

**UNIVERSIDAD SAN PEDRO**  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES**  
**PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN SECUNDARIA**



**El software educativo Movie Maker y comprensión lectora en estudiantes,  
institución educativa Jorge Chávez Dartnell -Huacrachuco 2021**

**Tesis para obtener Título Profesional de Licenciado en Educación  
Secundaria en la especialidad de Informática Educativa**

**Autor**

**Viera Romero, Menen**

**Asesor (ORCID: 0000-0002-7030-1920)**

**Berrosپی Espinoza, Hernán**

**Chimbote – Perú**

**2025**

## Índice general

Índice general .....	i
Índice de tablas.....	ii
Índice de figuras .....	iii
Palabra clave .....	iv
Constancia de originalidad.....	v
Título .....	vi
Resumen.....	vii
Abstract.....	viii
Introducción .....	1
Metodología .....	20
Resultados .....	23
Análisis y discusión.....	26
Conclusiones .....	27
Recomendaciones .....	28
Referencias bibliográficas.....	29
Anexos .....	32

## Índice de tablas

Tabla 1 Población del sexto grado de educ. primaria.....	24
Tabla 2 Nivel de aplicación del software Movie Maker .....	26
Tabla 3 Nivel de comprensión lectora en los estudiantes del sexto grado primaria. .	27
Tabla 4 Relación que existe entre el software educativo y la comprensión lectora...	28
Tabla 5 Correlación de variables.....	28

## Índice de figuras

Figura 1 Variable del software educativo Movie Maker .....	23
Figura 2 Variable de la comprensión lectora .....	24

## Palabra clave

<b>Tema</b>	Movie Maker, Comprensión Lectora
<b>Especialidad</b>	Informática Educativa

## KEYWORD

Theme	Movie Maker, Reading Comprehension
Specialty	Educational Informatics

## LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

<b>Línea de investigación</b>	de Educación para la diversidad social y cultural.
<b>Área</b>	Ciencias Sociales
<b>Sub área</b>	Ciencias de la educación
<b>Disciplina</b>	Educación general (incluye capacitación, pedagogía)

## Constancia de originalidad



# CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD

El que suscribe, Vicerrector de Investigación de la Universidad San Pedro:

## HACE CONSTAR

Que, de la revisión del trabajo titulado **"EL SOFTWARE EDUCATIVO MOVIE MAKER Y COMPRENSIÓN LECTORA EN ESTUDIANTES, INSTITUCIÓN EDUCATIVA JORGE CHÁVEZ DARTNELL -HUACRACHUCO 2021"** del (a) estudiante: **VIERA ROMERO MENEN**, identificado(a) con Código N° **1115101104**, se ha verificado un porcentaje de similitud del **27%**, el cual se encuentra dentro del parámetro establecido por la Universidad San Pedro mediante resolución de Consejo Universitario N° 5037-2019-USP/CU para la obtención de grados y títulos académicos de pre y posgrado, así como proyectos de investigación anual Docente.

Se expide la presente constancia para los fines pertinentes.

Chimbote, 09 de agosto de 2024

UNIVERSIDAD SAN PEDRO  
VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN



Dr. JAVIER MARTÍNEZ CARRIÓN  
VICERRECTOR



## **Título**

**El Software Educativo Movie Maker y Comprensión Lectora en estudiantes, Institución Educativa Jorge Chávez Dartnell -Huacrachuco 2021**

**The Movie Maker Educational Software and Reading Comprehension in Students, Jorge Chávez Dartnell Educational Institution -Huacrachuco 2021**

## **Resumen**

La presente investigación tuvo como objetivo establecer la relación entre el software educativo Movie Maker y comprensión lectora en estudiantes del sexto grado de primaria de la Institución Educativa Jorge Chávez Dartnell -Huacrachuco 2021. El estudio se realizó con una población de 76 estudiantes del sexto grado de primaria, con una muestra de 26 estudiantes del sexto grado C. El diseño de investigación que se seleccionó fue el descriptivo correlacional. Así mismo se aplicaron técnicas estadísticas como la estadística de correlación de Pearson. Para el recojo de información se aplicó un cuestionario validado previamente a través de expertos y una prueba piloto. La validez se dio mediante la técnica estadística de Alfa de Cron Bach cuyo índice de confiabilidad es de 0,997 muy próxima a 1, finalmente se obtuvieron los siguientes resultados en el nivel inicio 23%, proceso en 44% y logrado 33% cuya correlación es determinada como alta con un promedio de 0,847, contrastándose la hipótesis general y determinándose el cumplimiento con el objetivo propuesto los cuales permitieron buscar una relación significativa entre ambas variables. Se concluye que existe una fuerte conexión entre el software educativo Movie Maker y la comprensión lectora, donde cada uno depende del otro.

## **Abstract**

The objective of this research was to establish the relationship between Movie Maker educational software and reading comprehension in sixth grade students of the Jorge Chávez Dartnell -Huacrachuco 2021 Educational Institution. The study was conducted with a population of 76 students in the sixth grade of primary school, with a sample of 26 students in the sixth grade C. The research design selected was descriptive correlational. Statistical techniques such as Pearson's correlation statistics were also applied. A questionnaire previously validated by experts and a pilot test were used to collect information. The validity was given by means of the statistical technique of Cron Bach Alpha whose reliability index is 0.997 very close to 1, finally the following results were obtained at the beginning level 23%, process in 44% and achieved 33% whose correlation is determined as high with an average of 0.847, contrasting the general hypothesis and determining the fulfillment of the proposed objective which allowed to look for a significant relationship between both variables. It is concluded that there is a strong connection between Movie Maker educational software and reading comprehension, where each depends on the other.

## **Introducción**

La integración de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en las políticas, planes y programas se está convirtiendo en un requisito para los sistemas educativos de todo el mundo debido a la globalización y a los avances tecnológicos. La tecnología se incorpora a la educación desde el principio, ya que es un componente necesario de todos los esfuerzos humanos. De este modo, reconocemos la dificultad de integrar las tecnologías TIC en el aprendizaje de los alumnos, por tal razón se realizó las siguientes revisiones bibliográficas y otras fuentes que pueden existir y estén relacionados con el trabajo de estudio y estos nos pueden orientar al desarrollo eficaz de esta investigación.

Valenzuela (2018), este trabajo de estudio se realizó para las Ciencias Naturales, y el objetivo es fomentar la creatividad, el desarrollo holístico de los estudiantes y su capacidad creativa, y crear circunstancias que permitan el desarrollo de competencias digitales específicas del recurso digital en los estudiantes para aprender más de una manera constructivista siendo los protagonistas de su propio aprendizaje con el software Movie Maker permite ilustrar y ampliar, a través del lenguaje audiovisual. El tipo de investigación es científica y los instrumentos aplicados es encuesta y entrevista. Esta investigación concluye que el utilizar el software Movie Maker de manera consecutiva hace que el aprendizaje de los estudiantes sea significativo y así logrando el interés de los estudiantes en un 30%, lo cual indica que, del total de los alumnos, actualmente el 92% ha modificado su actitud frente a la materia.

Bermeo & Medina (2019), su estudio tuvo como objetivo mejorar las habilidades de comprensión lectora de los estudiantes de cuarto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Inmaculada en el área de Lengua y Literatura mediante la utilización del software educativo JClic. Partiendo de un enfoque cualitativo, se tomó como método la investigación-acción. Entrevistas en profundidad, un test y diarios de campo fueron los instrumentos utilizados para recoger información. 34 alumnos componen la población. La triangulación de la información sirvió de base para el análisis de los datos. Se demostró que la baja comprensión lectora era el

diagnóstico a la hora de identificar los elementos básicos de un texto, como la narración, el mensaje y los personajes secundarios. Como resultado, se crearon ejercicios de comprensión lectora basados en el software JClic. Tras la ejecución de estas actividades se alcanzaron altos niveles de comprensión lectora en las áreas previamente especificadas. En los resultados se observan que el 18% responden bien a la estrategia de comprender el texto y el 82 % buscó fortalecer las estrategias con el software educativo. Se determina que las actividades planificadas contribuyeron al fortalecimiento de la comprensión lectora.

Millan & Palacios (2021), emplearon investigación de campo, bibliográfica y descriptiva junto con una estrategia de trabajo lógica e integradora, encuestas y entrevistas que les ayudaron a lograr su objetivo de determinar el valor de la lectura y el desarrollo de la comprensión, el análisis y el impacto en el proceso de aprendizaje de los estudiantes. La muestra estuvo conformada por 48 niñas y niños de quinto grado, mientras que la población estuvo conformada por 57 estudiantes, instructores y autoridades. El cuestionario y la ficha de observación fueron el material, mientras que la encuesta y la entrevista fueron la técnica. Los resultados de la encuesta indican que el 87% de los profesores encuestados cree que utilizar el software educativo es crucial para mejorar la comprensión lectora, mientras que sólo el 13% cree que aplicarlo es significativo. Se concluye que el uso del software educativo beneficiará tanto el trabajo de los profesores como el de los alumnos y, lo que es más importante, permitirá mejorar la comprensión lectora.

Hoyos & De la Rosa (2021) El objetivo del proyecto de estudio era mejorar las destrezas de comprensión lectora literal, inferencial y crítica de los alumnos de cuarto curso para cumplir los requisitos curriculares del Ministerio de Educación Nacional. Utilizando el método de investigación-acción y un enfoque cualitativo, el estudio recogió datos mediante el uso de diarios de campo, entrevistas, talleres y encuestas. La muestra estaba compuesta por veinte jóvenes de entre ocho y diez años, mientras que la población estaba formada por 140 alumnos de cuarto grado de primaria. En la prueba de salida, en la que también se evaluaron los niveles de comprensión lectora, se produjo una notable mejora de estos niveles, ya que el 95% de las respuestas de los

alumnos fueron correctas y sólo el 5% incorrectas. Sin embargo, el análisis de los resultados reveló que el 65% de las respuestas de los alumnos relacionadas con los niveles de comprensión lectora eran incorrectas y sólo el 35% eran correctas. El estudio concluye que el software educativo "Leo y Aprendo" fue una herramienta didáctica extremadamente útil para los alumnos con dificultades de comprensión lectora. Las actividades de la aplicación animaron a los estudiantes a comprometerse con los textos, despertaron su interés por las lecturas y les inspiraron para aprender.

Reyes (2022) se relaciona con su proyecto de investigación titulado "Uso de las tics y procesos pedagógicos en los estudiantes de secundaria de la Institución Educativa Valle Hermoso San Antonio Lima, 2022", donde el objetivo principal fue conocer cómo se relacionan el uso de las tics y los procesos pedagógicos en los estudiantes de secundaria de la institución. Este tipo de investigación utiliza un enfoque cuantitativo, diseño experimental transversal, correlación descriptiva y metodología básica. La muestra estuvo compuesta por 79 estudiantes. El método empleado fue una encuesta, y el instrumento de recogida de datos fue un examen aplicado a los alumnos. Se utilizó el juicio de expertos para evaluar la validez del instrumento y el alfa de Cronbach para estimar la fiabilidad. La fiabilidad de 0,864 para la variable uso de las TIC y de 0,914 para la variable procesos pedagógicos es satisfactoria. El objetivo general establece que existe una relación significativa entre las variables uso de las TIC y procesos pedagógicos, con un  $Rho = 0,902$ , es decir, 90,2%, lo que indica que existe una correlación buena y positiva entre las dos variables a partir de las respuestas dadas por los alumnos.

Carreño (2019), el objetivo de este estudio era averiguar con qué frecuencia se utiliza un software educativo como Jlic para ayudar a los alumnos en su comprensión lectora. En la elaboración de este estudio se aplicó la técnica cuantitativa. Se ha demostrado que la aplicación del software educativo Jlic como recurso didáctico mejora la comprensión lectora de los alumnos mediante el uso de un enfoque de investigación experimental. De una población total de 369 alumnos, se seleccionó una muestra de 19 alumnos del 4º curso A para evaluar la capacidad de comprensión lectora de los niños. Los resultados demuestran que, tras la aplicación del estímulo, el

55,6% de los alumnos del grupo experimental mostraron una buena tendencia. Esto sugiere que el uso de software educativo como recurso didáctico puede ayudar a las habilidades de comprensión lectora de los alumnos.

Zuta (2021), el objetivo del estudio fue determinar cómo el programa educativo Xmind afectaba a la comprensión lectora de los alumnos de sexto grado de la Institución Educativa Privada "Divino Salvador". El estudio utilizó un enfoque cuantitativo, diseño experimental, análisis pre y post grupo y un tamaño de muestra básica de 20 estudiantes, la cual no fue determinada por probabilidad. La investigación se apoyó en la técnica de la observación y en la ficha de observación, que le sirvió de instrumento. Según los resultados, que se determinaron utilizando la t de student con un nivel de significación de  $p=0,000$ , existe una influencia entre las dos variables. En concreto, el 25% de los alumnos no presenta sus actividades de acuerdo con las directrices, el 30% está en desacuerdo, el 35% de acuerdo y el 10% totalmente de acuerdo. El estudio revela que el software educativo Xmind afecta a la comprensión lectora en el nivel crítico; sin embargo, la creatividad del alumno en la creación de actividades aumenta al utilizar el programa.

