concepto de Web 2.0 en el plano educativo se ha convertido en un lugar común en los medios de comunicación y las noticias de actualidad, hasta el punto de que gran parte de las iniciativas y propuestas didácticas asociadas al uso de las TIC que se han publicado en los últimos años invocan a menudo expresiones como “escuela 2.0”, “educación 2.0”, “aprendizaje 2.0” y otras semejantes (Castañeda, 2010).

Al respecto, Zhang (2014) afirma “The implementation of Web 2.0 technologies in education provides a new dimension to the learning process. Learning with peers, communities, wikis, forums, chat rooms, virtual worlds are successful examples of virtual learning”⁶ (p.137). De acuerdo a lo citado, la Web 2.0 introduce un nuevo aspecto para mejorar el proceso educativo, mediante los espacios de interacción y sociabilización en línea (De Haro, 2011). Estas cuentan con un conjunto de personas conectadas virtualmente desarrollando diversas actividades, con acceso a herramientas personalizada y contenidos que comparten digitalmente (Larequi, 2009), de esta forma se permiten la interacción y colaboración entre usuarios.

La Web 2.0 es “una fuente potencial no solo de materiales y recursos didácticos, sino también de nuevas metodologías y de planteamientos didácticos muy innovadores” (Vásquez y Cabero 2015, p.30), que ponen su acento en principios como la colaboración entre iguales, el altruismo, la inteligencia colectiva, la creación y difusión de conocimientos compartidos (De Haro, 2011), la responsabilidad individual y la participación social e institucional.

Adicionalmente, las herramientas de la web 2.0, facilitan la comunicación mediante herramientas de Redes Sociales como Facebook y Twitter, asimismo los alumnos pueden distribuir y compartir sus propios contenidos con una calidad y amplitud de difusión enorme (Sáez, Lorraine, y Miyata, 2013)

⁶ La implementación de Internet en la educación proporciona una nueva dimensión al proceso de aprendizaje. Aprender con compañeros, comunidades, wikis, foros, salas de chat, mundos virtuales son ejemplos exitosos de aprendizaje virtual.

Dohn (2009) indica “It has been assumed that students who are already using Web 2.0 technologies voluntarily in their everyday lives would be similarly motivated to use them in an academic context and would already possess the necessary technical skills” ⁷ (p.343). En efecto, los alumnos que utilizan y manejan diversas herramientas como wikis, foros, videos y marcadores sociales, es posible que asuman de manera más sencilla su propio aprendizaje.

A continuación, se muestra las herramientas Web 2.0 para el ámbito educativo

Tabla 1: Herramientas web 2.0 para la educación

Herramientas Web 2.0		
Herramientas	Características	Ejemplos
Blogs	Los blogs son herramientas para la generación de conocimiento. Permite a los docentes y alumnos crear y publicar temas educativos e intercambiar comentarios.	Blogger WordPress
Wikis	Los Wikis es un sitio de colaboración, que permiten a los usuarios editar los contenidos	Wikipedia Wikispaces
Podcast y vodcast	Permiten comunicar noticias, recibir actualizaciones sobre sitios educativos favoritos y anunciar acontecimientos.	BroadCasting BBC Podcast
Redes sociales y mundos virtuales	Los mundos virtuales tienen un enorme potencial educativo para el aprendizaje colaborativo y espacios para la simulación	Facebook Twitter
Presentaciones	Permite crear presentaciones en línea con interactividad y contenido multimedia	Slideshare Prezi
Videos	Estas herramientas nos permiten llevar a cabo grabaciones de videos, una exposición, una entrevista, una clase con temas educativos.	Youtube
Software Educativos	Presenta una secuencia, establecida con técnicas de inteligencia artificial y módulos de aprendizaje. Incluye métodos de evaluación automática. Los ejercicios pueden encontrarse los ejercicios en repositorios en línea.	Hot Potatoes JClic Ardora Scratch
Plataformas virtuales	Permite realizar clases en línea (e-learning) mediante actividades interactivas y colaborativas.	Moodle

Fuente: Adaptación de *Prácticas educativas en entornos web 2.0*. Castaño, C; Maíz, I; Palacio, G y Villarroel, J. (2008), p. 34

⁷ Se ha asumido que los estudiantes que ya están utilizando tecnologías Web 2.0 voluntariamente en su vida cotidiana estarían igualmente motivados para usarlos en un contexto académico y ya poseerían las habilidades técnicas necesarias

Todos estos recursos, y otros que irán surgiendo a medida que avancen los años son herramientas muy útiles dentro del proceso formativo, pero por sí solos no son útiles (Castañeda, 2010). Si queremos “utilizar todas estas herramientas debemos complementarlas con una metodología adecuada, adaptada a las características fundamentales que marca la Web 2.0” (Sáez, Lorraine, y Miyata, 2013, p.19). Sin una unión metodología – herramientas Web 2.0 no se pueden obtener resultados positivos en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

De lo expuesto, se considera que las herramientas web 2.0 en la educación, multiplican las posibilidades de aprender al facilitar el acceso a todas las personas a través de múltiples dispositivos, permitiendo la participación activa de los alumnos, los cuales pueden compartir contenidos y conocimientos. Asimismo, en lo concerniente a los Software Educativos, específicamente Hot Potatoes, los alumnos pueden trabajar las actividades en línea, de forma individual o en grupos de tal manera que se involucren en una experiencia de aprendizaje nueva, interesante y divertida.

1.3.2. El usuario de la Web 2.0: El rol del alumno en su aprendizaje autónomo

El alumno en el entorno de la Web 2.0 es el responsable de generar su propio aprendizaje, de forma individual y colaborativa, siempre contando con la asesoría del docente (Larequi, 2009). Las principales funciones de los alumnos dentro de la Web 2.0 para lograr su aprendizaje, son la búsqueda de información mediante las wikis, asimismo el aporte de pensamientos e ideas en el Blog de la clase, trabajar de forma colaborativa en Google Drive y analizar videos educativos en Youtube (Vásquez y Cabero 2015). Es importante señalar que los docentes deben despertar el interés de los alumnos, para que realicen estas actividades de manera apropiada.

Los entornos de aprendizaje 2.0, “tienen como principal usuario a los alumnos que emplean la web 2.0 multimedia, tal como wikis, blogs o actividades de aprendizaje colaborativo” (Abad, 2010, p. 250), cuya utilidad radica en la producción autónoma de contenidos propios y usándolos con objetivos del autoaprendizaje. (Castañeda, 2010)

Por lo tanto, esto produce una tendencia hacia una actividad más creativa en la producción frente al consumo de contenidos, dando paso a un proceso de los enfoques educativos constructivistas y conectivistas (López, Solano y Gonzales, 2014), que son perspectivas que presentan el aprendizaje como un proceso de construcción, cuya actividad es autónoma y emocional. En relación a lo anteriormente señalado, los alumnos adquieren “nuevas habilidades tecnológicas debido al empleo de las nuevas herramientas de la Web 2.0, además se vuelven capaces de construir nuevos conocimientos” (Marqués, 2007, p. 43).

En efecto, estos cambios se están produciendo en el ámbito peruano, por ende, deben crearse nuevas políticas de educación orientados a las nuevas tecnologías, entre las cuales deben estar las de mejorar y potenciar la adquisición de destrezas del alumno sobre herramientas Web 2.0, además de la incorporación de competencias relacionadas con la búsqueda, análisis y selección de datos (Castañeda, 2010).

Thomas (2009) indica:

It's evident that teachers have to update their knowledge of technological tools in order to meet the challenges of training students for employment. It is suggested that teachers' involve themselves in action research to try out different Web 2.0 technological tools to enhance students' technological skills and train them to be autonomous learning⁸ (p. 235).

⁸ Es evidente que los profesores tienen que actualizar sus conocimientos de las herramientas tecnológicas para hacer frente a los retos de la formación de los estudiantes para el empleo. Se sugiere que los profesores se involucren en la investigación de acción para probar diferentes herramientas tecnológicas de la Web 2.0 para mejorar las habilidades tecnológicas de los estudiantes y capacitarlos para ser aprendizaje autónomo

De acuerdo a lo citado, es importante que los docentes se capaciten y actualicen sus conocimientos en el uso de las herramientas Web 2.0 para educar adecuadamente a los alumnos y mejorar sus habilidades tecnológicas (Larequi, 2009). Esto incumbe el uso de redes sociales, herramientas de colaboración en documentos y presentaciones.

Como se aprecia, que el rol del alumno ha tomado la prioridad en la educación, se convierte en el centro de atención, y mediante las herramientas web 2.0, el alumno puede realizar su propio autoaprendizaje, con la asesoría de los docentes. Las herramientas que más influyen y ayudan al alumno son los Blogs, Wikis y Foros, asimismo es importante que los alumnos sean correctamente asesorados y guiados por los docentes, para saber explotar todas las potencialidades de las herramientas.

1.3.3. El Software Educativo en la Web 2.0

Los softwares educativos son aquellos programas creados con la finalidad específica de ser utilizados como medio didáctico para facilitar los procesos de enseñanza y de aprendizaje en la modalidad presencial y a distancia (Mena, 2000). En consecuencia, el software educativo es una herramienta muy versátil y se puede colocar adaptar a diversas modalidades de enseñanza.

Por lo tanto, la introducción del Software Educativo en la Web 2.0, “cuenta con una potencialidad única, pues las características tecnológicas permiten adecuarse a cualquier curso ofreciendo un innovador ambiente de interacción entre los alumnos” (Fernández y Delavout, 2008, p.42), de esta forma, ocurre la transformación de un software de escritorio a una aplicación web, donde se da control total a los usuarios en el manejo de su información (Vásquez y Cabero, 2015). En este sentido, la aparición de la Web 2.0, ha permitido que los aumenten la potencialidad educativa e interactividad del software educativo, ya que los desarrolladores mezclan y mejoran todas las bondades.

En esta misma línea de investigación, Stanisavljević-Petrović (2015) indica:

Educational software ensures the teaching process quality improvement, because it offers the possibility of a visual presentation of knowledge, an extensive database of available information, and the possibility for the research into various topics. Furthermore, it offers the support for individual learning styles, it provides the possibility of simulation within which, aside from navigation interactions, the pupils can use various intellectual tools, game playing, various materials, etc.⁹ (p.44).

De acuerdo a lo citado, el software educativo ofrece interactividad en las actividades de su entorno, para responder de forma inmediata las acciones ejecutadas por los alumnos, de esta forma captar su interés y atención (Mena, 2000). Por ende, es importante la formación de un docente capacitado en el uso de las TIC, haciendo énfasis en el empleo de los softwares educativos.

En efecto, cuando hacemos mención a la Web 2.0 nos referimos a la “filosofía de compartir, de participar en grupo para la elaboración de diversos recursos o documentos, para el proceso de enseñanza – aprendizaje” (Vásquez y Cabero, 2015, p.19) Por tal motivo, mediante los softwares educativos podemos elaborar actividades interactivas, con el objetivo de compartirlos en repositorios online. (Mendoza, 2007).

En síntesis, el uso del software educativo en la Web 2.0, genera en una motivación especial para el aprendizaje de nuevos conocimientos y brinda a los docentes una herramienta tecnológica para utilizar en diferentes áreas de estudio. Es importante señalar, que la cantidad y calidad de elementos multimedia integrados en los softwares educativos son cada vez más importantes para complementar el aprendizaje de los alumnos.

⁹ El software educativo asegura la mejora de la calidad del proceso de enseñanza, ya que ofrece la posibilidad de una presentación visual del conocimiento, una extensa base de datos de información disponible, y la posibilidad de la investigación en diversos temas. Además, ofrece el apoyo a estilos de aprendizaje individuales, proporciona la posibilidad de simulación dentro de la cual, aparte de las interacciones de navegación, los alumnos pueden utilizar diversas herramientas intelectuales, juegos, diversos materiales, etc.

2. HOT POTATOES COMO RECURSO EDUCATIVO

Los avances tecnológicos en la educación han traído consigo softwares educativos, que son utilizados como medios didácticos para facilitar los procesos de aprendizaje de forma interactiva. De esta forma, Hot Potatoes fue diseñado para permitir que los docentes realicen actividades digitales, donde los alumnos puedan acceder y resolver fácilmente en cualquier lugar mediante su navegador de internet, y de este modo lograr sus aprendizajes mediados por la tecnología (Torrealba, 2013).

Con respecto a la definición del software seleccionado, Sadeghi y Soleimani (2015) sostienen que:

Hot Potatoes program has the capability to create interactive Web exercises without programming knowledge. With the help of the above mentioned six modules, educators are able to create different interactive web-based exercises and to combine them into one unit and publish them as Web Page ¹⁰ (p. 2411).

En efecto, este software está indicado para “apoyar y mejorar la labor docente, los cuales pueden diseñar actividades de manera sencilla y creativa, asimismo pueden complementarse con material multimedia” (Chiappe, 2009, p.261). Estas actividades didácticas pueden publicarse en la web a través de repositorios y plataformas digitales.

La importancia de Hot Potatoes radica en hacer de la enseñanza una actividad más dinámica e interactiva (Naveros, 2009), donde se considere el “desarrollo de nuevas habilidades para buscar, analizar y seleccionar la información necesaria” (Jiménez, Abalos y Martín, 2008, p.55), para que los estudiantes resuelvan las actividades interactivas y aprendan de manera más activa.

¹⁰ El programa Hot Potatoes tiene la capacidad de crear ejercicios Web interactivos sin conocimientos de programación. Con la ayuda de los seis módulos mencionados anteriormente, los docentes pueden crear diferentes ejercicios interactivos basados en la web y combinarlos en una unidad y publicarlos como página web

Adicionalmente, Torrealba (2013) sostiene que “Hot Potatoes mediante las actividades y cuestionarios ayudan a activar procesos cognitivos de comprensión lectora: interpretación, reflexión y evaluación del texto” (p.18). En tal sentido, Hot Potatoes representa una oportunidad favorable para el diseño de materiales educativos orientados a mejorar la comprensión lectora. Pues, permite animar la curiosidad, el deseo de investigar, desarrollar habilidades para buscar, analizar y seleccionar la información en base a textos digitales.

Por lo tanto, Hot Potatoes permite que el estudiante progrese a su propio ritmo, facilitando de este modo el logro de los objetivos, ya que este programa ofrece múltiples medios o vías, que propician un aprendizaje rico en experiencias significativas (García, 2014). Además, en las actividades interactivas se pueden incluir elementos multimedia para favorecer la atención, la motivación y el aprendizaje de los alumnos a quienes van destinados (Torrealba, 2013).

Un elemento notable de Hot Potatoes “es la función multitarea que permite a los alumnos ejecutar y resolver diversas actividades, teniendo a disposición los elementos multimedia en cada uno” (Candel, 2014, p.38). Además de esta característica, se encuentra la función de autoevaluación que permite a los alumnos evaluar y reflexionar sobre sus conocimientos (Torrealba, 2013), y por ende tomar mayor conciencia de su aprendizaje, de esta forma los alumnos pueden identificar los aspectos logrados y aquellos que aún se pueden mejorar.

De lo expuesto, Hot Potatoes tiene con el objetivo de evaluar los conocimientos adquiridos por el estudiante después de instruirse en un tema; promoviendo el aprendizaje lúdico, el desarrollo de conocimientos tecnológicos básicos y aumento de motivación. Un factor importante es la incorporación de elementos multimedia (imágenes, audios y videos) en las actividades para favorecer la atención y el aprendizaje en los alumnos.

2.1. Funcionamiento y utilidad educativa de las herramientas de Hot Potatoes

Hot Potatoes cuenta con un funcionamiento interactivo, por tal motivo es un recurso muy interesante para generar actividades de refuerzo o repaso para nuestros alumnos. Entonces, cuando los docentes diseñan actividades mediante las diversas herramientas de Hot Potatoes, se genera un archivo propio para futuras ediciones y, además, se crea un archivo HTML para que los alumnos lo puedan resolver (Revuelta y Pérez, 2009), que incluye los códigos java que emite la puntuación final de su actividad.

Poole (2003) indica, que “si estas herramientas son bien diseñadas e integradas al plano educativo, serán de gran ayuda para el aprendizaje de los alumnos”. En tal sentido, se puede plantear nuevas estrategias de enseñanza y aprendizaje mediante el uso de Hot Potatoes en las aulas.

Las herramientas de Hot Potatoes son las siguientes:

2.1.1. JQuiz: Cuestionario interactivo basado en una serie de preguntas

JQuiz es la herramienta basada en la preparación de cuestionarios con el objetivo potenciar la capacidad del alumno de asociar e interrelacionar ideas y conceptos de diferentes temas o unidades didácticas (Candel, 2014), como la resolución de casos prácticos reales. Asimismo, tiene la opción de presentar un texto que acompañe los cuestionarios para hacer más interactiva su resolución.

En esta misma línea, se ubica Chiappe (2009) quien indica que “Una actividad de JQuiz puede contener un número ilimitado de preguntas de los cuatro tipos que ofrece el programa. Cada pregunta puede tener, a su vez, un número ilimitado de posibles respuestas correctas e incorrectas, cada una de ellas con su *feedback* correspondiente.” (p.263) De esta manera, JQuiz permite evaluar, mediante un cuestionario, los conocimientos de los alumnos sobre algún tema de interés de un área curricular, centrándose en el contenido a tratar.

En efecto, JQuiz contiene diversos tipos de cuestionario, cada uno con un diferente grado de dificultad. Por esta razón, los docentes deben aplicar las actividades de manera progresiva para que los alumnos se vayan adaptando a la usabilidad de Hot Potatoes (Pérez y Capote, 2014).

A continuación, se señala los tipos de cuestionarios de JQuiz:

Tabla 2: Tipos de cuestionarios de JQuiz

Elección Múltiple	Preguntas Abiertas	Híbridas	Multiselección
<ul style="list-style-type: none"> - Varias opciones a elegir - Solo una es correcta - Todas las opciones pueden tener indicaciones. 	<ul style="list-style-type: none"> - Caja para introducir texto libre - Difíciles de diseñar - Permiten recoger varias respuestas correctas posibles 	<ul style="list-style-type: none"> - Combinación de los dos anteriores - Si el alumno no acierta, se vuelven elección múltiple 	<ul style="list-style-type: none"> - Varias opciones a elegir. - Puede haber varias correcciones

Fuente: Adaptación de *Docentes E-Competentes: Buenas Prácticas Educativas Mediadas por TIC*. Cubides, N (2013), p. 19

En este sentido, Hot Potatoes permite la resolución de cuatro tipos de cuestionario, “con el objetivo de estimular los procesos y habilidades cognitivas de los alumnos” (Chiappe, 2009, p.263), tiene la función de indicar las respuestas correctas y erróneas al finalizar la actividad, con una retroalimentación.

En cuanto a la resolución de las actividades de JQuiz, Beltrán (2009) señala:

On the other side of the screen, you'll see the first of the questions. You can answer the first question by clicking on one of the answer buttons; you can keep choosing answers until you get one which is correct. When you've answered a question, you can move on to the next one using the arrow buttons above the question. You can also choose to see all the questions together, by clicking on the “Show all questions button”¹¹ (p. 19).

¹¹ En el otro lado de la pantalla, verá la primera de las preguntas. Puede responder a la primera pregunta haciendo clic en uno de los botones de respuesta; Usted puede seguir eligiendo las respuestas hasta que obtenga una que es correcta. Cuando haya respondido a una pregunta, puede pasar a la siguiente usando los botones de flecha arriba de la pregunta. También puede optar por ver todas las preguntas juntas, haciendo clic en el botón "Mostrar todas las preguntas"

De acuerdo a lo citado, la interfaz de JQuiz permite la resolución de preguntas de forma interactiva y sencilla, mediante botones y flechas que guían la participación del alumno, y de esta forma pueda emitir su respuesta sin complicaciones.

A nivel pedagógico, Torrealba (2013) menciona que “la modalidad de elección múltiple permite al alumno identificar detalles, captar el significado de palabras y secuenciar sucesos y hechos; Fortaleciendo la memoria y los procesos del pensamiento” (p.23). Por tal motivo las actividades correspondientes a esta modalidad permiten que el alumno mejore la capacidad de recordar y aumentar los conocimientos sobre un determinado tema.

Adicionalmente, Palacios y Roldán (2012) indican “JQuiz favorece la reflexión y pensamiento crítico, estimula la percepción y desarrolla los sentidos de los estudiantes [...]. Permite incluir una lectura que el estudiante efectuará antes de realizar las preguntas, con el objetivo que elabore argumentos, analice y sustente sus opiniones” (p.38) De acuerdo a lo citado, las actividades de preguntas abiertas de JQuiz permite la activación de los procesos cognitivos e los alumnos, e incide en el análisis y evaluación de la lectura para responder de forma razonada, con argumentos y opiniones sólidas.

De lo expuesto, JQuiz es una herramienta que permite al alumno mejorar la memoria, reflexionar y desarrollar su pensamiento crítico mediante la resolución de preguntas en formas interactiva. La característica tecnológica más importante de este software es la configuración e inserción multimedia que pueden realizarse a los diversos tipos de cuestionarios.

2.1.2. JCloze: Elaboración de textos completando espacios

JCloze permite “generar actividades para completar campos en blanco en base a un texto, de esta forma, permite que el alumno coloque la palabra correcta para dar coherencia y sentido al texto” (Chiappe, 2009, p. 264). La didáctica de esta herramienta incluye leer un texto previamente, para que el alumno, en el momento de rellenar los espacios, recuerde personajes, momentos o elementos claves (Torrealba, 2013), de esta forma desarrollan la memoria de largo plazo y el pensamiento lógico en base al análisis y razonamiento.

Por su parte, Rozas y Costa (2008) afirman que la herramienta JCloze permite realizar actividades donde el alumnado debe rellenar los huecos con las palabras adecuadas, comprobando si lo ha hecho correctamente. Por tal motivo, las respuestas correctas se mantienen en sus espacios correspondientes, mientras las erróneas desaparecen para dejar claro que se debe volver a intentar de nuevo. En este sentido, las actividades de JCloze, tienen como finalidad que los alumnos comprendan el texto, con el objetivo de rellenar espacios en blanco correctamente.

Adicionalmente, Arneil y Holmes (2011) señalan que “this application creates gap-filling exercises. In this part, the java-script searches for parts of correct answers, but only one true answer for each gap is accepted and the feedback does not include much detail in this section” ¹² (p. 28). De acuerdo a lo señalado, es importante señalar que JCloze solo acepta una respuesta válida por cada espacio en blanco, por tal motivo, es recomendable configurar que se muestren opciones de resolución y pistas en la parte superior.

Se podría utilizar también JCloze para generar tests concernientes a escribir palabras para rellenar huecos, que sería útil para cuando se trate de tests de emparejamiento, que el estudiante, debe buscar las palabras que sirven para enlazar la frase que se muestra, completa los espacios vacíos (huecos), lo cual registra JCloze y al finalizar muestra una calificación (Níkleva y Lopez, 2012).

¹² Esta aplicación crea ejercicios de llenado de espacio. En esta parte, el Java Script busca partes de respuestas correctas, pero solo se acepta una respuesta verdadera para cada intervalo y la retroalimentación no incluye muchos detalles en esta sección.

A nivel pedagógico, “JCloze está orientado a desarrollar la memoria de largo plazo, la atención y el pensamiento lógico, para reconstruir el texto dándole sentido. En las actividades se utiliza la técnica del texto cloze que sirve también para desarrollar la comprensión y evaluación lectora” (Ruiz, 2009, p. 21). En tal sentido, motiva al estudiante a poner atención a las claves que aporta la actividad para descubrir las palabras que faltan, de una manera interactiva y lúdica.

Por lo presentado anteriormente, se concluye que la idea de JCloze está orientada a que los alumnos desarrollen la memoria y el pensamiento lógico, mediante la actividad de completar espacios en blanco, y por ende dar coherencia al texto. Asimismo, se puede configurar pistas como apoyo para la resolución de la actividad

2.1.3. JMatch: Emparejamiento de dos grupos de contenidos multimedia

JMatch corresponde a la herramienta que permite generar actividades de emparejamiento. Donde unas listas de elementos aparecen en la parte izquierda, los cuales pueden estar compuestos por palabras o imágenes, y en la parte derecha se encuentran los elementos en forma desordenada (Torralba, 2013). Cuenta con distintas modalidades, donde el alumno asocie mediante el arrastre de elementos, o por medio de la lista desplegable.

Soleimani y Raeesi (2015) indican que “JMatch can generate both listing exercises and matching exercises. For instance, linking countries and capital cities or beginning and ending of sentences and putting frequency adverbs in the correct order”.¹³ (p.1293) De acuerdo a lo citado, la herramienta JMatch permite que los alumnos resuelvan actividades de emparejamiento entre dos columnas de elementos multimedia. Asimismo, esta herramienta tiene mucho potencial, pues permite que el alumno establezca correspondencia entre dos elementos y que pueda construir un significado.

¹³ JMatch puede generar tanto ejercicios de listado como de coincidencia. Por ejemplo, enlazar países y ciudades capitales o comenzar y terminar oraciones y poner adverbios de frecuencia en el orden correcto

Con respecto a los tipos de actividades de JMatch, Pastor (2011) indica “las actividades generadas con JMatch pueden ser de dos tipos: modelo estándar y modelo arrastrar y soltar” (p.54). El modelo estándar utiliza una lista desplegable de elementos a la derecha y se recomienda cuando los elementos a emparejar son sólo de texto y sobrepasen el espacio de una pantalla. El modelo de arrastrar y soltar permite incorporar gráficos, videos y sonidos.

En efecto, en ambos modelos se observa la interactividad, en donde la tarea resulta más sencilla que las descritas con otros programas dado que el alumno debe elegir el conector adecuado (Chiappe, 2009), teniendo en cuenta que el significado mismo de las palabras puede orientar también su respuesta.

Adicionalmente, Arneil y Holmes (2011) señalan que “two or more students new to a school could share a computer and cooperate to complete a JMatch activity in which they must identify various elements”.¹⁴ (p.45). Esto significa que JMatch puede favorecer el aprendizaje cooperativo, donde alumnos pueden trabajar en equipo para resolver una actividad, mediante las opiniones compartidas para llegar a un consenso y emitir un resultado.

A nivel pedagógico, “las actividades de emparejamiento que se elaboran con JMatch permiten que a los alumnos explorar y relacionar textos e imágenes, activando habilidades de pensamiento inferencial referentes a comparar, clasificar y analizar” (Níkleva y López, 2012). En este sentido, los alumnos refuerzan el pensamiento selectivo, el juicio valorativo y los procesos mentales concernientes a la construcción del conocimiento.

Como se aprecia, JMatch permite unir palabras o imágenes de dos columnas que tienen alguna relación entre sí, de forma interactiva. Asimismo, posibilita desarrollar el aprendizaje cooperativo, de manera que dos estudiantes puedan identificar y unir los elementos en equipo. Esta herramienta es adecuada para que los alumnos adquieran y afiancen conceptos básicos de un tema de manera sencilla y lúdica.

¹⁴ Dos o más estudiantes nuevos en una escuela podrían compartir una computadora y cooperar para completar una actividad de Match en la que deben identificar varios elementos

2.1.4. JMix: Reconstrucción de oraciones a partir de palabras desordenadas

JMix es la herramienta de Hot Potatoes que “permite reconstruir un conjunto de oraciones o frases a partir de palabras desordenadas” (Chiappe, 2009, p. 266). Es posible especificar tantas respuestas correctas diferentes como se quiera y sean correctas. Se puede incluir botones de ayuda en cada palabra (Reina, 2013). Al respecto, MacGregor y Winke (2010), indican:

JMix is for the creation of exercises of scrambled sentences, paragraphs, or stories. Students drag and drop the sentence fragments to put them in order, or they can click on the fragments sequentially to put the text together. The teacher may add an unlimited amount of additional acceptable sentences, and can set up a warning to be shown if the alternate sentence put together by the student does not contain all of the words or punctuation of the original, preferred sentence ¹⁵ (p. 30).

De acuerdo a lo citado, JMix sirve para reconstruir oraciones de forma didáctica, en el cual, el docente puede configurarlo para que el ordenamiento sea interactivo y de sencilla resolución, estimulando el interés, motivación y creatividad del alumno.

En efecto, JMix incluye muchas posibilidades didácticas, donde “el docente puede generar actividades con material multimedia, con el propósito que el alumno ordene imágenes o audios de forma secuencial en base a un tema” (Chiappe, 2009, (p.265). De esta forma, el alumno estimula el pensamiento visual a partir del análisis e interpretación que conlleva la construcción de un contexto con imágenes (Níkleva y López, 2012)

¹⁵ JMix es para la creación de ejercicios de frases revueltas, párrafos o historias. Los estudiantes arrastran y sueltan los fragmentos de oración para ponerlos en orden, o pueden hacer clic en los fragmentos secuencialmente para juntar el texto. El maestro puede agregar una cantidad ilimitada de oraciones aceptables adicionales y puede configurar una advertencia para que se muestre si la oración alternativa que el alumno pone juntas no contiene todas las palabras o signos de puntuación de la oración preferida original

Con respecto al uso de signos ortográficos en JMix, "funcionan como disruptores de los conceptos trabajados, por lo que se recomienda no usar el punto final de la frase. Las comas conviene que estén separadas de la palabra que las precede" (Pastor, 2011, p. 11). En este sentido, los docentes deben tener cuidado en la configuración de signos ortográficos (comas y puntos), para evitar errores que los alumnos cometan errores, asimismo es importante que el docente instruya al alumno antes de resolver las actividades.

A nivel pedagógico, "JMix está dirigido a reconstruir palabras y oraciones e identificar los conectores que apoyen la secuencia lógica, con el objetivo que los alumnos desarrollen la concentración y el pensamiento analítico ordenen y organicen eficientemente sus ideas" (Martínez, 2011, p.4). Por lo tanto, permite al alumno tomar conciencia de la estructura que organiza las oraciones y controlar la coherencia respectiva.

De lo expuesto, se observa que JMix es una herramienta interactiva. Básicamente los alumnos deben analizar las palabras u oraciones para reconstruirlas en un orden correcto. Asimismo, debe tener en cuenta los signos de puntuación para resolverlos de manera indicada.

2.1.5. JCross: Crucigrama interactivo para trabajar terminología educativa

La herramienta JCross permite crear crucigramas de tantas palabras como se quiera, de manera horizontal o vertical (Chiappe, 2009). Una vez se crea el cronograma a este se le puede establecer un tiempo determinado en el cual el estudiante debe resolver completamente el cronograma. Si no lo resuelve en este tiempo, el puntaje será cero puntos obtenidos (Rozas y Costa, 2008).

Por su parte, Torrealba (2013) indica que las actividades de JCross estimula la inteligencia lingüística, ya que permite a los alumnos ampliar los conocimientos que poseen de su propia lengua, mediante el aprendizaje de nuevas palabras, su definición y uso en un contexto determinado.

