



FACULTAD DE CIENCIAS EMPRESARIALES Y EDUCACIÓN

ESCUELA DE EDUCACIÓN

TESIS

**APLICACIÓN DEL SOFTWARE EDILIM PARA EL DESARROLLO
DE LA LECTOESCRITURA EN LOS NIÑOS(AS) DE PRIMER
GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA N° 259 DE
CONDORIRI – EL COLLAO ILAVE, 2016**

**PRESENTADO POR EL BACHILLER:
CARRERA ARUQUIPA, OSCAR ELI**

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN
EDUCACIÓN SECUNDARIA CON LA ESPECIALIDAD EN:
COMPUTACIÓN E INFORMÁTICA**

PUNO - PERÚ

2017

DEDICATORIA

A Dios, por estar siempre conmigo, a mi amada madre, a mi esposa e hijas quienes con su amor y apoyo diario, motivándome en cada momento a terminar y obtener el título de licenciado en educación y a todos aquellos que contribuyeron en mi desarrollo personal y profesional.

AGRADECIMIENTO

A la Universidad Alas Peruanas y a los Docentes asesores que aportaron en el desarrollo intelectual y profesional en las orientaciones metodológicas del presente trabajo de investigación que coadyuvaron en la culminación del presente trabajo de investigación.

Al Equipo Directivo y a los docentes de la institución educativa primaria N° 259 de Condoriri – el Collao llave - Puno, que han permitido la aplicación de los instrumentos correspondientes a cada variable de estudio.

RESUMEN

Esta investigación está relacionada con la influencia de la tecnología de la información y la comunicación en la educación. Nuestro trabajo se centra en un software llamado EDILIM que, para nosotros y, como hipótesis, es un programa que contribuye sustancialmente en el aprendizaje de la lectura y la escritura.

En este siglo, la tecnología de la información y la comunicación tienen una presencia decisiva en la educación y para ello existen técnicas en software que están haciendo ingresar al mundo de la educación mediante el desarrollo de software que contribuye a los docentes de todos los niveles educativos, como inicial, primario, secundario y superior. . En esta ocasión, hemos aplicado el software EDILIM Telésforo Catacora school a Juli - Puno y los resultados se presentan en los resultados de la investigación.

PALABRAS CLAVE:

- EDILIM
- Tecnologías de información y comunicación
- Pensamiento crítico y reflexivo
- Software Educativo

ABSTRACT

This research is related to the influence of Information Technology and Communication in education. Our work is focused on software called EDILIM that for us and as a hypothesis, is a program that contributes substantively in learning reading and writing.

In this century, information technology and communication have a decisive presence in education and for this there are technical in software that are making enter the world of education by developing software that contribute to teachers of all educational levels as are initial, Primary, secondary and higher. On this occasion, we have applied the software EDILIM Telésforo Catacora school to Juli - Puno and the results are presented in the findings of the investigation.

PALABRAS CLAVES.

- EDILIM
- Tecnologías de información y Comunicación
- Pensamiento crítico y reflexivo
- Software Educativo

ÍNDICE

DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO	iii
RESUMEN	iv
ABSTRACT	v
ÍNDICE DE CONTENIDOS	vi
INTRODUCCIÓN	vii

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

1.1. ANTECEDENTES	1
1.2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	2
1.2.1. Las teorías del aprendizaje	2
1.2.2. La enseñanza asistida por computador (E-A-C)	6
1.2.3. La enseñanza asistida por computador y sus aplicaciones	6
1.3. TICS Y EDUCACIÓN	7
1.3.1. Aplicación de las Tics en educación	7
1.3.2. Ventajas del uso de las Tics	8
1.3.3. Posibilidades de aplicación de las Tics en educación	9
1.3.4. Condiciones necesarias para su aplicación	9
1.3.5. Papel del docente ante el uso de las Tics	10
1.4. SOFTWARE EDUCATIVO	12
1.4.1. Evolución del software educativo	12
1.4.2. Importancia de software educativo	13
1.4.3. Tipos de software educativo	14
1.5. EL SOFTWARE EDILIM	16
1.5.1. Como tener Edilim en el computador	18
1.5.2. Para tener en cuenta	20
1.5.3. Estructura del programa	21
1.6. LECTOESCRITURA	30

CAPÍTULO II

PLANTEAMIENTO METODOLÓGICO

2.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	37
2.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	39
2.2.1. Interrogante general	39
2.3. JUSTIFICACIÓN	39
2.4. LIMITACIONES DE LA INVESTIGACIÓN	39
2.5. FORMULACIÓN DE OBJETIVOS	40
2.5.1. Objetivo general	40
2.5.2. Objetivos específicos	40
2.6. HIPÓTESIS Y VARIABLES	41
2.7. VARIABLES E INDICADORES	41
2.7.1. Variable Independiente	41
2.7.2. Variable Dependiente	42
2.8. METODOLOGÍA	42
2.8.1. Método de la investigación	42
2.9. NIVEL DE INVESTIGACIÓN	42
2.10. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	43
2.11. POBLACIÓN Y MUESTRA	43
2.11.1. Población	43
2.11.2. Unidades de estudio	44
2.12. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS	44
2.13. PROCESAMIENTO ESTADÍSTICO	45
2.14. ANÁLISIS DEL REGISTRO DE DATOS	47
2.15. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS DE LA INVESTIGACIÓN	49
2.16. PRUEBA DE HIPÓTESIS PARA COMPARAR LAS MEDIAS DEL GRUPO EXPERIMENTAL	59