Rosas (2018), el propósito de este estudio fue conocer la relación que tienen los alumnos de cuarto grado de la institución educativa N°20788, Chancay, 2018 con la comprensión lectora y el uso de las TIC. En este estudio se utilizó un diseño no experimental, transversal con alcance correlacional, enfoque cuantitativo, tipo básico y nivel correlacional. La muestra y población estuvo conformada por sesenta alumnos de cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 20788 de Chancay. Los resultados fueron analizados utilizando el software estadístico SPSS versión 23. Se utilizaron dos instrumentos: una encuesta y un cuestionario con la aplicación de una escala de Likert confirmada por opinión de expertos. Las principales conclusiones mostraron que el 53,3% de los alumnos tenían un nivel de comprensión lectora inicial y el 76,7% de los alumnos utilizaban las TIC a un nivel bajo. El uso de las TIC y la comprensión lectora en alumnos de cuarto curso presentan una correlación directa moderada ( $Rho = 0,46$ ,  $P < 0,05$ ) en este estudio con un nivel de significación del 5%. Esta conclusión se basa en los estadísticos relativos al grado de correlación

entre las variables, determinados por la R de Pearson 0,924, que indica que existe una relación positiva muy alta entre las variables, frente al (grado de significación estadística)  $p < 0,05$ .

Vargas & Salas (2020), el objetivo del estudio fue conocer las diferencias en los niveles de comprensión lectora entre alumnos de tercer curso de primaria cuando utilizaban el programa educativo Jclíc como herramienta para mejorar su comprensión lectora. Este estudio utiliza un diseño cuasi experimental para investigar los efectos de una variable y proporcionar la explicación de su aparición a 15 alumnos durante su tercer curso de primaria. El grupo de estudio recibió como instrumentos dos pruebas: una previa y otra posterior. Dado que examina una variable a lo largo del tiempo -en este caso, un periodo periódico-, se trata también de un estudio descriptivo longitudinal explicativo retrospectivo. Los resultados demuestran que, antes de utilizar el software educativo Jclíc, la mayoría de los alumnos de tercer curso de primaria (66,7%) tenían un nivel de comprensión lectora inicial y de proceso. Tras la aplicación del software educativo Jclíc, la mayoría de los alumnos de tercero de primaria (66,7%) demostraron un nivel excepcional de comprensión lectora, superando las expectativas. Basándonos en estos resultados, podemos concluir que el aprendizaje de los alumnos ha mejorado y la comprensión lectora ha cambiado. El estudio llega a la conclusión de que el software educativo de Jclíc es una herramienta interactiva muy útil para ayudar a los alumnos a ser lectores más competentes.

Vilca (2021) El objetivo del estudio fue conocer el impacto de la utilización del software educativo Xmind en la mejora de la comprensión lectora de los estudiantes del Colegio Carlos Gutiérrez Samora de Crucero (2017). La investigación empleó un diseño pre-experimental, un nivel de estudio aplicado-correlacional y el método científico. En el estudio participó un solo grupo experimental y 36 estudiantes en total, sirviendo el mismo número como muestra. Dado que la unidad de estudio no superó los 50 elementos, la investigación se apoyó en las técnicas de observación y análisis documental (revisión del cuestionario de evaluación); La evaluación pre-test y post-test es el instrumento utilizado; se trata de un enfoque cuantitativo. El procesamiento de los datos se desarrolló utilizando el software estadístico SPSS, el

programa Microsoft Office Excel y la prueba de hipótesis; los resultados muestran que  $p= 0,000 < 0,05$  apoya la aceptación de la hipótesis alternativa ( $H_a$ ) y el rechazo de la hipótesis nula ( $H_0$ ). Esto indica que la comprensión lectora del grupo experimental mejoró, como lo demuestran las diferencias en las puntuaciones antes y después de utilizar el software educativo Xmind. Los resultados demuestran cómo el uso de las herramientas virtuales tiene un gran impacto en los alumnos, siendo el nivel de logro en comprensión lectora al inicio del 6%, en proceso del 39%, dominio del 8% y aprovechamiento del 47%. En conclusión, la comprensión lectora de los alumnos del Colegio Carlos Gutiérrez de Crucero-2017 ha mejorado gracias a la adopción del software didáctico Xmind.

Calcina (2019), el objetivo del presente estudio fue determinar cómo afecta el software instruccional en la comprensión lectora de los alumnos del quinto grado de primaria de la Escuela Primaria Horacio Zevallos Gámez del distrito de San Miguel de la Región Puno y provincia de San Román en el año 2019. utilizar una población de alumnos del quinto grado de primaria y la muestra de alumnos adecuada para tal fin. De los datos arrojados y de todo lo mencionado se desprende que las hipótesis de investigación son validadas y demostradas. Desde el punto de vista estratégico, empleamos los métodos de estudio que incluyeron el manejo de archivos, la observación directa, el análisis estadístico y el tratamiento. La documentación de las fuentes examinadas y de los datos recogidos para la fundamentación teórica de la investigación se vio facilitada por la observación y la técnica de fichaje. El análisis y el tratamiento estadísticos de la prueba input-output permitieron procesar los datos recogidos de forma descriptiva e inferencial. A continuación, se procedió al recuento de los datos para elaborar las tablas estadísticas. Tres alumnos, es decir, el 7% del total, obtuvieron calificaciones en el examen de salida entre 11 y 12 puntos, dieciséis alumnos, es decir, el 37% del total, obtuvieron calificaciones entre 13 y 16 puntos, y veinticuatro alumnos, es decir, el 56% del total, obtuvieron calificaciones entre 17 y 20 puntos. Se determina que la comprensión lectora de los alumnos se ve positivamente afectada por el software de instrucción.

Referente a la fundamentación científica, Pérez (2018) considera el programa Movie Maker como el hardware lógico e inmaterial del ordenador. Dicho de otro modo, todos los programas informáticos, incluidos los procesadores de texto, las hojas de cálculo y los editores de imágenes, se incluyen en la noción de software.

En el desarrollo de software se utilizan varios lenguajes de programación que permiten controlar el comportamiento de las máquinas. El significado de los elementos y expresiones de estos lenguajes viene determinado por un sistema de símbolos, así como por principios sintácticos y semánticos. Con la ayuda de un lenguaje de programación, los programadores pueden especificar exactamente qué datos debe manejar un ordenador.

Además, según Pérez, es un programa informático diseñado para instruir al usuario. Esto indica que el software instruccional es una herramienta pedagógica o de enseñanza que apoya la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades debido a sus características.

De acuerdo con Vásquez (2013), demuestra que el software educativo es importante porque facilita a los alumnos la creación de las actividades que les asignan sus profesores y los recursos necesarios para crearlas. Aunque este tipo de software da a los niños mucho más trabajo que hacer en su vida diaria (trabajo independiente), la naturaleza participativa de cada estudiante fomenta el crecimiento intelectual de la interpretación, la observación y el pensamiento crítico en el trabajo que se produce.

También es importante tener en cuenta las características del software Movie Maker: Objetivo. Amplios materiales diseñados con fines educativos; utilizan el ordenador como plataforma para que los alumnos realicen las tareas que proponen; son interactivos, respondiendo a las acciones de los alumnos al instante y facilitando la comunicación y el intercambio de información entre los alumnos y el ordenador; personalizan el trabajo; se ajustan al ritmo de trabajo de cada alumno y pueden modificar sus actividades en respuesta a sus acciones; y son sencillos de utilizar, requiriendo pocos conocimientos informáticos para manejar la mayoría de ellos, a pesar de que cada programa tiene su propio conjunto de reglas.

La funcionalidad del software depende de la forma y el propósito de su uso. Las cualidades del material, su adaptación al entorno educativo en el que se utilice y la forma en que el profesor organice su uso determinarán su funcionamiento, así como sus posibles ventajas e inconvenientes.

El software educativo es una herramienta que profesores y alumnos utilizan para mediar en el proceso de enseñanza-aprendizaje y fomentar la participación activa individual y en grupo en la materia que se estudia. No sólo los educadores utilizan estos medios, sino que los alumnos también pueden beneficiarse enormemente de ellos para desarrollar sus habilidades sociales y sus conocimientos especializados. "Como medios de enseñanza y materiales didácticos en general, los medios creados conscientemente para el proceso pedagógico sobre la base de documentos de enseñanza, aprovechando los conocimientos pedagógicos, y que sirven al profesor y al alumno para llevar a cabo procesos didácticos" es como lo describen algunas definiciones, citando a los profesores alemanes Graf Werner, Kurt Mocker y Gunter Wesiman.

Alcantara (2018) afirma que "el material didáctico es un medio que sirve para estimular y orientar el proceso educativo, permitiendo al alumno adquirir información, experiencias, desarrollar actitudes y adoptar normas de conducta, de acuerdo con los objetivos que se pretenden alcanzar" . Potencia el proceso de enseñanza-aprendizaje como herramienta educativa complementaria, pero nunca sustituye la labor del profesor. El equipo de investigación afirma en su conclusión que cualquier recurso o elemento destinado a la enseñanza y el aprendizaje se considera contenido educativo. También se tiene en cuenta el tipo de material didáctico utilizado en los Ejercicios - Práctica. El alumno puede aplicar el material aprendido previamente a través de estos ejercicios, que pueden ser pruebas o cuestionarios. Se conocen como simulaciones los programas que simulan escenarios o lugares en los que los alumnos pueden participar, pero que son demasiado caros o imposibles de duplicar en un entorno académico. El objetivo del software de instrucción, disponible en este ámbito, es transferir conocimientos entre el alumno y el programa, que hace las veces de instructor. La aplicación ofrece explicaciones, tareas prácticas y una evaluación del rendimiento basada en una serie de directrices que se asemejan a las de un profesor en el aula. Al

incluir cuestionarios con premios en los juegos didácticos, el objetivo es aumentar la motivación del alumno. Pueden ayudar a mantener la atención de los alumnos y despertar su interés por el material.

Los fines y métodos para los que se utiliza el software educativo determinan su funcionalidad, así como sus posibles ventajas o inconvenientes. Estos resultados dependen de las características del software, de lo bien adaptado que esté al entorno educativo en el que se utilice y de cómo disponga el instructor que lo utilicen los alumnos. Tienen en cuenta la innovación; como estos sistemas son capaces de evolucionar continuamente, los métodos de enseñanza y aprendizaje también deben ser innovadores. El método de enseñanza que más capacidad tiene para almacenar y transferir conocimientos a los alumnos son los programas informáticos. El movidor; es una plataforma que puede explicar cualquier tipo de contenido, ya sea directamente o mediante la creación de juegos u otras actividades. Expresión: El software de aprendizaje es un medio perfecto para fomentar la capacidad de los alumnos de expresarse y compartir sus conocimientos con los demás. Investigación: Gracias a unos planes de estudios menos prescriptivos, los alumnos pueden crear sus propios protocolos de investigación. Gracias al software educativo, el aprendizaje se entiende o interpreta como una actividad lúdica y divertida que favorece la motivación de los alumnos por aprender, especialmente en aquellos que ofrecen actividades de simulación y recreativas.

Los beneficios para la sociedad incluyen la educación especial, que permite y equipa con estas herramientas a personas con diversas discapacidades, fomentando así la participación en esta era tecnológicamente avanzada en la que la tecnología se expande y se integra cada vez más en la vida cotidiana; en este caso, en el sistema educativo.

Microsoft produjo el programa de edición de vídeo Movie Maker. Se incorporó inicialmente con Windows ME en 2000. Tiene algunas características, como pista de audio, narración cronológica, títulos o créditos, efectos y transiciones.

Una de las ventajas del software Movie Maker es que es estupendo para la edición básica de vídeo. A diferencia de otras herramientas de edición profesionales, que ofrecen muchas opciones, pero suelen ser más complicadas para los usuarios

principiantes, ésta tiene una interfaz muy cómoda. Los vídeos se pueden dividir en archivos más pequeños y manejables, cortándolos en porciones si se hacen demasiado largos o extensos. Incluyen tareas como la importación de fotografías; siempre podemos crear películas a partir de imágenes para ponerlas en marcha. El programa mostrará un panel de tareas u opciones en la parte izquierda. Seleccionando la opción importar imagen, podremos seleccionar las fotografías que deseamos utilizar para el vídeo. Importar vídeos: De forma similar a la subida de fotos, podemos localizar la opción de importar vídeo. Hacemos clic en ella y seleccionamos el vídeo que queremos incluir en nuestra película. Si el vídeo es especialmente largo, el programa puede dividirlo en trozos manejables para una mejor narración de la película. Basta con seleccionar la opción de importar audio para añadir sonido a la película durante el tiempo que duren las imágenes. Importar música o archivos de audio son similares entre sí en que ambos requieren el mismo método de entrada de archivos. Para animar el recorrido de tus fotos en la película, añade efectos y transiciones con esta aplicación, que ofrece un sinfín de opciones. Puedes añadir un efecto a cada cambio de imagen en la película para llamar la atención sobre una determinada foto o imagen. Una transición es esencialmente un cambio animado de una imagen a otra, y los ajustes del programa se encuentran en la parte izquierda. No obstante, es preferible y más prudente evitar el uso de animaciones en cualquiera de tus fotos, ya que así llamarás más la atención sobre los efectos que sobre el mensaje que deseas transmitir. Añadir créditos o títulos: Usando esta opción, podemos dar a la presentación de nuestra película títulos y créditos al final. Además, hay opciones para un texto intermedio que describa cada imagen de la película. La evaluación es cualquier proceso que implique recopilar y analizar datos, proporcionar retroalimentación y tomar decisiones. Permite tanto al profesor como al alumno introducir las mejoras necesarias en sus métodos de enseñanza y ayudar al alumno a aprender más y/o corregir sus errores, lo que en última instancia conduce a un mayor éxito académico y pedagógico. El objetivo no es asignar calificaciones, sino recopilar datos que nos ayuden a comprender cómo apoyar el crecimiento y el aprendizaje de los alumnos, lo que redundará en beneficio del desarrollo profesional continuo de los profesores. (López, 2016:24).