En esta misma línea, Arneil y Holmes (2011) indican:

JCross can be used to design crossword puzzles with customized puzzle layout and optional clues for each word. The module begins with a blank grid template, and the teacher designs the puzzle by entering the words directly into the grid, or by simply providing a list of words. Words can run in the order of left to right or top to bottom. When finished, the module automatically crops the grid into a crossword puzzle and automatically assigns a number to each word. To see the clue for a word, the student clicks on the number in the crossword puzzle where the word begins ¹⁶ (p. 30).

De acuerdo a lo citado, JCross permite crear crucigramas en las que el alumno debe encontrar la solución a la definición, asimismo se puede guiar de las pistas para facilitar su resolución. Asimismo, el docente puede incluir pistas en la configuración.

A nivel pedagógico, “JCross, mediante la resolución de crucigramas, permiten que los educandos estimulan la creatividad, la memoria y la concentración, permitiéndoles recordar y analizar personajes, hechos y datos importantes” (Palacios y Roldán, 2012, p.33). En tal sentido, JCross fortalece la habilidad para generar estrategias espontáneas y aumentar la capacidad de recuperación de datos almacenados referidos a los conocimientos previos,

Como se aprecia, la herramienta JCross es bastante interactiva, en el cual se configura un crucigrama en base a un tema o lectura específica. En el aspecto pedagógico estimula los procesos mentales como el razonamiento, memoria y concentración, permitiendo que el alumno sea más ágil a la hora de resolver problemas lógicos de la vida cotidiana.

¹⁶ JCross es para la creación de ejercicios de frases revueltas, párrafos o historias. Los estudiantes arrastran y sueltan los fragmentos de oración para ponerlos en orden, o pueden hacer clic en los fragmentos secuencialmente para juntar el texto. El maestro puede agregar una cantidad ilimitada de oraciones aceptables adicionales y puede configurar una advertencia para que se muestre si la oración alternativa que el alumno pone juntas no contiene todas las palabras o signos de puntuación de la oración preferida original

2.1.6. The Masher: Combinación de diferentes actividades en una sola unidad

La herramienta The Masher, permite elaborar unidades didácticas con diferentes actividades de las herramientas de Hot Potatoes, en el cual dichas autoevaluaciones estarán enlazadas unas con otras a través de botones de navegación (Chiappe, 2009). Su comienzo estará determinado por una página inicial en versión HTML en la que quedarán estructuradas las opciones de autoevaluación que haya creado.

En esta misma línea, Bolaños (2011) indica que “The Masher es una herramienta que permite compilar de forma automática actividades de Hot Potatoes en unidades didácticas” (p.163). Donde se pueden elaborar archivos HTML, con los mismos colores y aspectos de las herramientas; permitiendo enlazar todas las actividades juntas utilizando botones de navegación, y crear un archivo índice para dicha unidad didáctica (Ruiz, 2009). De esta manera The Masher permite que los alumnos resuelvan los diversos tipos de actividades de forma continua e interactiva.

Con respecto a la publicación de actividades de The Masher en Internet, Chiappe (2009) indica que “el servicio de hospedaje de páginas web hotpotatoes.net proporciona un lugar donde publicar las actividades elaboradas con Hot Potatoes” (p. 270). En tal sentido, los alumnos podrán conectarse al servidor oficial, realizar las actividades, y obtener los resultados, que quedarán almacenados en el servidor.

En efecto, es recomendable que las actividades de Hot Potatoes sean publicados en el servidor web oficial para compartirlos con otros alumnos y docentes que puedan usarlos para facilitar sus aprendizajes (Chiappe, 2009), asimismo es viable insertarlos en plataformas educativas como Moodle.

En síntesis, The Masher permite que el alumno pueda resolver los 5 tipos de actividades en uno solo, de esta forma permite potenciar los aprendizajes de los alumnos, asimismo podemos integrarlos al servidor web de Hot Potatoes.

2.2. Aplicación pedagógica de Hot Potatoes

Hot Potatoes cuenta con un alto valor pedagógico debido a las características propias del entorno virtual, ya que se acopla a los diferentes estilos de aprendizaje de los alumnos, por su interactividad y la retroalimentación inmediata, facilitando de este modo su aplicación pedagógica en el aula (Torrealba, 2013)

En esta misma línea, Palacios y Roldán (2012) señalan que “el uso de Hot Potatoes para la realización de actividades y cuestionarios en cualquier asignatura mejora el proceso de aprendizaje del alumno, así como su evaluación y autoevaluación” (p.28). De acuerdo a lo citado, Hot Potatoes tiene como finalidad que los alumnos sean los protagonistas de su proceso de aprendizaje. Esto se debe que las actividades están diseñadas de manera lúdica, atrayendo así la atención de los alumnos.

Con respecto a la aplicación de Hot Potatoes para realizar exámenes, Yavuz (2011) indica,

Hot Potatoes activities is considered quite useful within an course. In this way the teacher creates the exam, the students then take the activity and finally the teacher analyze the results. Interestingly, by using HP it is also possible to include audio-visual files; this facility is particularly desirable for the development of educational contents and materials since the exercises will be more interesting and fun to students ¹⁷ (p.215).

De acuerdo a lo citado, Hot Potatoes automatiza las actividades, donde los docentes configuran la herramienta que van elegir, para introducir los datos; textos, preguntas, respuestas etc. (García, 2014). Al momento que los alumnos terminen la actividad, los resultados se mostrarán en pantalla y los docentes pueden analizar los resultados.

¹⁷ Las actividades de Hot Potatoes se consideran bastante útiles dentro de un curso. De esta manera el profesor crea el examen, los estudiantes luego toman la actividad y finalmente el profesor analiza los resultados. Curiosamente, utilizando Hot Potatoes también es posible incluir archivos audiovisuales; Esta instalación es particularmente deseable para el desarrollo de contenidos y materiales educativos ya que los ejercicios serán más interesantes y divertidos para los estudiantes.

Por lo tanto, las actividades de Hot Potatoes también pueden ser resueltas de forma online por los alumnos. En primer lugar, el docente debe diseñar las actividades, luego deben ser subidos a un servidor, luego que los alumnos lo resuelvan, los resultados y la puntuación de los alumnos será remitido por correo electrónico, mediante la configuración de un script llamado FormMail.pl (Chiappe, 2009).

En efecto, cada profesor tiene que evaluar según las características concretas del currículo qué, cómo y cuándo puede enseñar usando las herramientas de Hot Potatoes. Por ejemplo, son muy útiles para repasar y ampliar lo que se ha impartido en la clase presencial. Son también un buen recurso para hacer actividades complementarias. Si disponemos de sala de ordenadores se pueden usar en clase y si no, se pueden plantear como tarea que los alumnos realicen en casa (Níkleva y López, 2012)

Asimismo, Hot Potatoes es un tipo específico de software que está compuesto por formatos o plantillas para el diseño de contenidos didácticos con diversos grados de interactividad (Torreaba, 2013). Que permiten la inclusión de material multimedia (textos y todo tipo de archivos: gráficos, audio y vídeo)

En resumen, Hot Potatoes es un software motivador en el aula de clases, y se presenta como un recurso que solventa algunos de los problemas que se presentan en el proceso de enseñanza, específicamente en la comprensión lectora. y además fomenta el aprendizaje autorregulado del alumno.

2.2.1. Uso de Hot Potatoes para mejorar el proceso de aprendizaje

El proceso de aprendizaje en la actualidad requiere que los alumnos sean capaces de manejar y adquirir nuevos conocimientos provenientes de las TIC. Los avances tecnológicos son importantes en el ámbito pedagógico, ya que permiten al docente crear nuevas maneras de instrucción y, al alumno múltiples posibilidades de aprendizaje debido a la gran cantidad de actividades que se pueden generar (Avalos, 2013)

Hot Potatoes tiene como objetivo “crear un ambiente de aprendizaje dinámico, que invita a los alumnos a resolver las actividades propuestas; a que consuma los elementos multimedia y de esta forma mejore el proceso de aprendizaje” (Bolaños, 2011, p. 22). En este sentido, es importante señalar que Hot Potatoes cuenta con un alto valor pedagógico ya que hace posible minimizar los problemas planteados por los diferentes estilos de aprendizaje de los alumnos (Martínez, 2011), facilitando de este modo el proceso de aprendizaje.

Por lo tanto, es altamente gratificante desarrollar actividades de aprendizaje utilizando Hot Potatoes. Por tales razones, los docentes deben aprender a desarrollar las actividades con material multimedia e integrarlas curricular y pedagógicamente en su labor docente (Níkleva y López, 2012). En esta misma a línea,

Hot Potatoes activities follows the principles of ‘task-based learning activities’; learners can benefit from task-based teaching in which they are involved in doing the tasks and/or activities with a primary attention on content rather than language and form ¹⁸ (Mayer, 2009, p.70).

Con respecto a lo citado, Hot Potatoes permite que los alumnos aprendan mediante el principio de resolución de tareas, de esta forma, cuentan con la mayor atención y veracidad posible de los alumnos al momento de resolver las actividades

De lo expuesto, el uso del Hot Potatoes constituye una experiencia interesante, para la mejora del proceso de aprendizaje del alumno, pues este software educativo proporciona seis herramientas para la elaboración de actividades de manera interactiva que pueden publicarse en formato multimedia y resolverse en una página web.

¹⁸ Las actividades de Hot Potatoes siguen los principios de las "actividades de aprendizaje basadas en tareas"; Los alumnos pueden beneficiarse de la enseñanza basada en tareas en la que están involucrados en realizar las tareas y actividades con una atención primaria en el contenido en lugar del lenguaje y la forma.

2.2.2. Hot Potatoes para el desarrollo de habilidades de comprensión lectora

Las características técnicas y pedagógicas de Hot Potatoes permiten que los docentes diseñen actividades interactivas de comprensión lectora para fomentar las habilidades de los alumnos referentes a la comprensión de textos (Martínez, 2011), elaboración correcta de frases, aumento de vocabulario y asociación de imágenes y palabras.

Con respecto a la comprensión lectora en Perú, observamos que en el diagnóstico de las Instituciones Educativas Peruanas está descrito el problema del bajo nivel de esta competencia, el mismo que ha sido corroborado con los resultados de la evaluación censal del 2015 que muestran que el 65.2% se encuentran debajo del nivel 1 (estos alumnos, tienen dificultades hasta para responder las preguntas más fáciles de la prueba), 28% están en el nivel 1 (Solamente responden las preguntas más fáciles de la prueba.) y el 6.8% en el nivel 2 (Estos alumnos responden la mayoría de preguntas de la prueba). (Ministerio de Educación, 2015).

Actualmente, el Currículo Nacional (2016) incorpora la Competencia 28, que concierne a que los estudiantes deben desenvolverse en los entornos virtuales generados por las TIC, es decir que los estudiantes deben interactuar con entornos virtuales durante el desarrollo de actividades de aprendizaje. La mayoría de instituciones Educativas Peruanas, en su propuesta pedagógica del PEI y el PCI, han priorizado el desarrollo de estrategias orientados a superar el bajo nivel de comprensión lectora y una de ellas es el uso permanente de las TIC por tal motivo es importante pensar en Hot Potatoes para mejorar la comprensión lectora.

En esta misma línea, Níkleva y López (2012) señalan que “las actividades de Hot Potatoes estimulan el razonamiento y la imaginación, proporcionan elementos de juicio y evaluación, fomentan el sentido crítico, favorecen la adecuada toma de decisiones y potencian la creatividad personal”. (p. 139). En

este sentido, es importante incluir material multimedia para aumentar el interés de los alumnos para desarrollar las habilidades de comprensión lectora

Por lo tanto, Hot Potatoes permite el desarrollo de la comprensión lectora, donde “las actividades deben estar creados a partir de una metodología adecuada, constituida por estrategias que promuevan el desarrollo de la comprensión lectora” (Torrealba, 2013, p.16). Tanto para la elaboración de la metodología como para la estructuración de los contenidos multimedia.

De acuerdo a lo citado, es importante que las metodologías creadas para desarrollar habilidades de comprensión lectora, se adecuen a los temas tratados en clase (incluyendo lecturas y textos), además de determinar en qué punto del aprendizaje se encuentran los alumnos, de modo de orientar la elaboración de actividades para los requerimientos precisos (Martínez, 2011)

Asimismo, si un profesor desea desarrollar y estimular en sus alumnos las destrezas implicadas en la producción textual, puede utilizar Hot Potatoes para que el estudiante mejore en el desarrollo de habilidades lectoras: extracción de información explícita, comparación, inferencia, secuencia y relación causal (Martínez, 2011). En este sentido, “Hot Potatoes es un software que proporciona diversos beneficios para mejorar la comprensión lectora, permitiendo que el alumno aprenda de forma interactiva” (Bolaños, 2011, p. 30) con el fin de facilitar las habilidades de comprensión lectora.

De lo expuesto, los recursos educativos interactivos multimedia, como Hot Potatoes, generan un ambiente interesante creativo y significativa las cuales se convierten en mediación pedagógica para el desarrollo de las habilidades de comprensión lectora y su vez encamina al alumno a prepararse para enfrentar el mundo globalizado donde la tecnología de la información y comunicación avanza rápidamente.

2.3. La autoevaluación interactiva de Hot Potatoes en función de mejorar el rendimiento académico del alumno

El programa Hot Potatoes sirve para diseñar actividades con un sistema de autoevaluación, que analiza las respuestas de los alumnos, para mostrarles con interactividad los resultados y rendimiento obtenidos (Martínez, 2011).

Al respecto Ibabe y Jaureguizar (2007) indican que la autoevaluación interactiva puede ser una alternativa para aliviar al profesor de la ardua tarea de corrección y administración de los resultados. Además, los estudios que analizan el rendimiento de los alumnos en experiencias de autoevaluación señalan como los elementos más valorados, la rapidez de la contestación y el “feedback”. De acuerdo a lo señalado, el software educativo Hot Potatoes sirve para diseñar actividades con el objetivo de evaluar los conocimientos adquiridos de un alumno después de estudiar y comprender un tema.

Hot Potatoes nos permite de forma muy sencilla crear una base de datos de preguntas que posteriormente se podrán publicar en un servidor Web y difundir a través de Internet. Una vez publicado la actividad, el alumno puede realizarlo, y el programa le proporcionará la calificación que ha obtenido, calificación a la que podrá acceder también el profesor (Palacios y Roldán, 2012), donde cualquier tipo de actividad “se puede diseñar tanto la configuración como el contenido de la actividad, así como sus respuestas y el feedback que recibirá el alumno” (Torrealba, 2013, p.40), además del porcentaje de aciertos

Cuando se elaboran las actividades de autoevaluación se deben configurar los tiempos para completarse, así como del número de intentos en caso de respuesta errónea (Martínez, 2011). Es recomendable que los docentes permitan a los alumnos una segunda oportunidad de resolver las actividades

En efecto, se considera que la autoevaluación interactiva permite que el alumno mejore el rendimiento, pues en las actividades de Hot Potatoes hay una retroalimentación inmediata que le permite reflexionar y mejorar sus aprendizajes.

2.4. Ventajas y características de Hot Potatoes en el ámbito educativo

La evaluación del aprendizaje a través de las TIC facilita la labor del docente y posibilita recoger información a lo largo de todo el proceso de enseñanza-aprendizaje, y no sólo al final (Torrealba, 2013). Para el alumno ofrece como características la interactividad y la retroalimentación inmediata sobre sus respuestas, siendo además un instrumento de autoevaluación muy eficaz.

Una de las ventajas que presenta Hot Potatoes es que, “permite a los profesores generar contenidos educativos sin necesidad de tener conocimientos sobre HTML o JavaScript” (Tierno, 2012, p.16). Tras crear la actividad utilizando la herramienta adecuada, las “patatas” se encargan de generar los archivos Web (Chiappe, 2009), listos para ser alojados en la red, o en cualquier soporte de almacenamiento electrónico local, sin necesidad de estar conectado a internet. En relación a lo anteriormente señalado, Hot Potatoes permite generar actividades de forma sencilla, sin tener muchos conocimientos de computación. Asimismo, el entorno de Hot Potatoes permite guardar las actividades para resolverse sin conexión.

Según diversos autores, Hot Potatoes cuenta con las siguientes ventajas:

- a. Simplicidad:** Crear o modificar actividades con Hot Potatoes es muy fácil e intuitivo, y está al alcance de todos: autodidactas o no, expertos en tecnología o reticentes a ella. (Torrealba, 2013)
- b. Universalidad:** Las actividades se generan en páginas HTML y se pueden difundir por Internet en repositorios, para que estudiantes de todas partes del mundo puedan resolverlos (Chiappe, 2009).
- c. Versatilidad:** El trabajo con esta herramienta es sumamente sencillo y flexible, lo cual facilita la creación de actividades que se adaptan a diferentes áreas curriculares y le permite al docente concentrarse en algo más importante, los contenidos a reforzar por medio de este recurso (Blázquez, 2009)

Es importante resaltar la autocorrección y la flexibilidad para trabajar en el progresivo desarrollo del texto de manera no lineal (Martínez, 2011). Asimismo, Hot Potatoes permite personalizar la información, por ejemplo, integrando textos y lecturas entretenidas como parte de las actividades. Otra manera es incluir material multimedia en la pantalla, ya que Hot Potatoes nos permite introducir imágenes, videos y sonido. (Blázquez, 2009). En este sentido, las ventajas de Hot Potatoes potencian el aprendizaje autónomo y el trabajo colaborativo (Torrealba, 2013), además de ser un recurso que organiza la información, la procesa y orienta conseguir objetivos y fines de aprendizaje.

Por lo tanto “Hot Potatoes es un programa de autor, de libre distribución, que permite generar actividades interactivas que pueden ser realizadas desde cualquier navegador” (Martínez, 2011, p.10). Es intuitivo, fácil de utilizar y los resultados son muy interesantes, puesto que además admite la inserción de elementos multimedia, como imágenes y vídeo (Tierno, 2012).

De lo expuesto, las características más resaltantes de Hot Potatoes, son el efecto de motivación que ejerce sobre los alumnos (Martínez, 2011), lo cual se puede mejorar y personalizar con la inclusión de elementos multimedia (Candel, 2014). Asimismo, la sencilla usabilidad que permite a los alumnos centrarse mayormente en el contexto de la actividad.

De acuerdo a lo presentado en este capítulo, el Software Educativo Hot Potatoes es una herramienta con mucho potencial educativo, que destaca por su interactividad, versatilidad e impacto visual. Asimismo, permite el desarrollo de la comprensión lectora en los alumnos a través de nuevas estrategias de aprendizaje, mediante el estímulo de los procesos cognitivos.

3. COMPRENSIÓN LECTORA

La comprensión lectora es la capacidad de una persona para entender, interpretar y elaborar un significado a través de la interacción con un texto (Goodman, 2007). donde, los conocimientos y experiencias previos del lector permiten realizar una comprensión lectora óptima (Sanz, 2005).

Cassany (2001) define la comprensión lectora: “como la capacidad para extraer sentido de un texto escrito.” (p. 23) De acuerdo a lo citado, el lector debe encontrarle un sentido al texto que lee. Ahora, ubicándonos en nuestro entorno educativo, para evitar que los alumnos dejen de entusiasmarse por la lectura, el texto que brindan los docentes, debe “evitar ser demasiado abstracto, muy extenso, con un vocabulario desconocido o con estructuras gramaticales demasiado complejas” (Valles, 2005, p.15). Se considera que deben ser lecturas agradables y con imágenes que ilustren los escenarios.

Dentro de esa misma línea, Solé (2012) indica que "el proceso de lectura debe asegurar que el lector comprenda el texto, y que pueda ir construyendo una idea acerca de su contenido, extrayendo de él aquello que en función de sus objetivos le es más significativo" (p.26). De acuerdo a lo citado, el texto debe tener un contenido y vocabulario entendible, permitiéndole al lector armar un modelo de texto con un significado e interpretación personal, para que logre comprender un texto.

Por otro lado, tenemos un pensamiento más amplio de comprensión lectora. Condemarán (2001), plantea que para comprender un texto escrito hay que relacionarlo con la manera de ver del mundo de cada lector. Por lo tanto, se piensa que no existe comprensión de un texto escrito igual a otro gracias a que el lector da su aporte personal al texto. Si esta es la relación que se da entre el lector y el texto, entonces también se establece relaciones entre el texto actual y los previamente leídos por él. De esta manera, se va a tener diferentes comprensiones en función a las diferentes lecturas previas.

En efecto, para una buena comprensión lectora, los procesos cognitivos lingüísticos serán fundamentales. La posibilidad de acceder al léxico permitiría que el lector recupere la información semántica y sintáctica en la memoria a largo plazo, y por medio del acceso sintáctico se podría acceder a relaciones que son estructurales dadas entre palabras que forman frases, obteniendo así la información que se encuentra en el mensaje escrito. Se llega a la comprensión mediante la interpretación semántica del texto (Valles, 2005).

Con respecto a la función de los elementos del proceso de comprensión lectora:

Tabla 3: Elementos de la comprensión lectora

EL LECTOR	EL TEXTO	LA ACTIVIDAD
Es el agente que tiene que llevar a cabo la comprensión del texto. Es el lector el que debe enfrentarse a la comprensión utilizando distintas capacidades, habilidades, conocimientos y experiencias necesarias para realizar el acto de la lectura.	Es el elemento que ha de ser comprendido por el lector. Este puede tener diferentes características (impreso y digital). Además, el texto puede darnos dos tipos de información (información implícita e información explícita).	Toda lectura tiene una finalidad y es en la actividad donde se ve reflejado la comprensión de lectura. Está compuesta por una serie de objetivos, metodologías y evaluaciones relacionados con la lectura.

Fuente: Adaptación de *Enseñanza de la Lengua*. Cassany, D. (2001), p. 19

De acuerdo a lo citado, los tres elementos que intervienen en la comprensión lectora son imprescindibles y están estrechamente ligados. Asimismo, es importante indicar que este proceso se realice mayormente en las instituciones educativas (Cassany, 2001) para cultivar el hábito de la lectura con la intervención y ayuda del docente.

En lo concerniente a la lectura, es un proceso constructivo, interactivo, estratégico y metacognitivo. Es constructiva porque es un proceso activo de elaboración, de interpretaciones del texto y de sus partes. Es interactiva porque la información previa del lector y la que ofrece el texto se complementan en la elaboración de significados. Es estratégica porque varía según el propósito del lector, la naturaleza del material y la familiaridad del lector con el tema. Es

metacognitivo porque implica controlar los propios procesos de pensamiento para asegurarse que la comprensión fluya sin problema. (Madero, 2013).

Con respecto a la influencia de la tecnología en la comprensión de lectura, Lysenko y Abrami (2014) indican:

The use of digital technologies have a positive effect on a reader's comprehension skills. In the past decades, researchers have systematically reviewed the impact of computer technologies on reading. [...]. Technology can maximize students' engagement by providing them with meta-cognitive strategies for text comprehension as well as strengthening other reading skills ¹⁹ (p.163)

En tal sentido, la tecnología potencia las habilidades de comprensión de lectura, a partir del empleo de programas digitales educativos, que permitan el desarrollo progresivo de conocimientos, destrezas y estrategias de los alumnos, donde “el enlace electrónico, perteneciente a lo hipertextual, es un mecanismo activo que influye en la comprensión al llegar a un determinado texto” (Cassany, 2004, p.194).

De lo expuesto, se entiende que la comprensión lectora consiste en la capacidad del alumno para entender lo que lee, asimismo supone incidir en el desarrollo de actividades dirigidas a activar, seleccionar y aplicar los conocimientos previos que posee el lector para relacionarlos con la información que proporciona el texto. Por lo que habrá que aplicar estrategias cognitivas que permitan al alumno construir el significado del texto, así como, estrategias metacognitivas con las que pueda emplear autónomamente sus conocimientos previos, y regular y controlar todo el proceso de comprensión.

¹⁹ El uso de las tecnologías digitales tiene un efecto positivo en las habilidades de comprensión del lector. En las últimas décadas, los investigadores han revisado sistemáticamente el impacto de las tecnologías informáticas en la lectura. [...]. La tecnología puede maximizar el compromiso de los estudiantes proporcionándoles estrategias meta cognitivas para la comprensión del texto, así como el fortalecimiento de otras habilidades de lectura.

3.1. Situación actual de la comprensión lectora en la educación pública del Perú

Actualmente, la enseñanza de la comprensión lectora ha adquirido una importancia determinante en las instituciones educativas peruanas, sin embargo, aún hay muchos aspectos importantes para mejorar a los que se deben prestar atención prioritaria; debido a que existe un consenso generalizado en el éxito o fracaso escolar (Ministerio de Educación, 2016)

Perú ocupó el puesto 63 en comprensión lectora, entre 70 países, según los resultados de evaluación de rendimiento en base a pruebas del Programa Internacional de Evaluación de Estudiantes de la OCDE (PISA), realizado el 2015. De esta forma se corroboró el bajo nivel de rendimiento estudiantil, asimismo se demostró que la mayoría de jóvenes peruanos no comprenden lo que leen y no reconocen el tema central de un texto, entre otros problemas.

Según Álvarez (2014), “estamos conscientes que las dificultades para utilizar la lectura como instrumento, que permita a los alumnos progresar e incrementar sus conocimientos y competencias, son enormes” (p. 41). De acuerdo a lo señalado por Alvares, estas dificultades se refieren a que muchos alumnos provienen de hogares que no fomentan la lectura, alumnos que no aprendieron estrategias, y a los distractores externos como la televisión e internet. Además de las escasas estrategias metodológicas de los docentes para incentivar la comprensión lectora.

Sin embargo, el Ministerio de Educación realizó la Evaluación Censal de Estudiantes (ECE) del 2015, donde el 50% de escolares alcanzaron un nivel satisfactorio en comprensión lectora. Esta mejora según el Ministerio de Educación (2016) se debe a un incremento significativo del porcentaje de escuelas donde los docentes estuvieron contratados a tiempo. También se consideró que las mejoras se deben a que el material escolar se entregó a tiempo en las escuelas.

Asimismo, la Dirección de General de Educación Básica Regular del Ministerio de Educación viene implementando (desde el 2007) el Plan Lector para las instituciones educativas, con diversas estrategias para incrementar la comprensión lectora. Sin embargo, la organización de un sistema de lectura en las instituciones educativas exige planificación seria y previa con ambientes adecuados, sin desestimar como un gran obstáculo, las enormes diferencias socio-económicas existentes entre ellos y sus usuarios (Ministerio de Educación, 2016)

De lo expuesto, es necesario señalar que se deben tomar las medidas innovadoras para incrementar el nivel de comprensión lectora en el Perú. Considero que la comprensión de lectura se incrementa al leer textos variados de diversa complejidad como las novelas, periódicos, revistas; Además, estas lecturas deben plasmarse en las nuevas tecnologías, como las computadoras y dispositivos móviles para captar la atención de los alumnos.

3.2. Niveles de comprensión lectora

El Ministerio de Educación del Perú, considera la comprensión lectora como un proceso de construcción de significado personal del texto mediante la interacción activa con el lector, debiéndose desarrollar con énfasis los tres niveles de comprensión lectora: literal, inferencial y crítica (Ministerio de Educación, 2016)

Los niveles de comprensión lectora son un proceso por el cual el lector percibe correctamente los signos y símbolos escritos, organiza mediante ellos lo que ha querido decir un emisor, infiere e interpreta los contenidos allí expuestos, los selecciona, valoriza, contrapone y aplica en la solución de problemas y en el mejoramiento personal y colectivo (Sánchez, 2002) En este sentido, los niveles de comprensión lectora se apoyan en las habilidades que se gradúan de menor a mayor complejidad. Donde el desarrollo de los niveles es un punto importante para el dominio pleno de la lectura.

Adicionalmente, el proceso de comprensión lectora se da manera gradual; que en el proceso se pueden identificar niveles o fases de menor a mayor complejidad las cuales se desarrollan a modo de espiral y no linealmente. El espiral en el aprendizaje lector se evidencia cuando los alumnos muestran un aparente retroceso en sus habilidades lectoras, pero el cual significa una preparación cognitiva para desarrollar capacidades o ajustar el perfeccionamiento de otras (Navarro, 2006). De acuerdo a lo citado, los niveles de comprensión lectora se compenentran unos con otros. “El sistema espiral permite cultivar habilidades de comprensión lectora para la correcta asimilación de la lectura” (Sánchez, 2002, p.15). Asimismo, hay que considerar los factores de originalidad y creatividad con que el lector evalúa la lectura.

El Ministerio de Educación del Perú tomando en cuenta a muchos expertos del tema, sintetizó en tres niveles la comprensión lectora, los cuales se ha abordado en el Programa de Comprensión Lectora. La estructura de las capacidades y desempeños seleccionados para determinar los niveles, capacidades y desempeños se basa en la concepción literaria de PISA asumida en el área de Comprensión lectora por la Unidad de medición de la Calidad (UMC) (Ministerio de Educación, 2016)

Como se aprecia, se debe considerar que, para mejorar los tres niveles de la comprensión lectora, planteados por el Ministerio de Educación del Perú, es indispensable que los docentes desarrollen y fortalezcan nuevas técnicas y metodologías, ya que actualmente nos encontramos en bajos niveles en comprensión lectora.

3.2.1. Nivel literal

El nivel literal corresponde a la forma más elemental de la comprensión lectora. En este nivel, “el alumno reconoce las ideas e información que se muestra de explícita en el texto” (Catalá, 2001, p.23). Es decir, comprende las palabras que aparecen en él, también las oraciones que hay escritas y cada párrafo para llegar a una idea completa de lo que el autor ha escrito.

En esta misma línea, la comprensión literal consiste en identificar hechos, sucesos, datos tal como aparecen en el texto (Pinzás, 2005). Por lo tanto, el profesor debe estimular a las siguientes habilidades de los alumnos:

Tabla 4: Habilidades del nivel literal

Habilidades del Nivel Literal	
Identificar detalles	Precisar el espacio, tiempo, personajes
Secuenciar los sucesos y hechos	Captar el significado de palabras y oraciones
Recordar pasajes y detalles del texto	Encontrar el sentido a palabras de múltiple significado
Identificar sinónimos, antónimos y homófonos	Pedir que cuenten lo que leyeron, pero usando sus propias palabras (parafrasear).

Fuente: Adaptación de *Guía de estrategias metacognitivas para desarrollar la Comprensión Lectora*. Pinzás, J. (2005), p. 16

Por lo tanto, la comprensión literal significa entender la información que el texto presenta, el cual se convierte en el primer peldaño para acceder a la comprensión total del texto (Velarde y Canales, 2008); es decir, si el alumno no logra el nivel literal de manera significativa difícilmente logrará los niveles inferencial y crítico.

Las siguientes preguntas permiten desarrollar el nivel literal en el alumno:

Tabla 5: Preguntas del nivel literal

Preguntas de Nivel literal		
¿Qué...?	¿Quiénes son...?	¿Para qué...?
¿Quién es...?	¿Cómo es...?	¿Cuándo...?
¿Dónde...?	¿Con quién...?	¿Cuál es...?

Fuente: Adaptación de *Evaluación de la comprensión lectora*. Catalá, G. (2001), p. 23

De acuerdo a lo citado, las preguntas literales nos ayudan a “extraer datos importantes como nombre de personajes, escenarios y acciones, para ver cómo se encuentra el nivel literal de los alumnos” (Catalá, 2001, p.24). De esta forma, permite realizar un primer acercamiento al texto.