CAPÍTULO III
PROPUESTA DE SOLUCIÓN
MODULO ELABORADO CON EL SOFTWARE EDILIM

3.1. INSTRUCCIONES PARA EL USUARIO	62
3.2. OBJETIVOS	63
3.3. INSTRUCCIONES BÁSICAS PARA EL USO DEL	
SOFTWARE EDILIM	63
CONCLUSIONES	67
RECOMENDACIONES	68
FUENTES DE INFORMACIÓN	69
ANEXOS	71

INTRODUCCIÓN

La presente investigación fue aplicada en los niños(as) de primer grado de Educación Secundaria en la Institución Educativa Telésforo Catacora de Juli - Puno

La experiencia aquí presentada nos muestra una estrategia novedosa y eficiente, haciendo uso de las Tecnologías de la Información y la comunicación (**software Edilim**) en la enseñanza del pensamiento crítico - reflexivo, como medios que enriquecen y mejoran los procesos de desarrollo cognitivo, intelectual y social de los niños y niñas. Este proceso de investigación, se basa en la recolección de las experiencias donde involucren tecnología; a partir de esta temática nace la construcción de la Tesis Educativa “Aplicación del software EDILIM para el desarrollo de la lectoescritura en los niños(as) de primer grado de p r i m a r i a de la institución educativa primaria n° 259 de condoriri – el collao ilave - Puno” Esta recopilación no solo muestra los logros, resultados y las experiencias, sino también las ideas creativas que se utilizan para crear un aprendizaje partiendo de las necesidades e intereses de los niños. Encontrarán en el proceso de la investigación una sistematización de las experiencias y metodologías de los procesos creativos que utiliza el docente con **la aplicación del software Edilim**, para generar ambientes innovadores de aprendizaje que se convierten a su vez en potencializadores de los saberes y los conocimientos de los niños y niñas. Este trabajo de investigación permite reconocer nuevas alternativas de

trabajo con los niños y niñas, donde se posibilite el desarrollo de la lectoescritura en los niños(as) de primer grado de Primaria. Esta investigación está sustentado siguiendo el método científico, todos los datos aquí presentados, como fotos, textos, audio, videos y experiencias son verídicos respondiendo a la ética en la investigación.

Para una mejor apreciación del trabajo de investigación, se ha dividido en tres capítulos:

En el capítulo I, Se presenta el marco teórico en el que se encuentra la base conceptual y teórica pertinente para la investigación el mismo que aborda temas referidos al software y el desarrollo de la lectoescritura.

En el capítulo II, Denominado “Marco operativo” en el que se desarrolló la determinación del problema encontrado en en la institución educativa primaria n° 259 de Condoriri – el Collao llave – Puno, de la justificación, los objetivos, la hipótesis, variables e instrumentos. Es importante destacar que se han aplicado dos instrumentos; una prueba escrita antes de la aplicación del software y otra después de la aplicación del software para determinar los niveles de aprendizaje en el desarrollo de la lectoescritura y obtener sus correspondientes medias para someterla a la prueba estadística T student.

En el capítulo III, se desarrolla la propuesta de solución denominada Módulo elaborado con el software, Edilim para finalmente llegar a las conclusiones, sugerencias, bibliografía y los anexos correspondientes.

Estamos conscientes de que la inexperiencia en el campo de la investigación educativa nos haya involucrado en algunos vacíos y errores que sabremos asimilar con vuestros sabios consejos.

Finalmente, deseamos agradecer a los señores docentes de nuestra Facultad de Educación que nos han guiado por el camino del estudio y la investigación.

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

1.1. ANTECEDENTES

Con respecto a la implementación de software educativo para la enseñanza, se ha encontrado el siguiente estudio relacionados directamente con esta investigación:

JOSÉ M, DELGADO (2014) TESIS: ELABORACIÓN DE MATERIAL DIDÁCTICO INTERACTIVO, EN LAS ÁREAS DE MATEMÁTICA Y LENGUA - LITERATURA PARA NIÑOS DE CUARTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA EN LA PARROQUIA TABIAZO, ESMERALDAS-2014.