Desde la posición de Martín (2018) señala a las dimensiones de software Movie Maker, a la aplicación práctica; La aplicación nos permite dividir y fusionar clips antiguos, construir y añadir una pista narrativa, reorganizar clips de un archivo multimedia y almacenarlos como una nueva película, y combinar distintos clips de varios archivos y formatos multimedia. La posibilidad de ralentizar y acelerar grabaciones, aplicar tres grados de envejecimiento y convertir una imagen a sepia son algunos de sus efectos más intrigantes. Si quieres grabar audio y vídeo desde una webcam, videocámara u otra fuente y editarlo en tu ordenador para hacer tus propias películas, el editor de vídeo Movie Maker es una herramienta estupenda. También se pueden importar clips de imágenes fijas, audio o vídeo directamente desde la aplicación. En cualquier caso, es mejor grabar películas largas en segmentos para que los productos acabados sean más pequeños y fáciles de manejar. Al hacer esto, los problemas con el procesamiento de efectos y el manejo de películas en general no surgirán con retrasos. Recuerda que el propósito de este programa es editar pequeños vídeos caseros.

(Licares,2019) señala a la dimensión la evaluación correcta, llama la atención sobre el hecho de que, para que una evaluación sea precisa y refleje el objetivo que se supone que deben alcanzar los alumnos, debe atenerse a determinados protocolos y normas. El sistema debe dejar claro el método de examen del programa y la justificación de cuántas preguntas encontrará el alumno cuando utilice el software. La evaluación determina con frecuencia cómo aprende un alumno.

Planteado por (Ministerio de Educación,2021, p.4) entiende la comprensión lectora como "un proceso complejo que resulta de la interacción del lector con el texto". Requiere una serie de habilidades que permitan un desarrollo eficaz. Por lo tanto, se puede afirmar que la comprensión lectora es un proceso que requiere el uso de muchas estrategias, así como un pensamiento reflexivo y crítico a la hora de enfrentarse a un texto concreto. el método mediante el cual un lector interactúa con el texto para crear nuevas interpretaciones basadas en conocimientos previos. El compromiso del lector con el texto es la piedra angular de la comprensión. Cada lector experimenta este proceso de una manera diferente, ya que todos crean estrategias únicas y emplean conjuntos únicos de destrezas y habilidades cuando leen un texto.

Este talento humano único consiste en leer un texto, relacionar mentalmente las palabras y comprender lo que significa cada palabra por separado y en el contexto de todo el argumento. Además de ser capaz de relacionar lo que lee con ideas subyacentes y otros textos de contenido similar para establecer comparaciones y sacar conclusiones, quien comprende lo que lee también puede intentar descifrar el significado, extraer las ideas principales y secundarias, evaluarlo y adoptar una actitud crítica ante él. La experiencia previa es crucial para esta labor porque indicará cuántos esquemas posee la persona. Los esquemas serán limitados si la experiencia también lo es. Si el lector carece de un esquema para un determinado tema o idea, los conocimientos presentados le permitirán construir uno nuevo. En este enfoque, los esquemas crecen a medida que el lector elabora el nuevo material y lo conecta con los conocimientos almacenados previamente. Es más probable que el lector comprenda los términos pertinentes, saque las conclusiones correctas durante la lectura y elabore correctamente los esquemas de significado si dispone de una mayor base de conocimientos previos. Es fundamental recordar que la comprensión es un proceso continuo porque constantemente se añaden nuevos conocimientos.

En la actualidad, el objetivo es ayudar a los alumnos a aprender de forma significativa mediante actividades constructivistas. Estas deben realizarse en contextos ricos que apoyen a los estudiantes a poner en práctica estas actividades. En relación con el tema, Hernández (2016) afirma que se deben promover escenarios que tengan diversas perspectivas o comprensiones de lo que nos rodea a través de circunstancias conectadas con el contexto real que apoyen el aprendizaje (p. 27). Esto concuerda con la teoría constructivista. El aula es uno de los escenarios clave donde los estudiantes pueden desarrollar estas experiencias. En ella, los profesores deben planificar las clases y crear espacios que favorezcan el aprendizaje a largo plazo de los alumnos y sirvan de trampolín para una enseñanza mucho más profunda. Por ello, es fundamental implementar el proceso de enseñanza-aprendizaje de forma creativa y participativa. Sin embargo, Ávila y Emiro (2009) plantean lo que Vygotsky propuso en su teoría histórico-cultural en referencia a los instrumentos que pueden ayudar en el desarrollo competencial de los alumnos: "los instrumentos constituyen un medio de orientación externa hacia la transformación de la realidad, es un medio por el cual la actividad

humana externa aspira a dominar sobre la naturaleza" (p.13). Dicho de otro modo, el desarrollo y la consecución de las competencias dependen del uso de instrumentos que actúan como mediadores entre el sujeto y los alumnos. La lengua en todas sus formas es uno de los instrumentos que los alumnos utilizan para adquirir este aprendizaje. Los alumnos pueden organizar y seleccionar la información, comunicar sus pensamientos y, por supuesto, comprender los numerosos mensajes que reciben a diario gracias al uso de la lengua. Para los alumnos, ahí radica su importancia.

Como afirma Reyzabal, "implica el uso eficaz de un complejo sistema de lenguajes y códigos interdependientes, que permite a un sujeto estar en contacto más o menos constante a través de múltiples signos y señales, sin descartar el principal, que es el lenguaje verbal (oral y escrito)" (2012, p.68), la competencia lingüística abarca aspectos que permiten al estudiante desarrollar diversas actividades y enfrentar eficazmente las diversas situaciones que se le presenten. La comprensión lectora es uno de estos sistemas; tiene que ver con utilizar adecuadamente el código escrito, lo cual depende de factores internos y externos. Entre estos se encuentra un componente biológico. Según Jensen (2008), se sabe que un entorno enriquecido tiene como resultado inevitable el desarrollo de un cerebro mejor.

La lectura es una de las muchas materias que se desarrollan en las escuelas, pero también hay otros tipos de enriquecimiento. Desde hace tiempo se reconoce que los padres y otros cuidadores, así como los educadores, deben iniciar a sus hijos en diversas estrategias de lectura desde una edad temprana. Leer con frecuencia ayuda a aumentar el vocabulario de las personas porque entrena su corteza auditiva para que sea más sensible y competente a la hora de diferenciar sonidos. Por eso, la lectura es crucial para promover el desarrollo del cerebro (pp. 55-56).

La comprensión lectora de los alumnos mejora gradualmente en función de su edad cognitiva y cronológica. Los tres niveles de la comprensión lectora -literal, inferencial y criterial- deben ser desarrollados por los alumnos de manera integrada si quieren lograr una comprensión global del material. Gómez (2008) afirma al respecto que "los lectores bien leídos emplean una variedad de estrategias en tres momentos distintos: antes de leer, durante la lectura y después" (citando a Pressley, 2002). Es fundamental diseñar ejercicios de lectura que tengan en cuenta estos niveles porque es

a través de ellos que la aplicación de las técnicas puede conducir al logro de la competencia lectora. Los profesores deben utilizar diversas tácticas para ayudar a los niños a acercarse a la lectura de forma más natural si quieren ayudar a sus alumnos a alcanzar los tres niveles de comprensión lectora. Es fundamental tener en cuenta que nuestros hijos crecen en una nueva etapa en la que los avances tecnológicos no les son ajenos, sino que forman parte de su vida cotidiana. Por ello, es necesario incorporar los avances tecnológicos a los recursos didácticos que se utilizan en el aula de forma habitual. Es crucial que los docentes investiguen y reestructuren sus prácticas educativas ya que, como afirman De la Torre, Carranza, Islas y Moreno (2011), "el uso de las tecnologías de la información y la comunicación en la enseñanza puede facilitar la propuesta de un aprendizaje más flexible." Sin embargo, dado que los tres niveles de comprensión son cruciales para el éxito de los niños en la lectura, deben fomentarse como parte de las rutinas diarias de lectura. Esto se debe a que cada uno de los tres niveles ofrece material diferenciado y con diversas exigencias cognitivas, lo que permite a los alumnos dominar diversas habilidades lectoras y, en última instancia, desarrollar un control total sobre el texto que han leído.

Al respecto Maza (2020), especifica tres etapas de la comprensión que deben cumplirse para lograr la comprensión lectora: comprensión literal, inferencial y criterial, de las que hablaremos a continuación: nivel literal: el lector puede recomponer la información explícita del texto descodificando palabras y frases. Se emplean diversas técnicas, como la localización de personajes, la identificación de escenarios, la extracción de ejemplos, la discriminación de causas, la conexión del todo con sus componentes, la síntesis, el resumen, la comparación, etc. En el nivel inferencial, el lector puede extraer sus propias conclusiones e interpretaciones sobre el material explícito del texto. Se ponen en marcha la intencionalidad y el objetivo del autor, la capacidad de distinguir la información pertinente, el análisis de causas y efectos y otros procesos cognitivos sofisticados. Además, en el nivel del criterio, el lector evalúa el texto para interpretar su contenido. Se estimulan los procesos de análisis, síntesis, juicio, evaluación y pensamiento creativo. Requiere un ejercicio mental que permita la manipulación de conceptos para la creación de nuevas comprensiones e informaciones.

De la misma manera considera a las dimensiones de la comprensión lectora como Antes de la lectura; aquí se establece el objetivo de la lectura, se accede a los conocimientos previos y se elaboran predicciones o hipótesis sobre lo que se va a leer. Estrategia de lectura: durante: es la fase en la que se ponen a prueba las teorías y se identifican los detalles clave del texto. Estrategia de lectura: después: es la etapa en la que se genera la concreción y la valoración del texto.

Dado que la reflexión y la toma de decisiones por parte del instructor y de los alumnos dependen de la evaluación, ésta es una parte significativa e intrínseca del proceso de enseñanza-aprendizaje en todas las áreas de aprendizaje. Es crucial tratarla con el respeto y la deferencia que merece durante este procedimiento. Incluso en la actualidad, evaluar una competencia puede suponer un reto, ya que puede ser complicado calibrar el progreso académico real de nuestros alumnos. A este respecto, Moran (2007) afirma que la evaluación es una actividad esencial en el proceso de instrucción que crean los profesores, y que llevar a cabo este proceso exige un alto grado de competencia para realizar una evaluación formativa. (p.10).

Los estudiantes de sexto grado de primaria tienen un bajo rendimiento en el área de comprensión lectora en comunicación, lo que justifica la investigación. Además, los estudiantes no utilizan el software educativo como estrategia pedagógica para dar a la institución educativa información clara y completa.

Desde su enfoque social, el presente estudio contribuye a integrar personas con habilidades básicas sobre el manejo del Software Educativo Movie Maker que servirá como material en la enseñanza de las competencias del área de Comunicación dentro del Plan de Estudio.

El beneficio social viene dado por el establecimiento de pautas para la mejora educativa y el objetivo de proporcionar conocimientos teóricos y prácticos sobre la administración de software educativo para mejorar la comprensión lectora de los alumnos y reforzar el desarrollo de diversas destrezas y habilidades de acuerdo con el currículo de primaria, lo que servirá como información de base para futuras investigaciones.

El aporte científico de la investigación es proporcionar un diagnóstico real del desarrollo académico de los estudiantes en cuanto a la mejora de su comprensión lectora de acuerdo con las variables definidas, dando cuenta de los diversos aspectos que inciden en su aprendizaje.

En relación con la problemática a nivel internacional el problema radica en que trata de la ausencia de técnicas de motivación basadas en la tecnología (Movie Maker), lo que indica que los alumnos muestran debilidades en su comprensión de los textos que leen, frente a esta situación cogemos como punto de referencia la idea de Fernández Collado y Pilar (2017), quien denomina a la comprensión lectora como el proceso constructivista si es acompañada de un software educativo que acompañan las estrategias con organizadores que sirven de apoyo al estudiante.

Según los resultados de las evaluaciones PISA sobre comprensión lectora, Perú ocupa el penúltimo lugar en el ranking general. Esto se considera un punto de referencia que el MINEDU utiliza para comprender el estado actual de la comprensión lectora de los estudiantes, un tema que requiere atención inmediata y una responsabilidad significativa. El problema es que el software educativo Movie Maker no está siendo utilizado en el proceso de enseñanza para mejorar la comprensión lectora con materiales relevantes y contextualizados y para gestionar la carga de trabajo a tiempo, ambos de los cuales permiten a los estudiantes recibir instrucción académica.

Sin embargo, Mosquera (2017) señala que los docentes que realizan charlas y/o analizan estrategias relacionadas con el software educativo, sin duda favorecen la comprensión lectora. Adicionalmente, la falta de docentes capacitados en el manejo de software educativo en nuestra región y/o departamento también los hace desconocedores de estrategias fundamentales que fortalezcan su comprensión lectora. Es de esperar que otras instituciones públicas y privadas, así como los municipios fomenten la implementación de programas de implementación de softwares educativos, especialmente Movie Maker como herramienta básica para favorecer la comprensión lectora en los estudiantes.

El nivel de comprensión lectora en la IE. N° 84045 Jorge Chávez Dartnell - Huacrachuco es bajo, y no utilizan el software educativo como estrategia pedagógica que permita la enseñanza dentro del currículo de primaria. Asimismo, señalan que es difícil que los estudiantes aprendan a utilizar software educativo como Movie Maker, donde la formación de los estudiantes se toma a la ligera. Por lo tanto, es importante empezar a trabajar y evaluar los fundamentos de la comprensión lectora a una edad temprana.

Dado que la capacidad de los lectores para explicar eficazmente el contenido de los textos que leen depende de su capacidad para utilizar el programa educativo Movie Maker sin ignorar los demás elementos, actualmente es evidente que el I.E. presentan deficiencias en su nivel de comprensión lectora. En un futuro no muy lejano, estas deficiencias provocarán una serie de retos en su desarrollo. Entonces, cómo podríamos determinar en qué se están quedando cortos estos alumnos y cómo están reaccionando al trabajo que han realizado si no disponemos de información relevante de la evaluación.