De lo expuesto, el nivel literal corresponde a la comprensión directa de la información que se encuentra explícita en el texto. Asimismo, los alumnos deben expresarlo con sus propias palabras esto implica que, que mientras leen, deben identificar la idea principal del texto, entender los múltiples significados y las analogías, descubrir el orden y la secuencia del contenido textual, encontrar las relaciones, tanto temporales como causales, que estructuran el texto, etc.

3.2.2. Nivel inferencial

En el nivel inferencial se formulan anticipaciones y suposiciones del contenido que no se encuentran en el texto, es decir, el alumno debe descifrar la información implícita en el mismo (Cátala, 2001). Es la verdadera esencia de la comprensión lectora, ya que es una interacción constante entre el lector y el texto, donde se llenan vacíos, se deduce causas y consecuencias del texto.

El nivel inferencial permite establecer relaciones entre partes del texto para inferir información, conclusión o aspectos que no están escritos. Este nivel es de especial importancia, pues quien lee va más allá del texto, el lector completa el texto con el ejercicio de su pensamiento (Pinzás, 2005); por ello, tendremos que enseñar a los niños:

Tabla 6: Habilidades del nivel inferencial

Habilidades del Nivel Inferencial	
Predecir resultados	Inferir el significado de palabras desconocidas.
Inferir efectos previsibles a determinadas causas.	Plantear ideas fuerza sobre el contenido
Inferir el significado de palabras	Deducir el tema de un texto
Inferir secuencias lógicas	Interpretar el lenguaje figurativo

Fuente: Adaptación de *Guía de estrategias metacognitivas para desarrollar la Comprensión Lectora*. Pinzás, J. (2005), p. 20

De acuerdo a lo citado, para conseguir el nivel inferencial se deben activar procesos cognitivos concernientes a deducir, ordenar y organizar eficientemente las ideas (Flores, 2009), y, por ende, impliquen la obtención de un conocimiento no explicitado en el texto.

Con el objeto de comprobar si el pensamiento sigue una orientación inferencial se deben plantear preguntas que relacionen partes del texto y el conocimiento que tenga el lector sobre él (Cátala, 2001), las siguientes preguntas permiten desarrollar el nivel inferencial en el alumno:

Tabla 7: Preguntas de nivel inferencial

Preguntas de Nivel Inferencial		
¿Qué pasaría antes de...?	¿Qué significa...?	¿Por qué...?
¿Cómo podrías...?	¿Qué otro título...?	¿Cuál es...?
¿A qué se refiere cuando...?	¿Cuál es el motivo...?	¿Qué conclusiones...?

Fuente: Adaptación de *Evaluación de la comprensión lectora*. Catalá, G. (2001), p. 26

Con respecto a lo citado, estas preguntas ayudan a formular hipótesis antes y después de la lectura, a emitir conclusiones, a prever comportamientos de los personajes, y hacer la lectura más viva. Esto permite que los alumnos se sientan inmersos en la lectura a relacionar las nuevas situaciones con sus vivencias. La meta del nivel inferencial será la elaboración de conclusiones.

En relación a lo anteriormente señalado, Cassany (2001) considera a la inferencia como la habilidad de comprender algún aspecto determinado del texto a partir del significado del resto; según el autor, es como leer entre líneas, es decir por una información que no se formule explícitamente, sino que se queda parcialmente escondida. En tal sentido, cuando un alumno es capaz de aprovechar todos los indicios para un significado coherente con el resto del texto; quiere decir que ha adquirido autonomía, por lo cual el desarrollo de inferencias es considerado como una de las habilidades más importantes.

De lo expuesto, por medio del nivel inferencial el lector va más allá de la información dada explícitamente en el texto ampliando las ideas que está leyendo. Los procesos que intervienen son los de integración, resumen y elaboración. Es importante incidir en el aprendizaje de este nivel, puesto que requiere la intervención de procesos cognitivos, así como la aplicación de estrategias pertinentes.

3.2.3. Nivel crítico

El nivel crítico implica valorar y formar un juicio propio sobre el contenido de una lectura. Asimismo, “permite realizar una interpretación personal a partir de las reacciones creadas en el texto y de este modo poder expresar opciones y emitir juicios” (Catalá, 2001, p.29). Por tal motivo, es importante que el docente brinde lecturas especializadas, requiriendo que el alumno potencie un análisis crítico y el autorreflexión.

Por lo tanto, el nivel crítico, consiste en la elaboración de argumentos para sustentar opiniones, esto supone que los docentes promuevan un clima dialogante y democrático en el aula (Pinzás, 2005), por consiguiente, hemos de enseñar a los alumnos a:

Tabla 8: Habilidades del nivel crítico

Habilidades del Nivel Crítico	
Juzgar el contenido de un texto	Distinguir un hecho de una opinión
Captar sentidos implícitos	Juzgar la actuación de los personajes
Analizar la intención del autor	Emitir juicio frente a un comportamiento
Juzgar la estructura de un texto	Sustentar opiniones

Fuente: Adaptación de *Guía de estrategias metacognitivas para desarrollar la Comprensión Lectora*. Pinzás, J. (2005), p. 23

De acuerdo a lo citado, para conseguir el nivel crítico se refiere a evaluar, analizar y juzgar el texto, para poder emitir un juicio de valor. Es fundamental que los docentes refuercen el nivel crítico en los alumnos.

Las siguientes preguntas permiten desarrollar el nivel crítico en el alumno:

Tabla 9: Preguntas de nivel crítico

Preguntas de nivel crítico		
¿Crees que es...?	¿Qué opinas...?	¿Cómo crees que...?
¿Qué te parece...?	¿Cómo debería ser...?	¿Qué crees...?
¿Qué te parece...?	¿Cómo calificarías...?	¿Qué piensas de...?

Fuente: Adaptación de *Evaluación de la comprensión lectora*. Catalá, G. (2001), p. 30

Con respecto a lo citado, estas preguntas permiten que el alumno brinde un juicio y opinión sobre el texto. Además, puede analizar los argumentos, entender la organización y la estructura del texto que el autor presenta.

Con respecto a la lectura crítica, Flores (2009) indica que la emisión juiciosa sobre el texto leído, se acepta o rechaza, pero con fundamentos. La lectura crítica tiene un carácter evaluativo donde interviene la formación del lector y su criterio. En tal sentido, los alumnos deben expresar sus opiniones sustentadas en un conjunto de criterios pertinentes. Por tal motivo, “el docente debe incentivar en los alumnos la necesidad de aportar argumentos, asimismo defenderlos” (Pinzás, 2005, p. 20). De esta manera ellos mismos se sentirán acogidos y logren debatir sus ideas con más soltura.

Como se aprecia, el nivel crítico se potencia cuando los docentes guían a los alumnos a expresar sus opiniones con respecto a una lectura, asimismo permite que los alumnos que desarrollen y entiendan la idea principal de manera clara. Por consiguiente, los alumnos podrán deducir, expresar opiniones y emitir juicios.

3.3. Factores implicados en la comprensión lectora

En el proceso de la comprensión lectora existen factores que están implicados como la atención que el alumno da al texto, la memoria. las técnicas que permiten al alumno poder dar paso a la comprensión del texto seleccionado, entre otros (Gutiérrez, 2012). Esto se puede darse a través de las siguientes condiciones, tales como: tipo de texto, el lenguaje, el propósito de la lectura y el estado físico y afectivo del alumno.

La lectura aparece como “un proceso cognitivo que dinamiza interacciones entre autor, lector y texto y pone en juego simultáneo actividades intelectuales, afectividad, operaciones de la memoria y tareas del pensamiento” (Navarro, 2006, p. 58), todos factores estratégicos para alcanzar la comprensión. El objetivo de la lectura es alcanzar la comprensión, entendida como un proceso creador e integrador del significado (Canales, 2007).

Asimismo, entre los factores que se encuentran asociados a la lectura encontraremos la edad, el sexo y las facultades sensoriales, las cuales serán la base para la adquisición de este aprendizaje. Otro factor importante en nuestra sociedad son los medios de comunicación, su falta de aporte a la lectura, la pobreza de sus contenidos y el facilismo de su decodificación, cierra la creatividad en la mente de las personas. (Sánchez, 2002) Los factores implicados en la comprensión lectora son:

Tabla 10: Factores implicados en la comprensión lectora

Factores implicados en la comprensión lectora	
Factor	Fundamentación
Tipo de texto (estructura)	El conocimiento y la identificación de la estructura del texto permite al alumno comprender el modo en que el autor ha organizado y expuesto sus ideas.
Motivación y expectativas	La motivación hacia la tarea está estrechamente relacionada con otras variables, como las características de los textos, las expectativas de éxito y la persistencia
Atención del alumno	La atención del alumno tiene una directa relación con la motivación del mismo, implica la captación que pueda lograr respecto a una clase; es recomendable que el docente utilice las nuevas tecnologías.
Organización del tiempo de estudio	Requiere ajustarse a una disciplina psicofísica que posibilite desarrollar el hábito del estudio y la voluntad de proponerse metas; asimismo la disponibilidad.
Técnicas de estudio	Las técnicas requieren la estrategia del alumno para ser aplicadas y dependen de la estrategia pedagógica del docente para ser enseñadas y practicadas. Un estilo o método de estudio efectivo es: Lectura – Subrayado – Esquema – Repaso.
Memoria	Es la capacidad del alumno de retener información perceptual y conceptual.
Intervención del profesor en el alumno	El docente brinda y orienta conocimientos al alumno. Por lo tanto, la intervención implica prudencia, conocimiento del alumno, profesionalismo, constancia, insistencia, y no dejar nunca de ser un buen “observador” como de ser un excelente “informador y formador”.

Fuente: Adaptación de *Comprensión lectora: El significado de un texto*. Canales, D. (2007), p. 48

De acuerdo citado, resulta evidente que la comprensión lectora no es una habilidad aislada, sino que también intervienen factores personales como la motivación, la memoria y la atención (Solé, 2012) que pueda tener el alumno, asimismo los factores académicos como las técnicas de estudio, metodología, didáctica y la intervención del docente.

De lo expuesto, existen diversos implicados en la comprensión lectora, es fundamental que los docentes potencien los procesos cognitivos de los alumnos de manera adecuada para mejorar los niveles de comprensión lectora.

3.4. Desarrollo del proceso de aprendizaje de la comprensión lectora

El docente como agente principal en el proceso de enseñanza, es “quien implementa medidas para desarrollar el proceso de aprendizaje de la comprensión lectora” (Canales, 2007, p. 52). De esta forma se formarán lectores activos y modernos dotados de criterio, que eligen, procesan, dialogan e interpretan el texto.

Por su parte, Gutiérrez (2012) señala que “el docente es consciente que el proceso para desarrollar lectura comprensiva es complejo, porque es probable que los alumnos no lo logren de manera inmediata y requieren de la interrelación de habilidades cognitivas” (p. 52), asociadas a experiencias individuales y sociales, lo cual es posible lograr con la práctica diaria de la lectura y la implementación de estrategias didácticas (Solé, 2012). En este sentido, los docentes deben tener un enfoque didáctico, donde actúen como facilitadores del aprendizaje y los alumnos sean sujetos conscientes, y reflexionen la información, sean críticos y analíticos de lo que leen.

En esta misma línea, Canales (2007) indica que a los alumnos hay que enseñarles de modo sistemático los procesos de la comprensión lectora, para favorecer el desarrollo de la memoria y atención. El docente deberá dar pautas de cómo realizar diferentes actividades y lecturas que lleven a desarrollar el proceso necesario para que el alumno implemente por la vía práctica los diferentes pasos y aplicar las distintas habilidades de comprensión.

Luego de una revisión sobre las posturas más difundidas sobre el desarrollo del proceso de aprendizaje de comprensión lectora, los docentes deben tener presente que del proceso de aprendizaje no se desarrolla en un ciclo escolar, sino que es un proceso continuo que requiere de intervenciones precisas durante los niveles de educación básica (Gutiérrez, 2012)

Los procesos para lograr el desarrollo de comprensión lectora son:

Tabla 11: Proceso de aprendizaje de comprensión lectora

PROCESO DE APRENDIZAJE DE COMPRENSIÓN LECTORA	
1. Introducción	Donde el alumno conoce el objetivo de enseñanza.
2. Demostración	El docente explica, describe y modela la estrategia para que los alumnos respondan a preguntas y construyan la comprensión de texto.
3. Práctica guiada	La práctica debe realizarse bajo la tutela del docente.
4. Práctica individual	El alumno debe realizarla en forma individual.
5. Autoevaluación	El propio alumno se autoevalúa para determinar en qué nivel está.
6. Evaluación	El docente evalúa si el alumno domina las estrategias

Fuente: Adaptación de *Comprensión lectora: El significado de un texto*. Canales, D. (2007), p. 55

Con respecto a lo citado, el proceso de aprendizaje tiene como objetivo solucionar la falta de habilidades y la dificultad de los alumnos para aplicar las técnicas apropiadas en los momentos de desarrollar la comprensión lectora.

Para desarrollar el proceso de aprendizaje de la comprensión lectora, implica tener en cuenta tres elementos esenciales que ésta posee al ser una actividad:

Tabla 12: Elementos para realizar el proceso de aprendizaje de comprensión lectora

PROCESO DE APRENDIZAJE DE COMPRENSIÓN LECTORA		
Interactiva	Constructiva	Estratégica
El lector, en este caso el alumno, es quien posee conocimientos y experiencias previas y los relacionan con la información, interactúa constantemente con el texto y las ideas del autor, haciendo inferencias y dando sentido a la lectura	Pues que “el buen lector no copia” a su memoria lo que dice literalmente el texto; por el contrario, construye una representación personal “de los significados que sugieren las palabras y frases del autor.	El docente como los alumnos deben tener presente el propósito de la lectura, un objetivo claro de lo que se quiere lograr con ella y el beneficio que aporta. Para desarrollar la comprensión se requiere que el docente enseñe estrategias lectoras.

Fuente: Adaptación de *Conocimiento previo y comprensión lectora*. Navarro, B. (2006), p. 55

Estos tres elementos permiten que se realice un adecuado proceso de comprensión lectora, asimismo deben ser puestas en práctica por los docentes para lograr mejores resultados en el desarrollo de la comprensión de sus alumnos.

Navarro (2006) menciona que para “mejorar en el proceso de aprendizaje se deben hacer frente a las actividades de comprensión lectora de una manera eficiente, hábil y apropiada” (p.60). Por tal motivo, es importante que el docente incentive a los alumnos a lograr estas actitudes, implementando novedosos sistemas de enseñanza mediados por tecnologías.

Como se aprecia, las estrategias permiten a los alumnos utilizarlas de manera flexible y transferible en múltiples situaciones de lectura, favoreciendo mayor cantidad y calidad de significados que beneficien su aprendizaje y su desarrollo integral.

3.5. Estrategias didácticas para la comprensión lectora

En nuestros días, una gran mayoría de los adolescentes tienen dificultades para leer, para comprender lo que leen y en consecuencia carecen de la habilidad necesaria para crear nuevos conocimientos a partir de la reflexión crítica de lo que han leído. Se debe señalar que la meta en educación no es sólo asimilar conocimientos, sino ser capaces de crear cosas nuevas, a partir de la formación de mentes que sean críticas y reflexivas (Álvarez, 2014).

Es precisamente en la educación secundaria, donde se debe insistir en la práctica constante de estrategias, puesto que el análisis y la reflexión de una lectura, que se realiza a partir del uso de dichas estrategias, se ve facilitado por el comienzo de la creación de teorías propias, a partir del pensamiento deductivo que distingue al adolescente (Solórzano y Montero, 2011). En este sentido, los adolescentes se encuentran en la última etapa del desarrollo lógico, llamada de las operaciones formales; “el pensamiento hipotético durante la adolescencia constituye un campo propicio para fomentar la lectura de comprensión” (Lomas, 2009, p.230), porque la actitud de cuestionar todo lo que sucede en su entorno, le facilitará llegar a ser un lector crítico.

Las estrategias de comprensión lectora son habilidades cognitivas y metacognitivas de carácter elevado, que implican la presencia de objetivos que cumplir por los lectores, la planificación de las acciones para lograrlos, así como su supervisión, evaluación y posible cambio, de ser necesario (Solé, 2012). En este sentido, las estrategias constituyen un rol y un proceso, las cuales deben ser desarrolladas por un docente estratégico que tenga en cuenta tres momentos: la activación de conocimientos previos para que la asimilación del conocimiento sea efectiva; el desarrollo de clase, empleando diversas estrategias que busquen que el alumno mejore su atención, identifique lo esencial del contenido, organice y estructure los datos e ideas, etc.; y finalmente se sintetiza lo visto en el momento de enseñanza y en el cual los alumnos realizan una valoración del aprendizaje (Gutiérrez, 2012)

En la misma línea, las estrategias cognitivas como la dotación de propósitos explícitos e implícitos, activación de los conocimientos previos; elaboración de diferentes inferencias como interpretación, hipótesis, predicciones y conclusiones; comprobación permanente de la comprensión a través de la revisión y recapitulación periódica; la identificación del núcleo, la síntesis y el resumen (Lomas, 2009). Con respecto a las Estrategias metacognitivas son aquellas que desarrolla el lector para comprender un texto y al control que ejerce para que la comprensión sea óptima (Caro, 2008)

En tal sentido, las Estrategias cognitivas, son consideradas actividades mentales, asimismo es necesario poner de manifiesto los propósitos de quien lee. Y en lo referente a las estrategias metacognitivas, son los que desarrollan el alumno para poder entender las lecturas de forma correcta.

De lo expuesto, es necesario potenciar las estrategias cognitivas de los alumnos puedan mejorar su atención, identificar lo esencial del contenido, organice y estructure los datos e ideas; asimismo les facilitará el sentido crítico.

3.6. Evaluación de la comprensión lectora

La evaluación de la comprensión lectora se realiza mediante instrumentos que enfatizan los procesos de inferencia, dando cabida al razonamiento y a la solución de problemas (Sánchez, 2002). Sin embargo, muchas de las pruebas existentes para evaluar la comprensión lectora, se centran en comprobar si unas preguntas han sido respondidas correctamente o no, es decir, el resultado de la comprensión lectora, pero no los procesos mentales que el lector ha seguido para lograr dicho resultado (Ripoll y Aguado, 2014)

La dificultad para evaluar que supone analizar estos procesos de un modo independiente, además de la influencia de otros muchos factores, como el nivel cognitivo del alumno, las habilidades y estrategias que emplea (Sánchez, 2002). En este sentido, hay que tener presente que no todas las dificultades tienen su origen en el aula, también pueden “estar asociadas a otros factores como los culturales, emocionales, socioeconómicos, propios de la institución o atribuibles al docente” (Gutiérrez, 2012, p.51)

En esta misma línea, la evaluación es un proceso permanente en la práctica educativa, que nos permite a los maestros diagnosticar, retroalimentar y actuar coherentemente con lo que queremos lograr dentro de los actuales paradigmas educativos. Es importante señalar que al “someter” a evaluaciones a nuestros alumnos, también nos estamos evaluando respecto al manejo y adecuado uso de estrategias que posibilitan la comprensión de los textos, que pueden ser cortos, de regular o gran extensión (Caro, 2008).

A continuación, se muestra una serie de pruebas estandarizadas, las cuales son las más empleadas en evaluar la comprensión lectora en el nivel secundario:

a. CompLEC ha sido elaborada desde el marco teórico propuesto por el Informe PISA y las nuevas definiciones de competencia lectora. Esta prueba, de fácil aplicación, evalúa el nivel de competencia lectora de escolares de entre 11 y 14 años en diversas situaciones de lectura y con diferentes tipos de texto. (Llorens, Gil, Vidal, Martínez, Mañá y Ramiro Gilabert, 2011).

b. Evaluación de Destrezas Lectoras de Educación Secundaria Obligatoria, es un instrumento para la evaluación periódica de las destrezas lectoras, la prueba aplicada en la evaluación del plan de lectura y bibliotecas escolares. El sistema de lectura está formado por dos componentes básicos, uno referido a la fluidez lectora y otro a la comprensión de textos. (Agencia Andaluza de Evaluación Educativa, 2011).

c. PLLE – Prueba de lectura y lenguaje escrito. Contiene una prueba de vocabulario lector, comprensión de párrafos y una prueba de escritura en la que se valoran el vocabulario empleado, la composición de la redacción y la ortografía (Hamill, Larsen, Wiederholt y Fount, 2013).

Por su parte, Hot Potatoes ofrece una evaluación sistemática de la Comprensión Lectora en cada una de sus herramientas, en las cuales aparece el porcentaje obtenido del alumno al finalizar las actividades. Asimismo, hay una retroalimentación inmediata donde el alumno, reflexiona sobre el contenido aprendido.

De lo expuesto, es necesaria la evaluación y reestructuración de los procesos de enseñanza – aprendizaje para así mejorar los niveles de comprensión lectora, desarrollando habilidades y destrezas para manejar y entender una información determinada.

PARTE II: DISEÑO METODOLÓGICO Y RESULTADOS

CAPÍTULO I: DISEÑO METODOLÓGICO

En este capítulo se describe el diseño metodológico con el que se desarrolló el trabajo de investigación. Se muestran aspectos como el enfoque, nivel y tipo de investigación. Asimismo, el problema, los objetivos y las variables. También el diseño, las técnicas e instrumentos utilizados para llevar a cabo el programa de aplicación y el proceso de investigación.

1.1. Enfoque metodológico, tipo y nivel de investigación

La presente investigación se abordó desde el **enfoque cuantitativo**, que utiliza la recolección de datos para probar hipótesis con base en la medición numérica y el análisis estadístico, con el fin de establecer pautas de comportamiento y probar teorías (Hernández, Fernández & Baptista, 2014). Asimismo, se llevó a cabo mediciones estadísticas que permiten describir el nivel del software educativo denominado Hot Potatoes y el de la competencia de la comprensión lectora.

De la misma forma, el enfoque cuantitativo es secuencial y probatorio. Cada etapa precede a la siguiente y no podemos eludir pasos. El orden es riguroso, aunque desde luego, podemos redefinir alguna fase.

El tipo de investigación es aplicada, porque tiene como propósito dar solución a problemas concretos e identificables (Padrón, 2006).

El nivel de la investigación es explicativo porque se centra en explicar por qué ocurre un hecho y en qué condiciones se da este (Hernández, Fernández y Baptista, 2014).

1.2. Problema, objetivos de la investigación y variables

Evidenciado el problema relativo al aprendizaje de la comprensión lectora, cabe ahora esbozar la siguiente interrogante:

¿Cómo mejora el proceso de aprendizaje de la comprensión lectora con el uso del software educativo Hot Potatoes en los alumnos del tercer año del nivel secundario, de una Institución Educativa Pública de Lima Metropolitana, el año 2016?

El objetivo general y los objetivos específicos de esta investigación son, pues, los siguientes:

OBJETIVO GENERAL

Explicar cómo mejora el proceso de aprendizaje de la comprensión lectora con el uso del software educativo Hot Potatoes en los alumnos del tercer año del nivel secundario de una Institución Educativa Pública de Lima, el año 2016.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Comparar los niveles de comprensión lectora de los alumnos del tercer año de educación secundaria, antes y después del uso del Software Educativo Hot Potatoes, en una Institución Educativa pública de Lima Metropolitana, el año 2016.
- Determinar la satisfacción sobre el uso del software educativo Hot Potatoes en los alumnos del tercer año del nivel secundario de una Institución Educativa Pública de Lima, el año 2016.

HIPÓTESIS

El uso del Software Educativo Hot Potatoes mejora significativamente el proceso de aprendizaje de la comprensión lectora de los alumnos de tercer año de secundaria de una Institución Educativa Pública de Lima Metropolitana.

VARIABLES

En la presente investigación se ha considerado las siguientes variables de estudio:

Tabla 13: Operacionalización de la Variable Independiente

Variables Independiente	Definición Conceptual	Dimensiones
Software Educativo Hot Potatoes	Software educativo que permite a los docentes elaborar actividades interactivas, donde los alumnos pueden acceder y resolver fácilmente mediante su navegador de Internet, y de este modo potenciar sus habilidades digitales. (Palacios y Roldán, 2012, p.2).	<ul style="list-style-type: none"> • Uso del Software Educativo Hot Potatoes • Aplicación Pedagógica del Software Educativo Hot Potatoes

Fuente: Elaboración propia

Tabla 14: Operacionalización de la Variable Dependiente

Variable Dependiente	Definición Conceptual	Dimensiones
Comprensión Lectora	Actividad constructiva, compleja de carácter estratégico, que implica la interacción entre las características del lector y del texto dentro de un contexto determinado. (Díaz y Hernández, 2002, p.275).	<ul style="list-style-type: none"> • Nivel Literal • Nivel Inferencial • Nivel Crítico

Fuente: Elaboración propia

1.3. Diseño de la investigación

El diseño de la investigación es la planificación de acciones que permiten recoger las evidencias que se utilizarán para responder al problema, validar o rechazar las hipótesis. Los autores hacen referencia a diferentes tipos de diseños de investigación dentro de los cuales se encuentra el diseño experimental y cuasi experimental. (Vogt, 2007).

La presente investigación responde al diseño cuasi experimental, con pre test y post test. (Hernández, Fernández & Baptista, 2014). Este diseño permite manipular una de las variables, Hot Potatoes para ver su mejora sobre la otra, que es el proceso de aprendizaje de la comprensión lectora (Hernández, Fernández & Baptista, 2014). Asimismo, utiliza grupos intactos y no aleatorios, por lo que su aplicación se adapta al campo educativo, como, por ejemplo, cuando se desea experimentar una nueva estrategia didáctica (Sánchez & Reyes, 2009)

El trabajo experimental con este diseño consiste en tomar a ambos grupos la prueba de entrada y salida, la variable experimental se aplica al grupo experimental y al grupo de control la forma de actuar tradicional.

El esquema del diseño, es el siguiente:

Grupos experimental:	O ₁	X	O ₂
Grupo de control:	O ₃		O ₄

Donde:

X: Sesiones de Hot Potatoes orientadas hacia la comprensión lectora

O₁, O₃: Pretest Proceso de aprendizaje de la comprensión lectora

O₂, O₄: Postest Proceso de aprendizaje de la comprensión lectora

1.4. Población y muestra

Según Moreno (2006) la población está constituida por aquel conjunto de individuos que por tener determinadas características han sido seleccionados por el investigador como unidades de análisis en relación con las cuales se estudiará la acción, el comportamiento o los efectos de las variables de interés. En la presente investigación la población estuvo conformada por los estudiantes del 3° secundaria de una institución educativa pública.

Moreno (2006), señala que la muestra es una parte de la población en estudio seleccionada de manera que en ella queden representadas las características que distinguen a la población de la que fue tomada. En el presente estudio la muestra estuvo conformada por los estudiantes de las 3 secciones que cuenta el 3° de secundaria: 3°A, 3°B y 3°C. Esta muestra fue seleccionada de forma no probabilística e intencional debido a que los grupos de estudio, de control y experimental, eran grupos intactos y se habían formado antes de la investigación, respondiendo así al diseño cuasi experimental. (Sánchez & Reyes, 2009). El grupo experimental estuvo integrado por 50 estudiantes del 3°A y 3°C; mientras que, el grupo de control por 25 estudiantes del 3°B.

Los grupos están distribuidos de la siguiente manera:

Tabla 15: Distribución del Grupo Experimental y Grupo de Control

GRUPO	SECCIONES	TOTAL
Grupo Experimental	3°A y 3°C	50 alumnos
Grupo de Control	3° B	25 alumnos

Fuente: Elaboración propia

Con respecto a los criterios de selección de muestra, el muestreo es no probabilístico, donde la elección de los elementos no depende de la probabilidad, sino que son seleccionados intencionadamente por el investigador. (Hernández, Fernández & Baptista, 2014).

1.5. Definición de las técnicas y tipos de instrumentos para lograr los objetivos de la tesis.

El recojo de la información se realizó teniendo en cuenta nuestro objetivo de investigación, para ello, se eligió la técnica de la encuesta con su respectivo instrumento, es decir, el cuestionario y el pretest y postest de comprensión lectora.

Para el recojo de información de los datos del uso de Hot Potatoes, se utilizó la encuesta que es una técnica que permite recoger opiniones, descripciones o percepciones de los sujetos sobre el objeto de estudio, a través de un

cuestionario elaborado rigurosamente (Ruiz, 2012). El instrumento es el cuestionario que, está constituido por una serie de preguntas que permiten obtener información directa sobre los sucesos que están ocurriendo, así como juicios críticos y preferencias (Moreno, 2006). El instrumento fue diseñado con 12 ítems, agrupados en dos dimensiones.

Tabla 16: Puntajes mínimo y máximo del cuestionario

PUNTAJES MÍNIMO Y MÁXIMO DE LA VARIABLE HOT POTATOES Y SUS DIMENSIONES EN ESTUDIO					
	Número de Ítems	P.T. Mín.	P.T. Max	P. Min. Ítem	P. Max. Ítem
Uso del Software Educativo Hot Potatoes	6	6	30	1	5
Aplicación Pedagógica del Software Educativo Hot Potatoes	6	6	30	1	5

Fuente: Elaboración propia

Donde:

P.T. Mín. Puntaje Total mínimo

P.T. Max. Puntaje Total máximo

P. Min. Ítem. Puntaje mínimo por cada ítem

P. Max. Ítem. Puntaje máximo por cada ítem

Cada una de las alternativas de los ítems del instrumento de medición para la variable Hot Potatoes tiene puntajes asignados tomando en cuenta el orden en que aparecen las alternativas lo cual se indica en el siguiente cuadro:

ALTERNATIVAS DE LOS ITEMS	NUNCA	CASI NUNCA	A VECES	CASI SIEMPRE	SIEMPRE
PUNTAJE	1	2	3	4	5

Con respecto a las dimensiones de Hot Potatoes, los rangos son los siguientes:

Fórmulas para hallar Rangos para las dimensiones de la variable Hot

Potatoes

$$R = X_{max} - X_{min}$$

$$R = 30 - 6 = 24$$

Ancho de Intervalos

$$C = R / N_i$$

$$C = 24 / 5 = 4,8 \rightarrow 5$$

Nuevo Rango

$$NR = N_i \times C$$

$$NR = 5 \times 5 = 25$$

Diferencia de Rangos

$$DR = NR - R$$

$$DR = 25 - 24 = 1$$

Tabla 17: Rangos para el indicador Uso del Software Educativo Hot Potatoes

		<i>f</i>	<i>f%</i>	<i>fA</i>
Nada satisfecho	[5-10)			
Poco satisfecho	[10-15)			
Medianamente satisfecho	[15-20)			
Bastante satisfecho	[20-25)			
Muy satisfecho	[25-30)			

Fuente: Elaboración propia

Tabla 18: Rangos para la Aplicación Pedagógica del Software Educativo Hot Potatoes

		<i>f</i>	<i>f%</i>	<i>fA</i>
Nada satisfecho	[5-10)			
Poco satisfecho	[10-15)			
Medianamente satisfecho	[15-20)			
Bastante satisfecho	[20-25)			
Muy satisfecho	[25-30)			

Fuente: Elaboración propia

Para el recojo de información de los datos de la comprensión lectora, se utilizó la técnica de la encuesta. Con respecto a los instrumentos, se diseñaron un pretest y postest de comprensión lectora. Ambos instrumentos fueron diseñados con 20 ítems.