Institución: Universidad Católica del Ecuador

Grado académico: Licenciado en Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

Conclusiones:

- 1) Los maestros de cuarto año de la Educación General Básica, en las áreas de Matemática y de Lengua - Literatura, de las escuelas de la parroquia Tabiazo, no suelen utilizar material didáctico interactivo.
- 2) Los recursos didácticos más utilizados por los docentes siguen siendo los tradicionales como son libro, pizarra, marcador, no permitiendo que los estudiantes tengan una participación activa en clase.
- 3) La falta de conocimiento, en cuanto a software educativo, manejo y creación de actividades interactivas y la falta de equipamiento en las escuelas estudiadas, son los factores que más dificultan el uso de material didáctico interactivo.
- 4) Las estrategias que utilizan los maestros en la enseñanza de las áreas de Matemática y Lengua - Literatura, están centradas en dos estrategias como, la motivación y la resolución de ejercicios en la pizarra o cuadernos, dejando de lado estrategias, de creación de ejercicios y problemas de su vida cotidiana
- 5) El material didáctico interactivo en cuanto a sus virtudes reconocidas por los expertos, constituye una alternativa eficaz para el desarrollo de las capacidades y de las actitudes en el área de Matemática

1.2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

1.2.1. Las teorías del aprendizaje

Poveda, E. (2009) señala que son un conjunto variado de marcos teóricos de diferentes fuentes, en su determinación, se usan constructos que predicen y explican cómo es que el ser humano aprende, presta fundamentos explicativos desde diferentes enfoques. La teoría del aprendizaje como toda teoría puede ser objeto de modificaciones. Muchas veces por el tiempo, o porque una teoría una ya no es aplicable en la práctica, puede y tiene que ser desechada, en cambio otras pueden tener importancia por mucho tiempo y de pronto perderse.

a) Teoría de David Ausubel

Ausubel señala que el aprendizaje significativo es una integración y organización de la información dentro de la estructura cognitiva de cada individuo. En esta teoría la variable que el estudiante ya conoce es la más importante e influyente en el aprendizaje.

Cuando se enlazan la nueva información con los conceptos, proposiciones integradoras o ideas pertinentes de afianzamiento que ya existen con anticipación en la estructura cognoscitiva del que aprende, se dice que ocurre un aprendizaje significativo. Pozo (1989)

Según Álvarez J. (2012) en su tesis "Realidad de la práctica pedagógica y curricular en el colegio particular Oblato Madre Alicia Loza Meneses, del cantón Cuenca, provincia del Azuay, durante el año lectivo 2011-2012, señala que, las dos condiciones imprescindibles para que se dé el aprendizaje significativo son, en primer lugar, la predisposición del sujeto a aprender significativamente y la segunda es que la materia o tareas sean potencialmente significativas, estas condiciones deben poderse relacionar con la estructura del conocimiento del sujeto y que además no tenga ideas de afianzamiento en la estructura mental con las que se pueda relacionar.

La propuesta del aprendizaje significativo es que los contenidos de introducción se deben caracterizar por ser lo suficientemente estables y claros, además de ser relevantes e inclusivos con respecto al contenido que se va a enseñar, estos pasan a ser una especie de anclajes o puentes cognitivos, en función de los cuales los estudiantes establezcan relaciones significativas con los nuevos contenidos; en este trabajo el mapa conceptual es una herramienta de trabajo muy útil en la comparación y análisis de

las formas de pensar entre estudiantes, profesor y grupos de trabajo.

b) Diferentes tipos de aprendizaje significativo

Representacional.- Fundamentalmente se trata de la adquisición del vocabulario, de las primeras palabras, la representación de objetos y hechos reales, es la base del aprendizaje significativo, de este dependen los demás. Este tipo de aprendizaje es lo más próximo a lo repetitivo.

De conceptos.- Según Ausubel, los conceptos son eventos, situaciones, objetos o las propiedades de algo y constituyen una estructura lógica. Ausubel señala que, se aprende cuando se relacionan los objetos, los eventos y ciertos atributos comunes a ellos.

De proposiciones.- El significado de nuevas ideas se adquiere en forma de proposición.

c) Teoría de Jean Piaget

En esta teoría psicológica, Piaget consideró necesario usar algunos conceptos biológicos. En la epistemología genética y la psicología evolutiva de la inteligencia se agrupan sus planteamientos. Intenta explicar de modo lógico como un recién nacido llega a entender paulatinamente el mundo a su alrededor y a como funcionar dentro de este contexto. Considera que la inteligencia es la capacidad que se tiene para adaptarse a situaciones nuevas. Señala que tenemos construcciones mentales sobre el mundo. Estas estructuras mentales están organizadas en forma jerarquizada. Pozo (1989).

Para Piaget (Pozo -1989-), la educación tiene como fin el favorecer el crecimiento intelectual, afectivo y social del niño, pero teniendo pendiente que ese desarrollo es el resultado de procesos evolutivos. Indica que la enseñanza se produce "de adentro hacia afuera".

d) Teoría de Lev Vygotsky

Vygotsky (Pozo -1989-) de origen ruso es el iniciador de la psicología llamada sociocultural, en donde demostró que los fenómenos superiores se desarrollan por medio del lenguaje y dentro de la comunidad social. Este desarrollo se encuentra relacionado muy estrechamente a la educación y la cultura. En esta teoría Lev Vygotsky al conocimiento como un producto social y al hombre como un ser particularmente social.

Esta teoría está fundamentada en una psicología que se basa en la actividad y afirma que el hombre no está limitado a responder a estímulos, al contrario actúa sobre ellos, haciéndolos cambiar.

e) Las teorías computacionales

Estas teorías son de origen psicológico y son las que se ocupan o se aplican para la adquisición de conocimientos por medio de un sistema de procesamiento.