Por lo tanto, nos arriesgamos y formulamos el planteamiento del problema. ¿Qué relación existe entre el desarrollo Software educativo Movie Maker y comprensión lectora en los estudiantes del sexto grado de primaria de la I.E. Jorge Chávez Dartnell - Huacrachuco, 2021?

De acuerdo con Marques (2017), conceptualiza los programas didácticos y el software educativo como términos sinónimos de programas informáticos hechos específicamente para ser utilizados como herramientas didácticas, o para apoyar los procesos de enseñanza y aprendizaje. Se emplean como métodos dentro de los dominios de los sistemas expertos y de la inteligencia artificial en general. Su objetivo es replicar el trabajo tutorial personalizado que realizan los instructores y proporcionar modelos de representación del conocimiento que se alineen con los procesos cognitivos que han desarrollado los estudiantes.

En la opinión de Jiménez (2018), la caracteriza como la capacidad de una persona para comprender, de la forma más objetiva posible, el significado que un autor ha querido expresar a través de un texto escrito. Sin embargo, la competencia lectora

da más peso a una variable pragmática, la socialización, la inteligencia social o la inteligencia ejecutiva; la competencia lectora es la materialización concreta que se lleva a cabo en función de la relación del individuo con la sociedad. Está más ligada al individuo que al entorno, a sus capacidades intelectuales y emocionales, a un perfil psicológico.

La variable software educativo Movie Maker: Se evaluó a través de una encuesta en base a las dimensiones e indicadores que suman a 16 indicadores distribuidos en 2 dimensiones: aplicación práctica y Evaluación correcta, dichos calificativos estuvieron dados por alternativa de: logrado (33 - 48), proceso (17 - 32) inicio (0 -16).

Para la variable de la comprensión lectora: Se evaluó mediante una guía de observación que estuvo distribuida en dimensiones e indicadores que suman a 16 indicadores distribuidos en 3 dimensiones: Antes de la lectura, durante la lectura y después de la lectura, dichos calificativos están dados por alternativa de: logrado (33 - 48.), proceso (17 - 32), inicio (0 - 16).

La hipótesis de la investigación se planteó en que si existe relación positiva entre el software educativo Movie Maker y la comprensión lectora en los estudiantes del sexto grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 84045 Jorge Chávez Dartnell.

Asimismo, debe señalarse como objetivo general en determinar la relación entre el software educativo Movie Maker y la Comprensión Lectora en los estudiantes del sexto grado de primaria de la Institución Educativa 84045 Jorge Chávez Dartnell - Huacrachuco,2021.

Por consiguiente, se tiene los objetivos específicos:

Identificar el nivel de aplicación del software educativo Movie Maker en los estudiantes del sexto grado de primaria de la I.E. N° 84045 Jorge Chávez Dartnell - Huacrachuco,2021.

Establecer el nivel de comprensión lectora en los estudiantes del sexto grado de primaria de la I.E. N° 84045 Jorge Chávez Dartnell - Huacrachuco,2021

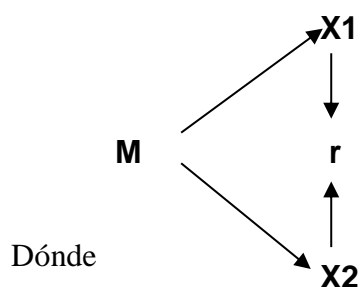
Comparar la relación que existe entre el software educativo Movie Maker y la comprensión lectora en los estudiantes del sexto grado de primaria de la I.E. N° 84045  
Jorge Chávez Dartnell - Huacrachuco,2021.

## Metodología

Este tipo de investigación se denomina descriptiva correlacional porque permite mejorar las variables. Se realizó con un enfoque cuantitativo-cualitativo, de forma prospectiva y longitudinal, o en varios momentos temporales. Hernández (2016) hace notar lo anterior al decir que la investigación correlacional tiene como objetivo identificar los rasgos, cualidades y perfiles de individuos, grupos, comunidades, procesos, objetos o cualquier otro asunto que sea objeto de estudio. Las variables de la investigación pueden estar correlacionadas gracias al diseño, y ésta se llevó a cabo de forma prospectiva y longitudinal, o a lo largo de varios puntos en el tiempo.

Ocurre cuando se limitan a determinar correlaciones entre variables sin indicar una relación causal o fingiendo hacerlo (Hernández, Fernández, y Balar, 2016). El diagrama que resulta de esquematizar este diseño es el siguiente:

Estructura del diseño



M = Estudiantes del sexto grado de primaria de la, IE. N° 84045 Jorge Chávez Dartnell - Huacrachuco,2021.

X1 = Software Educativo Movie Maker

X2= Comprensión lectora

r = Grado de relación de las variables

"La población se define como el conjunto de todos los casos que concuerdan con una serie de especificaciones", según Villalba (2017) (p. 180). El presente estudio se realizó teniendo en cuenta a 76 alumnos matriculados en el sexto grado de primaria de la IE (N° 84045). Huacrachuco, Jorge Chávez Dartnell, 2021.

Según Bernal (2017), "muestra es la parte de la población que se selecciona, de la cual efectivamente se obtiene información para el desarrollo del estudio sobre la cual se realizará la medición y observación de las variables en estudio" (p. 169). Es así que Para nuestra técnica de muestreo no probabilístico utilizamos una muestra intacta o muestra de 26 alumnos del sexto grado C de primaria (IE. N° 84045 Jorge Chávez Dartnell - Huacrachuco, 2021).

**Tabla 1**

*Población del sexto grado de primaria de la I. E. N° 84045 Jorge Chávez Dartnell - Huacrachuco, 2021.*

Grado	Hombres	Mujeres	Total
	Fi	Fi	
Sexto A	13	12	25
Sexto B	11	14	25
Sexto C	14	12	26
Total	38	38	76

FUENTE: Nóminas de matrícula – 2021.

El método de recolección de datos fue la observación sistemática, la cual permite evaluar a profundidad los conocimientos, habilidades, actitudes y valores que se adquieren en diversos contextos (López & Hinojosa, 2018, p. 69).

Los instrumentos utilizados fueron la guía de observación validada por expertos y el cuestionario, que se incluyen en los anexos y se detallan a continuación:

El instrumento para medir la efectividad del software educativo Movie Maker en la mejora de la comprensión lectora fue el cuestionario. distribuidos en 2 dimensiones y 16 indicadores que son aplicación práctica y evaluación correcta, dichos calificativos están dados por alternativa de: logrado (33 - 48.), proceso (17 - 32), inicio (0 - 16).

Para la comprensión lectora el instrumento fue la guía de observación que está distribuida en dimensiones e indicadores que suman a 16 indicadores distribuidos en 3 dimensiones: Antes de la lectura, durante la lectura y después de la lectura, dichos

calificativos están dados por alternativa de: logrado (33 - 48.), proceso (17 - 32), inicio (0 - 16).

El análisis de los resultados determinó el grado de fiabilidad del instrumento. Se utilizó el método estadístico del alfa de Cronbach para determinar la validez; su índice de fiabilidad es de 0,997, muy próximo a 1, lo que indica una fiabilidad aceptable. Se recurrió a la opinión de expertos para evaluar la coherencia lógica y el contenido del instrumento a fin de garantizar su fiabilidad. Se utilizó una guía de observación como prueba piloto de fiabilidad en quince estudiantes que compartían los mismos rasgos que los participantes en la encuesta. Los resultados de fiabilidad se procesaron mediante el algoritmo Alfa de Cronbach.

Confiabilidad del instrumento

<b>Estadísticas de fiabilidad</b>	
<u>Alfa de Cronbach</u>	<u>N de elementos</u>
0,997	15

*Fuente* Elaboración propia

Para el tratamiento y el análisis de los datos se utilizaron estadísticas descriptivas, como la tabla de frecuencias absolutas, el porcentaje acumulado y la moda, cifras estadísticas e interpretaciones correspondientes. También se utilizaron estadísticas inferenciales, como R-Pearson para la prueba de correlación. Los resultados de estas pruebas estadísticas se procesaron con el programa estadístico SPSS versión 22, y se utilizó la aplicación Excel para organizar los datos y crear las cifras estadísticas.

## Resultados

**Tabla 2**

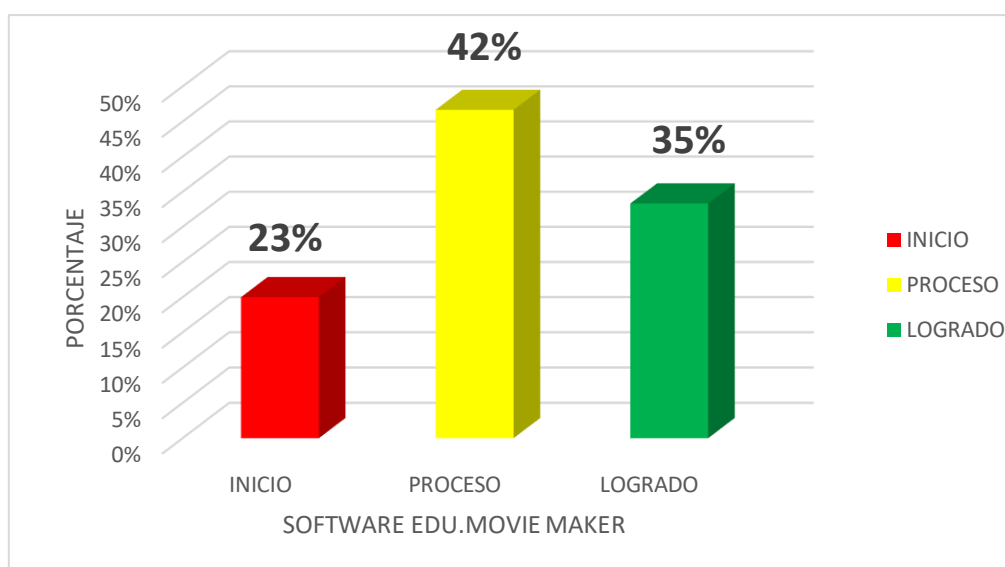
*Nivel de aplicación del software educativo Movie Maker en los estudiantes del sexto grado de primaria de la I.E. N° 84045 Jorge Chávez Dartnell - Huacrachuco, 2021.*

Nivel	Software Educ. Movie Maker	
	F	%
Inicio	6	23%
Proceso	11	42%
Logrado	9	35%
Total	26	100%

**Fuente:** Resultados de la aplicación del cuestionario

**Figura 1**

*Variable del software educativo Movie Maker en los estudiantes del sexto grado de primaria.*



Nota: Elaboración con datos de la tabla 2

En la tabla 2 y figura 1 se muestra los resultados con respecto a la aplicación del instrumento de la variable Software Educativo Movie Maker en estudiantes del sexto grado de primaria de la I.E. N° 84045 Jorge Chávez Dartnell - Huacrachuco, 2021.

Así mismo con respecto a la variable Software Educativo Movie Maker concluimos que el 35% se encuentran en un nivel logrado, el 42% en proceso y un 23 % en el nivel de inicio.

**Tabla 3**

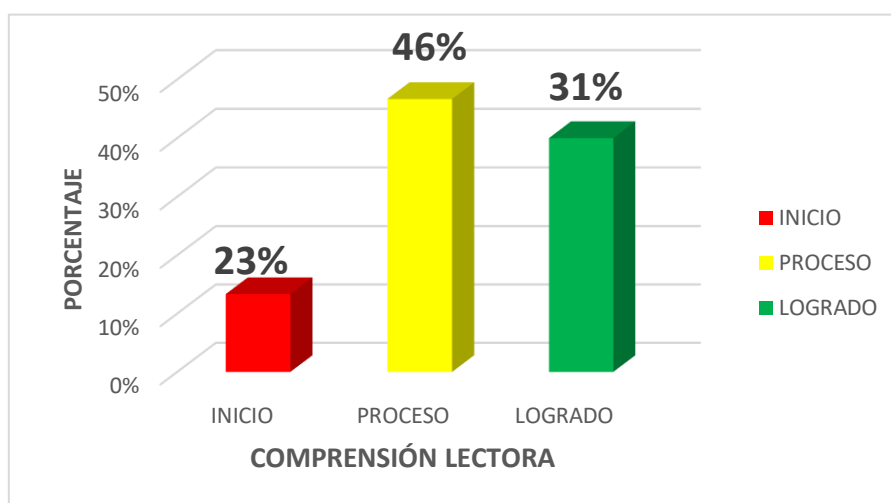
*Nivel de comprensión lectora en los estudiantes del sexto grado de primaria de la I.E. N° 84045 Jorge Chávez Dartnell - Huacrachuco,2021.*

Nivel		Comprensión lectora	
	F		%
Inicio	6		23%
Proceso	12		46%
Logrado	8		31%
Total	26		100%

**Fuente:** Resultados de la aplicación de la guía de observación.

**Figura 2**

*Variable de la comprensión lectora en los estudiantes del sexto grado de primaria.*



*Nota: Elaboración con datos de la tabla 3*

En la tabla 3 y figura 2 se muestra los resultados con respecto a la aplicación del instrumento de la variable comprensión lectora en estudiantes del sexto grado de primaria de la I.E. N° 84045 Jorge Chávez Dartnell - Huacrachuco,2021.

Así mismo con respecto a la variable comprensión lectora concluimos que el 31% se encuentran en un nivel logrado, el 46% en proceso y un 23 % en el nivel de inicio.