La puntuación total alcanzada por cada alumno respecto a cada indicador se obtuvo sumando el valor de cada respuesta en cada una de ellas. El puntaje correspondiente a la variable Comprensión Lectora se obtuvo sumando los subtotales alcanzados en cada indicador.

Seguidamente, se elaboró una escala de medida de tipo ordinal, de los niveles alcanzados por cada indicador y variable. En esta escala se establecen tres rangos: bajo, medio y alto (Vogt, 2007), en el pretest y postest, donde se realizó una baremación para hallar los rangos (**Anexo 4** y **Anexo 6**). Los resultados se muestran en la siguiente tabla:

Tabla 19: Escala de rangos de Comprensión Lectora

PRETEST Y POSTEST		Rango
DIMENSIONES	Nivel Literal (6 ítems)	0 - 2 = Bajo
		3 - 4 = Medio
		5 - 6 = Alto
	Nivel Inferencial (10 ítems)	0 - 3 = Bajo
		4 - 7 = Medio
		8 - 10 = Alto
	Nivel Crítico (4 ítems)	0 - 1 = Bajo
		2 - 3 = Medio
		4 = Alto
VARIABLE	Comprensión Lectora (20 ítems)	0 - 6 = Bajo
		7 - 14 = Medio
		15 - 20 = Alto

Fuente: Elaboración propia

Ambos Test constan de 20 preguntas cada uno. La agrupación de las preguntas se presenta en los siguientes cuadros:

Tabla 20: Distribución de los ítems del pretest de Comprensión Lectora

PRETEST	
Dimensiones	Ítems
Nivel Literal (6 ítems)	1,3,6,7,11,16
Nivel Inferencial (10 ítems)	2,5,8,9,12,13,15,17,18,19
Nivel Crítico (4 ítems)	4,10,14,20

Fuente: Elaboración propia

Tabla 21: Distribución de los ítems del postest de Comprensión Lectora

POSTEST	
Dimensiones	Ítems
Nivel Literal (6 ítems)	1,3,6,7,11,16
Nivel Inferencial (10 ítems)	2,5,8,9,12,13,15,17,18,19
Nivel Crítico (10 ítems)	4,10,14,20

Fuente: Elaboración propia

1.6. Procedimientos para la validación de instrumentos

La validación de un instrumento, se refiere al grado que un instrumento realmente mide lo que pretende medir. Asimismo, según Alfaro & Montero (2013) la validación de un instrumento no es un proceso acabado sino constante, al igual que todo proceso de la ciencia moderna, exige continuas comprobaciones empíricas. Por tal motivo, la validez de un instrumento no puede afirmarse de manera concluyente que una prueba es válida, sino que la prueba presenta ciertos grados de validez para ciertos usos concretos.

Entonces, al finalizar el primer diseño de los instrumentos de comprensión lectora (Pretest y Postest) se sometió a un juicio de expertos.

a. Validez y Confiabilidad del Pretest

La veracidad del instrumento se realizó a través de la técnica de juicio de expertos, contando con tres jueces: Profesionales conocedores y con amplia experiencia en lo referente al desarrollo de la comprensión lectora. De la evaluación de los ítems se levantaron las observaciones realizadas; y en virtud de ello se logró consolidar el instrumento.

Tabla 22: Validez del pretest por medio de juicio de expertos

Juez	Descripción del Juez	Validación	Observaciones y aportes
Mg. Carlos Estela Vilela	Magister en Langue, Littérature et Civilisation étrangère por la Université Bordeaux III. Bachiller en Literatura por la UNMSM. Se ha dedicado a la gestión cultural, destacándose en el campo de la redacción, corrección, edición, traducción y difusión de textos para secundaria.	Pertinencia, Relevancia y Consistencia del Constructo	Revisión total del instrumento con la validación de todos los ítems.
Mg. Héctor Barrientos Pérez	Magister en Docencia Universitaria en la Universidad Mayor de San Marcos. Especialista Área de Estrategias TIC en el Aula DITE – MED. 27 años de servicio en el Ministerio de Educación.	Pertinencia, Relevancia y Consistencia del Constructo	Revisión total del instrumento con la validación de todos los ítems. Sugerencia de corrección hacia una mayor relevancia y consistencia de constructo en el ítem 4
Mg. Cesar Augusto Guevara Medina	Magíster en Gestión de la Educación en la Universidad Mayor de San Marcos. Con 25 años de servicio en el Ministerio de Educación	Pertinencia, Relevancia y Consistencia del Constructo	Revisión total del instrumento. Sugerencia de corrección hacia una mayor relevancia en el ítem 10

Fuente: Elaboración propia

La confiabilidad del Pretest se realizó mediante el Coeficiente Alfa de Cronbach a partir de la Matriz de correlaciones de los ítems del cuestionario evaluados por el Juicio de Experto:

Tabla 23: Grado de confiabilidad alcanzado por el pretest de Comprensión Lectora

Estadísticas de fiabilidad		
Instrumento	Alfa de Cronbach	N de elementos
Pretest	,895	20

Fuente: Elaboración propia

Los resultados muestran que el coeficiente Alfa de Cronbach para los Ítems del pretest es de 0.895, es decir mayor a 0.750 lo cual significa entonces que el instrumento es CONFIABLE.

b. Validez y Confiabilidad del Postest mediante juicio de expertos

La veracidad del instrumento de Post Test se realizó a través de la técnica de juicio de expertos, contando con los tres jueces que revisaron el Postest: Profesionales concedores y con amplia experiencia en lo referente al desarrollo de la comprensión lectora. De la evaluación de los ítems se levantaron las observaciones realizadas; y en virtud de ello se logró consolidar el instrumento. Fueron los mismos jueces que validaron el Pretest

Tabla 24: Validez del postest por medio de juicio de expertos

Juez	Descripción del Juez	Validación	Observaciones y aportes
Mg. Carlos Estela Vilela	Magister en Langue, Littérature et Civilisation étrangère por la Université Bordeaux III. Bachiller en Literatura por la UNMSM. Se ha dedicado a la gestión cultural, destacándose en el campo de la redacción, corrección, edición, traducción y difusión de textos para secundaria.	Pertinencia, Relevancia y Consistencia del Constructo	Revisión total del instrumento con la validación de todos los ítems. Sugerencia de corrección hacia mayor relevancia en el Ítem 18.
Mg. Héctor Barrientos Pérez	Magister en Docencia Universitaria en la Universidad Mayor de San Marcos. Especialista Área de Estrategias TIC en el Aula DITE – MED. 27 años de servicio en el Ministerio de Educación.	Pertinencia, Relevancia y Consistencia del Constructo	Revisión total del instrumento con la validación de todos los ítems. Sugerencia de corrección hacia una mayor consistencia de constructo en el ítem 13.
Mg. Cesar Augusto Guevara Medina	Magíster en Gestión de la Educación en la Universidad Mayor de San Marco. Con 25 años de servicio en el Ministerio de Educación	Pertinencia, Relevancia y Consistencia del Constructo	Revisión total del instrumento, con la validación de todos los ítems.

Fuente: Elaboración propia

Asimismo, se realizó la confiabilidad del Postest de comprensión lectora:

Tabla 25: Grado de confiabilidad alcanzado por el postest de Comprensión Lectora

Estadísticas de fiabilidad		
Instrumento	Alfa de Cronbach	N de elementos
Postest	,930	20

Fuente: Elaboración propia

Los resultados muestran que el coeficiente Alfa de Cronbach para los Ítems del Postest es de 0.930, es decir mayor a 0.750 lo cual significa entonces que el instrumento es CONFIABLE.

c. Validez y Confiabilidad del cuestionario

La validación del cuestionario estuvo conformada por la intervención de 3 jueces expertos: Profesionales concedores y con amplia experiencia en el uso del Softwares Educativos, De la evaluación de los ítems se levantaron las observaciones realizadas; y en virtud de ello se logró consolidar el instrumento.

Tabla 26: Validez del cuestionario por medio de juicio de expertos

Juez	Descripción del Juez	Validación	Observaciones y aportes
Mg. Chrisler Jaimes Berrospi	Magister en Educación con mención en Informática y Tecnología Educativa por la USMP. Licenciado en Computación e Informática en la Universidad Federico Villarreal. Con 8 años de Experiencia en Elaboración de Recursos Educativos en PerúEduca.	Pertinencia, Relevancia y Consistencia del Constructo	Revisión total del instrumento, con la validación de todos los ítems.
Mg. Williams Julio Campos Moreno	Magister en Docencia Universitaria. Con 10 años de experiencia de docencia universitaria en la Universidad Federico Villarreal	Pertinencia, Relevancia y Consistencia del Constructo	Revisión total del instrumento, con la validación de todos los ítems.
Ing. Arturo Gaona Vara	Bachiller en Ingeniería de Sistema. Con años de experiencia como docente en niveles de primaria y secundaria en el curso de computación. Programador de Páginas Web.	Pertinencia, Relevancia y Consistencia del Constructo	Revisión total del instrumento, con la validación de todos los ítems.

Fuente: Elaboración propia

Finalmente, se realizó la confiabilidad del instrumento aplicando el coeficiente Alpha de Cronbach

Tabla 27: Grado de confiabilidad alcanzado por cuestionario de Hot Potatoes

Estadísticas de fiabilidad		
Instrumento	Alfa de Cronbach	N de elementos
Cuestionario	1,000	12

Fuente: Elaboración propia

Los resultados muestran que el coeficiente Alfa de Cronbach es de 1, es decir el puntaje máximo, lo cual significa que el instrumento es CONFIABLE.

1.7. Procedimientos éticos de la investigación

En primera instancia, se informó a la directora de la Institución Educativa Pública sobre el objetivo de la investigación a realizar, además del uso que se dará a la información recogida. Luego, la directora firmó la solicitud formal para autorizar la investigación.

Posteriormente se realizó una reunión con los padres de familia de los estudiantes del tercer grado de educación secundaria, participantes en la investigación, los cuales fueron informados de los objetivos del estudio y la confidencialidad de la información personal de sus hijos. Luego, los padres firmaron la carta de consentimiento informado para la investigación (**Anexo 7**). Asimismo, se explicó a los estudiantes en qué consistía la investigación.

La coordinación con el docente de comunicación se realizó en ambiente de cordialidad, lográndose la aceptación. Asimismo, se coordinó con el Docente del Aula de Innovación Pedagógica para el uso del centro de cómputo.

1.8. Procedimientos para organizar y analizar la información recogida

Antes de recoger la información y organizarla, se revisó el buen funcionamiento, velocidad y programas de las computadoras del Centro de Recursos Tecnológicos (CRT), esta cuenta con computadoras Core I3 y laptops XO para los alumnos, y conexión a internet con un ancho de banda de 3 MB.

En primer lugar, se aplicó la primera evaluación o pretest al grupo experimental y al grupo de control, los datos obtenidos se procesaron en Excel y en el programa SPSS.

En segundo lugar, se hizo la intervención al grupo experimental durante un período de 8 semanas, donde se desarrollaron sesiones de clase para mejorar el proceso de comprensión lectora **(Anexo 8)**

Luego la recogida de datos sobre el uso de herramientas Hot Potatoes, fue realizado a través de un Cuestionario, solamente al grupo experimental.

Finalmente, durante la última semana se administró la prueba de salida o postest al grupo experimental y al grupo de control. Estos resultados permitieron describir y determinar el desarrollo de las actitudes después de la intervención, así como el impacto causado en los estudiantes, estos datos se vaciaron al programa Excel y se procesaron en el programa SPSS (para elaborar gráficos estadísticos).

CAPÍTULO II: ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS

En el presente capítulo se presentan los resultados de la investigación, con respecto al pretest y postest comprensión lectora y a la encuesta sobre el uso del Software Educativo Hot Potatoes. El análisis ha sido dividido en dos partes, considerando las variables: Comprensión Lectora y el Software Hot Potatoes

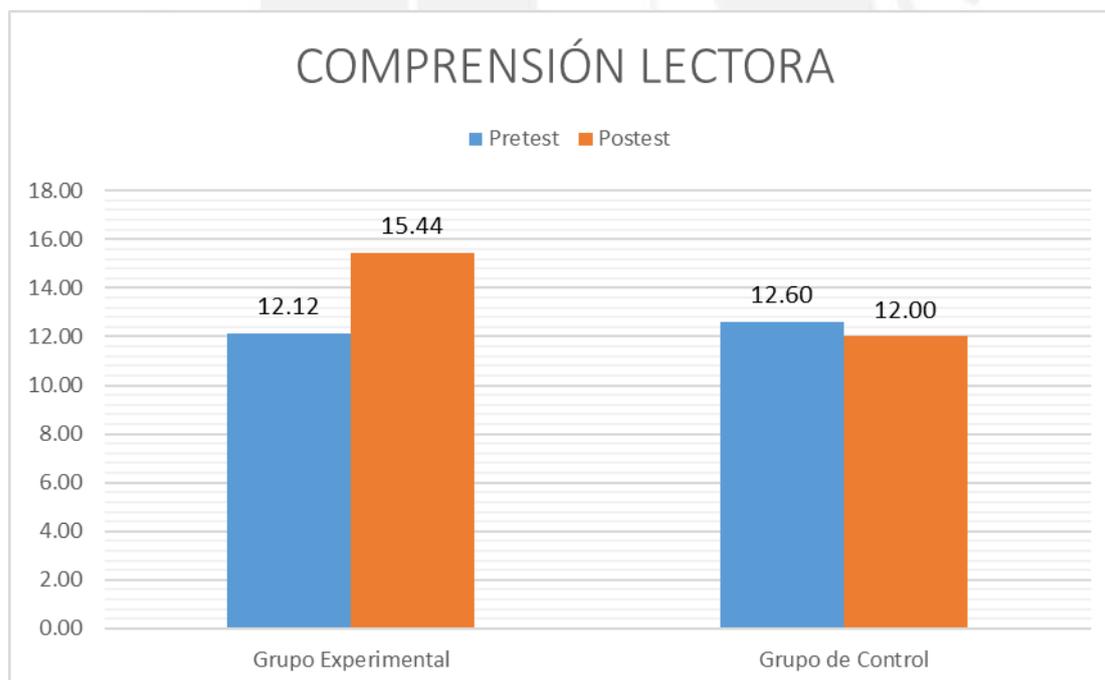
2.1. Comprensión Lectora

Tabla 28. Tabla comparativa de las medidas de tendencia central de comprensión lectora obtenidas en el pretest y postest del grupo experimental y grupo de control.

Medidas de tendencia central	Comprensión Lectora			
	Grupo Experimental		Grupo de Control	
	Pretest	Postest	Pretest	Postest
Media	12,12	15,44	12,60	12,00
Desviación Estándar	2,80	2,50	2,27	1,53
Total (alumnos)	50	50	25	25

Fuente: Elaboración Propia

Figura 1. Comparación del grupo experimental y de control correspondiente a los resultados del Pretest y Postest



Fuente: Elaboración Propia

En la tabla 28 y figura 1 se observan las medidas de tendencia central obtenidas por el grupo de experimental y control antes y después del uso de Hot Potatoes.

Las medidas de tendencia central ayudan a resumir la información en un sólo número. Entre las cuales se encuentra la media; que nos indica el promedio obtenido respecto al nivel de comprensión lectora alcanzada por los estudiantes (Vogt, 2007).

Con respecto al valor de la media, se observa que, en el grupo experimental, la diferencia del posttest respecto del pretest es de 3.32; mientras que, en el grupo de control la diferencia entre las pruebas fue negativa -0.60. Es decir, que en el grupo experimental existió un incremento de la media, mientras que en el grupo de control decreció.

El incremento de la media del grupo experimental, puede explicarse como resultado de las 8 sesiones de clase usando Hot Potatoes, donde la resolución de las actividad interactivas interactivos (resolver preguntas de selección múltiple y cortas, completar espacios en blanco, unir palabras con imágenes, ordenar imágenes, emparejamiento, crucigrama y reconstrucción de palabras y oraciones) activó los procesos cognitivos de los alumnos y por consiguiente aumentaron sus niveles de comprensión lectora.

En síntesis, se puede mencionar que el uso del software educativo Hot Potatoes mejora el proceso de aprendizaje de la comprensión lectora en los alumnos del tercer año del nivel secundario, de una Institución Educativa Pública, en el año 2016.

Comparación de los niveles de comprensión lectora del grupo experimental y grupo de control correspondiente al Pretest

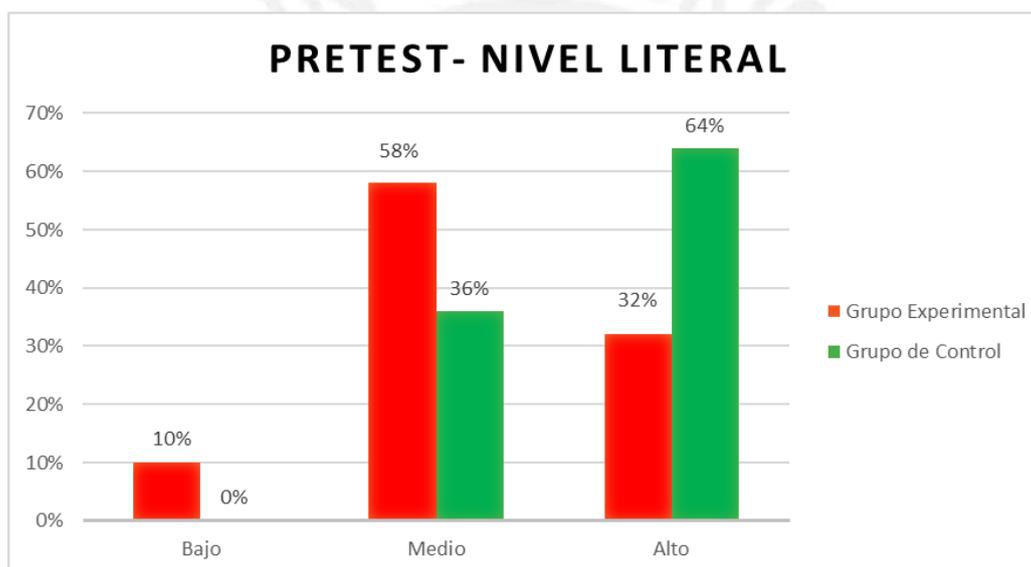
a) Nivel Literal – Pretest

Tabla 29. Tabla comparativa del grupo experimental y grupo de control correspondiente al pretest del nivel literal de Comprensión Lectora en una I.E. Pública de Lima Metropolitana.

NIVEL LITERAL DE COMPRESIÓN LECTORA – PRETEST				
CATEGORÍA	GRUPO EXPERIMENTAL		GRUPO DE CONTROL	
	<i>f</i>	%	<i>f</i>	<i>f</i>
Bajo	5	10%	0	0%
Medio	29	58%	9	36%
Alto	16	32%	16	64%
TOTAL	50	100%	25	100%

Fuente: Elaboración Propia

Figura 2. Comparación del grupo experimental y de control correspondiente al pretest del nivel literal de Comprensión Lectora



Fuente: Elaboración Propia

En la tabla 29 y figura 2, el grupo experimental tiene la mayor representatividad en el nivel literal medio (58%) de la comprensión lectora, mientras que el grupo de Control tiene la mayor representatividad en el nivel literal alto (64%)

Esto significa que, al iniciar la investigación, la mayoría de los alumnos (nivel literal medio) del grupo experimental tienen la capacidad de captar y retener los contenidos explícitos de un texto. Sin embargo, aún les falta dominar más vocabulario y secuenciar hechos de forma más eficiente.

Es importante resaltar que solo el 32% del grupo experimental tiene un nivel literal alto

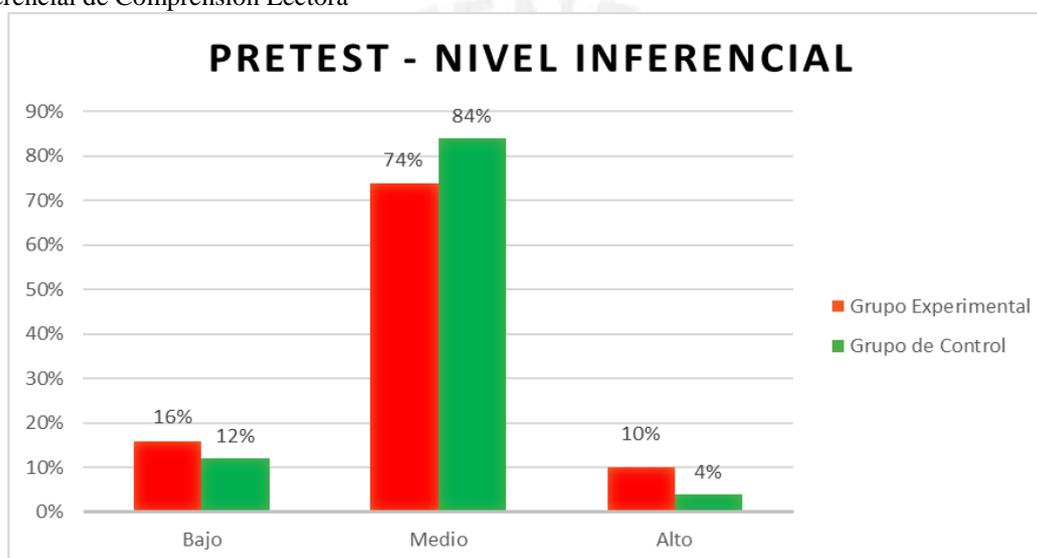
b) Nivel Inferencial – Pretest

Tabla 30. Tabla comparativa del grupo experimental y grupo de control correspondiente al pretest del nivel inferencial de Comprensión Lectora en una I.E. Pública de Lima Metropolitana.

NIVEL INFERENCIAL DE COMPRENSIÓN LECTORA - PRETEST				
CATEGORÍA	GRUPO EXPERIMENTAL		GRUPO DE CONTROL	
	<i>f</i>	%	<i>f</i>	<i>f</i>
Bajo	5	10%	3	12%
Medio	29	58%	21	84%
Alto	16	32%	1	4%
TOTAL	50	100%	25	100%

Fuente: Elaboración Propia

Figura 3. Comparación del grupo experimental y de control correspondiente al pretest del nivel inferencial de Comprensión Lectora



Fuente: Elaboración Propia

En la tabla 30 y figura 3, el grupo experimental tiene la mayor representatividad en el nivel inferencial medio (74%) de la comprensión lectora, con respecto al grupo de Control, también tiene la mayor representatividad en el nivel inferencial medio, pero con un porcentaje mayor (84%).

Esto significa que, al iniciar la investigación, la mayoría de los alumnos (nivel inferencial medio) del grupo experimental pueden inferir información y secuenciar lógicamente el texto. Sin embargo, aún les falta predecir acontecimientos e interpretar completamente el lenguaje figurativo.

Es importante resaltar que solo el 10% del grupo experimental tiene un nivel inferencial alto.

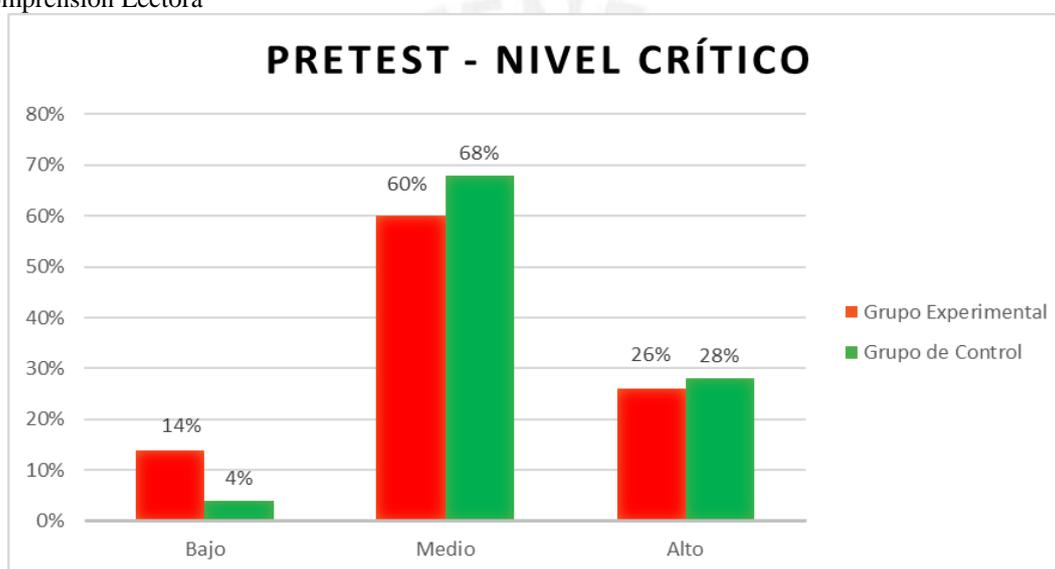
c) Nivel Crítico – Pretest

Tabla 31. Tabla comparativa del grupo experimental y grupo de control correspondiente al pretest del nivel crítico de Comprensión Lectora en una I.E. Pública de Lima Metropolitana.

NIVEL CRÍTICO DE COMPRESIÓN LECTORA - PRETEST				
CATEGORÍA	GRUPO EXPERIMENTAL		GRUPO DE CONTROL	
	<i>f</i>	%	<i>f</i>	<i>f</i>
Bajo	7	14%	1	4%
Medio	30	60%	17	68%
Alto	13	26%	7	28%
TOTAL	50	100%	25	100%

Fuente: Elaboración Propia

Figura 4. Comparación del grupo experimental y de control correspondiente al pretest del nivel crítico de Comprensión Lectora



Fuente: Elaboración Propia

En la tabla 31 y figura 4, el grupo experimental tiene la mayor representatividad en el nivel crítico medio (60%) de la comprensión lectora, con respecto al grupo de Control, también tiene la mayor representatividad en el nivel crítico medio, pero con un porcentaje mayor (68%).

Esto significa que, al iniciar la investigación, la mayoría de los alumnos (nivel crítico medio) del grupo experimental expresan juicios de valor claros y coherentes sobre lo leído. Sin embargo, aún no establecen relaciones analógicas de forma idónea.

Es importante resaltar que solo el 26% del grupo experimental tiene un nivel crítico alto.

Comparación de los niveles de comprensión lectora del grupo experimental y grupo de control correspondiente al Postest

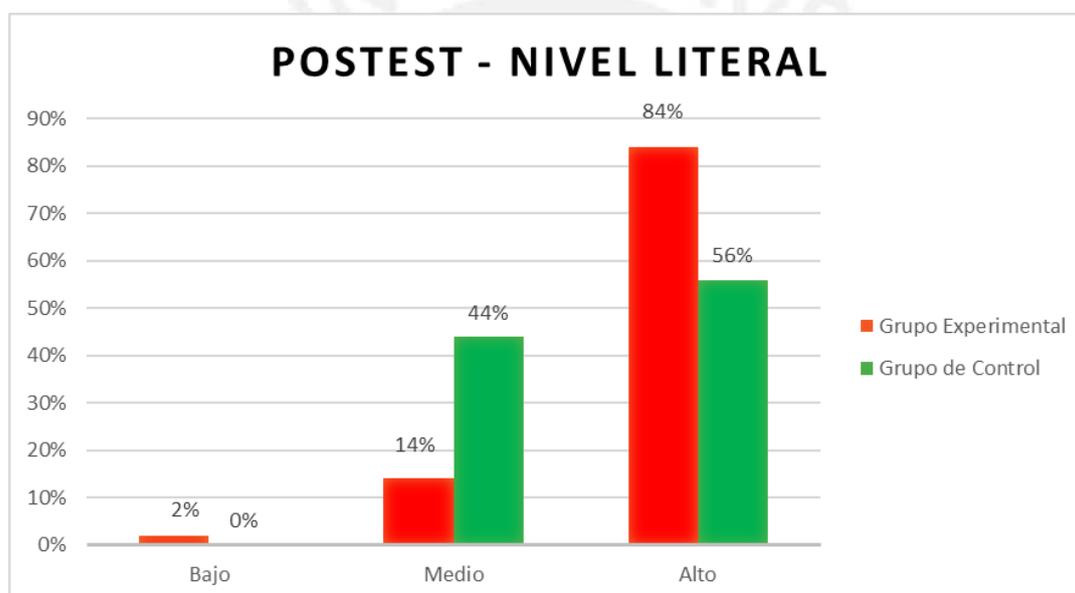
a) Nivel Literal – Postest

Tabla 32. Tabla comparativa del grupo experimental y grupo de control correspondiente al postest del nivel literal de Comprensión Lectora en una I.E. Pública de Lima Metropolitana.

NIVEL LITERAL DE COMPRENSIÓN LECTORA - POSTEST				
CATEGORÍA	GRUPO EXPERIMENTAL		GRUPO DE CONTROL	
	<i>f</i>	%	<i>f</i>	<i>f</i>
Bajo	1	2%	0	0%
Medio	7	14%	11	44%
Alto	42	84%	14	56%
TOTAL	50	100%	25	100%

Fuente: Elaboración Propia

Figura 26. Comparación del grupo experimental y de control correspondiente al postest del nivel literal de Comprensión Lectora



Fuente: Elaboración Propia

En la tabla 32 y figura 5, el grupo experimental tiene la mayor representatividad en el nivel literal alto (84%) de la comprensión lectora, mientras que el grupo de Control también tiene la mayor representatividad en el nivel literal alto, pero con un porcentaje menor (56%).

Es importante resaltar que hubo un incremento de porcentaje del nivel literal alto del grupo experimental respecto al pretest. Lo cual significa que las sesiones con Hot Potatoes, han influido notablemente en el incremento de vocabulario, el proceso de reconocimiento de palabras y la retención de información, que constituyen habilidades para la comprensión en el nivel literal.