Algunas se desarrollan enmarcadas en la inteligencia artificial sin buscar una compatibilidad con los datos psicológicos, mientras que otras respetan los límites de la metáfora computacional e intentan ser psicológicamente relevantes es decir se adapta a los datos que se conocen por encima del procesamiento humano de la información.

Según Pozo, las teorías del aprendizaje computacional de relevancia psicológica y que se ocupan de la adquisición de conceptos, son las teorías ACT (Adaptive control of Thought: Control Adaptativo del Comportamiento) de Anderson (1982, 1983), la teoría de los esquemas de Rumelhart y Norman (1978) y la teoría de la inducción pragmática de Holland. (Citados por Pozo -1989-)

1.2.2. La enseñanza asistida por computador (E-A-C)

Según (Jaramillo 1996) la enseñanza asistida por computador (EAC), "es el término que se emplea para describir el conjunto de aplicaciones donde una parte o todo proceso de enseñanza-aprendizaje se desarrolla con la ayuda de programas informáticos, a través del computador implicando una interacción alumno-computador."

1.2.3. La enseñanza asistida por computador y sus aplicaciones

Las aplicaciones de la enseñanza asistida por computador pueden ser de tres tipos.

- a) Ejercitadores: Estos programas son utilizados para reforzar conocimientos y hechos analizados en una clase expositiva, dicho refuerzo viene dado en forma de ejercicios.
- b) Tutoriales. - Estos softwares se encargan de todo el proceso de enseñanza aprendizaje.
- c) Simuladores. - Son programas de aplicación que representan computacionalmente fenómenos del mundo real.

1.3. TICS Y EDUCACIÓN

1.3.1. Aplicación de las TICs en Educación

Se pueden considerar las tecnologías de la información y la comunicación como un concepto dinámico. Por ejemplo, a finales del siglo XIX el teléfono se consideraba una nueva tecnología según las definiciones actuales. Esta misma consideración podía aplicarse a la televisión cuando apareció y se popularizó en la década de los 50 del siglo pasado. Sin embargo, estas tecnologías hoy no se incluirían en una lista de las TICs y es muy posible que actualmente los ordenadores ya no puedan ser calificados como nuevas tecnologías. A pesar de esto, en un concepto amplio, se puede considerar que el teléfono, la televisión y el ordenador forman parte de lo que se llama Tics en tanto que son tecnologías que favorecen la comunicación y el intercambio de información en el mundo actual.

Es clave entender que las TICs favorecen el acceso a la información y la creación de vínculos relacionales. Una de las consecuencias de ello es que cuando una persona queda excluida del acceso y uso de las TICs, se pierde formas de ser y estar en el mundo, y el resto de la humanidad también pierde esos aportes. En el siglo XXI es indispensable saber utilizar tecnologías, es necesario que los estudiantes se apropien de estas herramientas y así puedan participar activamente en la sociedad. En varios países de América latina y el Caribe ya se habla del acceso a tecnología y conectividad como un derecho asociado a un bien básico. Esto se refiere al aprovechamiento de estas tecnologías para el mejoramiento de la calidad educativa, así, el uso de internet, proyectores, conexiones en red, videoconferencias, cámaras, ordenadores para procesamiento de

datos, libros digitales, etc. Todos estos materiales forman parte del aporte de las TICs en educación y éste cada vez es mayor. “Las TICs nos ayudan a reforzar el aprendizaje (Idiomas, lecto-escritura, aprendizaje de los símbolos y los objetos etc.) además el desarrollo de habilidades psicosociales, la percepción y la motivación del estudiante y del profesor”. (Sevillano. G, 2006).

1.3.2. Ventajas del uso de las TICs

Las TICs realzan la calidad del proceso educativo al permitir la superación de las barreras de espacio y tiempo, una mayor comunicación e interacción entre actores, la construcción de fuentes de información, la participación activa de los educandos en el proceso de construcción colectiva de conocimiento y la potenciación de los individuos gracias al desarrollo de las habilidades que esto implica. También prolonga la actividad intelectual al desarrollar la iniciativa del alumno, aprendiendo a partir de los errores y mejorando la comunicación entre profesor-alumno. (Fandos. G, 2003). Los múltiples recursos educativos y entornos de aprendizaje ayudan a que los educandos aprendan en menos tiempo, avanzando y superando las metas. Manteniendo a los alumnos más atentos y motivados.

A través de las TICs, las imágenes pueden ser fácilmente utilizadas en la enseñanza y se mejora la memoria retentiva de los estudiantes. Con las TICs, los profesores pueden explicar fácilmente las instrucciones complejas y asegurar la comprensión de los estudiantes, también pueden crear clases interactivas y así las clases son más agradables, lo que podría mejorar la asistencia de los estudiantes y su nivel de concentración.