**Tabla 4**

*Relación que existe entre el software educativo Movie Maker y la comprensión lectora en los estudiantes del sexto grado de primaria de la I.E. N° 84045 Jorge Chávez Dartnell - Huacrachuco, 2021.*

Nivel	X1	X2	Frecuencia	Porcentaje válido
Inicio	6	6	12	23%
Proceso	11	12	23	44%
Logrado	9	8	17	33%
Total	26	26	52	100%

*Fuente: Resultados de la aplicación de la guía de observación.*

**Tabla 5**

*Correlación de variables*

		Software educativo Movie Maker	Comprensión lectora
<b>Software educativo Movie Maker</b>	Correlación de Pearson	1,000	,847
	Sign. (2-colas)		,000
	N	26	26
<b>Comprensión lectora</b>	Correlación de Pearson	,847	1,000
	Sign. (2-colas)	,000	
	N	26	26

Según el método estadístico de correlación de Pearson se encontró un valor de  $r = 0,847$  entre el software educativo Movie Maker y la comprensión lectora, analizando como una correlación alta según Hernández et al. (2016) con lo que se comprueba que el software educativo Movie Maker y la comprensión lectora se encuentran asociadas y una depende de la otra.

## **Análisis y discusión**

A partir de los hallazgos encontrados se aceptó la hipótesis de investigación, la cual señala que existe correlación significativa entre el programa educativo Movie Maker y la comprensión lectora de los alumnos del sexto grado de primaria de la I.E. N° 84045 Jorge Chávez Dartnell - Huacrachuco, 2021, cuando el nivel de significación es  $0,001 < 0,5$ .

Estos resultados guardan relación con lo que sostiene Millan & Palacios (2021), están relacionados con las conclusiones de mi estudio, que muestran que el 87% de los encuestados cree que es fundamental utilizar software educativo para mejorar la comprensión lectora, mientras que el 13% cree que es conveniente y que la aplicación es el único factor crucial. En consonancia con mi investigación, se ha determinado que el 44% y el 33% de los encuestados, en relación con el proceso y los logros, respectivamente, destacan la importancia de utilizar software educativo para mejorar el aprendizaje de los alumnos.

Por otro lado, Carreño (2019), sus resultados concuerdan con el estudio de investigación realizado por el autor, en el que se observó que el 55,6% de los alumnos mostraban una tendencia positiva tras la aplicación del estímulo. Esto sugiere que el uso de software educativo como recurso didáctico puede ayudar a los estudiantes a mejorar sus habilidades de comprensión lectora, como lo demuestran los siguientes resultados: El 44% de los alumnos estaba en proceso de mejorar su comprensión lectora y el 33% se encontraba en un nivel alcanzado.

Por otro lado, Zuta (2021), estos resultados están relacionados con el estudio de investigación, según el cual el 25% de los estudiantes no presenta sus tareas de acuerdo con las instrucciones, el 30% está en desacuerdo, el 25% totalmente en desacuerdo, el 35% de acuerdo y el 10% totalmente de acuerdo. Comparativamente, podemos ver que el 44% y el 33% de las similitudes se encuentran en el nivel del proceso, y estos resultados coinciden con el análisis del autor.

## Conclusiones

Se determina la existencia de una relación entre el software Educativo Movie Maker y la comprensión lectora en los estudiantes del sexto grado de primaria de la I.E. N° 84045 Jorge Chávez Dartnell - Huacrachuco,2021., mediante el coeficiente de correlación de Pearson de 0,847, con un valor de 0,001 menor que 0,05, por lo tanto, se acepta la hipótesis de estudio.

Se observa en la tabla 2 y figura 1 que el 23% se encuentran en un nivel de inicio, el 42% en proceso y un 35 % en logrado. Por lo tanto, la mayoría de los estudiantes se ubican en proceso y logrado respecto a la variable software Educativo Movie Maker y la comprensión lectora en los estudiantes del sexto grado de primaria de la I.E. N° 84045 Jorge Chávez Dartnell - Huacrachuco,2021.

Se observa en la tabla 3 y figura 2 que el 23% se encuentran en un nivel de inicio, el 46% en proceso y el 31% en logrado. Por lo tanto, la mayoría de los estudiantes se ubican en proceso respecto a la variable comprensión lectora en los estudiantes del sexto grado de primaria de la I.E. N° 84045 Jorge Chávez Dartnell - Huacrachuco,2021.

Se observa en la tabla 4 que el 23% se encuentran en un nivel de inicio, el 44% en proceso y un 33 % en logrado. Por lo tanto, se afirma que existe una correlación alta entre software educativo Movie Maker y la comprensión lectora en los estudiantes del sexto grado de primaria de la I.E. N° 84045 Jorge Chávez Dartnell - Huacrachuco,2021.

## **Recomendaciones**

Proporcionar actividades de enriquecimiento centradas en el programa educativo Movie Maker con el fin de promover el desarrollo continuo de las habilidades de comprensión lectora.

Se aconseja la organización de programas de formación continua en comprensión lectora, con el fin de mejorar la comprensión lectora entre educadores, directores, padres, alumnos y personal de servicios. Esto promoverá la participación activa y proactiva de todas las partes involucradas.

Para mejorar aún más el aprendizaje en todos los niveles educativos, es aconsejable incluir en las sesiones de aprendizaje el tema de cómo utilizar las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) para aumentar la comprensión lectora.

Potenciar las habilidades lectoras, promover valores y conceptos acordes con un entorno en constante cambio, incorporando metodologías docentes innovadoras y de vanguardia y organizando enfoques de éxito en el uso del software educativo Movie Maker.

Se continuará explorando distintos enfoques metodológicos y perfeccionando el software educativo Movie Maker en relación con la comprensión lectora, iniciando con investigaciones de correlación como un primer acercamiento a la realidad de nuestras instituciones educativas.

## Referencias bibliográficas

- Alcantara, J. (2018). *Medios y Materiales Educativos*. Lima, Edit "Inti"
- Bermeo, E. & Medina (2019). "*Aplicación del software educativo JCLIC para fortalecer la comprensión lectora*", *Tesis para obtener el Grado de Licenciado en Educación*, Universidad Nacional de Educación. Ecuador. 2019.
- Calcina, R. (2019). "*Influencia del Software educativo en la comprensión lectora*", *Tesis para obtener el Grado de Licenciado en Educación*, Universidad Católica los Ángeles. Juliaca. 2019.
- Carreño, C. (2019). "*Aplicación del software educativo JCLIC como recurso didáctico para mejorar la comprensión lectora*", *Tesis para obtener el Grado de Licenciado en Educación*, Universidad Nacional de San Agustín. Arequipa. 2019.
- Hernández, R. (2016). *Metodología de la Investigación* [Documento en línea]. Disponible.  
<https://josedominguezblog.files.wordpress.com/2015/06/metodologia-de-la-investigacion-hernandez-sampieri.pdf>
- Jiménez, E. (2018). *Comprensión lectora VS Competencia lectora: qué son y qué relación existe entre ellas* [Documento en línea]. Disponible  
<https://www.comprensionlectora.es/revistaisl/index.php/revistaISL/article/view/17>
- Licares, A. (2019). "Diseño de software educativo", *Tesis para obtener el Título de licenciado en educación en mención Informática Educativa*, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle. Lima, Perú
- Hoyos, A., & De la Rosa, A. (2021). "*Fortalecimiento de la comprensión lectora a través de un Software educativo*", *Tesis para obtener el Grado de Licenciado en Educación*, Universidad de Cartagena. Colombia. 2021.
- López, J. (2018). *Definición de Movie Maker*. [Documento en línea]. Disponible  
<http://nvomoviemaker.blogspot.com/2012/04/definicion.html>

- Marques, P. (2017). *Definición de Software Educativo*. [Documento en línea]. Disponible [http://recursos.salonesvirtuales.com/assets/bloques/educativo\\_de\\_pere\\_MARQUES.pdf](http://recursos.salonesvirtuales.com/assets/bloques/educativo_de_pere_MARQUES.pdf)
- Martín, B. (2018). Editor de videos Movie Maker: características y funcionalidades. Productora audiovisual- videocontent: videos creativos; videocontent.S.L [Documento en línea]. Disponible <https://videocontent.es/blog/edicion-de-videos/editor-videos-movie-maker/>
- Millan, Z., & Palacios, E. (2021). “*El uso del software educativo en los niveles de comprensión lectora*”, Tesis para obtener el Grado de Licenciado en Educación, Universidad de Guayaquil. Ecuador.
- Pabón, J. (2017). *Definición de Software Educativo*. [Documento en línea]. Disponible <https://soloeducacionblog.wordpress.com/el-software-educativo-y-su-importancia-en-la-educacion/>
- Pérez, J. (2018). *Definición de Software Educativo*. [Documento en línea]. Disponible <https://definicion.de/software-educativo/>
- Reyes, J. (2022). “*Uso de tics y procesos pedagógicos en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa Valle Hermoso - San Antonio Lima, 2022*”, Tesis Maestría, Universidad César Vallejo, Lima.2022.
- Rosas, C. (2018). “*El uso de las TICS y la comprensión lectora*”, Tesis para obtener el Grado de Maestra en Educación, Universidad César Vallejo. Lima. 2018.
- Valenzuela, A. (2018). “*Influencia del software Movie Maker en el aprendizaje de los alumnos de Escuela secundaria*”, Tesis para obtener Título de Licenciado en Tecnología Educativa en la Universidad Tecnológica Nacional Facultad Regional Resistencia Licenciatura en Tecnología Educativa.
- Vargas, D., & Salas, A. (2020). “*Uso del software educativo JCLIC como recurso para mejorar la comprensión lectora*”, Tesis para obtener el Grado de Licenciado en Educación, Universidad Nacional San Agustín. Arequipa. 2020.

- Vega, C. (2018). *Niveles de Comprensión Lectora en alumnos del Quinto Grado de secundaria de una Institución Educativa de Bellavista-Callao*, Tesis para optar el grado académico de Maestro en Educación Mención en Psicopedagogía, Universidad San Ignacio de Loyola.
- Vilca, R. (2021). *“Influencia de uso de software educativo XMIND en la mejora de comprensión lectora”*, Tesis para obtener el Grado de Licenciado en Educación, Universidad Alas Peruanas. Lima. 2021.
- Zuta, I. (2021). *“El software educativo XMIND en la comprensión lectora”*, Tesis para obtener el Grado de Licenciado en Educación, Universidad Nacional Toribio Rodríguez de Mendoza. Chachapoyas. 2021.

## Anexos

**Anexo 1:** Matriz de operacionalización de variables

VAR.	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN		DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS
		OPERACIONAL				
SOFTWARE EDUCATIVO MOVIE MAKER	Marques (2017) define a programas educativos y programas didácticos como sinónimos para designar genéricamente los programas para ordenador creados con la finalidad específica de ser utilizados como medio didáctico, es decir, para facilitar los procesos de enseñanza y de aprendizaje. Son utilizados como técnicas propias del campo de los Sistemas Expertos y de la Inteligencia Artificial en general, pretenden imitar la labor tutorial personalizada que realizan los profesores y presentan modelos de representación del conocimiento en concordancia con los procesos cognitivos que desarrollan los alumnos.	El software educativo Movie Maker: Se evaluó a través de un cuestionario en base a las dimensiones e indicadores que suman a 16 indicadores distribuidos en 2 dimensiones: aplicación práctica y Evaluación correcta, dichos calificativos están dados por alternativa de: logrado (33 - 48), proceso (17 – 32) inicio (0 -16)		Aplicación práctica	Desarrollo del software educativo Movie Maker	1,2,3,4,5,6,7 y 8
				Evaluación correcta	Evaluación del software educativo Movie Maker	9,10,11,12,13,14,15 y 16

<b>COMPRESIÓN LECTORA</b>	Jiménez (2018) lo define como la habilidad de un ser humano, la capacidad de un individuo de captar lo más objetivamente posible lo que un autor ha querido transmitir a través de un texto escrito. Está ligada más al individuo que al entorno, a sus capacidades intelectual y emocionales un perfil psicológico, mientras que la competencia lectora añade más peso a una variable pragmática, la socialización, la inteligencia social o la inteligencia ejecutiva, es la materialización concreta llevada a cabo en dependencia de la relación del individuo con la sociedad	Se evaluó mediante una guía de observación que está distribuida en dimensiones e indicadores que suman a 16 indicadores distribuidos en 3 dimensiones: Antes de la lectura, durante la lectura y después de la lectura, dichos calificativos están dados por alternativa de: logrado (33 - 48.), proceso (17 - 32), inicio (0 - 16).		1,2,3,4,5 y 6
		Antes de la lectura	Predice el contenido de un texto que lee.	
		Durante la lectura	Elaboración temática Profunda del texto.	7,8,9,10,11 y 12
		Después de la lectura	Reflexión evalúa y analiza el texto leído.	13,14,15 y 16

**Anexo 2:** Matriz de consistencia

Problema	Variables	Objetivos	Hipótesis	Metodología
<p>¿Qué relación existe entre el desarrollo Software educativo Movie Maker y comprensión lectora en los estudiantes del sexto grado de primaria de la I.E. Jorge Chávez Dartnell - Huacrachuco, 2021?</p>	<p>Software educativo Movie Maker</p> <p>Comprensión Lectora</p>	<p><b>Objetivo General:</b></p> <p>Determinar la relación entre el software educativo Movie Maker y la Comprensión Lectora en los estudiantes del sexto grado de primaria de la Institución Educativa 84045 Jorge Chávez Dartnell - Huacrachuco,2021.</p> <p><b>Objetivos específicos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar el nivel de aplicación del software educativo Movie Maker en los estudiantes del sexto grado de primaria de la I.E. N° 84045 Jorge Chávez Dartnell - Huacrachuco,2021.</li> <li>• Establecer el nivel de comprensión lectora en los estudiantes del sexto grado de primaria de la I.E. N° 84045</li> </ul>	<p>Existe relación positiva entre el software educativo Movie Maker y la Comprensión Lectora en los estudiantes del sexto grado de primaria de la Institución Educativa N° 84045 Jorge Chávez Dartnell</p>	<p><b>Tipo de investigación:</b></p> <p>La investigación es de tipo descriptivo correlacional, con un enfoque cuantitativo –cualitativo.</p> <p><b>Diseño de investigación:</b></p> <p>Estructura del diseño</p> <div data-bbox="1715 727 1962 887" style="text-align: center;"> <pre> graph TD     M --&gt; X1     M --&gt; X2     X1 -- r --&gt; X2             </pre> <p>Dónde:</p> </div> <p>M: Estudiantes del sexto grado de primaria de la, IE. N° 84045 Jorge Chávez Dartnell - Huacrachuco,2021</p> <p>X1: Software Educativo Movie Maker</p> <p>X2: Comprensión lectora</p> <p>r: Grado de relación de las variables</p>

---

Jorge Chávez Dartnell -  
Huacrachuco,2021.