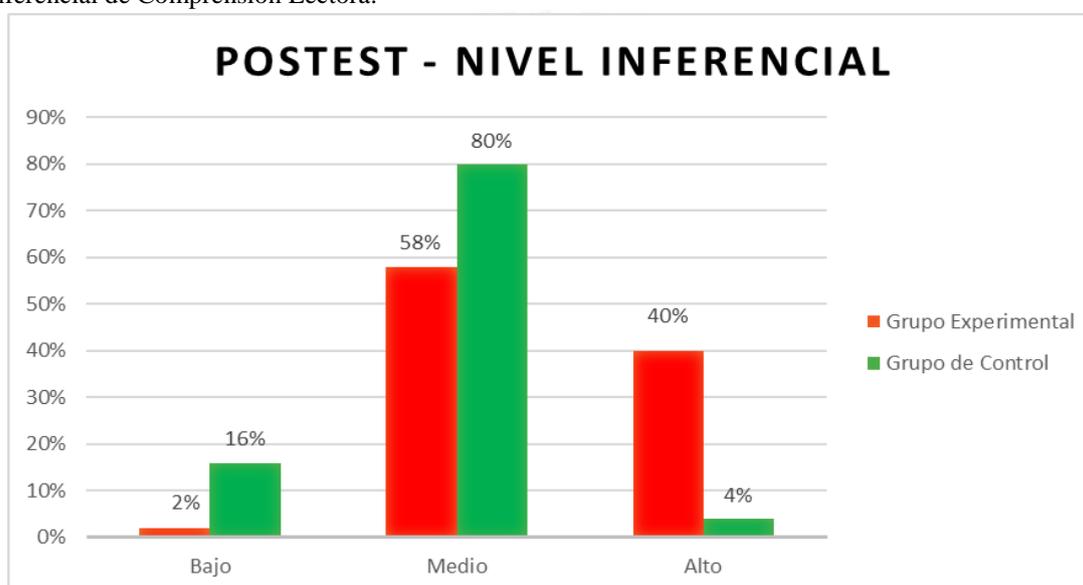
b) Nivel Inferencial – Postest

Tabla 33. Tabla comparativa del grupo experimental y grupo de control correspondiente al Post Test del nivel inferencial de Comprensión Lectora en una I.E. Pública de Lima Metropolitana.

NIVEL INFERENCIAL DE COMPRENSIÓN LECTORA - POSTEST				
CATEGORÍA	GRUPO EXPERIMENTAL		GRUPO DE CONTROL	
	<i>f</i>	%	<i>f</i>	<i>f</i>
Bajo	1	2%	4	16%
Medio	29	58%	20	80%
Alto	20	40%	1	4%
TOTAL	50	100%	25	100%

Fuente: Elaboración Propia

Figura 6. Comparación del grupo experimental y de control correspondiente al Postest del nivel inferencial de Comprensión Lectora.



Fuente: Elaboración Propia

En la tabla 33 y figura 6, el grupo experimental tiene la mayor representatividad en el nivel inferencial medio (58%) de la comprensión lectora 58%, mientras que el grupo de Control también tiene la mayor representatividad en el nivel inferencial medio, pero con un porcentaje mayor (80%)

Es importante resaltar que 40% del grupo experimental tiene un nivel inferencial alto, es decir que hubo un incremento de porcentaje del nivel inferencial alto del grupo experimental respecto al pretest.

Lo cual significa que las sesiones con Hot Potatoes, han influido notablemente en los procesos mentales como interpretar, deducir y sacar conclusiones, que constituyen habilidades para la comprensión en el nivel inferencial.

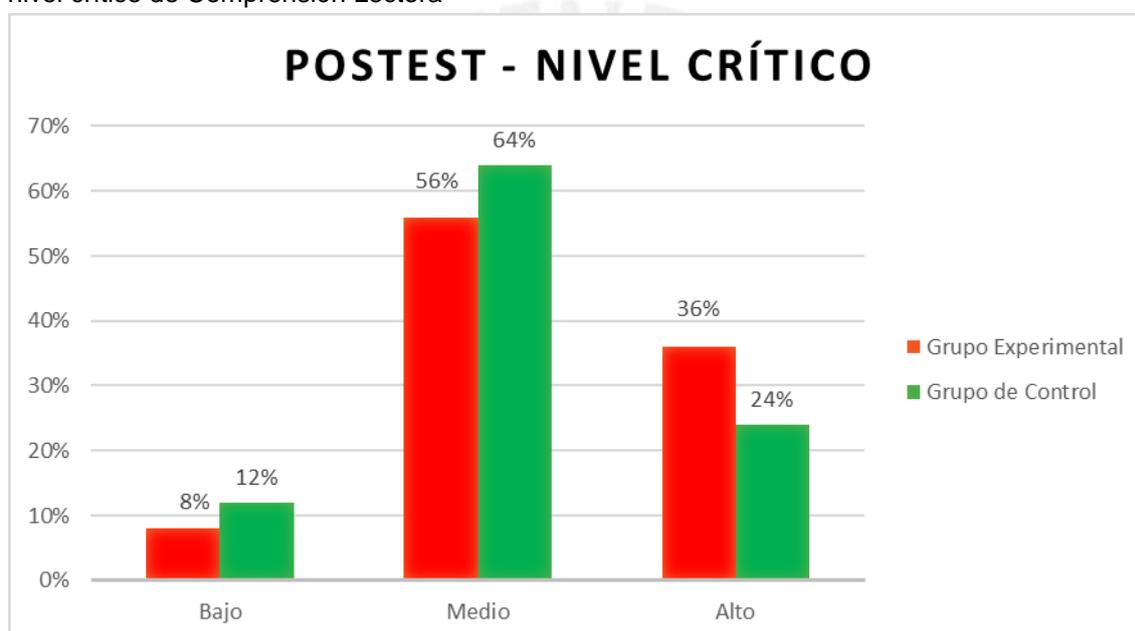
c) Nivel Crítico – Postest

Tabla 34. Tabla comparativa del grupo experimental y grupo de control correspondiente al Postest del nivel crítico de Comprensión Lectora en una I.E. Pública de Lima Metropolitana.

NIVEL CRÍTICO DE COMPRESIÓN LECTORA - POSTEST				
CATEGORÍA	GRUPO EXPERIMENTAL		GRUPO DE CONTROL	
	<i>f</i>	%	<i>f</i>	<i>f</i>
Bajo	4	8%	3	12%
Medio	28	56%	16	64%
Alto	18	36%	6	24%
TOTAL	50	100%	25	100%

Fuente: Elaboración Propia

Figura 7. Comparación del grupo experimentales y de control correspondiente al Postest del nivel crítico de Comprensión Lectora



Fuente: Elaboración Propia

En la tabla 34 y figura 7, el grupo experimental tiene la mayor representatividad en el nivel inferencial medio (56%) de la comprensión lectora, mientras que el grupo de Control también tiene la mayor representatividad en el nivel inferencial medio, pero con un porcentaje mayor (64%).

Es importante resaltar que 36% del grupo experimental tiene un nivel crítico alto, es decir que hubo un incremento de porcentaje del nivel crítico alto del grupo experimental respecto al pretest.

Lo cual significa que las sesiones con Hot Potatoes, han influido en que los alumnos analicen mejor la intención del autor y juzguen el texto desde un punto de vista personal, que constituyen habilidades para la comprensión en el nivel crítico.

2.2. Software Educativo Hot Potatoes

Los resultados que se presentan a continuación proceden del análisis de la información concerniente a la variable Hot Potatoes

A continuación, se presentan los resultados obtenidos del grupo, 50 alumnos, en relación al cuestionario, y considerando la distribución de los rangos

a) Uso del Software Educativo Hot Potatoes

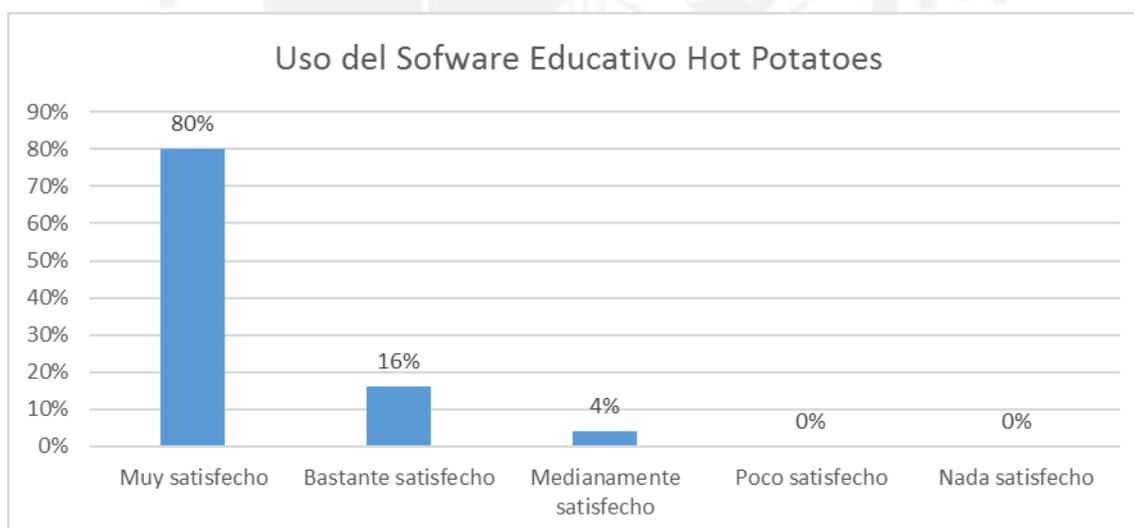
Tabla 35. Satisfacción de los alumnos sobre el uso del Software Educativo en una I.E. Pública de Lima Metropolitana

Satisfacción	<i>f</i>	<i>f</i> %	<i>fA</i>
Nada satisfecho	0	0%	0%
Poco satisfecho	0	0%	0%
Medianamente satisfecho	2	4%	4%
Bastante satisfecho	8	16%	20%
Muy satisfecho	40	80%	100%
	50	100%	

Frecuencia de la encuesta (Preguntas 1-6)

Fuente: Elaboración Propia

Figura 8. Satisfacción de los alumnos sobre el uso del Software Educativo Hot Potatoes en una I.E. Pública de Lima Metropolitana



Fuente: Elaboración Propia

En la tabla 35 y figura 8 los resultados demuestran que al consultar a los alumnos de los grupos experimentales sobre la satisfacción que tienen sobre el Software Educativo Hot Potatoes, se observa que la mayoría, es decir el 80% de los alumnos, se encuentran “muy satisfechos” con el uso del Software Educativo Hot Potatoes.

b) Aplicación Pedagógica del Software Educativo Hot Potatoes

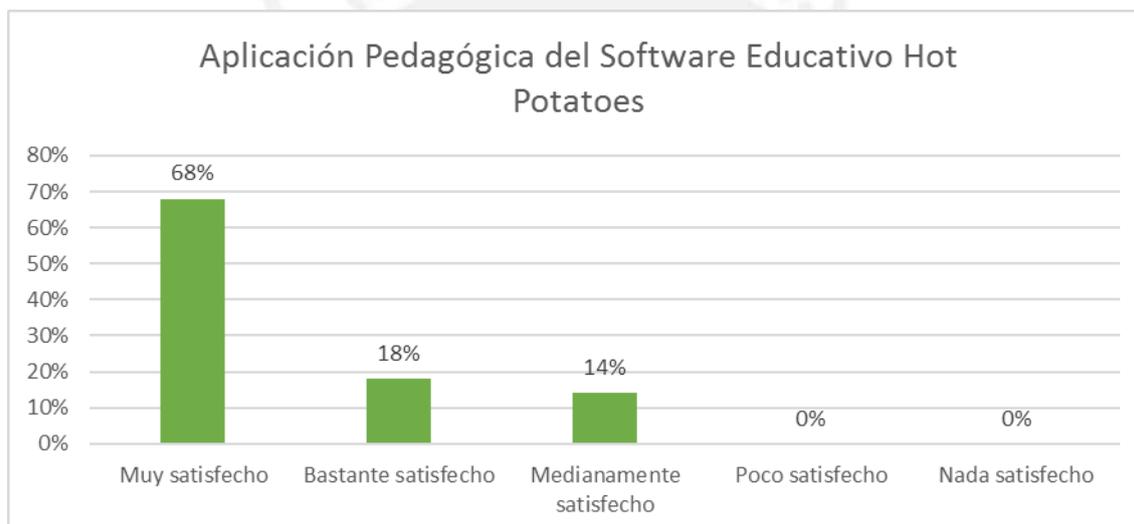
Tabla 36. Satisfacción de los alumnos sobre la aplicación pedagógica del Software Educativo Hot Potatoes en una I.E. Pública de Lima Metropolitana

Satisfacción	<i>f</i>	<i>f</i> %	<i>fA</i>
Nada satisfecho	0	0%	0%
Poco satisfecho	0	0%	0%
Medianamente satisfecho	7	14%	14%
Bastante satisfecho	9	18%	32%
Muy satisfecho	34	68%	100%
	50	100%	

Frecuencia de la encuesta (Preguntas 7-12)

Fuente: Elaboración Propia

Figura 9. Satisfacción de los alumnos sobre Aplicación Pedagógica del Software Educativo Hot Potatoes en una I.E. Pública de Lima Metropolitana



Fuente: Elaboración Propia

En la tabla 36 y figura 9 los resultados demuestran que al consultar a los alumnos de los grupos experimentales sobre la satisfacción que tienen sobre la aplicación pedagógica del Software Educativo Hot Potatoes, se observa que la mayoría, es decir el 68% de los alumnos, se encuentran “muy satisfechos” con la aplicación pedagógica del Software Educativo Hot Potatoes.

VERIFICACIÓN DE HIPÓTESIS – COMPRENSIÓN LECTORA

Para determinar la hipótesis, se utilizó la prueba t de Student para determinar la validez de la hipótesis general

Hi. El uso del Software Educativo Hot Potatoes mejora significativamente el proceso de aprendizaje de comprensión lectora de los alumnos de tercer año de secundaria de una Institución Educativa Pública de Lima Metropolitana

Hi. El uso del Software Educativo Hot Potatoes no mejora significativamente el proceso de aprendizaje de comprensión lectora de los alumnos de tercer año de secundaria de una Institución Educativa Pública de Lima Metropolitana

Tabla 37. Tabla comparativa de las medias del Grupo Experimental antes y después del uso del Software Educativo Hot Potatoes

Grupo Experimental		N	Media	Desviación estándar	Media de error estándar
Par 1	Postest	50	15,44	2,500	,354
	Pretest	50	12,12	2,804	,397

Fuente: Elaboración Propia

En la tabla 37 se observa que el valor de la media alcanzado por el grupo experimental en el postest (15,44) son más altos que los puntajes alcanzados por el mismo grupo en el pretest (12,12).

Con respecto al nivel de significancia, concierne a la probabilidad que voluntariamente asume el investigador de equivocarse al rechazar la hipótesis nula, cuando en realidad es cierta. Una seguridad del 95% lleva implícito una $p < 0.05$. Es decir que si $p < 0.05$ se considera significativo, en cuyo caso se rechaza la hipótesis nula (Hernández, Fernández & Baptista, 2014)

Tabla 38. Resultado de la Prueba T de Student para medias relacionadas alcanzando por el grupo experimental en el pretest y postest de comprensión lectora

Grupo Experimental	Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)
	Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
				Inferior	Superior			
Par 1 Postest – Pretest	3,320	2,875	,407	2,503	4,137	8,167	49	,000

Fuente: Elaboración Propia

En la tabla 38 se observa que el nivel de significancia es 0,00 ($p=0,00$), es decir menos a 0.05 ($p<0,05$) se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de investigación donde se establece que el uso del Software Educativo Hot Potatoes mejora el proceso de aprendizaje de comprensión lectora de los alumnos de tercer año de secundaria de una Institución Educativa Pública de Lima Metropolitana.

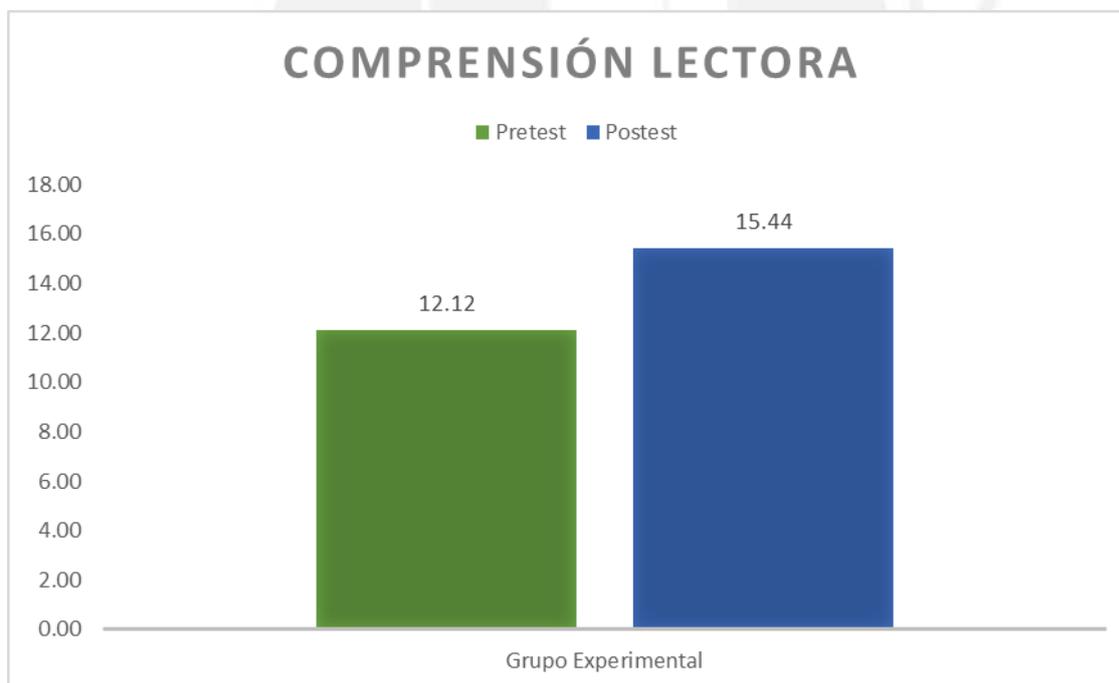
Considerando los resultados obtenidos después del uso del Software Educativo Hot Potatoes en el grupo experimental, se observa que es altamente significativo, esto quiere decir que incidió eficazmente en la mejora de la comprensión lectora

También se observa un valor de t de 8,167 y $gl = 49$ grados de libertad.

Reporte de Resultado

En cuanto al uso del software educativo Hot Potatoes, hubo una mejora significativa en la comprensión lectora ($t(49)= 8.167$, $p < 0.05$) entre las mediciones efectuadas en el Pretest y Postest

Figura 10. Comparación de la comprensión lectora en Pretest y Postest ($t(49)= 8,167$, $p < 0.05$).



Fuente: Elaboración Propia

2.3. Discusión de resultados

En la investigación realizada, los resultados obtenidos con respecto a la **hipótesis**, muestran una alta significatividad, esto quiere decir que el uso del software educativo Hot Potatoes mejoró el proceso de aprendizaje de la comprensión lectora de los alumnos de tercer año de secundaria en una I.E. Pública de Lima Metropolitana.

La figura 10, indica que hubo una mejora significativa, pues el valor de la media en el postest (15,44) es mayor que en el pretest (12,12). Esto quiere decir, que las sesiones realizadas con el software educativo Hot Potatoes han logrado ser efectivas y han permitido alcanzar los propósitos del presente estudio. Los hallazgos encontrados en esta investigación se corroboran con los de Palacios y Roldán (2012), cuando manifiestan que el uso del Software Educativo Hot Potatoes para la realización de actividades y cuestionarios en cualquier asignatura mejora el proceso de aprendizaje del alumno, así como su autoevaluación. Es decir, Hot Potatoes permite que los alumnos realicen un proceso de aprendizaje multimedia de forma constructiva y significativa.

Por esta razón, se considera que Hot Potatoes mejora al aprendizaje de los alumnos, quienes verán que las actividades son interactivas y cuentan con una selección didáctica de contenidos, favoreciendo su motivación e interés por resolverlos (Bolaños, 2011)

Con respecto al **objetivo general**, correspondiente a explicar cómo mejora el proceso de aprendizaje de la comprensión lectora con el uso del software educativo Hot Potatoes en los alumnos del tercer año del nivel secundario, de una Institución Educativa Pública de Lima, en el año 2016.

En la figura 1, se observa que los alumnos se encuentran en un proceso de aprendizaje de la comprensión de textos exitoso, el resultado obtenido por el grupo experimental en postest se incrementó de una manera importante (aumentó la media en 3.32) luego de desarrollar sesiones de clase de comprensión lectora con el Software Educativo Hot Potatoes en comparación

con el pretest. Con respecto al grupo de control, los resultados disminuyeron en el posttest (-0.60).

En efecto, las actividades de Hot Potatoes estimulan el razonamiento y la imaginación, proporciona elementos de juicio y evaluación, fomenta el sentido crítico, favorece la adecuada toma de decisiones y potencia la creatividad personal; de esta forma mejora el proceso de aprendizaje de la comprensión lectora (Níkleva y López (2012). Es decir, las actividades de Hot Potatoes generan un ambiente interesante y creativo los cuales se convierten en mediación pedagógica para la comprensión lectora.

Asimismo, el uso de Hot Potatoes permitió que alumnos realicen las actividades de comprensión lectora de forma motivadora y eficaz (Navarro, 2006). Del mismo modo, Hot Potatoes realiza una retroalimentación para que los alumnos reflexionen sobre sus aprendizajes.

Por esta razón se sugiere que los alumnos resuelvan las actividades de Hot Potatoes de forma continua, para activar los procesos cognitivos de comprensión lectora (interpretación, reflexión y evaluación) y mejorar el proceso de aprendizaje.

Con referencia a los resultados obtenidos respecto al **primer objetivo específico**, correspondiente Comparar los niveles de comprensión lectora de los alumnos del tercer año de educación secundaria, antes y después del uso del Software Educativo Hot Potatoes, en una Institución Educativa pública de Lima Metropolitana, el año 2016.

En el nivel literal, la comparación de la figura 2 (Pretest de Nivel Literal) y la figura 5 (Posttest de Nivel literal), muestra con respecto al grupo experimental, que los porcentajes del nivel literal alto aumentaron de 32% a 84%, es decir hubo una mejora notable (52%). Esto se debe a que las actividades de Hot Potatoes (mediante las herramientas JQuiz JCloze y JCross) favoreció a que los alumnos identifiquen detalles, capten el significado de palabras y secuencie

los sucesos y hechos. Fortaleciendo la memoria y el pensamiento (Torrealba, 2013), que constituyen habilidades para la comprensión en el nivel literal.

En cuanto al nivel inferencial, la comparación de la figura 3 (Pretest de Nivel Inferencial) y la figura 6 (Postest de Nivel inferencial), muestra que, en referencia al grupo experimental, los porcentajes del nivel inferencial alto aumentaron de 10% a 40%, es decir hubo una mejora notable (30%). Asimismo, el nivel inferencial bajo disminuyó de 16% a 2% (la diferencia es de 14%). En efecto, las actividades de Hot Potatoes realizados en (JMix y JMatch), permitieron que los alumnos infieran secuencias lógicas, ordene y organice eficientemente sus ideas (Martínez, 2011), que constituyen habilidades para la comprensión en el nivel inferencial.

Con respecto al nivel crítico, la comparación de la figura 4 (Pretest de Nivel crítico) y la figura 7 (Postest de Nivel crítico), muestra que, en referencia al grupo experimental, los porcentajes del nivel crítico alto aumentaron de 26% a 36%, es decir hubo una mejora (10%). Asimismo, el nivel crítico bajo disminuyó de 14% a 8% (la diferencia es de 6%). Esto se debe a que Hot Potatoes favoreció a interpretar las temáticas y emitan juicios de valor; elabore argumentos, analice y sustente sus opiniones (Palacios y Roldán, 2012), que son aspectos importantes en el nivel crítico.

En relación al **segundo objetivo específico**, correspondiente a determinar la satisfacción sobre el uso del software educativo Hot Potatoes en los alumnos los alumnos del tercer año del nivel secundario, de una Institución Educativa Pública de Lima, el año 2016.

Se observa en las figuras 8 y la figura 9, que los resultados de las encuestas al grupo experimental fueron “muy satisfactorios” en ambas dimensiones, los porcentajes fueron los siguientes: 80% con respecto al uso del Software Educativo Hot Potatoes y 68% sobre la aplicación pedagógica de Hot Potatoes.

Por lo tanto, los alumnos se sintieron motivados al interactuar con Hot Potatoes en las sesiones de clase (Poole, 2003), que si estas herramientas son bien diseñados e integrados al currículo educativo serán de gran ayuda para el aprendizaje de los alumnos.

En efecto, Hot Potatoes permite introducir imágenes, videos y sonido, motivando y mejorando el proceso de atención de los alumnos (Blázquez, 2009). Adicionalmente, Hot Potatoes potencian el aprendizaje autónomo y el trabajo colaborativo (Torrealba, 2013), además de ser un recurso que organiza la información, la procesa y orienta conseguir objetivos y fines de aprendizaje.

En esta misma línea, las actividades de Hot Potatoes estimulan el razonamiento y la imaginación, proporcionan elementos de juicio y evaluación, fomentan el sentido crítico, favorece la adecuada toma de decisiones y potencia la creatividad personal (Níkleva y López, 2012). Además, es importante incluir lecturas digitales con temas de interés para aumentar el interés de los alumnos para desarrollar las habilidades de comprensión lectora

Finalmente es preciso resaltar preciso resaltar que las conclusiones a las que se llegan en ambas investigaciones se corroboran con las experiencias recogidas en la presente investigación

CONCLUSIONES

- El resultado obtenido en la hipótesis, muestra que el proceso de aprendizaje de comprensión lectora de los alumnos del grupo experimental mejoró significativamente después del uso de Hot Potatoes.
- Las actividades de Hot Potatoes responden a un estilo de aprendizaje visual y sensorial, lo que motivó activar los procesos cognitivos de los alumnos del grupo experimental y mejorar la comprensión lectora.
- La comparación de los niveles de comprensión lectora antes y después del uso de Hot Potatoes dio como resultado que los tres niveles incrementaron su nivel alto respectivamente luego del uso de Hot Potatoes
- Los resultados del post test demuestran que el uso del Software Educativo Hot Potatoes ayudó a aumentar un porcentaje importante (52%) del nivel alto dentro del nivel literal del grupo experimental. Lo que permite indicar que las sesiones con Hot Potatoes, mediante las herramientas de JQuiz, JCloze y JCross, han influido notablemente en el incremento de vocabulario, el proceso de reconocimiento de palabras y la retención de información, que constituyen habilidades para la comprensión en el nivel literal.
- Los resultados del post test demuestran que el uso del Software Educativo Hot Potatoes ayudó a aumentar un porcentaje importante (30%) del nivel alto dentro del nivel inferencial del grupo experimental. Lo que permite indicar que las sesiones con Hot Potatoes, mediante las herramientas de JMix y JMatch, han influido notablemente en procesos mentales como interpretar, deducir y sacar conclusiones, que constituyen habilidades para la comprensión en el nivel inferencial.

- Los resultados del postest demuestran que el uso del Software Educativo Hot Potatoes ayudó a aumentar un porcentaje (10%) del nivel alto dentro del nivel crítico del grupo experimental. Lo que permite indicar que la sesión Hot Potatoes para el nivel crítico, mediante la herramienta JQuiz (modalidad de preguntas abiertas) ha influido en que los alumnos analicen la intención del autor y juzguen el texto desde un punto de vista personal, que constituyen habilidades para la comprensión en el nivel crítico.
- El uso del Software Educativo Hot Potatoes ha sido innovador y motivador para los alumnos del grupo experimental, esto se muestra en los resultados obtenidos de la encuesta sobre el uso de este Software Educativo, donde los alumnos se encuentran “muy satisfechos” debido a la diversidad de actividades interactivas, la aplicación pedagógica y por la facilidad del acceso a la misma, lo que permitió que lograran interactuar con la plataforma satisfactoriamente.
- Hot Potatoes influye en aspectos fundamentales del proceso de aprendizaje de comprensión lectora, los cuales se potencian en presencia de entornos con herramientas digitales variadas y dinámicas.

RECOMENDACIONES

- A nivel teórico, se recomienda profundizar en el estudio y aplicación de Software Educativos que fortalezcan el aprendizaje y la creatividad de los estudiantes, que permitan establecer la distribución de estos softwares según el nivel educativo e integrarlas en la planificación curricular de las I.E. peruanas.
- Considerando los enfoques metodológicos de la investigación, se recomienda hacer estudios cuantitativos y cualitativos en donde se puedan analizar otros aspectos relacionados el uso de software educativos para mejorar el proceso de aprendizaje.
- En relación a la práctica pedagógica, se recomienda que los docentes diseñen y elaboren actividades con el Software Educativo Hot Potatoes para mejorar y elevar la calidad del proceso de aprendizaje de la comprensión lectora de los alumnos. De esta forma, los docentes pueden implementar trabajos autónomos y colaborativos innovadores.
- Desde esta misma línea, se recomienda integrar el uso del Software Educativo Hot Potatoes a las áreas curriculares correspondiente a Inglés y Ciencias Sociales dentro del sexto ciclo educativo (1° y 2° de secundaria según el Currículo Nacional 2016).
- Que los investigadores a partir del presente estudio generen mayor interés e iniciativa en el uso de Software Educativos para enriquecer la metodología en la enseñanza en el área de comunicación, y lograr un aprendizaje funcional, profundo y aplicativo en el alumno.
- Finalmente, se recomienda que Hot Potatoes sea aplicado a otros contextos como instituciones privadas y academias preuniversitarias de manera que se pueda corroborar su utilidad para la mejora de los procesos de aprendizaje de la comprensión lectora en al área de comunicación.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abad, R. (2010). Aplicaciones Web 2.0 como recursos didácticos interactivos en los estudios de Bellas Artes. *Revista Electrónica de ADA - RELADA*, 4 (4), 249-256. Recuperado de: <https://goo.gl/iKNfu2>
- Agencia Andaluza de Evaluación Educativa (2011). *Guía de evaluación de destrezas lectoras. Educación Secundaria Obligatoria*. Junta de Andalucía. España.
- Albero, M. (2002): Adolescentes e Internet. Mitos y realidades de la sociedad de la información. *Revista de Estudios de Comunicación*, 7(13), 177-191
- Alfaro, K. y Montero, E. (2013). Aplicación del modelo de Rasch, en el análisis psicométrico de una prueba de diagnóstico en matemática. *Revista digital Matemática, Educación e Internet*, 13(1) Recuperado de: <https://goo.gl/x6992D>
- Álvarez, H. (2014). Mejorando la comprensión lectora a través de textos de mi contexto (Proyecto de Innovación Pedagógica). FONDEP. Perú.
- Anderson, R. (2008) Implications of the Information and Knowledge Society for Education. En J. Voogt, & G. Knezek (Eds.), *International Handbook of Information technology in primary and secondary education*. Berlin Heidelberg New York: Springer.
- Area, M. (2004). *Sociedad de la información, tecnologías digitales y educación: luces y sombras de una relación problemática*. En Bautista, A. (coord.), *Las nuevas tecnologías en la enseñanza*. Universidad Internacional de Andalucía. Madrid.
- Arévalo, J. (2007). *Gestión de la Información, gestión de contenidos y conocimiento*. Universidad de Salamanca. España

- Arneil y Holmes (2011). Review of Hot Potatoes. *Language Learning & Technology. Language Learning & Technology*, 5(2), 28-33
- Avalos, M. (2013). *¿Cómo integrar las TIC en la escuela del siglo XXI? De Clementina a las Tablets*. Editorial Biblos. Buenos Aires
- Bausá, M (2016). Mercantilización de la cultura, del saber y de la información en la Sociedad del Conocimiento y problemas éticos derivados. *Métodos de information*, 7(12), 17-40
- Beltrán, J. (2009) *Using the online software hot potatoes to help first graders develop beginning writing* (Tesis de Maestría). Universidad de La Sabana. Colombia.
- Bernal, C. (2006). *Metodología de la Investigación*. Naucalpan de Juárez: Pearson Educación.
- Bolaños, S. (2011). *Crear y Publicar con las TIC en la escuela*. Sello Editorial Universidad del Cauca. Colombia.
- Blázquez, L. (2009) Hot Potatoes y CALL, un nuevo recurso en el aula de inglés. *Revista Digital Ciencia y Didáctica*, 25(3). 2-42
- Cabero, J. & Llorente, M. (2008) La alfabetización digital de los alumnos. Competencias digitales para el siglo XXI. En: *Revista Portuguesa de Pedagogía*, 42, 2, 7-28
- Canales, D. (2007) *Comprensión lectora: El significado de un texto*. Editorial Mc. Graw Hill. México.
- Candel, C. (2014). Los medios audiovisuales y las TIC como herramientas para la docencia en Educación Secundaria. Análisis aplicado de una práctica docente. *Revista Ensayos*. 29(2), 37-62.