1.3.3. Posibilidades de aplicación de las TICs en educación

Es probable que la utilización de las TICs facilite el trabajo al maestro y aporte beneficios al alumno. El desconocimiento de las posibilidades que nos ofrecen las nuevas tecnologías o el uso inadecuado de las mismas puede ser costoso, porque en lugar de facilitar el trabajo lo complicaran. Toda tecnología es buena siempre que se sepa aprovechar. La diferencia entre los maestros que utilizan las TICs y los que no, depende en gran parte del conocimiento que tengan sobre ellas y las habilidades para utilizarlas con eficacia. Pero tampoco podemos olvidarnos que si el maestro para dar su clase no dispone de los medios tecnológicos necesarios como aulas equipadas, proyector y laptops tendrá que recurrir a otros métodos para conseguir que sus alumnos aprendan. Lo ideal es que se combine la utilización de las TICs con los métodos tradicionales, puesto que lo virtual es atractivo y motivador, pero lo real puede ser tanto o más interesante que lo virtual. (Raquel. M, 2011).

1.3.4 Condiciones necesarias para su aplicación

Una de las condiciones para aplicar las TICs en educación, es el nivel de conocimiento por parte de la comunidad educativa maestros, estudiantes y padres de familias, además de la adecuación de las aulas de clase, el entorno social y las ganas de hacer un cambio en la educación, dejando lo tradicional para profundizar la educación del siglo XXI con las herramientas del siglo XXI.

No obstante, no basta con llenarnos de lo último en equipos informáticos lo que realmente cuenta son las soluciones didácticas y específicamente adaptadas a los contenidos educativos. Para garantizar el éxito en la introducción de las

nuevas tecnologías informáticas incorporadas en el aula, el paso crucial y fundamental es formar al docente. Para que este cambio funcione es clave la formación del profesorado, el equipamiento de tecnología, tener claro el alcance y la adaptación a este nuevo enfoque, es decir usar las TICs siempre de la mano del proceso de formación. Es necesario un cambio de metodología, mentalidad y actitud hacia la enseñanza-aprendizaje.

1.3.5. Papel del docente ante el uso de las TICs

En los últimos años la realidad social ha cambiado de una manera clara. Las nuevas tecnologías en general, e Internet en particular, han cambiado la forma de acceso a la información, y el docente debe estar preparado y actualizado para esta nueva realidad. Si nos centramos en el proceso de enseñanza-aprendizaje, esta nueva forma de acceso a la información ha modificado en gran medida el rol del profesorado. Anteriormente el profesor seleccionaba y secuenciaba la información que llegaba al alumnado, el cual construía su conocimiento atendiendo, sobre todo, a los estímulos facilitados por el profesor, el cual era la puerta al mundo del conocimiento. El alumno, ante cualquier problema, acudía al profesor de manera habitual para solicitar aclaraciones y dudas. Hoy en día, le resulta mucho más rápido acudir a internet, marcando el mismo su propio ritmo de aprendizaje. Alda, F. (2011) afirma: “La facilidad de acceso a la información, que se puede ver como algo positivo para el proceso de aprendizaje, ha separado en parte el proceso de enseñanza del aprendizaje, ya que en muchas ocasiones, los datos procedentes de las TIC dejan en un segundo lugar la información procedente del docente. Esta nueva realidad, sitúa al alumno frente a una inmensa cantidad de información, que en algunos casos es caótica, e incluso errónea; y de este modo, en muchas

ocasiones, el alumno no es capaz de integrarla en sus redes de conocimientos previos”. (p.136)

Frente a esta situación, es preciso que los docentes replanteen su papel en la construcción del conocimiento. Es preciso que se centren en las necesidades de los alumnos, supervisando su búsqueda de información e intentando facilitar su búsqueda individual de los mismos debido a que el papel de suministrador de conocimiento ha sido superado por las TICs.

Algunas de las precisiones frente a esto:

- El docente ha de verse como guía y mediador para facilitar la construcción de aprendizajes significativos, activando los conocimientos previos, estableciendo relaciones con las experiencias previas y usando la memorización comprensiva.
- El docente debe proporcionar oportunidades para poner en práctica los nuevos aprendizajes. Hay que proporcionar al alumnado actividades que permitan plantear y solucionar problemas, buscando, seleccionando y procesando la información necesaria, acercando a los alumnos al método científico.
- Los contenidos se deben presentar con una estructura coherente, facilitando la integración en la estructura lógica propuesta por el profesor de los datos encontrados por los alumnos.
- El profesor debe ajustar la ayuda pedagógica a las diferentes necesidades del alumnado y facilitar métodos y recursos variados que permitan dar respuesta a sus diversas motivaciones, intereses y capacidades. Para atender las diversas capacidades no se abandonaran enseñanzas,

debiendo adaptar todo lo necesario para lograr alcanzar los conocimientos, las destrezas y los valores que se consideran mínimos. Por ello se debe potenciar la diversidad metodológica y buscar el equilibrio entre el trabajo personal y el cooperativo.

- La evaluación es un proceso que el profesor debe llevar a cabo de forma continua y personalizada, ya que la información que suministra la evaluación debe servir como punto de referencia para la actuación pedagógica individualizada.
- Hay que favorecer las aportaciones y sugerencias de los alumnos y sus inquietudes* investigadoras de forma que repercutan de manera positiva en su proceso de aprendizaje. El docente debe procurar crear un ambiente de trabajo que favorezca la espontaneidad del alumno y el desarrollo de su interés por aprender. (Fernando, H. 2011).