- Comparar la relación que existe entre el software educativo Movie Maker y la comprensión lectora en los estudiantes del sexto grado de primaria de la I.E. N° 84045 Jorge Chávez Dartnell - Huacrachuco,2021.

### **Población y Muestra:**

#### **Población Muestral:**

El presente trabajo se realizó tomando en cuenta una población de 76 estudiantes del sexto grado de educación primaria de la IE. N° 84045 Jorge Chávez Dartnell - Huacrachuco,2021.

#### **Muestra:**

El tipo de muestreo es la no probabilística y se procedió con una muestra intacta, es decir los 26 estudiantes del sexto grado C de educación primaria de la IE. N° 84045 Jorge Chávez Dartnell - Huacrachuco,2021.

### **Técnica e instrumento de recolección de datos:**

**Técnica:** La observación sistemática

**Instrumento:** Guía de observación- cuestionario

---

**Anexo 3:** Instrumentos de recolección de datos

**INSTRUMENTO PARA EVALUAR EL SOFTWARE MINDOMO**

**Estudiante:** .....

**Indicaciones:** El presente instrumento recoge datos sobre el software educativo Movie Maker en los estudiantes del sexto grado de primaria, por favor marcar con un aspa (x) o cruz (+), según corresponda.

**VALORACIÓN**

<b>CRITERIOS</b>	<b>CATEGORÍA</b>
<b>LOGRADO</b>	<b>33 - 48</b>
<b>PROCESO</b>	<b>17 - 32</b>
<b>INICIO</b>	<b>0 - 16</b>

**INSTRUCCIONES:** Marca con " X" las respuestas según tus conocimientos considerando que cada pregunta respondida equivale a 2 puntos:

1. ¿Conoces el Software Educativo Movie Maker que te hayan enseñado o estén enseñando?  
INICIO  PROCESO  LOGRADO
2. ¿Has trabajado junto al docente el Programa Movie Maker para la enseñanza en comprensión lectora?  
INICIO  PROCESO  LOGRADO
3. ¿El programa Movie Maker te facilita en el trabajo de comunicación?  
INICIO  PROCESO  LOGRADO
4. ¿Tienes alguna dificultad en el aprendizaje en comprensión lectora?  
INICIO  PROCESO  LOGRADO
5. ¿Tienes dificultad en utilizar Movie Maker?  
INICIO  PROCESO  LOGRADO
6. ¿Tienes conocimientos prácticos de Movie Maker?  
INICIO  PROCESO  LOGRADO

7. ¿La calidad del software Movie Maker como recurso didáctico es buena?

INICIO  PROCESO  LOGRADO

8. ¿Facilita la aplicación del software Movie Maker para la comprensión lectora?

INICIO  PROCESO  LOGRADO

9. ¿Utilizas con frecuencia el Programa Movie Maker?

INICIO  PROCESO  LOGRADO

10. ¿El Software Educativo que utilizas para realizar tus actividades de Comprensión Lectora es buena?

INICIO  PROCESO  LOGRADO

11. ¿Crees que el Software Educativo Movie Maker es importantes en tu aprendizaje?

INICIO  PROCESO  LOGRADO

12. ¿El Software Educativo Movie Maker a mejorado tu aprendizaje en Comprensión Lectora?

INICIO  PROCESO  LOGRADO

13. ¿Tienes alguna dificultad actualmente en comprensión lectora con el uso de Softwares Educativos Movie Maker?

INICIO  PROCESO  LOGRADO

14. ¿El software Movie Maker fomenta el trabajo en equipo?

INICIO  PROCESO  LOGRADO

15. ¿El software Movie Maker desarrolla la capacidad creativa?

INICIO  PROCESO  LOGRADO

16. ¿El software Movie Maker favorece el estilo de aprendizaje cooperativo?

INICIO  PROCESO  LOGRADO

## INSTRUMENTO PARA EVALUAR LA COMPRENSIÓN LECTORA

**Estudiante:** .....

**Indicaciones:** El presente instrumento recoge datos sobre la comprensión lectora en los estudiantes del sexto grado de primaria por favor marcar con un aspa (x) o cruz (+), según corresponda.

### VALORACIÓN

CÓDIGO	RANGO
<b>Logrado</b>	<b>33 - 48</b>
<b>En proceso</b>	<b>17 - 32</b>
<b>En inicio</b>	<b>0 - 16</b>

ITEMS	I	P	L
<b>Antes de la lectura</b>			
1. Participa activamente en dinámica de motivación.			
2. Descubre lo que va a leer.			
3. Emplea diversos materiales para descubrir el tema que va a leer.			
4. Da a conocer sus conocimientos previos o hipótesis del tema.			
5. Da a conocer posibles soluciones ante conflictos o actividades.			
<b>6.</b> Reconoce el propósito del tema.			
<b>Durante la lectura</b>			
7. Selecciona lecturas adecuadas de su preferencia.			
8. Emplea diversas estrategias para leer su texto.			
9. Contrasta sus hipótesis con lo que ha leído.			
10. Realiza la lectura en voz alta del texto leído.			
<b>11.</b> Relaciona lo leído con otras situaciones de la vida cotidiana.			
12. Explica el significado de palabras que son nuevas.			
<b>Después de la lectura</b>			
13. Elabora sus escritos dibujos y dialoga sobre lo leído.			
14. Explica la funcionalidad o mensaje del texto que ha leído.			
15. Se evalúa sus logros y dificultades frente al tema desarrollado.			
<b>16.</b> Participa activamente y reflexiona sobre el contenido del texto que lee.			



SOFTWARE EDUCATIVO MOVIE MAKER

Dimensión	APLICACIÓN PRÁCTICA										EVALUACIÓN CORRECTA								PUNTAJE				
	N°	item1	item2	item3	item4	item5	item6	item7	item8	PUNTAJE	NIVEL	item9	item10	item11	item12	item13	item14	item15	item16	PUNTAJE	NIVEL	TOTAL	NIVEL
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	8	I	1	1	1	1	1	1	1	1	8	I	16	I
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	16	P	2	2	2	2	2	2	2	2	16	P	32	P
3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	17	L	3	2	2	2	2	2	2	2	17	L	34	L
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	8	I	1	1	1	1	1	1	1	1	8	I	16	I
5	2	2	2	3	2	2	2	2	2	17	L	2	2	2	2	2	2	2	2	16	P	33	L
6	2	2	2	2	1	2	2	2	2	15	P	2	2	2	2	2	2	2	2	16	P	31	P
7	3	2	3	2	2	2	2	2	2	18	L	2	2	2	3	2	2	3	2	18	L	36	L
8	3	3	3	3	2	2	2	2	2	20	L	2	2	2	2	2	2	2	2	16	P	36	L
9	2	1	2	2	2	2	3	1	1	15	P	2	3	1	2	3	1	2	3	17	L	32	P
10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	8	I	1	1	1	1	1	1	1	1	8	I	16	I
11	3	3	3	3	2	1	1	1	1	17	L	1	1	1	1	1	1	1	1	8	I	25	P
12	2	2	2	2	1	1	1	1	1	12	P	1	1	1	1	1	1	1	1	8	I	20	P
13	2	2	2	2	1	2	2	2	2	15	P	2	2	2	2	2	2	2	2	16	P	31	P
14	1	2	1	2	1	3	3	2	2	15	P	3	3	2	3	2	2	3	2	20	L	35	L
15	2	3	2	2	2	1	1	1	1	14	P	1	1	1	1	1	1	1	1	8	I	22	P
16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	8	I	1	1	1	1	1	1	1	1	8	I	16	I
17	2	2	2	2	2	2	2	2	2	16	P	2	2	2	2	2	2	2	2	16	P	32	P
18	2	2	2	2	2	3	2	2	2	17	L	3	2	2	2	2	2	2	2	17	L	34	L
19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	8	I	1	1	1	1	1	1	1	1	8	I	16	I
20	2	2	2	3	2	2	2	2	2	17	L	2	2	2	2	2	2	2	2	16	P	33	L
21	2	2	2	2	1	2	2	2	2	15	P	2	2	2	2	2	2	2	2	16	P	31	P
22	3	2	3	2	2	2	2	2	2	18	L	2	2	2	3	2	2	3	2	18	L	36	L
23	3	3	3	3	2	2	2	2	2	20	L	2	2	2	2	2	2	2	2	16	P	36	L
24	2	1	2	2	2	2	3	1	1	15	P	2	3	1	2	3	1	2	3	17	L	32	P
25	1	1	1	1	1	1	1	1	1	8	I	1	1	1	1	1	1	1	1	8	I	16	I
26	3	3	3	3	2	1	1	1	1	17	L	1	1	1	1	1	1	1	1	8	I	25	P

## COMPRESIÓN LECTORA

Dimensión	ANTES DE LA LECTURA								DURANTE LA LECTURA								DESPUES DE LA LECTURA				PUNTAJE			
	item1	item2	item3	item4	item5	item6	PUNTAJE	NIVEL	item7	item8	item9	item10	item11	item12	PUNTAJE	NIVEL	item13	item14	item15	item16	PUNTAJE	NIVEL	TOTAL	NIVEL
1	1	1	1	1	1	1	6	I	1	1	1	1	1	1	6	I	1	1	1	1	4	I	16	I
2	3	2	2	2	2	2	13	L	2	3	2	2	2	2	13	L	2	2	2	2	8	P	34	L
3	2	2	2	2	2	2	12	P	2	2	2	2	2	2	12	P	2	2	2	2	8	P	32	P
4	1	1	1	1	1	1	6	I	1	1	1	1	1	1	6	I	1	1	1	1	4	I	16	I
5	2	2	2	2	2	2	12	P	2	2	2	3	2	2	13	L	2	2	2	2	8	P	33	L
6	2	2	2	2	2	1	11	P	2	2	2	2	2	2	12	P	2	2	2	2	8	P	31	P
7	3	2	3	3	2	2	15	L	2	3	2	2	2	3	14	L	2	2	2	2	8	P	37	L
8	2	2	2	2	2	2	12	P	2	3	2	3	2	2	14	L	2	2	2	2	8	P	34	L
9	3	3	2	2	2	2	14	L	2	2	3	2	2	2	13	L	1	3	3	3	10	L	37	L
10	1	1	1	1	1	1	6	I	1	1	3	1	1	1	8	P	1	3	3	2	9	L	23	P
11	2	2	1	2	3	1	11	P	2	1	1	1	2	3	10	P	3	2	2	2	9	L	30	P
12	1	1	1	1	1	1	6	I	1	1	1	1	1	1	6	I	1	1	1	1	4	I	16	I
13	2	2	2	2	2	1	11	P	1	2	2	2	1	2	10	P	2	2	2	2	8	P	29	P
14	1	2	1	1	2	1	8	P	1	1	3	2	1	1	9	P	2	3	3	2	10	L	27	P
15	2	3	2	2	2	2	13	L	2	2	2	2	2	2	12	P	1	2	2	3	8	P	33	L
16	1	1	1	1	1	1	6	I	1	1	1	1	1	1	6	I	1	1	1	1	4	I	16	I
17	2	2	2	2	2	2	12	P	2	2	2	2	2	2	12	P	2	2	2	2	8	P	32	P
18	2	2	2	2	2	2	12	P	2	2	2	2	2	2	12	P	2	2	2	2	8	P	32	P
19	1	1	1	1	1	1	6	I	1	1	1	1	1	1	6	I	1	1	1	1	4	I	16	I
20	2	2	2	2	3	2	13	L	2	2	2	3	2	2	13	L	3	2	2	2	9	L	35	L
21	2	2	2	2	2	1	11	P	1	2	2	2	1	2	10	P	2	2	2	2	8	P	29	P
22	1	1	1	1	1	2	7	P	2	3	2	2	2	1	12	P	2	2	2	2	8	P	27	P
23	2	2	2	2	2	2	12	P	2	2	2	2	2	2	12	P	2	2	2	2	8	P	32	P
24	2	1	2	2	2	2	11	P	2	2	3	2	2	2	13	L	1	3	3	3	10	L	34	L
25	1	1	1	1	1	1	6	I	1	1	1	1	1	1	6	I	1	1	1	1	4	I	16	I
26	1	1	1	3	3	2	11	P	2	1	1	1	2	3	10	P	1	2	2	2	7	P	28	P





## Anexo 6: Juicio de expertos

**UNIVERSIDAD SAN PEDRO**  
**FACULTAD DE EDUCACION Y HUMANIDADES**  
**VALIDEZ DE INSTRUMENTOS POR JUICIO DE EXPERTOS**

### I.- Información General:

Nombres y apellidos del validador: Damaris Esther Avalos Vega

Fecha: Junio 2023      Especialidad: Educación Magister en Educación

Nombre del instrumento evaluado: Ficha de Observación del software educativo  
Movie Maker

Autor del instrumento: Viera Romero Menem

Teniendo como base los criterios que a continuación se presenta, requerimos su opinión sobre el instrumento de la investigación titulada:

El software educativo Movie Maker y comprensión lectora en estudiantes, Institución Educativa Jorge Chávez Dartnell -Huacrachuco 2021

El cual debe calificar con una valoración correspondiente a su opinión respecto a cada criterio formulado.