- Caro, D. (2008). Una aproximación a la alfabetización lectora de los estudiantes peruanos de 15 años. Resultado del Perú en la evaluación internacional PISA. Documento de Trabajo 6. Ministerio de Educación del Perú. Lima.
- Castaño, C.; Maíz, I., Palacio, G & Villarroel, J. (2008): *Prácticas educativas en entornos web 2.0*. Editorial Síntesis. Madrid.
- Cassany, D. (2001). *Enseñanza de la Lengua*. Editorial Graó. Barcelona.
- Cassany, D. (2004). Explorando las necesidades actuales de comprensión. Universitat Pompeu Fabra. Barcelona
- Castañeda, L. (2010) *Aprendizajes con redes sociales*. Tejidos educativos para los nuevos entornos. Editorial MAD. Bogotá.
- Catalá, G. (2001) Evaluación de la comprensión lectora. Editorial Graó. Barcelona.
- Cebrián, M. & Gallego, M. (2011). Procesos educativos con TIC en la sociedad del conocimiento. Ediciones Pirámide. Madrid.
- Chan, M. (2006) *Diseño de materiales educativos orientados al aprendizaje autogestivo*. Editorial INNOVA, Granada. España.
- Chereguini, E. (2006). *Relación entre las TIC y el desarrollo: Aproximación a los resultados de la Cumbre Mundial sobre la Sociedad de la Información*. Fundación Carolina. España
- Chiappe (2009). Acerca de lo pedagógico en los objetos de aprendizaje: Reflexiones conceptuales hacia la construcción de su estructura teórica. *Estudios Pedagógicos*, 25(1). 261-272
- Condemarín, M. (2001) *Fichas de Comprensión Lectora*. Editorial CEPE. Chile.

- Cubides, N (2013). *Docentes E-Competentes: Buenas Prácticas Educativas Mediadas por TIC*. Ediciones Fundel. Bogotá.
- De Haro, J. J. (2011). *Redes sociales para la educación*. Ediciones Anaya multimedia. Madrid.
- Díaz, F. & Hernández, G. (2002). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo*. México: Mc Graw-Hill.
- Dohn, N (2009). Web 2.0: inherent tensions and evident challenges for education. *Computer Supported Collaborative Learning*, 4(3). 343-363
- Dussel, I. (2006). *Educación la mirada. Políticas y pedagogías de la imagen*. Editorial Manantial/Fundación OSDE. Buenos Aires.
- Eshet-Alkalai, Y. (2004). Digital Literacy: A conceptual Framework for Survival Skills in the Digital Era. *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia*, 13(1), 93-106
- Fernández, C. y Delavaut, M. (2008). *Educación y tecnología – Un binomio excepcional*. Grupo Editor K. Buenos Aires.
- Fernández, I (2010). Las TIC en el ámbito educativo. *Eduinnova*, 1(1), 1-9
- Fernández, M; Rodríguez, J & Vidal, M (2004). *La Influencia de las TIC en el desarrollo organizativo y profesional de un centro de Primaria*. Universidad de Santiago de Compostela (USC). Barcelona.
- Ferreira S. & Didziak E. (2005). *La alfabetización informacional para la ciudadanía en América Latina*. Buenos Aires. Argentina.
- Flores, S. (2009). *Desarrollo de estrategias de Comprensión lectora*. Universidad los Angeles de Chimbote Católica, Perú.

Freire, P. (2009). *Presente y futuro del compromiso docente*. Universidad de Granada, España.

Fumero, A. y Roca, G. (2007). *Web 2.0*. Fundación Orange España, España.

Gallego, D. (2014) *Cómo diseñar, desarrollar y supervisar la metodología de los estilos de aprendizaje en una institución educativa*. Ponencia presentada en el VI Congreso Mundial de Estilos de Aprendizaje. Pontificia Universidad Católica del Perú. Lima – Perú. Recuperado de <https://goo.gl/PeigG3>

García, L (2005) *Objetos de Aprendizaje. Características y repositorios*. Editorial del BENED. España.

García, L. (2014). Curso en línea para la enseñanza de “Hot Potatoes Avanzado” en el Entorno Virtual de Enseñanza Aprendizaje Moodle. *Revista de Informática Educativa*. 2(2).

Goodman, K. (2007). *El proceso de lectura: consideraciones través de las lenguas y el desarrollo. Nuevas perspectivas sobre el proceso de lectura y escritura*. Siglo XXI. México

Gutiérrez, C. (2012). *Estrategias de comprensión lectora: Enseñanza y evaluación en Educación Primaria*. Profesorado. *Revista de Currículum y Formación de Profesorado*, 16(1), 183-202.

Hamill, D; Larsen, C; Wiederholt, J & Fount, J. *PLLE. Prueba de lectura y lenguaje escrito (E/C)*. Rustica. España.

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

Hernández, M. & Fuentes, M. (2011). Aprender a informarse en la red: ¿Son los estudiantes eficientes buscando y seleccionando información?, *Teoría de la Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 12 (1), 47-78. Recuperado de <https://goo.gl/jA6fip>

Jiménez, A.; Abalos, C. y Martín, J. (2008). Valoración del programa Hot Potatoes en el proceso de aprendizaje en materiales odontológicos, en: *Experiencia de innovación universitaria (I) Curso 2005/2006*.

Jones, D. (2004). *Painless Reading Comprehension*. Barron's Educational Series. New York.

Kozak, D. (2010). *Escuela y TICs: los caminos de la innovación*. Lugar Editorial S. A. Buenos Aires.

Ibabe, I & Jauregizar, J. (2007). Auto-evaluación a través de Internet: variables metacognitivas y rendimiento académico. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 6(2), 59-75 Recuperado de: <https://goo.gl/PdXDwN>

Lara, T., Zayas, F., Alonso, N. & Larequi, E. (2009). *La competencia digital en el área de lengua*. Ediciones Octaedro. Barcelona

Larequi, E. (2009). *La Web 2.0 en el ámbito educativo*. Educastur. Argentina.

Llorens, A; Gil, L; Vidal, E; Martínez, T; Mañá, A & Ramiro Gilabert (2011). Prueba de Competencia Lectora para Educación Secundaria (CompLEC). *Psicothema*, 23 (4), 808-817. Recuperado de: <https://goo.gl/0tChks>

Lysenko, L. & Abrami, P. (2014). Promoting reading comprehension with the use of technology. *Computer & Education*. 75, 162-172

- Lomas, C. (2009). *Enseñanza del lenguaje, emancipación comunicativa y educación crítica*. El aprendizaje de competencias en el aula. México.
- López, P.; Solano, I. & Gonzales, V. & (2013). Adolescentes y comunicación: las TIC como recurso para la interacción social en educación secundaria. En: Píxel-Bit. Revista de medios y educación
- MacGregor & Winke (2010). *Hot Potatoes. Language Learning & Technology*, 7(2). 25-47
- Madero, I. (2013) El proceso de comprensión lectora en alumnos de tercero de secundaria. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, 18 (56), 113-159
- Marqués, P. (2007). *La Web 2.0 y sus aplicaciones didácticas*. Universitat Autònoma de Barcelona. España.
- Martínez, C. (2011). *Valoración del programa Hot Potatoes en su aplicación la enseñanza*. Universidad de Navarra. España.
- Martínez, E. (2012) *Fundamentos básicos en el diseño de la investigación empírica*. Universidad de Jaén. Perú.
- Mayer, R. (2009) *Multimedia Learning: Second Edition*. Cambridge University Press. New York.
- Medina, E. (2011). *El software educativo en la escuela cubana: una propuesta metodológica para el desarrollo de habilidades en la resolución de problemas aritméticos. Estudio de caso*. Universidad de Málaga. España.
- Mena, C. (2000). *Nuevos ambientes de aprendizaje en el desarrollo del alumno en la UPIICSA*. Instituto Politécnico Nacional. México.

Mendoza, M. (2007) Los procesos pedagógicos y las TIC: uso de software educativo. *Signo educativo*, 16 (60), 28-30

Ministerio de Educación (2016). *Currículo Nacional*. Recuperado de: <https://goo.gl/wyCUIG>

Ministerio de Educación (2015). *Guía de estrategias metacognitivas para desarrollar la comprensión lectora*. Perú.

Ministerio de Educación (2016). *Rutas del aprendizaje*. Lima

Moreno, M. (2006) *Introducción a la metodología de la investigación educativa*. Editorial Progreso. México.

Moreira, M. (2010). Competencias informacionales y digitales en educación superior. *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento*, 7(2), 2-62.

Navarro, B. (2006). *Conocimiento previo y comprensión lectora, en Voces múltiples*, Revista del Departamento de Lingüística y Literatura de la Universidad Nacional Federico Villarreal, Lima.

Naveros, D. (2009). *Hot Potatoes. Una nueva herramienta educativa*. Federación de Enseñanza de CC.OO de Andalucía. España.

Níkleva, D & López, M. (2012). *Competencia digital y herramientas de autor en la didáctica en las lenguas*. Tejuelo, 13, 123-140

Núñez, I (2004): Concepciones y perspectivas sobre la sociedad del conocimiento y la información. *Contraste Regional*, 4, 7-8.

- Nugultham, K (2012). *Using Web 2.0 for Innovation and Information Technology in Education Course*. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 46, 4607-4610
- Oliver, R. (2002) *The role of ICT in higher education for the 21st century: ICT as a change agent for education*. Edith Cowan University, Perth, Western Australia.
- OECD (2016). *PISA 2015 Results (Volume I) Excellence and Equity in Education*, PISA, OECD Publishing, Paris
- Ordaz, R. (2012). *La Formación del Docente ante el Uso de las Tic's (Tesis de Maestría)*. Tecnológico de Monterrey. Mexico.
- Padrón, J (2006). *Bases del Concepto de Investigación Aplicada*. Universidad de Zulia. Caracas.
- Palacios, V. & Roldán A. (2012). *Uso de Hot Potatoes como herramienta para la enseñanza-aprendizaje y la autoevaluación de los alumnos*. *Proyectos de Innovación y Mejora Docente*. Cádiz.
- Pasadas, C. (2010). *Multialfabetización, aprendizaje a lo largo de la vida y bibliotecas*. *Boletín de la asociación andaluza de bibliotecarios*, 98-99,11-38, Recuperado de <https://goo.gl/iEFa4W>
- Pastor C (2011). *Herramientas de autoevaluación tipo test online y off-line freeware: Hot Potatoes y SED*. Virtual Educa. Valencia.
- Patrú, M (2005). *Las tecnologías de la información y la comunicación en la enseñanza*. Ediciones TRILCE. Uruguay

- Pérez, Q & Capote, R. (2014). Elaboración de ejercicios interactivos de autoevaluación con el programa Hot Potatoes para las asignaturas Morfofisiología Humana I y IV. *Revista Ciencias Médicas*, 18(5)
- Pinto, M., Sales, D. y Martínez-Osorio, P. (2009). El personal de la biblioteca universitaria y la alfabetización informacional: de la autopercepción a las realidades y retos formativos. *Revista española de documentación científica*, 32, (1), 60-80. Recuperado de <https://goo.gl/WDV4Gh>
- Pinzás, J. (2005). *Guía de estrategias metacognitivas para desarrollar la Comprensión Lectora*. Ministerio de Educación de Perú. Perú.
- Poole, B. (2003). *Docente del Siglo XXI*. Editorial McGraw-Hill. Bogotá.
- Quiroz, C. (2015). *Investigación Aplicaciones Web 2.0*. Universidad Politécnica de Valencia. España.
- Quiroz, J. (2010). *Sociedad de la información y del conocimiento*. Sistemas Nacionales Estadísticos de Información Geográfica. México.
- Revuelta F. I. & Pérez. L. (2009). *Interactividad en los entornos de formación online*. Editorial UOC. Barcelona
- Ribes, X. (2007). La Web 2.0. El valor de los metadatos y de la inteligencia colectiva. *Revista Telos*, 73: 36-43
- Ripoll, J.C. y Aguado, G. (2014). La mejora de la comprensión lectora en español: un meta-análisis. *Revista de Psicodidáctica*, 19 (1), 27-44.
- Rodríguez, S. (2009). *Presente y futuro del compromiso docente*. Universidad de Granada. España.

- Rozas, M. & Costa, J (2008) Autoevaluación del aprendizaje en enfermería con ejercicios interactivos del programa Hot Potatoes. *EDUC MED* ,11(1). 9-27
- Ruiz, J. (2012). *El cuestionario estructurado como herramienta básica para la evaluación de las instituciones documentales*. Universidad Autónoma de Madrid.
- Ruiz, M. (2009). *La utilización de Hot Potatoes en el Campus Virtual. Moodle como herramienta de autoevaluación. Buenas prácticas e indicios de calidad*. Universidad Complutense. Madrid.
- Sadeghi, N., & Soleimani, H. (2015). *A Description and Evaluation of Hot Potatoes Web-authoring Software in Educational Settings*. *Theory and Practice in Language Studies*, 5(11), 2407–2415.
- Sáez, J.; Lorraine, J. & Miyata, Y. (2013). Uso de Edmodo en proyectos colaborativos internacionales en educación primaria. *Eduotec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, (43)
- Sánchez, D. (2002). *Cómo leer mejor*. Editorial INLEC. Perú.
- Sánchez, J. (2002). Integración curricular de las TICs: conceptos e ideas. In *Actas VI Congreso Iberoamericano de Informática Educativa, RIBIE*
- Sánchez, H. y Reyes, C. (2009). *Metodología y diseños en la investigación científica*. Editorial Universidad Ricardo Palma. Lima.
- Santamaría, F. (2005). *Herramientas colaborativas para la enseñanza usando Web: weblogs, redes sociales, wikis, Web 2.0*. Recuperado de: <https://goo.gl/WZucPH>

Sanz, A. (2005) La lectura en el proyecto PISA. Revista de educación, MEC España núm. extraordinario 2005, pp. 95-120. Recuperado de: <https://goo.gl/UFWsNW>

Sharma, R. (2016). Digital literacy and knowledge societies: A grounded theory investigation of sustainable development. *Telecommunications Policy Elsevier*, 40 (7). 628-643

Solé, I. (2012). Competencia lectora y aprendizaje. *Revista Iberoamericana. Didáctica de la lengua y la literatura*, 59, 43-61.

Soleimani, H & Raeesi, A (2015). Hot Potatoes: The Merits and Demerits. *Theory and Practice in Language Studies*, 5(6), 1291-1295

Solórzano, J & Montero, E. (2011). Construcción y validación de una prueba de comprensión lectora mediante el modelo Rasch. Revista Electrónica "Actuaidades Investigativas en Educación", 11(2), 1-27

Southwell, M. (2007). *Lenguajes en plural. La escuela y las nuevas alfabetizaciones.*

Stanisavljević-Petrović, Z. (2015). *Implementation of Educational Software in Classrooms – Pupils' Perspective.* University of Niš, Faculty of Philosophy, Serbia.

Sunkel, G., Trucco, D. & Espejo, A. (2013) *La integración de las tecnologías digitales en las escuelas de América Latina y El Caribe. Una mirada multidimensional. Comisión Económica para América Latina y El Caribe (CEPAL) y Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO).* Santiago de Chile

Thomas, M. (2009). Handbook of research on Web 2.0 and second language learning. Information Science Reference. Hershey, PA.

- Tierno, A. (2012). Actividades para el aula con Hot Potatoes. *Revista Digital Sociedad de la Información*, 35, 1-26
- Torrealba, O (2013). Uso de la herramienta Hot Potatoes, para desarrollar los procesos cognitivos en jóvenes de las etapas media general y media técnica. *Proyecto Fundación Telefónica*. Caracas. Venezuela.
- UNESCO (2015), Teacher Training and Usage of ICT in education. Recuperado de: <https://goo.gl/HL0FCR>
- Velarde, E. y Canales G. (2008). La lectura en el Perú: Drama y Esperanza. Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle. Lima
- Vallés, A. (2005). Comprensión lectora y procesos psicológicos. Liberabit. España
- Vallés, A. y Vallés, C. (2006). Comprensión lectora y estudio: intervención psicopedagógica. Promolibro. Valencia.
- Vásquez, A & Cabero, J. (2015). Las redes sociales aplicadas a la formación. *Revista Complutense de Educación*, 26, 253-272.
- Vogt, W. (2007). Quantitative research methods for professionals. Pearson Education, Inc. United States of America.
- Yavuz, F. (2011). Using Hot Potatoes in Listening Skills. *International Journal of Business and Social Science*, 2(11), 210-219
- Zhang, Y. (2014). *Business Education in Technological Environment*. Tongji University, Shanghai, China.

Anexo 1: Matriz de Consistencia

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	OBJETIVO GENERAL	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	POBLACIÓN Y MUESTRA	TÉCNICAS	INSTRUMENTOS
¿Cómo mejora el proceso de aprendizaje de la comprensión lectora con el uso del software educativo Hot Potatoes en los alumnos del tercer año del nivel secundario, de una Institución Educativa Pública de Lima, del año 2016?	Explicar cómo mejora el proceso de aprendizaje de la comprensión lectora con el uso del software educativo Hot Potatoes en alumnos del tercer año del nivel secundario, de una Institución Educativa Pública de Lima, el año 2016.	Comparar los niveles de comprensión lectora de los alumnos del tercer año de educación secundaria, antes y después del uso del Software Educativo Hot Potatoes, en una Institución Educativa Pública de Lima Metropolitana, el año 2016.	El uso del Software Educativo Hot Potatoes mejora significativamente la comprensión lectora de los alumnos de tercer año de secundaria de una Institución Educativa Pública de Lima Metropolitana	Variable Independiente: Software Educativo Hot Potatoes	<ul style="list-style-type: none"> • Uso del software educativo Hot Potatoes • Aplicación Pedagógica del software educativo Hot Potatoes 	Alumnos del 3° de Secundaria de una Institución Pública de Lima Muestra: Las 3 secciones (A,B,C) del 3° de secundaria Grupo experimental (50 alumnos): 25 alumnos del 3°A y 25 alumnos del 3°C	Encuesta	Cuestionario sobre el uso de Hot Potatoes
		Determinar el grado de satisfacción sobre el uso del software educativo Hot Potatoes en los alumnos del tercer año del nivel secundario de una Institución Educativa Pública de Lima, el año 2016				Variable Dependiente: Comprensión lectora		

Anexo 2: Cuestionario sobre el Uso de Hot Potatoes

CUESTIONARIO – ELABORACIÓN PROPIA

Estimado alumno, el presente trabajo de investigación, tiene como objetivo obtener sus opiniones sobre el Software Educativo Hot Potatoes, por ello solicitamos que responda con veracidad. Cuenta con 1 hora para completarlo.

INSTRUCCIÓN:

Lee las preguntas y marca con una X en el cuadro la respuesta que selecciones.

	NUNCA	CASI NUNCA	A VECES	CASI SIEMPRE	SIEMPRE
	1	2	3	4	5
USO DEL SOFTWARE EDUCATIVO HOT POTATOES					
1. ¿Fue fácil ingresar a las actividades de Hot Potatoes?					
2. ¿Te gustó la visualización tipo Página Web de las actividades de Hot Potatoes?					
3. ¿Fue fácil interactuar con las diferentes actividades de Hot Potatoes?					
4. ¿Te ayudó la *retroalimentación de cada actividad para entender mejor el tema tratado?					
5. ¿Consideras que el tiempo fijado para cada actividad fue el indicado?					
6. ¿Te gustó trabajar con Hot Potatoes?					
APLICACIÓN PEDAGÓGICA DEL SOFTWARE EDUCATIVO HOT POTATOES					
7. ¿Las actividades “evaluación tipo cuestionario (que incluye texto al costado)” de JQuiz te ayudaron a identificar información relevante en el texto y responder con mayor facilidad?					
8. ¿Las actividades “rellenar huecos” de JCloze te ayudaron a reconstruir el texto y darle un sentido?					
9. ¿Las actividades “crucigramas” de JCross te ayudaron a aprender nuevas palabras y aumentar tu vocabulario?					
10. ¿Las actividades “ordenar palabras” de JMix te ayudaron a crear una secuencia lógica del texto?					
11. ¿Las actividades de “emparejamiento” de JMatch te ayudaron a asociar imágenes con la palabra que lo describe de una forma ordenada?					
12. ¿El orden de las actividades compiladas de “The Masher” te ayudaron trabajar de mejor forma?					

Anexo 3: Pretest de Comprensión Lectora

PRETEST DE COMPRENSIÓN LECTORA

NIVEL: SECUNDARIA

GRADO: 3RO

SECCIÓN: _____

DURACIÓN: 2 HORAS PEDAGÓGICAS

A. Lee el siguiente texto y responde las respectivas preguntas.

CON LA TINTA HÚMEDA

El escritor peruano Gustavo Rodríguez ha publicado su cuarta novela titulada Cocinero en su tinta. Según el autor, es “la primera novela sobre la gastronomía peruana”. No he leído aun el libro de Rodríguez, pero sin duda, no dejará huella en la literatura peruana por ser la primera en hablar del llamado boom gastronómico peruano, sino por méritos literarios.

Por lo demás, soy de esos pocos peruanos que no creen en el boom de la gastronomía peruana y que no consideran que nuestra comida sea la mejor de Latinoamérica ni del mundo. Soy un pésimo anfitrión: no conozco restaurantes ni huariques donde preparan el mejor cebiche o el ají de gallina con la receta de la abuela. No pretendo obligar a ningún turista a beber Inca Kola, ni a tragar los dulces más empalagosos que he comido jamás, y menos aún hago proselitismo a favor del pisco peruano en contra del pisco chileno. Creo, honestamente, que la comida peruana es indigesta y poco saludable. Casi sin excepción se trata de un petardo de carbohidratos, una mezcla inexplicable de ingredientes que cualquier nutricionista calificado debería prohibir. Cada vez que alguien habla de la fama de la comida peruana en el mundo, pienso en las carencias de un país necesitado del reconocimiento extranjero.

Volviendo a lo literario, queda claro que no solo tenemos temas más diversos e interesantes que el de la comida. Es necesario escribir sobre algo más que temas de moda. Un hecho reciente, por más importante que sea, no constituye una buena fuente para producir literatura. Por ejemplo, la literatura de la violencia política peruana. Aunque podría decirse —como lo muestran diversas antologías sobre el tema— que empezó casi al mismo tiempo que las primeras bombas, no fue sino hasta muchos años después, en la primera década del 2000, en que dio frutos interesantes, una vez que se logró superar la apología ideológica o el retrato costumbrista y se volvió vehículo de conocimiento, de memoria y reconciliación. Probablemente este sea el inicio de una literatura que profundizará sobre un hecho tan trascendente como son los años del terrorismo peruano.

No sé nada de cocina, así que ignoro en qué condición debe prepararse un calamar para que sea considerado “en su tinta”. Pero sin duda, para que una obra literaria sea un logro artístico y humano, la tinta tiene que estar bien seca.

Adaptado de Thays, Iván (2012). “Con la tinta aún húmeda”. El País. Blog Vano Oficio. Recuperado de: <http://blogs.elpais.com/vano-oficio/2012/02/la-tinta-humeda.html>

1. Según el autor, la comida peruana es:

- a. Saludable.
- b. Empalagosa.
- c. Indigesta.
- d. Costumbrista.

2 ¿A qué se refiere el autor cuando afirma que para que una obra literaria sea un logro, “la tinta tiene que estar bien seca”?

- a. Que los retratos costumbristas y la ideología generan una mala literatura.
- b. Que es difícil hacer buena literatura sobre acontecimientos y hechos recientes.
- c. Que la literatura debe tratar temas más importantes que la gastronomía.
- d. Que la literatura peruana no está de moda como el boom gastronómico

3 Para el autor, la fama del boom gastronómico peruano refleja:

- a. La necesidad de un país por reconocimiento extranjero.
- b. La alta calidad de los insumos de la comida peruana.
- c. El poco interés en temas como la violencia política.
- d. La mezcla inexplicable de ingredientes de la comida.

4 ¿Qué opinas de la intencionalidad del autor?

- a. Trata de narrar una historia.
- b. Quiere describir un fenómeno.
- c. Desea expresar sus gustos personales
- d. Otra respuesta: _____

Fundamenta tu respuesta:

5 ¿Cuál es la idea principal del tercer párrafo?

- a. La literatura de violencia política fue interesante porque abordó un hecho social.
- b. Se han elaborado diversas antologías sobre la literatura acerca del terrorismo.
- c. Hay temas literarios más diversos e interesantes que el boom gastronómico.
- d. La literatura no debe abordar asuntos cotidianos como el tema de la comida.

B. Lee el siguiente texto y responde las respectivas preguntas.

ENERGIA SOLAR EN AREQUIPA

¿Cómo se obtiene energía eléctrica a través del sol? “Es muy fácil, solo necesitamos del astro rey”, dice Enrique Barbudo, director general de expansión internacional de T-Solar, la empresa española que recientemente ha instalado en los desiertos arequipeños de La Joya y Majes dos plantas de energía fotovoltaica, las primeras de su tipo en Latinoamérica.

Dotada de 133 660 paneles distribuidos en 206 hectáreas de desierto, el funcionamiento de estas dos plantas es el siguiente: los rayos caen sobre los paneles fotovoltaicos, estos concentran la energía para luego canalizarla por líneas especiales hasta los transformadores. Una vez ahí, la energía es convertida en corriente eléctrica que es enviada al Sistema Nacional de Energía Interconectado, que abastece a todo el país. En su máxima capacidad, estas dos plantas de energía generan 44 megavatios (Mw) al año; suficiente energía para dar luz eléctrica a 80 mil ciudadanos, es decir, a una ciudad pequeña.

Antes de su instalación, la empresa española hizo estudios sobre los altos niveles de energía solar en Moquegua y Tacna. Sin embargo, se decidieron por los desiertos mistianos debido a sus 2000 horas de sol al año y cielos despejados, que garantizan el acceso a la fuente natural. Incluso en días nublados, los paneles pueden aprovechar la luz, aunque con una captación de un 20 % y 30 % de su producción.

Una de las principales características de la energía fotovoltaica es que no produce contaminación. La generación de corriente eléctrica mediante radiación solar no emite gases invernadero ni residuos tóxicos. De acuerdo con un balance hecho por la empresa española T-Solar, la generación de 245 Gigavatios/hora (GWh) evita la emisión de 87 000 toneladas de CO₂, que luego se almacenan en la capa de ozono. La energía fotovoltaica tampoco genera problemas de la salud. Por eso es ampliamente usada por los hospitales de países desarrollados de Europa. Y aunque la expectativa de utilidad de las plantas de energía solar oscila entre 10 y 15 años, al ser instaladas con material prefabricado, su desmantelamiento no produce impacto ambiental en el suelo.

Entre T-Solar y la generadora eléctrica de Arequipa (EGASA), existe la posibilidad de una alianza público-privada para desarrollar esta tecnología, cuyas ventajas son tanto ambientales como sociales. T-Solar ya viene aportando un beneficio económico de 90 000 dólares anuales al Gobierno Regional de Arequipa por las operaciones en Majes. En La Joya creó un fondo social junto a la Oficina de Desarrollo Compañía de Jesús para ejecutar acciones por la educación de la zona

Adaptado de La República (2012). “Arequipa en la era solar, ya produce energía con el sol”. Portal web de La República. Región Sur. 7 de diciembre. Recuperado de: <http://archivo.larepublica.pe/07-12-2012/arequipa-en-la-era-solar-ya-produce-energia-con-el-sol>

6. ¿Cuál sección de la planta concentra la energía solar?
- Los transformadores
 - Las líneas especiales
 - El Sistema Nacional de Energía
 - Los paneles fotovoltaicos
7. ¿Por qué se decidió instalar las plantas solares en los desiertos de Majes y la Joya?
- Por la cantidad horas de sol y cielos despejados.
 - Por los altos niveles de rayos ultravioletas
 - Por su cercanía a ciudades pequeñas.
 - Por la relación entre EGASA y T-Solar
8. ¿Porque se puede afirmar que las plantas solares ofrecen beneficios que se extienden más allá de lo ambiental?
- Porque no emiten gases ni residuos tóxicos.
 - Porque su energía es empleada en hospitales.
 - Porque están alejadas de las poblaciones.
 - Porque ha creado un fondo educativo en La Joya.
9. ¿Cuál es el propósito del texto?
- Mostrar cómo se transforma la energía solar en energía eléctrica.
 - Demostrar los beneficios de la energía solar en el desarrollo nacional.
 - Explicar la importancia de las plantas solares instaladas en Arequipa.
 - Fomentar la investigación sobre los desiertos del sur del país.
- 10 ¿Crees que Enrique Barbudo (Director General de expansión internacional de T-Solar) solo quiere ganar dinero con las plantas de energía?
- Si, a los empresarios solo le interesa el tema económico
 - No, por el contrario, el busca mejorar el ambiente
 - El solo viene por trabajo
 - Otra respuesta: _____

Fundamenta tu respuesta:

C. Lee el siguiente texto e infografía y responde las siguientes preguntas

EL LAVADO DE MANOS

El lavado de manos con jabón es una de las maneras más efectivas y económicas de prevenir enfermedades diarreicas y respiratorias. Además, con este procedimiento pueden evitarse las y algunas infecciones en la piel y los ojos. Si nuestras manos están sucias y nos tocamos los ojos, la nariz o la boca, podemos contagiarnos de gripe.

¿Cómo lavarse las manos?



¿Cómo debes lavarte las manos?

- Antes y después de manipular alimentos o amamantar.
- Antes de comer, y después de manipular basura.
- Después de tocar alimentos crudos y antes de tocar alimentos cocidos.
- Después de ir al baño de hacer sus necesidades.

¿Cuánto debe durar el lavado de manos?

Debes lavarte las manos con frecuencia durante 30-50 segundos

Datos Interesantes

- Se estima que 1 de cada 3 personas no se lava las manos después de ir al baño.
- Lavarse las manos cuesta, entre 50 a 70 céntimos, pero permite ahorrar mucho dinero en medicamentos.