1.4. SOFTWARE EDUCATIVO

1.4.1. Evolución del software educativo

El software educativo se ha ido afianzando hasta el punto de hacerse imprescindible en nuestra sociedad actual, la sociedad de la información que camina a una sociedad del conocimiento. Como es obvio la naturaleza del software educativo ha evolucionado a través de su historia aportando cada vez más facilidades a los procesos educativos.

Como lo expresa Rogers, L (2005). “La aplicación del software a los procesos de enseñanza/aprendizaje es uno de los grandes aportes tecnológicos al área educativa. Esta relación simbiótica entre tecnología y educación aparece en un momento temprano en la historia del software, especialmente como un apoyo a la

educación a distancia, de forma que el software educativo va a evolucionar a la par que la tecnología que lo soporta, abriendo caminos cada día más flexibles y potentes que enriquecen enormemente los procesos instruccionales”.(p.54) Es por eso que es necesario conocer los grandes hitos que han guiado la evolución del software educativo, haciendo especial hincapié en las características inteligentes y, sobre todo, en la influencia de la web, para así estar en situación de comprender y sacar el mejor partido de las tendencias que en este campo ya se perfilan como una realidad.

1.4.2. Importancia de software educativo

Una de las bondades del uso de software educativo es el fortalecimiento de los distintos contenidos impartidos en el aula de clase, en la medida en que facilita a los estudiantes investigar profundamente, el contenido dado por el docente en el aula.

Fernando, H. (2011). Entre los aportes del software educativo, cabe destacar los siguientes:

- Posibilitan la interactividad con los estudiantes, retroalimentándolos y evaluando lo aprendido, a través de ellos podemos demostrar el problema como tal.
- Facilitan las representaciones animadas.
- Inciden en el desarrollo de habilidades a través de la ejercitación. Permiten simular procesos complejos.
- Reducen el tiempo que se dispone para impartir gran cantidad de conocimientos facilitando un trabajo diferenciado, introduciendo al estudiante en el trabajo con los medios computarizados.
- Facilitan el desarrollo del trabajo independiente y a la vez el tratamiento individual de las diferencias individuales.

1.4.3. Tipos de software educativo

(Fernando, H. 2011). Existen varios tipos de software educativo para el proceso de enseñanza aprendizaje. Entre ellos cabe destacar:

Softwares de ejercitación: estos permiten al estudiante reforzar conocimientos adquiridos con anterioridad, llevando el control de los errores y llevando una retroalimentación positiva.

Tutoriales: son aquellos que transmiten conocimiento al estudiante a través de pantallas, que les permitan aprender a su propio ritmo, pudiendo volver sobre cada concepto cuantas veces desee.

Juegos educativos: proponen a través de un ambiente lúdico interactivo, el aprendizaje, obteniendo el usuario un puntaje por cada logro o desacierto.

Material de referencial multimedia: usualmente presentado como enciclopedias interactivas, la finalidad de estas aplicaciones reside en proporcionar el material de representación, e incluir material multimedia como videos, imágenes o sonidos etc.

A la hora de crear actividades interactivas, podemos hacer uso de diferentes softwares educativos como son:

- **Ardora:** es una aplicación informática para docentes, que permite crear sus propios contenidos web, de un modo muy sencillo, sin tener conocimientos técnicos de diseño o programación web. Con Ardora se pueden crear más de 45 tipos distintos de actividades, crucigramas, sopas de letras, completar, paneles gráficos, relojes, etc., así como más de 10 tipos distintos de páginas multimedia: galerías, panorámicas o

zooms de imágenes, reproductores mp3 o flv, etc. y siete nuevas "páginas para servidor", anotaciones y álbum colectivo, líneas de tiempo, póster, chat, poster, sistema de comentarios y gestor de archivos.

- **Cuadernia:** es una aplicación de creación de contenidos educativos que permite crear cuadernos digitales de una extraordinaria calidad que bien pueden usarse en red o impresos. A nivel de usuario presenta una interfaz muy intuitiva y fácil de manejar, lo cual hace que el proceso de creación sea rápido y el producto final muy útil para la enseñanza y aprendizaje de diferentes asignaturas y la facilitación del proceso de difusión de contenidos. Posibilita la inserción de texto, video, audio, imágenes estáticas y links/saltos a documentos html. etc. en movimiento (gifs animados en formato Flash). Además en la nueva versión, que se pondrá muy pronto a disposición del usuario, se contempla ampliar las funciones de que dispone la herramienta según necesidades que vayan surgiendo en distintos campos.
- **Photo Story** o Fotos Narradas para Windows, Narrador de fotos 3 o más comúnmente conocido como Photo Story, es un sorprendente programa de Microsoft que permite la edición de vídeos confeccionados a partir de fotografías digitales, con efectos de transición, texto y música o sonido al gusto del usuario, se puede elegir la canción que quieran desde cualquier dispositivo de almacenamiento. Además, Fotos Narradas 3 es gratuito para todo usuario de Windows, y muy, muy sencillo de usar: en tan solo siete sencillos clics es posible crear un video con un aspecto totalmente profesional.
- **JClic** El proyecto JClic es una evolución del programa Clic 3.0, una herramienta para la creación de aplicaciones didácticas multimedia con más de 10 años de historia. A lo

largo de este tiempo han sido muchos los educadores y educadoras que lo han utilizado para crear actividades interactivas donde se trabajan aspectos procedimentales como diversas áreas del currículo, desde educación infantil hasta secundaria.