### II.- Aspectos a evaluar: (Calificación cuantitativa).

Indicadores de evaluación del instrumento	Criterios cualitativos - cuantitativos	Deficiente	Regular	Bueno	Muy Bueno	Excelente
		(1-9)	(10-13)	(14-16)	(17-18)	(19-20)
<b>Claridad</b>	¿Está formulado con lenguaje apropiado?			15		
<b>Objetividad</b>	¿Está expresado con conductas observadas?			15		
<b>Actualidad</b>	¿Adecuado al avance de la ciencia y calidad?				17	
<b>Organización</b>	¿Existe una organización lógica del instrumento?				18	
<b>Suficiencia</b>	¿Valora los aspectos en cantidad y calidad?				18	
<b>Intencionalidad</b>	¿Adecuado para cumplir con los objetivos?				18	
<b>Consistencia</b>	¿Basado en el aspecto teórico científico del tema de estudios?				18	

<b>Coherencia</b>	¿Entre las hipótesis, dimensiones e indicadores?	<b>18</b>
<b>Propósito</b>	¿Las estrategias responden al propósito del estudio?	<b>18</b>
<b>Conveniencia</b>	¿Genera nuevas pautas para la investigación y construcción de teorías?	<b>18</b>
	<b>Sumatoria parcial</b>	<b>30 128</b>
	<b>Sumatoria Total</b>	<b>173 (Siendo el puntaje máximo posible 200)</b>
	<b>Valoración cuantitativa (Sumatoria Total x0.005)</b>	<b>0.865 (Siendo la valoración máxima en 1)</b>

**Aporte y/o sugerencias para mejorar el instrumento**

---



---



---



---

**III.- Calificación global:** Ubicar el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y escriba sobre el espacio el resultado.

<b>Intervalos</b>	<b>Resultados</b>	<b>Coeficiente de Validez</b>
0,00 – 0,49	Validez Nula	
0,50 – 0,59	Validez muy baja	
0,60 – 0,69	Validez baja	<b>173</b> = <b>0.865</b>
0,70 – 0,79	Validez aceptable	
0,80- 0,89	Validez buena	
0,90-1,00	Validez muy buena	

**Nota:** el instrumento podrá ser considerado a partir de una calificación aceptable.

  
**Damaris Esther Avalos Vega**  
 MG. EN EDUCACIÓN  
 DNI N° 45246908

**UNIVERSIDAD SAN PEDRO**  
**FACULTAD DE EDUCACION Y HUMANIDADES**  
**VALIDEZ DE INSTRUMENTOS POR JUICIO DE EXPERTOS**

**I.- Información General:**

Nombres y apellidos del validador: Damaris Esther Avalos Vega

Fecha: Junio 2023      Especialidad: Educación Magister en Educación

Nombre del instrumento evaluado: Cuestionario de la comprensión lectora

Autor del instrumento: Viera Romero Menem

Teniendo como base los criterios que a continuación se presenta, requerimos su opinión sobre el instrumento de la investigación titulada:

El software educativo Movie Maker y comprensión lectora en estudiantes, Institución Educativa Jorge Chávez Dartnell -Huacrachuco 2021

El cual debe calificar con una valoración correspondiente a su opinión respecto a cada criterio formulado.

**II.- Aspectos a evaluar: (Calificación cuantitativa).**

Indicadores de evaluación del instrumento	Criterios cualitativos - cuantitativos	Deficiente	Regular	Bueno	Muy Bueno	Excelente
		(1-9)	(10-13)	(14-16)	(17-18)	(19-20)
<b>Claridad</b>	¿Está formulado con lenguaje apropiado?			<b>15</b>		
<b>Objetividad</b>	¿Está expresado con conductas observadas?			<b>15</b>		
<b>Actualidad</b>	¿Adecuado al avance de la ciencia y calidad?				<b>17</b>	
<b>Organización</b>	¿Existe una organización lógica del instrumento?				<b>18</b>	
<b>Suficiencia</b>	¿Valora los aspectos en cantidad y calidad?				<b>18</b>	
<b>Intencionalidad</b>	¿Adecuado para cumplir con los objetivos?				<b>18</b>	
<b>Consistencia</b>	¿Basado en el aspecto teórico científico del tema de estudios?				<b>18</b>	
<b>Coherencia</b>	¿Entre las hipótesis, dimensiones e indicadores?				<b>18</b>	

<b>Propósito</b>	¿Las estrategias responden al propósito del estudio?	<b>18</b>
<b>Conveniencia</b>	¿Genera nuevas pautas para la investigación y construcción de teorías?	<b>18</b>
	<b>Sumatoria parcial</b>	<b>30 128</b>
	<b>Sumatoria Total</b>	<b>173 (Siendo el puntaje máximo posible 200)</b>
	<b>Valoración cuantitativa (Sumatoria Total x0.005)</b>	<b>0.865 (Siendo la valoración máxima en 1)</b>

**Aporte y/o sugerencias para mejorar el instrumento**

---



---



---



---

**III.- Calificación global:** Ubicar el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y escriba sobre el espacio el resultado.

<b>Intervalos</b>	<b>Resultados</b>	<b>Coeficiente de Validez</b>
0,00 – 0,49	Validez Nula	
0,50 – 0,59	Validez muy baja	
0,60 – 0,69	Validez baja	<b>173</b> = <b>0.865</b>
0,70 – 0,79	Validez aceptable	
0,80- 0,89	Validez buena	
0,90-1,00	Validez muy buena	

**Nota:** el instrumento podrá ser considerado a partir de una calificación aceptable.

  
**Damaris Esther Avalos Vega**  
 MG. EN EDUCACIÓN  
 DNI N° 45246908

**UNIVERSIDAD SAN PEDRO**  
**FACULTAD DE EDUCACION Y HUMANIDADES**  
**VALIDEZ DE INSTRUMENTOS POR JUICIO DE EXPERTOS**

**I.- Información General:**

Nombres y apellidos del validador: Mónica Mercedes Loyola Cribillero

Fecha: Junio 2023    Especialidad: Educación Magister en Educación

Nombre del instrumento evaluado: Ficha de Observación del software educativo Movie Maker

Autor del instrumento: Viera Romero Menem

Teniendo como base los criterios que a continuación se presenta, requerimos su opinión sobre el instrumento de la investigación titulada:

El software educativo Movie Maker y comprensión lectora en estudiantes, Institución Educativa Jorge Chávez Dartnell -Huacrachuco 2021

El cual debe calificar con una valoración correspondiente a su opinión respecto a cada criterio formulado.

**II.- Aspectos a evaluar: (Calificación cuantitativa).**

Indicadores de evaluación del instrumento	Criterios cualitativos - cuantitativos	Deficiente	Regular	Bueno	Muy Bueno	Excelente
		(1-9)	(10-13)	(14-16)	(17-18)	(19-20)
<b>Claridad</b>	¿Está formulado con lenguaje apropiado?			<b>15</b>		
<b>Objetividad</b>	¿Está expresado con conductas observadas?			<b>15</b>		
<b>Actualidad</b>	¿Adecuado al avance de la ciencia y calidad?				<b>17</b>	
<b>Organización</b>	¿Existe una organización lógica del instrumento?				<b>18</b>	
<b>Suficiencia</b>	¿Valora los aspectos en cantidad y calidad?				<b>18</b>	
<b>Intencionalidad</b>	¿Adecuado para cumplir con los objetivos?				<b>18</b>	
<b>Consistencia</b>	¿Basado en el aspecto teórico científico del tema de estudios?				<b>18</b>	

<b>Coherencia</b>	¿Entre las hipótesis, dimensiones e indicadores?	<b>18</b>
<b>Propósito</b>	¿Las estrategias responden al propósito del estudio?	<b>18</b>
<b>Conveniencia</b>	¿Genera nuevas pautas para la investigación y construcción de teorías?	<b>18</b>
	<b>Sumatoria parcial</b>	<b>30 128</b>
	<b>Sumatoria Total</b>	<b>173 (Siendo el puntaje máximo posible 200)</b>
	<b>Valoración cuantitativa (Sumatoria Total x0.005)</b>	<b>0.865 (Siendo la valoración máxima en 1)</b>

**Aporte y/o sugerencias para mejorar el instrumento**

---



---



---




---

**III.- Calificación global:** Ubicar el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y escriba sobre el espacio el resultado.

<b>Intervalos</b>	<b>Resultados</b>	<b>Coeficiente de Validez</b>
0,00 – 0,49	Validez Nula	
0,50 – 0,59	Validez muy baja	
0,60 – 0,69	Validez baja	<b>173</b> = <b>0.865</b>
0,70 – 0,79	Validez aceptable	
0,80- 0,89	Validez buena	
0,90-1,00	Validez muy buena	

**Nota:** el instrumento podrá ser considerado a partir de una calificación aceptable.


---

**Mónica Loyola Cribillero**  
**Mg. EN EDUCACIÓN**  
**DNI. N° 43572153**

**UNIVERSIDAD SAN PEDRO**  
**FACULTAD DE EDUCACION Y HUMANIDADES**  
**VALIDEZ DE INSTRUMENTOS POR JUICIO DE EXPERTOS**

**I.- Información General:**

Nombres y apellidos del validador: Mónica Mercedes Loyola Cribillero

Fecha: Junio 2023      Especialidad: Educación Magister en Educación

Nombre del instrumento evaluado: Cuestionario de la comprensión lectora

Autor del instrumento: Viera Romero Menem

Teniendo como base los criterios que a continuación se presenta, requerimos su opinión sobre el instrumento de la investigación titulada:

El software educativo Movie Maker y comprensión lectora en estudiantes, Institución Educativa Jorge Chávez Dartnell -Huacrachuco 2021

El cual debe calificar con una valoración correspondiente a su opinión respecto a cada criterio formulado.

**II.- Aspectos a evaluar: (Calificación cuantitativa).**

Indicadores de evaluación del instrumento	Criterios cualitativos - cuantitativos	Deficiente	Regular	Bueno	Muy Bueno	Excelente
		(1-9)	(10-13)	(14-16)	(17-18)	(19-20)
<b>Claridad</b>	¿Está formulado con lenguaje apropiado?			<b>15</b>		
<b>Objetividad</b>	¿Está expresado con conductas observadas?			<b>15</b>		
<b>Actualidad</b>	¿Adecuado al avance de la ciencia y calidad?				<b>17</b>	
<b>Organización</b>	¿Existe una organización lógica del instrumento?				<b>18</b>	
<b>Suficiencia</b>	¿Valora los aspectos en cantidad y calidad?				<b>18</b>	
<b>Intencionalidad</b>	¿Adecuado para cumplir con los objetivos?				<b>18</b>	
<b>Consistencia</b>	¿Basado en el aspecto teórico científico del tema de estudios?				<b>18</b>	
<b>Coherencia</b>	¿Entre las hipótesis, dimensiones e indicadores?				<b>18</b>	

<b>Propósito</b>	¿Las estrategias responden al propósito del estudio?	<b>18</b>
<b>Conveniencia</b>	¿Genera nuevas pautas para la investigación y construcción de teorías?	<b>18</b>
	<b>Sumatoria parcial</b>	<b>30 128</b>
	<b>Sumatoria Total</b>	<b>173 (Siendo el puntaje máximo posible 200)</b>
	<b>Valoración cuantitativa (Sumatoria Total x0.005)</b>	<b>0.865 (Siendo la valoración máxima en 1)</b>

**Aporte y/o sugerencias para mejorar el instrumento**

---



---



---



---

**III.- Calificación global:** Ubicar el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y escriba sobre el espacio el resultado.

<b>Intervalos</b>	<b>Resultados</b>	<b>Coeficiente de Validez</b>
0,00 – 0,49	Validez Nula	
0,50 – 0,59	Validez muy baja	
0,60 – 0,69	Validez baja	<b>173</b> $\approx$ <b>0.865</b>
0,70 – 0,79	Validez aceptable	
0,80- 0,89	Validez buena	
0,90-1,00	Validez muy buena	

**Nota:** el instrumento podrá ser considerado a partir de una calificación aceptable.



Mónica Loyola Cribillero  
Mg. EN EDUCACIÓN  
DNI. N° 43572153

**UNIVERSIDAD SAN PEDRO**  
**FACULTAD DE EDUCACION Y HUMANIDADES**  
**VALIDEZ DE INSTRUMENTOS POR JUICIO DE EXPERTOS**

**I.- Información General:**

Nombres y apellidos del validador: Katherin Fernández Quispe

Fecha: Junio 2023      Especialidad: Educación Magister en Educación

Nombre del instrumento evaluado: Ficha de Observación del software educativo Movie Maker

Autor del instrumento: Viera Romero Menem

Teniendo como base los criterios que a continuación se presenta, requerimos su opinión sobre el instrumento de la investigación titulada:

El software educativo Movie Maker y comprensión lectora en estudiantes, Institución Educativa Jorge Chávez Dartnell -Huacrachuco 2021

El cual debe calificar con una valoración correspondiente a su opinión respecto a cada criterio formulado.