11. ¿Cuánto debe durar el lavado de manos?

- a. De 1 a 3 segundos.
- b. De 30 a 50 segundos.
- c. De 70 a 90 segundos.
- d. De 1 a 12 segundos.

12. Lee el siguiente fragmento del texto:

Se estima que 1 de cada 3 personas no se lava las manos después de ir al baño.

¿Por qué se ha escrito en un tamaño más grande y con otro color los números de la expresión “1 de cada 3”?

- a. Para destacar la gravedad del problema.
- b. Para que el texto se vea más bonito.
- c. Para distinguir los números de las letras.
- d. Para convencernos de su propuesta.

13. ¿Para qué se han puesto los números en cada una de las imágenes?

- a. Para indicar el orden en que deben realizarse los pasos del lavado de manos.
- b. Para señalar las veces que se repite cada paso del lavado de manos.
- c. Para indicar la importancia que tiene cada paso del lavado de manos.
- d. Para señalar el tiempo que dura cada paso del lavado de manos.

14. Amado es un joven que actualmente está con gripe. Si quisiéramos evitar que contagie a las demás personas, una de las recomendaciones que le darías a Amado sería: *que se lave las manos....*

- a. antes de comer o beber.
- b. después de ir al baño.
- c. antes y después de manipular desperdicios y/o basura.
- d. después de sonarse la nariz, toser o estornudar.

Fundamenta tu respuesta:

15. ¿Para qué se ha escrito principalmente este texto?

- a. Para explicar en qué consiste el lavado de manos.
- b. Para mostrar los peligros que puede conllevar no lavarse las manos.
- c. Para contar una historia sobre el lavado de manos.
- d. Para brindar una opinión sobre el lavado de manos.

D. Analiza la siguiente infografía y responde las siguientes preguntas



16. ¿Por qué la infografía afirma que tirar papel a la basura puede ser un desperdicio?

- Porque el material aún puede reutilizarse en nuevos productos.
- Porque al botar papeles añadimos presión a los rellenos sanitarios.
- Porque botar papeles afecta la producción y la creación de puestos de trabajo.
- Porque al botar papeles aceleramos el calentamiento global.

17. ¿Qué significa papel en esta parte del afiche?



- El papel que tenemos que reutilizar.
- Un compromiso que debemos asumir.
- Una tarea escolar sobre este afiche.
- Un motivo para reciclar materiales.

"Se habla verde (28 de marzo de 2011). "Diez razones para reciclar" [Infografía]. Recuperado de: <https://hablaverde.wordpress.com/2011/03/28/10-razones-para-reciclar/>

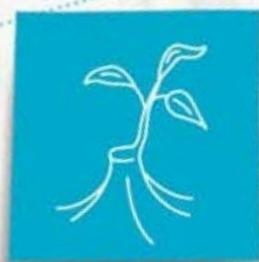
18. ¿Cuál sería el propósito de esta infografía?

- Explicar en qué consiste el reciclaje
- Describir materiales reciclables.
- Enumerar pasos para reciclar.
- Demostrar los beneficios del reciclaje.

19. ¿Qué relación hay entre las razones 7 y 3?

- Conservan recursos forestales.
- Amplían la utilidad de materiales.
- Reducen la contaminación ambiental.
- Involucran alguna forma de ahorro

20. ¿Qué opinas que el autor haya colocado esta imagen en la infografía?



- Ayuda a explicar uno de los beneficios del reciclaje.
- Muestra un material que puede ser reciclado.
- Enseña uno de los pasos del proceso de reciclaje.
- Ilustra un elemento que nos ayuda a reciclar.

Fundamenta tu respuesta:

Dimensiones	Ítems
Nivel Literal	1,3,6,7,11,16
Nivel Inferencial	2,5,8,9,12,13,15,17,18,19
Nivel Crítico	4,10,14,20

HOJA DE RESPUESTA DEL PRETEST

NOMBRE: _____

NIVEL: SECUNDARIA

GRADO: 3RO

SECCIÓN: _____

Marque con un X la respuesta

Texto y/o Infografía	Pregunta	Alternativas			
A	1	A	B	C	D
	2	A	B	C	D
	3	A	B	C	D
	4	A	B	C	D
	5	A	B	C	D
B	6	A	B	C	D
	7	A	B	C	D
	8	A	B	C	D
	9	A	B	C	D
	10	A	B	C	D
C	11	A	B	C	D
	12	A	B	C	D
	13	A	B	C	D
	14	A	B	C	D
	15	A	B	C	D
D	16	A	B	C	D
	17	A	B	C	D
	18	A	B	C	D
	19	A	B	C	D
	20	A	B	C	D

Anexo 4: Baremación del pretest

BAREMACIÓN DEL PRETEST

Escala de valores que se establece para clasificar los elementos de un conjunto, de acuerdo con alguna de sus características (Hernández, 2014). Para realizar la baremación, se procedió ubicar los percentiles 33 y 66 para que se recodifique en 3 grupos cerrados.

BAREMACIÓN PARA EL NIVEL LITERAL

Para realizar la baremación en el nivel literal, se puso procedió a ubicar los percentiles con el programa SPSS para ubicar los rangos.

Estadísticos

ITEM1

N	Válido	7
	Perdidos	0
Percentiles	33	1,64
	66	4,28

Baremación para el nivel literal (6 ítems)	
Categoría	Rango
Bajo	0 - 2 puntos
Medio	3 - 4 puntos
Alto	5 - 6 puntos

BAREMACIÓN PARA EL NIVEL INFERENCIAL

Para realizar la baremación en el nivel inferencial, se puso procedió a ubicar los percentiles con el programa SPSS para ubicar los rangos.

Estadísticos

ITEM1

N	Válido	11
	Perdidos	0
Percentiles	33	2,96
	66	6,92

Baremación para el nivel inferencial (10 ítems)	
Categoría	Rango
Bajo	0 - 3 puntos
Medio	4 - 7 puntos
Alto	8 - 10 puntos

BAREMACIÓN PARA EL NIVEL CRÍTICO

Para realizar la baremación en el nivel crítico, se puso procedió a ubicar los percentiles con el programa SPSS para ubicar los rangos.

Estadísticos

ITEM1		
N	Válido	5
	Perdidos	0
Percentiles	33	,98
	66	2,96

Baremación para el nivel crítico (4 ítems)	
Categoría	Rango
Bajo	0 - 1 puntos
Medio	2 -3 puntos
Alto	4 puntos

BAREMACIÓN PARA LA COMPRENSIÓN LECTORA

Para realizar la baremación en el nivel crítico, se puso procedió a ubicar los cuartiles con el programa SPSS para ubicar los rangos.

Estadísticos

ITEM1		
N	Válido	21
	Perdidos	0
Percentiles	33	6,26
	66	13,52

Tabla por niveles total de comprensión lectora	
Tabla de Equivalencia	Puntaje
Bajo	0 – 6 puntos
Medio	7 - 14 puntos
Alto	15-20 puntos

Anexo 5: Postest de Comprensión Lectora

POSTEST DE COMPRENSIÓN LECTORA

NIVEL: SECUNDARIA

GRADO: 3RO

SECCIÓN: _____

DURACIÓN: 2 HORAS PEDAGÓGICAS

A. Lee el siguiente texto y responde las respectivas preguntas.

LA METAMORFOSIS

- 1 Una mañana, tras un sueño intranquilo, Gregorio Samsa se despertó convertido en un monstruoso insecto. Estaba echado de espaldas sobre un duro caparazón y, al alzar la cabeza, vio su vientre convexo y oscuro, surcado por curvadas callosidades, sobre el que casi no se aguantaba la colcha, que estaba a punto de escurrirse hasta el suelo.

Numerosas patas, penosamente delgadas en comparación con el grosor normal de sus piernas, se agitaban sin concierto.

–¿Qué me ha ocurrido?

- 4 No estaba soñando. Su habitación, una habitación normal, aunque muy pequeña, tenía el aspecto habitual. Sobre la mesa había desparramado un muestrario de paños –Samsa era viajante de comercio–, y de la pared colgaba una estampa recientemente recortada de una revista ilustrada y puesta en un marco dorado. La estampa mostraba a una mujer tocada con un gorro de pieles, envuelta en una estola también de pieles, y que, muy erguida, esgrimía un amplio manguito, asimismo de piel, que ocultaba todo su antebrazo.

Gregorio miró hacia la ventana; estaba nublado, y sobre el cinc del alféizar repiqueteaban las gotas de lluvia, lo que le hizo sentir una gran melancolía.

–Bueno –pensó–, ¿y si siguiese durmiendo un rato y me olvidase de todas estas locuras?

- 7 Pero no era posible, pues Gregorio tenía la costumbre de dormir sobre el lado derecho, y su actual estado no le permitía adoptar tal postura. Por más que se esforzara volvía a quedar de espaldas. Intentó en vano esta operación numerosas veces; cerró los ojos para no tener que ver aquella confusa agitación de patas, que no cesó hasta que notó en el costado un dolor leve y punzante, un dolor jamás sentido hasta entonces.

- 8 –¡Qué cansada es la profesión que he elegido! –se dijo–. Siempre de viaje. Las preocupaciones son mucho mayores cuando se trabaja fuera, por no hablar de las molestias propias de los viajes: estar pendiente de los enlaces de los trenes; la comida mala, irregular; relaciones que cambian constantemente, que nunca llegan a ser verdaderamente cordiales, y en las que no tienen cabida los sentimientos.

–¡Al diablo con todo! Sintió en el vientre una ligera picazón. Lentamente, se estiró sobre la espalda en dirección a la cabecera de la cama, para poder alzar mejor la cabeza. Vio que el sitio que le picaba estaba cubierto de extraños puntitos blancos. Intentó rascarse con una pata, pero tuvo que retirarla inmediatamente, pues el roce le producía escalofríos.

Adaptado Franz Kafka (1915) "La Metamorfosis". Alemania. Recuperado de <http://ciudadseva.com/texto/la-metamorfosis/>

1. Según el texto. ¿por qué Gregorio se sintió melancólico?
 - a. Porque no podía dormir como estaba acostumbrado.
 - b. Porque no le gustaba su trabajo.
 - c. Porque estaba lloviendo.
 - d. Porque tenía depresión.

2. ¿De qué se trata el texto?
 - a. Sobre un hombre que viaja mucho.
 - b. Sobre un hombre que se ha convertido en insecto.
 - c. Sobre un hombre que detesta su profesión.
 - d. Sobre un hombre que decide cambiar su vida.

3. ¿En qué párrafo se menciona una descripción del ambiente en el que se desarrolla el relato?
 - a. En el párrafo 1
 - b. En el párrafo 4
 - c. En el párrafo 7
 - d. En el párrafo 8

4. ¿Qué opción consideras que podría sustituir al título de este texto?
 - a. La transformación
 - b. La alteración
 - c. La evolución
 - d. Otra respuesta: _____

Fundamenta tu respuesta:

5. En el último párrafo, que palabra puede suplir la palabra picazón
 - a. Molestia
 - b. Dolor
 - c. Comezón**
 - d. Inquietud

B. Lee el siguiente texto y responde las respectivas preguntas.

TRÁFICO DE FAUNA SILVESTRE

¹ La fauna silvestre es ya, en ganancias, la tercera mercancía con la que se trafica, después de las drogas y las armas. El World Wildlife Fund (WWF) calcula que las bandas podrían estar ganando la asombrosa cantidad de 20 000 millones de dólares al año por llevar de contrabando animales vivos y plantas exóticas a coleccionistas sin escrúpulos. A los criminales no les preocupa provocar la extinción de especies, ni que éstas sufran terriblemente durante el traslado.

Hasta 11 millones de animales se trafican cada año en América, sobre todo a Estados Unidos, donde se venden ilegalmente a coleccionistas por internet o a través de intermediarios corruptos. Muchos animales silvestres se ven amenazados por los traficantes, como monos, loros y serpientes. Se calcula que sólo 1 de cada 10 mil animales capturados para ser contrabandeados sobrevive en el viaje y se convierte en exótica mascota.

Los animales raros que sobreviven al contrabando hacen ganar más a los criminales que el tráfico de drogas. Una guacamaya azul del Amazonas se vende por 25000 dólares, y un mono tití, en peligro de extinción, por 20000. Hay bandas que combinan ambos tráficos y esconden droga en el cuerpo de los animales. Una vez, a serpientes colombianas se les hizo ingerir bolsas de cocaína. A los aduaneros les parecieron raros los bultos en las serpientes. Lamentablemente muchas murieron por la ingestión. La rara y hermosa cacatúa negra de cola roja es un tipo de loro que por ley está protegida en Australia, pero hay coleccionistas que pagan hasta 25000 dólares por un ejemplar.

Algunos animales salen por mar de puertos muy activos donde las autoridades no pueden revisar toda la carga. La policía vigila a los contrabandistas mediante contactos locales y registrando mercados callejeros donde se venden animales ilegalmente capturados. También investigan a vendedores de mascotas y sitios web para descubrir a los compradores de animales.

Los contrabandistas modernos venden todo tipo de mercancía: las orquídeas exóticas son arrancadas y sacadas de Nueva Zelanda y Perú; el carísimo caviar se saca de Rusia; los tigres se matan ilegalmente y parte de su cuerpo se vende en Asia como ingrediente de remedios tradicionales; se matan elefantes y rinocerontes por el marfil de sus colmillos y para hacer medicinas.

Leonora Esquivel Frías (2009). "Tráfico ilegal de especies". Abriendo Jaula. Blog de Leonora Esquivel Frías. Recuperado de. <http://blog.leonoraesquivel.com/?p=147>

6. ¿Cuántos animales capturados para ser objeto de contrabando sobreviven en el viaje para convertirse en mascotas exóticas?

- a. 1 de cada 100 mil animales
- b. 10 de cada 100 mil animales
- c. 1 de cada 10 mil animales
- d. 10 de cada 10 mil animales

7. Según el texto, ¿qué animales son cazados para extraer el marfil de sus colmillos?

- a. Los leones y los rinocerontes
- b. Los elefantes y tigres
- c. Los elefantes y rinocerontes
- d. Las cacatúas y elefantes

8. En el párrafo 1, ¿qué opción puede sustituir la palabra contrabando?

- a. Plagio
- b. Fraude
- c. Dishonesto
- d. Ilegal

9. ¿Cuál es el problema central que plantea el texto?

- a. El tráfico de animales silvestres
- b. La extinción de especies exóticas por su tráfico desmedido
- c. El uso de animales para el contrabando de cocaína.
- d. El surgimiento de nuevos contrabandistas

10. Perú tiene el más alto nivel de tráfico de animales en América Latina- ¿Qué acciones inmediatas crees que el Estado Peruano debe hacer para contrarrestarlo?

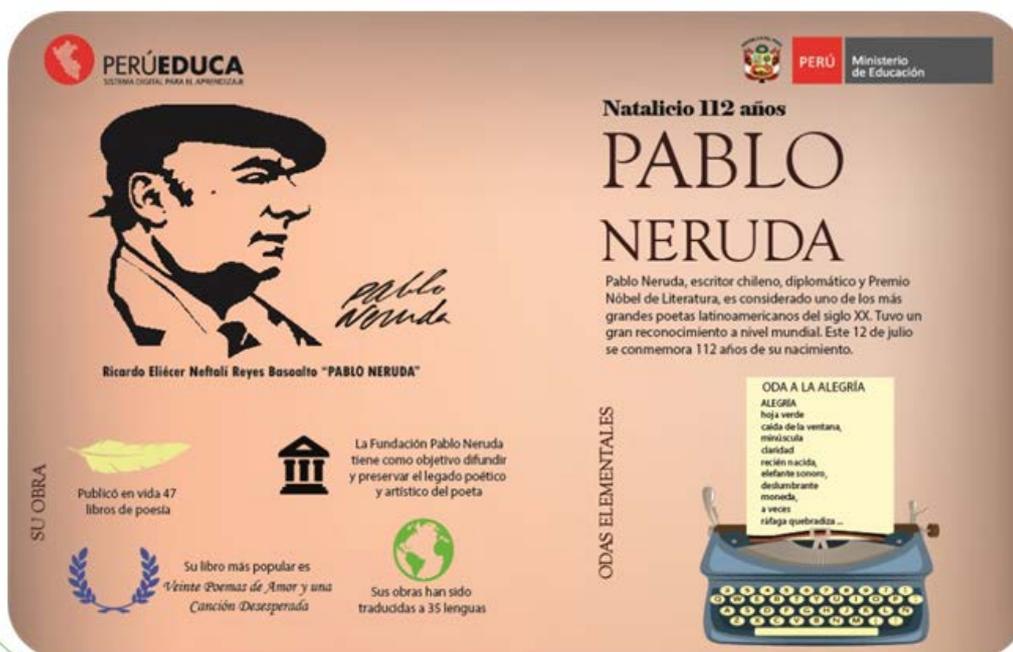
- a. Clasificar las zonas geográficas con mayor índice de tráfico de fauna silvestre.
- b. Promulgar nuevos reglamentos y sanciones más duras en la actual Ley Forestal y de Fauna Silvestre
- c. Educar a la población sobre la toma de conciencia en lo que respecta a contaminación ambiental.
- d. Otra respuesta: _____

Fundamenta tu respuesta:

C. Lee el siguiente texto e infografía y responde las siguientes preguntas

PABLO NERUDA

Pablo Neruda, seudónimo de Ricardo Eliécer Neftalí Reyes Basoalto, fue un poeta chileno, considerado entre los más destacados e influyentes artistas de su siglo. Entre sus múltiples reconocimientos, destacan el Premio Nobel de Literatura en 1971 y un Doctorado Honoris Causa por la Universidad de Oxford.



PREMIO NOBEL

Siendo embajador de Chile en Francia, Neruda recibió el Premio Nobel de Literatura En el Discurso pronunciado con durante la entrega del Nobel, Neruda hizo una apología a una poesía comprometida y vinculada con la Humanidad; una poesía enajenada de cualquier pretensión que divinizará al poeta y su quehacer distanciándolo de la sociedad.

POEMA 15

Me gustas cuando callas porque estás como ausente,
y me oyes desde lejos, y mi voz no te toca.
Parece que los ojos se te hubieran volado
y parece que un beso te cerrara la boca.

Como todas las cosas están llenas de mi alma
emerges de las cosas, llena del alma mía.
Mariposa de sueño, te pareces a mi alma,
y te pareces a la palabra melancolía.

Me gustas cuando callas y estás como distante.
Y estás como quejándote, mariposa en arrullo.
Y me oyes desde lejos, y mi voz no te alcanza:
déjame que me calle con el silencio tuyo.

Déjame que te hable también con tu silencio
claro como una lámpara, simple como un anillo.
Eres como la noche, callada y constelada.
Tu silencio es de estrella, tan lejano y sencillo.

Me gustas cuando callas porque estás como ausente.
Distante y dolorosa como si hubieras muerto.
Una palabra entonces, una sonrisa bastan.
Y estoy alegre, alegre de que no sea cierto.

11. ¿Qué nacionalidad tiene Pablo Neruda?

- a. Chilena
- b. Española
- c. Peruana
- d. Colombiana

12. ¿Cuál es la síntesis más apropiada de la Infografía de Pablo Neruda?

- a. Resaltar el valor de sus poemas
- b. Indicar la significancia del verdadero nombre de Pablo Neruda
- c. Señalar la función que cumple la Fundación Pablo Neruda
- d. Indicar la conmemoración del natalicio y obra de Pablo Neruda

13. ¿Cuál fue el propósito del discurso del Premio Nobel de Pablo Neruda?

- a. Enaltecer la labor del poeta
- b. Comprometerse a realizar labores sociales por el mundo
- c. Hacer una apología a la poesía vinculada con la humanidad
- d. Que los poetas se preocupen por el cuestiones sociales y económicas

14. Lee el siguiente fragmento del Poema 15:

Me gustas cuando callas porque estás como ausente,
y me oyes desde lejos, y mi voz no te toca.
Parece que los ojos se te hubieran volado
y parece que un beso te cerrara la boca.

¿Qué quiere decir Neruda cuando menciona “y mi voz no te toca”

- a. Demuestra la complejidad del amor
- b. Describe las consecuencias de la separación amorosa
- c. Intensifica la incomunicación que existe entre Neruda y su amada**
- d. Otra respuesta: _____

Fundamenta tu respuesta:

15. ¿Cuál es el tema principal del Poema 15?

- a. La ausencia y la callada existencia del amor platónico
- b. La mujer como un ser delicado, frágil y hermoso
- c. Expresa el amor puro de Neruda a pesar del comportamiento ausente de la mujer
- d. Comparación del amor con la naturaleza y las estrellas

D. Analiza la siguiente infografía y responde las siguientes preguntas

INCA

Inti Raymi

Fecha



Cada 24 de junio, se celebra el Inti Raymi, que traducido al castellano es la "fiesta del sol".

Historia



La fiesta del Inti Raymi destacó por su solemnidad y esplendor, tal como describe el cronista Guamán Poma de Ayala.

Participación del Inca



El Inca "inducía" al dios Inti mediante ritos, para fecundar la tierra y procurar el bienestar de todos.

Ceremonia



La ceremonia indicaba el inicio del año en el imperio incaico y conmemoraba el origen mítico del Inca.

Datos importantes



Según relata el Inca Garcilaso de la Vega, el Inti Raymi indicaba el inicio del año andino.



En 1944, el escritor Faustino Espinoza Navarro escribió una obra sobre la reconstrucción histórica del Inti Raymi.

El Inti Raymi tenía una duración de nueve días en los que se celebraban con bailes y sacrificios.



El Inti Raymi era la más importante de las ceremonias celebradas en el Cusco.

El Inca Pachakuteq fue quien instituyó la fiesta al dios sol o Inti Raymi.



Amado Vásquez Sanez. "Inti Raymi" [Infografía].

16. Según la infografía. ¿Cuál es la traducción al castellano del Inti Raymi?

- Imperio Incaico
- Ciudad del Inca
- Folklore Andino
- Fiesta del Sol

17. ¿Qué significa este ícono de la infografía?



- a. Imperio Incaico
- b. Inti de Oro**
- c. Cetro del Inca
- d. Año andino

18. ¿Cuál sería el propósito de esta infografía?

- a. Hacer una cronología de las ceremonias del Inti Raymi
- b. Describir la historia del Inti Raymi
- c. Hacer un homenaje a los cronistas peruanos
- d. Mostrar los aspectos más relevantes y significativos del Inti Raymi

19. ¿Cuál es el propósito principal de la ceremonia del Inti Raymi?

- a. Los bailes y sacrificios
- b. Realizar fiestas
- c. Indicar el ascenso del nuevo Inca
- d. El nuevo año andino y conmemorar el origen del Inca

20. ¿Qué opinas que el autor haya colocado esta imagen en el eje central de la infografía?



- a. Indicar que el Inca era el organizador y personaje principal del Inti Raymi
- b. Mostrar que los nuevos Incas eran elegidos en el Inti Raymi
- c. Representación del Inca fundador del Inti Raymi
- d. Otra respuesta: _____

Fundamenta tu respuesta:

Dimensiones	Ítems
Nivel Literal	1,3,6,7,11,16
Nivel Inferencial	2,5,8,9,12,13,15,17,18,19
Nivel Crítico	4,10,14,20

HOJA DE RESPUESTA DEL POSTEST

NOMBRE: _____

NIVEL: SECUNDARIA

GRADO: 3RO

SECCIÓN: _____

Marque con un X la respuesta

Texto y/o Infografía	Pregunta	Alternativas			
A	1	A	B	C	D
	2	A	B	C	D
	3	A	B	C	D
	4	A	B	C	D
	5	A	B	C	D
B	6	A	B	C	D
	7	A	B	C	D
	8	A	B	C	D
	9	A	B	C	D
	10	A	B	C	D
C	11	A	B	C	D
	12	A	B	C	D
	13	A	B	C	D
	14	A	B	C	D
	15	A	B	C	D
D	16	A	B	C	D
	17	A	B	C	D
	18	A	B	C	D
	19	A	B	C	D
	20	A	B	C	D

Anexo 6: Baremación del postest

BAREMACIÓN – POSTEST

Escala de valores que se establece para clasificar los elementos de un conjunto, de acuerdo con alguna de sus características (Hernández, 2014). Para realizar la baremación, se procedió ubicar los percentiles 33 y 66 para que se recodifique en 3 grupos cerrados.

BAREMACIÓN PARA EL NIVEL LITERAL

Para realizar la baremación en el nivel literal, se puso procedió a ubicar los percentiles con el programa SPSS para ubicar los rangos.

Estadísticos

ITEM1		
N	Válido	7
	Perdidos	0
Percentiles	33	1,64
	66	4,28

Baremación para el nivel literal (6 ítems)	
Categoría	Rango
Bajo	0 - 2 puntos
Medio	3 - 4 puntos
Alto	5 - 6 puntos

BAREMACIÓN PARA EL NIVEL INFERENCIAL

Para realizar la baremación en el nivel inferencial, se puso procedió a ubicar los percentiles con el programa SPSS para ubicar los rangos.

Estadísticos

ITEM1		
N	Válido	11
	Perdidos	0
Percentiles	33	2,96
	66	6,92

Baremación para el nivel inferencial (10 ítems)	
Categoría	Rango
Bajo	0 - 3 puntos
Medio	4 - 7 puntos
Alto	8 - 10 puntos

BAREMACIÓN PARA EL NIVEL CRÍTICO

Para realizar la baremación en el nivel crítico, se puso procedió a ubicar los percentiles con el programa SPSS para ubicar los rangos.

Estadísticos

ITEM1		
N	Válido	5
	Perdidos	0
Percentiles	33	,98
	66	2,96

Baremación para el nivel crítico (4 ítems)	
Categoría	Rango
Bajo	0 - 1 puntos
Medio	2 -3 puntos
Alto	4 puntos

BAREMACIÓN PARA LOS NIVELES DE COMPRENSIÓN LECTORA

Para realizar la baremación en el nivel crítico, se puso procedió a ubicar los cuartiles con el programa SPSS para ubicar los rangos.

Estadísticos

ITEM1		
N	Válido	21
	Perdidos	0
Percentiles	33	6,26
	66	13,52

Tabla por niveles total de comprensión lectora	
Tabla de Equivalencia	Puntaje
Bajo	0 – 6 puntos
Medio	7 - 14 puntos
Alto	15-20 puntos

Anexo 7: Protocolo de Consentimiento

PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO

“Año de la consolidación del Mar de Grau”

Estimado(a) Padre/Madre de Familia,

En el marco de los estudios de Maestría en la Pontificia Universidad Católica del Perú que vengo cursando y como parte de dicha formación, me encuentro desarrollando una Tesis para optar el grado de Magister. La Investigación lleva por título: Uso del software educativo Hot Potatoes para mejorar el proceso de aprendizaje de la comprensión lectora en el área de comunicación en alumnos de 3er año de secundaria de una Institución Educativa pública de Lima. Dicho estudio tiene como objetivo principal el siguiente:

- Explicar cómo mejora el proceso de aprendizaje de la comprensión lectora con el uso del software educativo Hot Potatoes en los alumnos del tercer año del nivel secundario, de una Institución Educativa Pública de Lima, el año 2016.

En este sentido he diseñado un Cuestionario y Test que deberán responder los estudiantes seleccionados, grupo en el que se encuentra su hijo(a). Por ello, me dirijo a Ud. para solicitarle su consentimiento acerca de la participación de su hijo(a) en nuestro estudio. Cabe indicar que la información que se recoja será estrictamente confidencial y no se utilizará para otro fin que no sea el estrictamente académico. Los resultados son anónimos y por tanto, se protegerá la identidad de los alumnos participantes. Le solicitamos por favor llenar el siguiente formato anexo a esta comunicación y entregarlo a las investigadoras encargadas. Les agradecemos por anticipado su gentil aceptación.

Atentamente, Amado Enrique Vásquez Sanez (Maestría Investigador)

Amado Enrique Vásquez Sanez

Nombre del Investigador responsable

Firma

Fecha

AUTORIZACIÓN

Yo,Padre o madre de mi menor hijo
....., doy mi consentimiento para participar que
pueda participar en el estudio y soy consciente de que su participación es enteramente voluntaria.

He recibido información en forma verbal de las investigadoras sobre el estudio mencionado anteriormente y he leído la información escrita adjunta. He tenido la oportunidad de discutir sobre el estudio y hacer preguntas.