- **Camtasia Studio:** Es un software que permite grabar todas las actividades que se realizan en el computador, pudiendo crear así videos o tutoriales para compartir y aplicar en las diferentes actividades académicas o laborales, entre otras. Entre sus características más destacables se encuentra: la reproducción de archivos en cualquier tamaño, sencillo, fácil de utilizar y compartir los videos creados en casa o en el lugar de estudio Posee una buena precisión para la captura del movimiento en pantalla Contenido profesional en poco tiempo de producción. Permite editar audio y video. Las aplicaciones creadas con éste programa se pueden integrar con otros programas como PowerPoint. Facilita crear hermosas diapositivas multimedia interactivas. Las aplicaciones que se realicen con éste programa pueden ser integrados a otros recursos de la web 2.0 como los blogs.
- **EdiLIM** es el software con el cual se trabajará este proyecto. Cuenta con diversas actividades que permiten al estudiante reforzar conocimientos adquiridos con anterioridad, llevando el control de los errores y llevando una retroalimentación positiva e inmediata.

1.5. EL SOFTWARE EDILIM

Edilim es un editor de libros LIM (Libros Interactivos Multimedia) para la creación de materiales educativos en entornos Microsoft Windows. Es una herramienta de autor que permite desarrollar actividades para distintas

materias (matemáticas, lengua, idiomas, ciencias.) y adecuar los contenidos al nivel que se desee.

Se presenta como un programa ejecutable de pequeño tamaño que no precisa instalación.

Edilim es de uso y distribución libre, siempre que se respete su gratuidad y autoría.

Está disponible en varios idiomas: inglés, portugués, castellano...

El manejo es sencillo, la creación de las páginas de los libros está basada en el gesto de “arrastrar y soltar”. En cada libro, se pueden crear el número de páginas que se desee, cada una con una actividad, que pueden ser desde una sopa de letras, un puzzle, hasta completar frases, preguntas con respuestas múltiples, páginas que muestran sólo información (con texto e imágenes). También se pueden incluir menús y enlaces a distintas páginas del libro. Hay más de 20 plantillas de páginas distintas.

Los recursos que se pueden utilizar para crear las páginas se catalogan en cuatro grupos: imágenes (jpg, gif), sonidos (mp3), animaciones (swf) y textos (html y txt). Para emplearlos en la realización de las páginas del libro es tan sencillo como colocarlos en un directorio de nuestro equipo, y al configurar las propiedades del libro, indicar dicha ruta en el campo de texto “Directorio de recursos” y los tendremos disponibles en la parte izquierda de la ventana para arrastrarlos al crear nuestras páginas. Es aconsejable utilizar imágenes con extensión “jpg”.

El programa te permite exportarlo a extensión “html” para publicarlo y que los alumnos puedan abrirlo desde el navegador. Opcionalmente puede ir acompañado de un fichero de ayuda en formato HTML.

Una de las ventajas que presenta es que no es necesario preparar los ordenadores para utilizarlo, sólo precisa para su funcionamiento el plug-in flash.

Además, evalúa los ejercicios. Al alumno cuando termina cada actividad se le muestra un mensaje (que nosotros hemos fijado previamente en la configuración del libro) si lo ha realizado de forma correcta o no y opcionalmente se le puede añadir también sonido. Y el profesor puede consultar un informe donde se muestra el número de intentos que ha realizado el alumno para resolver cada actividad y si el resultado ha sido correcto o no. Dicho informe se puede consultar en cualquier momento mientras que el libro permanezca abierto.

Edilim también incluye un pequeño editor de imágenes. Es útil porque hay que ajustar el tamaño de las imágenes a la página del libro cuidando que no oculten los botones del entorno, sobre todo los que se encuentran en la parte inferior como los de avance y retroceso.

1.5.1. Como tener Edilim en el computador

Cuando se habla de un Libro Interactivo Multimedia o LIM se hace referencia a un producto ya elaborado, un archivo que podemos visualizar y utilizar. Sin embargo, para crear un LIM se necesita contar con la herramienta de autor llamada Edilim (Editor de los LIM). Este es el programa editor que permite crear y generar cambios a todos los archivos LIM. De esta manera, cuando editamos un LIM a través de este programa tenemos dos cosas: un archivo que podemos modificar mediante el programa Edilim, y otro que permite visualizar el producto final en el navegador.

Lo primero que se debe tener en cuenta es que Edilim no es un programa que se instale en el equipo sino que es un programa portable que se abre desde un archivo ejecutable, siendo una de sus

ventajas. Es un programa multiplataforma, lo que indica que puede usarse en Windows 98 o superior, Linux y Mac OS, los únicos requerimientos en software es tener un navegador e instalado una versión de FlashPlayer 9 o superior. Este es un componente que permite la reproducción de animaciones.