**II.- Aspectos a evaluar: (Calificación cuantitativa).**

Indicadores de evaluación del instrumento	Criterios cualitativos - cuantitativos	Deficiente	Regular	Bueno	Muy Bueno	Excelente
		(1-9)	(10-13)	(14-16)	(17-18)	(19-20)
<b>Claridad</b>	¿Está formulado con lenguaje apropiado?			<b>15</b>		
<b>Objetividad</b>	¿Está expresado con conductas observadas?			<b>15</b>		
<b>Actualidad</b>	¿Adecuado al avance de la ciencia y calidad?				<b>17</b>	
<b>Organización</b>	¿Existe una organización lógica del instrumento?				<b>18</b>	
<b>Suficiencia</b>	¿Valora los aspectos en cantidad y calidad?				<b>18</b>	
<b>Intencionalidad</b>	¿Adecuado para cumplir con los objetivos?				<b>18</b>	
<b>Consistencia</b>	¿Basado en el aspecto teórico científico del tema de estudios?				<b>18</b>	

<b>Coherencia</b>	¿Entre las hipótesis, dimensiones e indicadores?	<b>18</b>
<b>Propósito</b>	¿Las estrategias responden al propósito del estudio?	<b>18</b>
<b>Conveniencia</b>	¿Genera nuevas pautas para la investigación y construcción de teorías?	<b>18</b>
	<b>Sumatoria parcial</b>	<b>30 128</b>
	<b>Sumatoria Total</b>	<b>173 (Siendo el puntaje máximo posible 200)</b>
	<b>Valoración cuantitativa (Sumatoria Total x0.005)</b>	<b>0.865 (Siendo la valoración máxima en 1)</b>

**Aporte y/o sugerencias para mejorar el instrumento**

---



---



---




---

**III.- Calificación global:** Ubicar el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y escriba sobre el espacio el resultado.

<b>Intervalos</b>	<b>Resultados</b>	<b>Coeficiente de Validez</b>
0,00 – 0,49	Validez Nula	
0,50 – 0,59	Validez muy baja	
0,60 – 0,69	Validez baja	<b>173</b> = <b>0.865</b>
0,70 – 0,79	Validez aceptable	
0,80- 0,89	Validez buena	
0,90-1,00	Validez muy buena	

**Nota:** el instrumento podrá ser considerado a partir de una calificación aceptable.

  
 Katherine Fernández Quispe  
 DNI 70142101

**UNIVERSIDAD SAN PEDRO**  
**FACULTAD DE EDUCACION Y HUMANIDADES**  
**VALIDEZ DE INSTRUMENTOS POR JUICIO DE EXPERTOS**

**I.- Información General:**

Nombres y apellidos del validador: Katherin Fernández Quispe

Fecha: Junio 2023      Especialidad: Educación Magister en Educación

Nombre del instrumento evaluado: Cuestionario de la comprensión lectora

Autor del instrumento: Viera Romero Menem

Teniendo como base los criterios que a continuación se presenta, requerimos su opinión sobre el instrumento de la investigación titulada:

El software educativo Movie Maker y comprensión lectora en estudiantes, Institución Educativa Jorge Chávez Dartnell -Huacrachuco 2021

El cual debe calificar con una valoración correspondiente a su opinión respecto a cada criterio formulado.

**II.- Aspectos a evaluar: (Calificación cuantitativa).**

Indicadores de evaluación del instrumento	Criterios cualitativos - cuantitativos	Deficiente	Regular	Bueno	Muy Bueno	Excelente
		(1-9)	(10-13)	(14-16)	(17-18)	(19-20)
<b>Claridad</b>	¿Está formulado con lenguaje apropiado?			<b>15</b>		
<b>Objetividad</b>	¿Está expresado con conductas observadas?			<b>15</b>		
<b>Actualidad</b>	¿Adecuado al avance de la ciencia y calidad?				<b>17</b>	
<b>Organización</b>	¿Existe una organización lógica del instrumento?				<b>18</b>	
<b>Suficiencia</b>	¿Valora los aspectos en cantidad y calidad?				<b>18</b>	
<b>Intencionalidad</b>	¿Adecuado para cumplir con los objetivos?				<b>18</b>	
<b>Consistencia</b>	¿Basado en el aspecto teórico científico del tema de estudios?				<b>18</b>	
<b>Coherencia</b>	¿Entre las hipótesis, dimensiones e indicadores?				<b>18</b>	

<b>Propósito</b>	¿Las estrategias responden al propósito del estudio?	<b>18</b>
<b>Conveniencia</b>	¿Genera nuevas pautas para la investigación y construcción de teorías?	<b>18</b>
	<b>Sumatoria parcial</b>	<b>30 128</b>
	<b>Sumatoria Total</b>	<b>173 (Siendo el puntaje máximo posible 200)</b>
	<b>Valoración cuantitativa (Sumatoria Total x0.005)</b>	<b>0.865 (Siendo la valoración máxima en 1)</b>

**Aporte y/o sugerencias para mejorar el instrumento**

---



---



---




---

**III.- Calificación global:** Ubicar el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y escriba sobre el espacio el resultado.

<b>Intervalos</b>	<b>Resultados</b>	<b>Coeficiente de Validez</b>
0,00 – 0,49	Validez Nula	
0,50 – 0,59	Validez muy baja	
0,60 – 0,69	Validez baja	<b>173</b> = <b>0.865</b>
0,70 – 0,79	Validez aceptable	
0,80- 0,89	Validez buena	
0,90-1,00	Validez muy buena	

**Nota:** el instrumento podrá ser considerado a partir de una calificación aceptable.

  
 Katherine Fernández Quispe  
 DNI 70142101

Anexo 7: Publicación en el repositorio



**USP**  
UNIVERSIDAD SAN PEDRO

**REPOSITORIO INSTITUCIONAL DIGITAL**

FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN DE DOCUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

1. Información del Autor			
<b>Viera Romero, Menen</b>		23084493	<a href="mailto:meviro03@gmail.com">meviro03@gmail.com</a>
Apellidos y Nombres		DNI	Correo Electrónico
2. Tipo de Documento de Investigación			
<input checked="" type="checkbox"/> Tesis	<input type="checkbox"/> Trabajo de Suficiencia Profesional	<input type="checkbox"/> Trabajo Académico	<input type="checkbox"/> Trabajo de Investigación
3. Grado Académico o Título Profesional <sup>1</sup>			
<input type="checkbox"/> Bachiller	<input checked="" type="checkbox"/> Título Profesional	<input type="checkbox"/> Título Segunda Especialidad	<input type="checkbox"/> Maestría <input type="checkbox"/> Doctorado
4. Título del Documento de Investigación			
<p><b>El Software Educativo Movie Maker y Comprensión Lectora en estudiantes, Institución Educativa Jorge Chávez Dartnell -Huacrachuco 2021</b></p>			
5. Programa Académico			
INFORMATICA EDUCATIVA			
6. Tipo de Acceso al Documento			
<input checked="" type="checkbox"/> Abierto o Público <sup>2</sup> ( <a href="http://info.uu-repo/semantica/openAccess">info:uu-repo/semantica/openAccess</a> )	<input type="checkbox"/> Acceso restringido <sup>4</sup> ( <a href="http://info.uu-repo/semantica/restrictedAccess">info:uu-repo/semantica/restrictedAccess</a> ) (*)		
(*) En caso de restringido sustentar motivo			

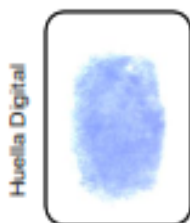
**A. Originalidad del Archivo Digital**

Por el presente dejo constancia que el archivo digital que entrego a la Universidad, es la versión final del trabajo de Investigación sustentado y aprobado por el Jurado Evaluador y forma parte del proceso que conduce a obtener el grado académico o título profesional.

**B. Otorgamiento de una licencia CREATIVE COMMONS <sup>5</sup>**

El autor, por medio de este documento, autoriza a la Universidad, publicar su trabajo de Investigación en formato digital en el Repositorio Institucional Digital, al cual se podrá acceder, preservar y difundir de forma libre y gratuita, de manera íntegra a todo el documento. <sup>6</sup>

Lugar	Día	Mes	Año
Chimbote	11	01	2024

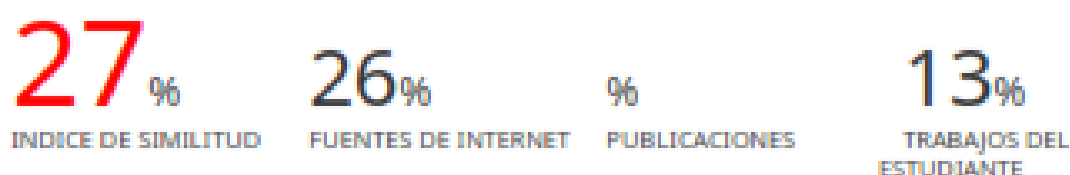


Firma

## Anexo 8: Reporte de similitud

# EL SOFTWARE EDUCATIVO MOVIE MAKER Y COMPRENSIÓN LECTORA EN ESTUDIANTES, INSTITUCIÓN EDUCATIVA JORGE CHÁVEZ DARTNELL -HUACRACHUCO 2021

### INFORME DE ORIGINALIDAD



### FUENTES PRIMARIAS

<b>1</b>	<b>hdl.handle.net</b> Fuente de Internet	<b>5%</b>
<b>2</b>	<b>repositorio.ucv.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>2%</b>
<b>3</b>	<b>repositorio.usanpedro.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>2%</b>
<b>4</b>	<b>repositorio.usil.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>2%</b>
<b>5</b>	<b>repositorio.uladech.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>2%</b>
<b>6</b>	<b>Submitted to Universidad Cesar Vallejo</b> Trabajo del estudiante	<b>1%</b>
<b>7</b>	<b>Submitted to Universidad San Ignacio de Loyola</b> Trabajo del estudiante	<b>1%</b>
<b>8</b>	<b>repositorio.uap.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>

9	<a href="http://tesis.usat.edu.pe">tesis.usat.edu.pe</a> Fuente de Internet	1 %
10	<a href="http://1library.co">1library.co</a> Fuente de Internet	1 %
11	<a href="http://repositorio.unan.edu.ni">repositorio.unan.edu.ni</a> Fuente de Internet	1 %
12	<a href="http://repositorio.une.edu.pe">repositorio.une.edu.pe</a> Fuente de Internet	1 %
13	<a href="http://repositorio.unu.edu.pe">repositorio.unu.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
14	Submitted to uncedu Trabajo del estudiante	<1 %
15	<a href="http://www.slideshare.net">www.slideshare.net</a> Fuente de Internet	<1 %
16	Submitted to Universidad de Nebrija Trabajo del estudiante	<1 %
17	Submitted to Universidad Nacional del Centro del Peru Trabajo del estudiante	<1 %
18	Submitted to Universidad Santo Tomas Trabajo del estudiante	<1 %
19	<a href="http://pesquisa.bvsalud.org">pesquisa.bvsalud.org</a> Fuente de Internet	<1 %
20	<a href="http://repositorio.unasam.edu.pe">repositorio.unasam.edu.pe</a> Fuente de Internet	

		<1 %
21	archive.org Fuente de Internet	<1 %
22	dspace.unl.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
23	www.theibfr.com Fuente de Internet	<1 %
24	Submitted to Universidad Católica de Santa María Trabajo del estudiante	<1 %
25	repositorio.unsa.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
26	worldwidescience.org Fuente de Internet	<1 %
27	repositorio.autonmadeica.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
28	Submitted to Universidad Internacional de la Rioja Trabajo del estudiante	<1 %
29	Submitted to Universidad Tecnológica Centroamericana UNITEC Trabajo del estudiante	<1 %
30	dspace.unitru.edu.pe Fuente de Internet	<1 %

31	<a href="http://fdocuments.mx">fdocuments.mx</a> Fuente de Internet	<1 %
32	<a href="http://alejandropaisablogs.blogspot.com">alejandropaisablogs.blogspot.com</a> Fuente de Internet	<1 %
33	<a href="http://repositorio.uss.edu.pe">repositorio.uss.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
34	<a href="http://tesis.ucsm.edu.pe">tesis.ucsm.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
35	<a href="http://alicia.concytec.gob.pe">alicia.concytec.gob.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
36	<a href="http://es.slideshare.net">es.slideshare.net</a> Fuente de Internet	<1 %
37	<a href="http://repositorio.cuc.edu.co">repositorio.cuc.edu.co</a> Fuente de Internet	<1 %
38	<a href="http://docplayer.es">docplayer.es</a> Fuente de Internet	<1 %
39	<a href="http://repositorio.unae.edu.ec">repositorio.unae.edu.ec</a> Fuente de Internet	<1 %
40	Submitted to Instituto Superior de Formacion Docente Salomé Urenq Trabajo del estudiante	<1 %
41	Submitted to Universidad Privada San Pedro Trabajo del estudiante	<1 %
42	<a href="http://doaj.org">doaj.org</a>	

	Fuente de Internet	<1 %
43	<a href="https://dspace.utb.edu.ec">dspace.utb.edu.ec</a> Fuente de Internet	<1 %
44	<a href="https://repositorio.unapiquitos.edu.pe">repositorio.unapiquitos.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
45	<a href="https://46.210.197.104.bc.googleusercontent.com">46.210.197.104.bc.googleusercontent.com</a> Fuente de Internet	<1 %
46	<a href="https://cio.mx">cio.mx</a> Fuente de Internet	<1 %
47	<a href="https://es.scribd.com">es.scribd.com</a> Fuente de Internet	<1 %
48	<a href="https://prezi.com">prezi.com</a> Fuente de Internet	<1 %
49	<a href="https://repositorio.uigv.edu.pe">repositorio.uigv.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
50	<a href="https://www.econstor.eu">www.econstor.eu</a> Fuente de Internet	<1 %

Excluir citas

Apagado

Excluir coincidencias < 10 words

Excluir bibliografía

Activo