Lima, Agosto del 2016

Nombre completo del Padre de Familia

Firma

Fecha

Anexo 8: Sesiones de Clase

SESION DE CLASE 1 - HOT POTATOES

I. DATOS GENERALES

Institución Educativa : I.E. Publica – UGEL 07
 Año : Tercer Grado - Secundaria
 Tema : Leo y Comprendo
 Duración : 1 hora pedagógica
 Docente : Vásquez Sanéz, Amado Enrique

II. SECUENCIA DIDACTICA

SECUENCIA	ESTRATEGIAS/ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO
Inicio - Motivación. - Saberes Previos - Conflictos cognitivos.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Se ubica a cada niño en un computador  ✓ Se establecen las normas de convivencia a los jóvenes.  ✓ Luego, se despierta el interés a los alumnos, mencionando que vamos a jugar. Luego, realizo la siguiente pregunta: - ¿Les gusta leer? 	- Computador	10"
Desarrollo - Adquisición de la información, aplicación, transferencia de lo aprendido.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ El docente enciende el computador y mediante diapositivas se explica en que consiste el software educativo Hot Potatoes  ✓ Luego se ingresa al software Educativo Hot Potatoes y se explica cada una de sus herramientas y sus ventajas para mejorar comprensión lectora ✓ El docente da instrucciones a los jóvenes como debe resolverse los ejercicios con el navegador. ✓ Se abre un ejercicio correspondiente a un test de lectura del tema "Proyecto Ciudadano" con la herramienta JQuiz que está compuesta por un texto (en la derecha) y las preguntas con alternativas. ✓ Se configura un tiempo especial para que los alumnos lean y luego selecciones sus respuestas ✓ Finalmente, el software educativo Hot Potatoes emite los resultados. 	- Computador - Proyector Multimedia - Software Educativo Hot Potatoes	30"
Final - Metacognición	Realizan la metacognición donde se reflexione sobre el aprendizaje y desarrollo de las actividades <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué aprendiste? - ¿Cómo lo lograste? 	- Computador	5"

III. EVALUACION DE LOS APRENDIZAJES:

CRITERIO DE EVALUAC. CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTOS
- Comprensión Lectora - Hot Potatoes	- Desarrolla correctamente la actividad - Resuelve los ejercicios de Hot Potatoes	- Software Educativo Hot Potatoes

IV. EVALUACION DE LAS ACTITUDES

CRITERIO DE EVALUAC. ACTITUD	INDICADOR	INSTRUMENTOS
- Los alumnos muestran interés y agrado.	- Mantener Orden - Trabajo individual	- Ficha de observación de actitudes

SESION DE CLASE 2 - HOT POTATOES

I. DATOS GENERALES

Institución Educativa : I.E. Pública - UGEL 07
 Año : 3ro Grado
 Tema : Reconozco y aprendo nombres
 Duración : 1 hora pedagógica
 Docente : Vásquez Sanéz, Amado Enrique

II. SECUENCIA DIDACTICA

SECUENCIA	ESTRATEGIAS/ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO
Inicio - Motivación. - Saberes Previos - Conflictos cognitivos.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Se ubica a cada niño en un computador  ✓ Se establecen las normas de convivencia a los jóvenes.  ✓ Luego, se despierta el interés a los alumnos, mencionando que vamos a jugar. Luego, hago las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> - ¿Les gusta leer? - ¿Han leído alguna obra de William Shakespeare? 	- Computador	10"
Desarrollo - Adquisición de la información, aplicación, transferencia de lo aprendido.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ El docente enciende el computador y mediante diapositivas se explica que es una Novela Literaria ✓ Luego se les presenta a los alumnos un resumen y video de Romeo y Julieta  ✓ Después. docente da instrucciones a los jóvenes como debe resolverse los ejercicios con el navegador. ✓ Se abre un ejercicio elaborado con la herramienta JCloze, correspondiente a reconocer nombres de los personajes de "Romeo y Julieta", con el objetivo de reconstruir el texto. ✓ El Alumno tiene 15 minutos para resolver el ejercicio ✓ Finalmente, el software educativo Hot Potatoes emite los resultados. 	- Computador - Proyector Multimedia - Software Educativo Hot Potatoes	30"
Final - Metacognición	Realizan la metacognición donde se reflexione sobre el aprendizaje y desarrollo de las actividades <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué aprendiste? - ¿Cómo lo lograste? 	- Computador	5"

III. EVALUACION DE LOS APRENDIZAJES:

CRITERIO DE EVALUAC. CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTOS
- Comprensión Lectora - Hot Potatoes	- Desarrolla correctamente la actividad - Resuelve los ejercicios de Hot Potatoes	- Software Educativo Hot Potatoes

IV. EVALUACION DE LAS ACTITUDES

CRITERIO DE EVALUAC. ACTITUD	INDICADOR	INSTRUMENTOS
- Los alumnos muestran interés y agrado.	- Mantener Orden - Trabajo individual	- Ficha de observación de actitudes

SESION DE CLASE 3 - HOT POTATOES

I. DATOS GENERALES

Institución Educativa : I.E. Pública – UGEL 07
 Año y Sección : 3ro Grado
 Tema : Crucitexto
 Duración : 1 hora pedagógica
 Docente : Vásquez Sanéz, Amado Enrique

II. SECUENCIA DIDACTICA

SECUENCIA	ESTRATEGIAS/ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO
Inicio - Motivación. - Saberes Previos - Conflictos cognitivos.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Se ubica a cada niño en un computador  ✓ Se establecen las normas de convivencia a los jóvenes.  ✓ Luego, se despierta el interés a los alumnos, mencionando que vamos a jugar. Luego, hago las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> - ¿Les gusta leer? - ¿Han oído hablar sobre el autor Mario Vargas Llosa? 	- Computador	10"
Desarrollo - Adquisición de la información, aplicación, transferencia de lo aprendido.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ El docente enciende el computador y mediante diapositivas se explica en que consiste JCross ✓ Luego se les presenta a los alumnos un resumen del libro de la Ciudad y los Perros  ✓ Después. docente da instrucciones a los jóvenes como debe resolverse los ejercicios con el navegador. ✓ Se abre un ejercicio elaborado con la herramienta JCross, correspondiente a un crucigrama sobre los personajes y sus características del libro de la Ciudad y los Perros. ✓ El Alumno tiene 15 minutos para resolver el ejercicio ✓ Finalmente, el software educativo Hot Potatoes emite los resultados. 	- Computador - Proyector Multimedia - Software Educativo Hot Potatoes	30"
Final - Metacognición	Realizan la metacognición donde se reflexione sobre el aprendizaje y desarrollo de las actividades <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué aprendiste? - ¿Cómo lo lograste? 	- Computador	5"

III. EVALUACION DE LOS APRENDIZAJES:

CRITERIO DE EVALUAC. CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTOS
- Comprensión Lectora - Hot Potatoes	- Desarrolla correctamente la actividad - Resuelve los ejercicios de Hot Potatoes	- Software Educativo Hot Potatoes

IV. EVALUACION DE LAS ACTITUDES

CRITERIO DE EVALUAC. ACTITUD	INDICADOR	INSTRUMENTOS
- Los alumnos muestran interés y agrado.	- Mantener Orden - Trabajo individual	- Ficha de observación de actitudes

SESION DE CLASE 4 - HOT POTATOES

I. DATOS GENERALES

Institución Educativa : I.E. Pública - UGEL 07
 Año y Sección : 3ro Grado
 Tema : Identifico Conectores
 Duración : 1 hora pedagógica
 Docente : Vásquez Sanéz, Amado Enrique

II. SECUENCIA DIDACTICA

SECUENCIA	ESTRATEGIAS/ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO
Inicio - Motivación. - Saberes Previos - Conflictos cognitivos.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Se ubica a cada niño en un computador  ✓ Se establecen las normas de convivencia a los jóvenes.  ✓ Luego, se despierta el interés a los alumnos, mencionando que vamos a jugar. Luego, hago las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> - ¿Les gusta leer? - ¿Han leído la obra Tradiciones Peruanas? 	- Computador	10"
Desarrollo - Adquisición de la información, aplicación, transferencia de lo aprendido.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ El docente enciende el computador y mediante diapositivas se explica en que consiste JMix ✓ Luego se les presenta a los alumnos un texto de la lectura "Al pie de la Letra" que forma parte de las Tradiciones Peruanas de Ricardo Palma  ✓ Después, docente da instrucciones a los jóvenes como debe resolverse los ejercicios con el navegador. ✓ Se abre un ejercicio elaborado con la herramienta JMix, correspondiente a identificar los conectores de la lectura "Al pie de la letra" para formar una secuencia lógica. ✓ El Alumno tiene 15 minutos para resolver el ejercicio ✓ Finalmente, el software educativo Hot Potatoes emite los resultados. Los alumnos analizan sus aciertos y errores. 	- Computador - Proyector Multimedia - Software Educativo Hot Potatoes	30"
Final - Metacognición	Realizan la metacognición donde se reflexione sobre el aprendizaje y desarrollo de las actividades <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué aprendiste? - ¿Cómo lo lograste? 	- Computador	5"

III. EVALUACION DE LOS APRENDIZAJES:

CRITERIO DE EVALUAC. CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTOS
- Comprensión Lectora - Hot Potatoes	- Desarrolla correctamente la actividad - Resuelve los ejercicios de Hot Potatoes	- Software Educativo Hot Potatoes

IV. EVALUACION DE LAS ACTITUDES

CRITERIO DE EVALUAC. ACTITUD	INDICADOR	INSTRUMENTOS
- Los alumnos muestran interés y agrado.	- Mantener Orden - Trabajo individual	- Ficha de observación de actitudes

SESION DE CLASE 5 - HOT POTATOES

I. DATOS GENERALES

Institución Educativa : I.E. Pública – UGEL 07
 Año y Sección : 3ro Grado
 Tema : Ordeno las imágenes
 Duración : 1 hora pedagógica
 Docente : Vásquez Sanéz, Amado Enrique

II. SECUENCIA DIDACTICA

SECUENCIA	ESTRATEGIAS/ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO
Inicio - Motivación. - Saberes Previos - Conflictos cognitivos.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Se ubica a cada niño en un computador  ✓ Se establecen las normas de convivencia a los jóvenes.  ✓ Luego, se despierta el interés a los alumnos, mencionando que vamos a jugar. Luego, hago las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> - ¿Les gusta leer? - ¿Qué le parece el libro Don Quijote? 	- Computador	10"
Desarrollo - Adquisición de la información, aplicación, transferencia de lo aprendido.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ El docente enciende el computador y mediante diapositivas se explica en que consiste JMix ✓ Luego se les presenta a los alumnos un resumen del libro Don Quijote  ✓ Después, docente da instrucciones a los jóvenes como debe resolverse los ejercicios con el navegador. ✓ Se abre un ejercicio elaborado con la herramienta JMix, correspondiente ordenar secuencialmente las imágenes sobre los hechos ocurridos en de Don Quijote . ✓ El Alumno tiene 15 minutos para resolver el ejercicio ✓ Finalmente, el software educativo Hot Potatoes emite los resultados. Los alumnos analizan sus aciertos y errores. 	- Computador - Proyector Multimedia - Software Educativo Hot Potatoes	30"
Final - Metacognición	Realizan la metacognición donde se reflexione sobre el aprendizaje y desarrollo de las actividades <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué aprendiste? - ¿Cómo lo lograste? 	- Computador	5"

III. EVALUACION DE LOS APRENDIZAJES:

CRITERIO DE EVALUAC. CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTOS
- Comprensión Lectora - Hot Potatoes	- Desarrolla correctamente la actividad - Resuelve los ejercicios de Hot Potatoes	- Software Educativo Hot Potatoes

IV. EVALUACION DE LAS ACTITUDES

CRITERIO DE EVALUAC. ACTITUD	INDICADOR	INSTRUMENTOS
- Los alumnos muestran interés y agrado.	- Mantener Orden - Trabajo individual	- Ficha de observación de actitudes

SESION DE CLASE 6 - HOT POTATOES

I. DATOS GENERALES

Institución Educativa : I.E Pública - UGEL 07
 Año y Sección : 3ro Grado
 Tema : Relacionar
 Duración : 1 hora pedagógica
 Docente : Vásquez Sanéz, Amado Enrique

II. SECUENCIA DIDACTICA

SECUENCIA	ESTRATEGIAS/ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO
Inicio - Motivación. - Saberes Previos - Conflictos cognitivos.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Se ubica a cada niño en un computador  ✓ Se establecen las normas de convivencia a los jóvenes.  ✓ Luego, se despierta el interés a los alumnos, mencionando que vamos a jugar. Luego, hago las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> - ¿Les gusta leer? - ¿Han leído la obra de Vuelo de los Condores? 	- Computador	10"
Desarrollo - Adquisición de la información, aplicación, transferencia de lo aprendido.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ El docente enciende el computador y mediante diapositivas se explica en que consiste JMatch ✓ Luego se les presenta a los alumnos un resumen de la lectura "Vuelo de los Cóndores" de Abraham Valdelomar ✓ Después, docente da instrucciones a los jóvenes como debe resolverse los ejercicios con el navegador. ✓ Se abre un ejercicio desarrollado con la herramienta JMatch, sobre establecer relaciones entre los personajes con sus descripciones en la lectura de "Vuelo de los Cóndores" ✓ El Alumno tiene 15 minutos para resolver el ejercicio ✓ Finalmente, el software educativo Hot Potatoes emite los resultados. Los alumnos analizan sus aciertos y errores. 	- Computador - Proyector Multimedia - Software Educativo Hot Potatoes	30"
Final - Metacognición	Realizan la metacognición donde se reflexione sobre el aprendizaje y desarrollo de las actividades <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué aprendiste? - ¿Cómo lo lograste? 	- Computador	5"

III. EVALUACION DE LOS APRENDIZAJES:

CRITERIO DE EVALUAC. CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTOS
- Comprensión Lectora - Hot Potatoes	- Desarrolla correctamente la actividad - Resuelve los ejercicios de Hot Potatoes	- Software Educativo Hot Potatoes

IV. EVALUACION DE LAS ACTITUDES

CRITERIO DE EVALUAC. ACTITUD	INDICADOR	INSTRUMENTOS
- Los alumnos muestran interés y agrado.	- Mantener Orden - Trabajo individual	- Ficha de observación de actitudes

SESION DE CLASE 7 - HOT POTATOES

I. DATOS GENERALES

Institución Educativa : I.E. Pública – UGEL 07
 Año y Sección : 3ro Grado
 Tema : Selecciono una imagen a partir de su significado
 Duración : 1 hora pedagógica
 Docente : Vásquez Sanéz, Amado Enrique

II. SECUENCIA DIDACTICA

SECUENCIA	ESTRATEGIAS/ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO
Inicio - Motivación. - Saberes Previos - Conflictos cognitivos.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Se ubica a cada niño en un computador  ✓ Se establecen las normas de convivencia a los jóvenes.  ✓ Luego, se despierta el interés a los alumnos, mencionando que vamos a jugar. Luego, hago las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> - ¿Les gusta leer? - ¿Han leído los Comentarios Reales? 	- Computador	10"
Desarrollo - Adquisición de la información, aplicación, transferencia de lo aprendido.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ El docente enciende el computador y mediante diapositivas se explica en que consiste JMatch ✓ Luego se les presenta a los alumnos una infografía del Inti Raymi, referente a la obra Comentarios Reales  ✓ Después, docente da instrucciones a los jóvenes como debe resolverse los ejercicios con el navegador. ✓ Se abre un ejercicio elaborado con la herramienta JMatch, correspondiente seleccionar las imágenes correspondientes del "Inti Raymi" a partir de su significado correcto. ✓ El Alumno tiene 15 minutos para resolver el ejercicio ✓ Finalmente, el software educativo Hot Potatoes emite los resultados. Los alumnos analizan sus aciertos y errores. 	- Computador - Proyector Multimedia - Software Educativo Hot Potatoes	30"
Final - Metacognición	Realizan la metacognición donde se reflexione sobre el aprendizaje y desarrollo de las actividades <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué aprendiste? - ¿Cómo lo lograste? 	- Computador	5"

III. EVALUACION DE LOS APRENDIZAJES:

CRITERIO DE EVALUAC. CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTOS
- Comprensión Lectora - Hot Potatoes	- Desarrolla correctamente la actividad - Resuelve los ejercicios de Hot Potatoes	- Software Educativo Hot Potatoes

IV. EVALUACION DE LAS ACTITUDES

CRITERIO DE EVALUAC. ACTITUD	INDICADOR	INSTRUMENTOS
- Los alumnos muestran interés y agrado.	- Mantener Orden - Trabajo individual	- Ficha de observación de actitudes

SESION DE CLASE 8 - HOT POTATOES

I. DATOS GENERALES

Institución Educativa : I.E. Pública – UGEL 07
 Año y Sección : 3ro Grado
 Tema : Analiza, reflexiona y responde
 Duración : 1 hora pedagógica
 Docente : Vásquez Sanéz, Amado Enrique

II. SECUENCIA DIDACTICA

SECUENCIA	ESTRATEGIAS/ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO
Inicio - Motivación. - Saberes Previos - Conflictos cognitivos.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Se ubica a cada niño en un computador  ✓ Se establecen las normas de convivencia a los jóvenes.  ✓ Luego, se despierta el interés a los alumnos, mencionando que vamos a jugar. Luego, hago las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> - ¿Les gusta leer? - ¿Han oído hablar sobre el autor Mario Vargas Llosa? 	- Computador	10"
Desarrollo - Adquisición de la información, aplicación, transferencia de lo aprendido.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ El docente enciende el computador y mediante diapositivas se explica en que consiste JQuiz ✓ Luego se les presenta a los alumnos un resumen del libro de los Perros Hambrientos  ✓ Después, docente da instrucciones a los jóvenes como debe resolverse los ejercicios con el navegador. ✓ Se abre un ejercicio elaborado con la herramienta JQuiz, correspondiente a texto con preguntas abiertas, con el objetivo que los alumnos emitan un juicio propio. ✓ El Alumno tiene 15 minutos para resolver el ejercicio ✓ Finalmente, el software educativo Hot Potatoes emite los resultados. Los alumnos analizan sus aciertos y errores. 	- Computador - Proyector Multimedia - Software Educativo Hot Potatoes	30"
Final - Metacognición	Realizan la metacognición donde se reflexione sobre el aprendizaje y desarrollo de las actividades <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué aprendiste? - ¿Cómo lo lograste? 	- Computador	5"

III. EVALUACION DE LOS APRENDIZAJES:

CRITERIO DE EVALUAC. CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTOS
- Comprensión Lectora - Hot Potatoes	- Desarrolla correctamente la actividad - Resuelve los ejercicios de Hot Potatoes	- Software Educativo Hot Potatoes

IV. EVALUACION DE LAS ACTITUDES

CRITERIO DE EVALUAC. ACTITUD	INDICADOR	INSTRUMENTOS
- Los alumnos muestran interés y agrado.	- Mantener Orden - Trabajo individual	- Ficha de observación de actitudes

Anexo 9: Actividades interactivas generadas con Hot Potatoes

SESIÓN DE CLASE 1

SESIÓN 1 HOT POTATOES - LEO Y COMPRENDO
Autor: Amado Enrique Vásquez Sanez



Evaluado: Alumno

Primero leer el texto y luego responder las siguientes preguntas

LÉCTURA PROYECTO CIUDADANO

Proyecto Ciudadano es el programa dirigido a estudiantes de educación secundaria en el que los jóvenes aprenden a conocer y a ejercer sus derechos y obligaciones como ciudadanos del país a través de la investigación de un problema común en sus comunidades y de las posibles soluciones existentes al respecto, con el objetivo de plantear una propuesta y un plan de acción alternativo para solucionarlo. El Proyecto Ciudadano privilegia el desarrollo de habilidades para plantear proyectos participativos sugeridos para el nivel de educación secundaria en el Diseño Curricular Nacional vigente.

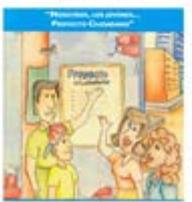
Proyecto Ciudadano, fue creado en Estados Unidos de Norteamérica por el Center for Civic Education, el cual es una organización educativa que surgió en 1984 del comité interdisciplinario de educación cívica de la Universidad de California (UCLA).

Desde 2002 se viene implementando el Proyecto Ciudadano en diversas instituciones educativas públicas del Perú, con resultados positivos en derechos y habilidades de educación secundaria y con la intervención consultada de las instituciones competentes.

El propósito de Proyecto Ciudadano es promover la participación activa de todos los ciudadanos a través del conocimiento, desarrollo y práctica de los valores democráticos y cívicos como norma de convivencia, que son objetivos prioritarios de la educación promovida por los gobiernos del Perú y de los Estados Unidos. A través de esta propuesta educativa, se busca afianzar estos valores con la participación de la sociedad civil en la promoción y mejoramiento de la cultura cívica como agente ciudadano.

Pasos para desarrollar un Proyecto Ciudadano:

1. Analizar el contexto de problemática pública.
2. Identificar problemas de problemática pública en la comunidad.
3. Seleccionar un problema concreto y focal para estudiar.
4. Recopilar información sobre el problema seleccionado.
5. Analizar y organizar la información obtenida.
6. Proponer soluciones de problemática pública y un plan de acción.
7. Desarrollar una presentación gráfica (carteles) y una exposición oral.
8. Realizar una presentación ante autoridades.
9. Reflexionar sobre la experiencia.



1. ¿Qué es un proyecto educativo?

A. Es un mecanismo que pretende impulsar el desarrollo local y la democracia participativa a través de la integración de la comunidad al quehacer público.

B. Es el programa dirigido a estudiantes, en el que aprenden a conocer y a ejercer sus derechos y obligaciones como ciudadanos.

C. Se refiere a la relación de los ciudadanos con el Estado, sus instituciones y sus responsabilidades.

D. El acto de gobernar y profesional demandar servicios de carácter público.

2. ¿En qué país fue creado el proyecto educativo?

A. Perú

B. España

C. Estados Unidos

D. Inglaterra

3. ¿Desde que año se viene implementando el Proyecto Ciudadano en el Perú?

A. 2002

B. 2003

C. 2004

D. 2005

4. A través de una propuesta educativa ¿se busca afianzar los valores con la participación de la sociedad civil para la promoción de cultura cívica? (Contestar Sí o No)

Enviar Respuesta

Descripción: En la sesión de clase N°1 (JQUIZ), se realizaron preguntas de selección múltiple (con una única respuesta) referentes a la lectura “Proyecto Ciudadano”, presentada de manera motivadora con material multimedia, con el objetivo que el alumno identifique detalles, capte el significado de palabras y secuencie los sucesos y hechos (Torrealba, 2013) que constituyen habilidades para la comprensión en el nivel literal.

SESION DE CLASE 2

SESIÓN 2 HOT POTATOES - RECONOZCO Y APRENDO NOMBRES
Profesor: Amado Vásquez Sanez



Evaluado: Alumno

Responde las preguntas en blanco con la información contenida

El Cuento Paris, Julieta, Fray Lorenzo, Julieta, Monseñor, Romeo

NOMBRES Y ASSETS



La historia se desarrolla en Verona, un distrito entre dos familias que son rivales, los y los Capuleto. Romeo, último heredero de los Montesco, entra en un conflicto al salir de Verona de los Capuleto, en el que conoce a hija única de los Capuleto, ambos se enamoran y pretenden casarse.

Sabiendo que sus padres jamás permitirán su unión, se casan en secreto, con ayuda de . El interés de la de la comadrona, Febeo, lleva a Romeo, a pesar de ello este ofrece refugio a Romeo, Paris, el mejor amigo de Romeo, amaba a Julietta e intentó casar a Julietta. Romeo trata de escapar y Febeo aprovecha para hacer morir a Julietta. Romeo, entonces va a Febeo y se casa con su amiga amante a la adriática: El Príncipe de Verona, Indagado por los sucesos, condena a Romeo a la muerte e a la muerte.

Romeo se enamora desahogado, porque está enamorado de Julietta, pero Fray Lorenzo le aconseja escapar a la provincia de Mantua, hasta que pueda ser publicado los matrimonio con Julietta y se reanuda con ella. Romeo hace a Mantua después de una última entrevista con Julietta hermana del príncipe, pide la mano de Julietta y se casan. Julietta se casa y pide a Fray Lorenzo, quien le aconseja que acepte la boda y le entregue un pequeño frasco con un alio que la suavicé en estado catolico, parecido a la muerte. La noche siguiente la muerte sobreviene a la boda y se compromete a estar con ella al despertar, acompañando de Romeo, después profeta jóvenes enamorados.

Fray Lorenzo tenía un mensaje a Romeo (Fray Lorenzo) para que venga por Julietta en el momento de despertar. Sin embargo, al despertar no encuentra a Romeo, y que ante asustado por su estado (bataña) de que Julietta ha muerto, sale inmediatamente hacia Verona, Romeo llega a la casa de los Capuleto encontrándose con Paris, que fue a desposar a Romeo. El Conde se indigna al ver a y ordena su muerte, resultando condenado a muerte. Romeo se suicida y Julietta, se despierta por último vez y toma veneno, liberando a los jóvenes de su muerte.

En ese momento llega Fray Lorenzo, quien se alejaba al ver los cuerpos de Paris y Romeo. Julietta despierta y el hijo trata de comunicarle para que huya con él, pero la joven se niega al ver a su esposo muerto. Fray Lorenzo se va y Julietta se suicida a Romeo. En la tumba se casan con el perfil de su esposo, recordando abrazarlo en su estado. Los guardias aparecen a Fray Lorenzo y a Julietta. Fray Lorenzo revela la verdad ante el Príncipe de Verona, los Montesco y los Capuleto. Con la muerte de Romeo y Julietta, se sella la paz entre las dos familias.

Enviar Respuesta

Descripción: En la sesión de clase N°2 (JCLOZE), está orientado a rellenar los espacios en blanco de un texto para reconstruirlo y darle sentido. Este ejercicio se basa en la lectura “Romeo y Julieta”, con el objetivo que el alumno desarrolle la memoria a largo plazo (Ruiz, 2009). En esta actividad se está utilizando la técnica del texto cloze que sirve para desarrollar la comprensión del nivel literal.

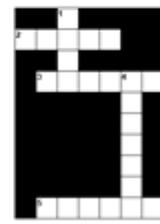
SESIÓN DE CLASE 3

Índice | 47

SESIÓN 3 HOT POTATOES - CRUCITEXTO
Autor: Amado Enrique Vasquez Sanez


 PONTIFICIA
UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DEL PERÚ

Completa el crucigrama con los personajes de la lectura. Debes dar clic en el número para que se abra la pregunta.

<p style="text-align: center;">PISTAS</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Alumno venido de la Sierra quien es vigoroso y osado 2. Misa conocida como el "esclavo" 3. Líder del Cuzco 4. Misa conocida como el "poeta" 5. Apellido del teniente 	 <p style="text-align: center;">Enviar Respuesta</p>
--	---

Índice | 47

Descripción: Se hace uso de la herramienta JCROSS que consiste en completar los recuadros de un crucigrama. En la sesión de clase N°3, se realizaron el crucigrama referente a la lectura “La Ciudad y los Perros”, con el objetivo que el alumno recuerde los personajes de la lectura (Palacios y Roldán, 2012), que es una habilidad del nivel literal.

SESIÓN DE CLASE 4

Índice | 48

SESIÓN 4 HOT POTATOES - IDENTIFICÓ CONECTORES
Autor: Amado Enrique Vasquez Sanez


 PONTIFICIA
UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DEL PERÚ

Crea una frase correcta haciendo clic en las palabras propuestas. Cuando finalices, haz clic en el botón "Verificar" para comprobar tu respuesta.

Enviar Respuesta Reiniciar

Luego de la batalla Páira fue al cuartel herido por los trailes
que Sabareny le confesó que quería lo que quiere y que se mandó a matar
y Páira lo tortó como una orden
Sus tentó su insistencia

Finalmente, recordó que lo dicho por Sabareny
Páira insistió mucho en lo de los lanceros
Páira días antes de una batalla, Páira planeó un ataque que requirió de algún lancero
para lo cual necesitaba de la autorización de Sabareny



Descripción: Se hace uso de la herramienta JMIX que está dirigido a reestructurar oraciones, mediante la ordenación de palabras y conectores cronológicos que apoyen la secuencia lógica (después, entonces, finalmente). En la sesión de clase N°4, se realizó el ejercicio referente a la lectura “Al pie de la letra” de la obra Tradiciones Peruanas, con el objetivo que el alumno infiera secuencias lógicas, ordene sus ideas y las organice eficientemente (Martínez, 2011), que constituyen habilidades para la comprensión en el nivel inferencial.

SESIÓN DE CLASE 5

SESIÓN 5 HOT POTATOES - ORDENO LAS IMAGENES
Autor: Amado Enrique Vasquez Sanez

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL PERÚ

Ordene las imágenes de acuerdo a la secuencia de hechos.

Enviar Respuesta | Reiniciar



Descripción: Utilizando la misma herramienta (JMIX), se genera un ejercicio que permita presentar una secuencia correcta de imágenes. En la sesión de clase N°5, se realizó el ejercicio referente a la lectura “Don Quijote”. El objetivo es que el alumno relacione e interprete el contenido del texto con las representaciones gráficas del ejercicio, asimismo las ordene de forma secuencial (Chiappe, 2009), para potenciar la comprensión inferencial.

SESIÓN DE CLASE 6

SESIÓN 6 HOT POTATOES - RELACIONAR
Autor: Amado Enrique Vasquez Sanez

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL PERÚ

Relaciona los elementos. Arrastra los elementos de la derecha con los de la izquierda

Enviar Respuesta

El niño Abraham	Personaje Principal, vive en Pisco, y narra su vivencia
Mis Orgullos	Niña Inapetente de un circo que ha venido a Pisco
Mister Kandah	El gran barista de bebidas muy fuertes, el hombre de goma
Conflicto	El payaso del circo y rey de los payasos del Pacífico
Mister Gladys	El experto domador, con su oso bailarín

Enviar Respuesta



Descripción: En la sesión de clase N°6 (JMATCH), se realizaron el ejercicio de emparejamiento en base a lectura “El vuelo de los cóndores”, con el objetivo que establezca relación entre un personaje y su respectiva descripción (tácita en el texto) que le permita inferir información que no se observa directamente en el texto. (Níkleva y López, 2012).

Anexo 10: Fotos



Foto 1: Alumnos desarrollando el Pre Test de Comprensión Lectora



Foto 2: Sesión de Clase sobre el uso del Software Educativo Hot Potatoes, usando material multimedia



Foto 3: Alumnos resolviendo el ejercicio "Leo y Comprendo" en JQuiz



Foto 4: Sesión de clase "Reconozco y aprendo nombres con JCloze"

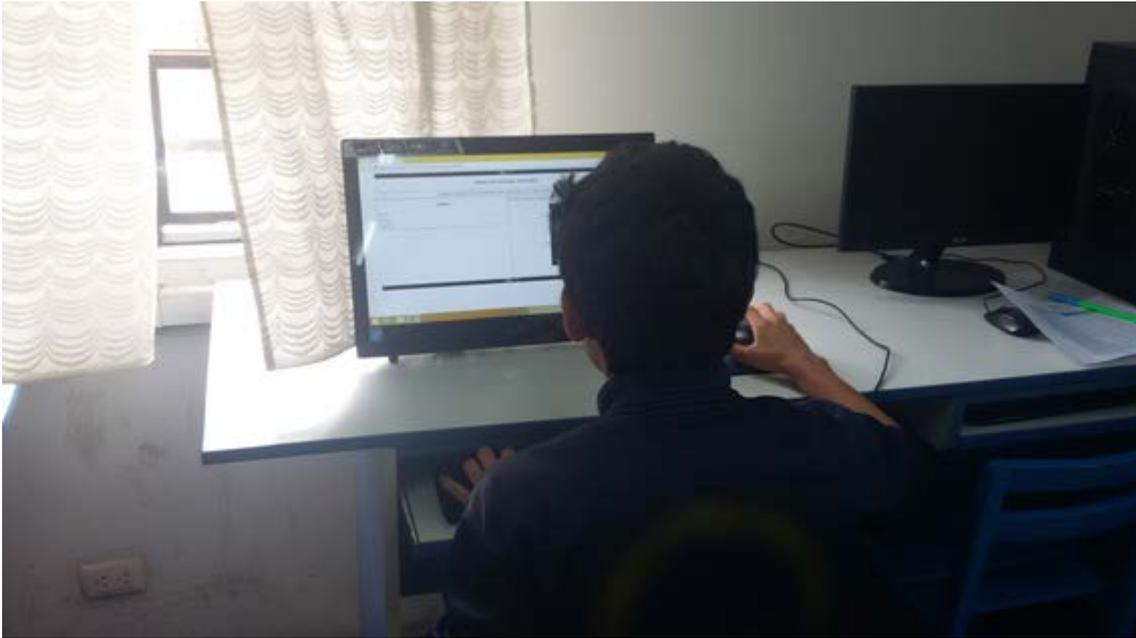


Foto 5: Alumno resolviendo el ejercicio "Crucitexto" realizado con JCross



Foto 6: Sesión de clase "Identifico Conectores" con JMix



Foto 7: Alumnos resolviendo el ejercicio “Ordeno Imágenes” con JMix



Foto 8: Explicación a un alumno referente a la resolución del ejercicio “Relacionar” con JMatch



Foto 9: Alumnos resolviendo el ejercicio "Selecciono una imagen a partir de su significado" con JMatch



Foto 10: Alumnos resolviendo los ejercicios "Analiza, reflexiona y responde" con JQuiz



Foto 11: Última sesión de Clase con Hot Potatoes



Foto 12: Alumnos resolviendo el Post Test de Comprensión Lectora