Edilim se descarga en el sitio oficial www.educalim.com a través del enlace Descargas. Se recomienda elegir la opción más reciente.

Al descargar obtendrá un archivo comprimido de nombre `edilim_zip.es`, el cual se debe descomprimir para poderlo usar.

Para empezar a trabajar en Edilim se debe recordar que este programa funciona a partir de plantillas donde se relacionan recursos e información, entendiendo por recursos imágenes, textos, videos y animaciones.

Recomendaciones sobre los recursos: Antes de continuar, es importante conocer algunas características que deben tener los recursos y recomendaciones al respecto
Imágenes: archivos .jpg
.jpeg .gif

Área total de un LIM: 600 x 400

Imágenes grandes (rompecabezas): 550 x 350

Logotipo: 300 x 60

Barra inferior: 400 x 40

Imágenes para ejercicios: 100 x 100

Se puede aprovechar el logo y la barra inferior para insertar textos a manera de imágenes que brinden información sobre el LIM o lo personalicen

Audio o sonidos: archivos .mp3

Animación o videos: archivos .swf .flv

Tamaño videos: max 320 x 240

1.5.2. Para tener en cuenta:

Es más sencillo si desde la planeación del libro se guardan los recursos en una sola carpeta en el computador para que sea más fácil vincularlos cada vez que se abre el programa. Se recomienda no separarlos internamente en sub-carpetas, pues el programa no los identificará. Es mejor asignar nombres descriptivos a los archivos para facilitar su ubicación posterior. Cuando se quiera eliminar o adicionar sólo un recurso, se hace directamente en la carpeta que se haya creado para tal fin. Automáticamente aparecerá o desaparecerá de la lista de recursos de Edilim. Siempre que se abra Edilim se debe volver a vincular la carpeta para volver a tener todos los recursos disponibles para trabajar.

Una vez se han vinculado los recursos, se procede a llenar la información y seleccionar las propiedades que se quieren asignar al LIM. Para montar un sonido o imagen, se selecciona desde el listado de recursos y se arrastra con clic sostenido hasta la casilla correspondiente. Si se quiere borrar, se usa el botón rojo (X).

Una indicación adicional:

El Nombre de libro no es el Título del LIM, sino el nombre con que quedará guardado el archivo editable (aquel que posteriormente se puede usar para generar cambios al LIM). Para este nombre NO utilizar espacios, ni caracteres especiales (como la ñ), ni tildes.

1.5.3. Estructura del programa

El entorno de trabajo está bastante “predeterminado”, lo que nos puede parecer un problema a aquellos que nos gusta modificar los diseños y distribución del material, pero para la mayoría de usuarios que no quieran tener problemas y quieran tener una herramienta con un uso estándar de la misma será más que suficiente.

El entorno de trabajo está formado por diferentes elementos.

Pantalla principal de Edilim

Figura N° 1 Pantalla principal de Edilim



Fuente: Edilim software libre

A.-Barra de menú: cuando se carga Edilim solo parecen activos estos dos botones: nuevo y abrir

Figura N° 2 barra de menú



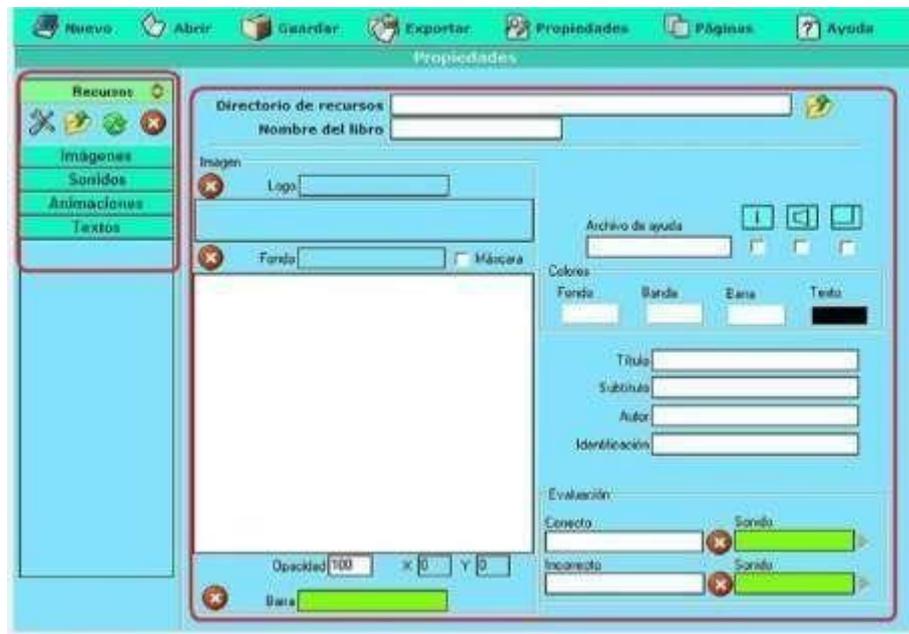
Seguidamente al hacer clic en nuevo aparece la barra de menú completo activos.

Figura N° 3 barra de menú

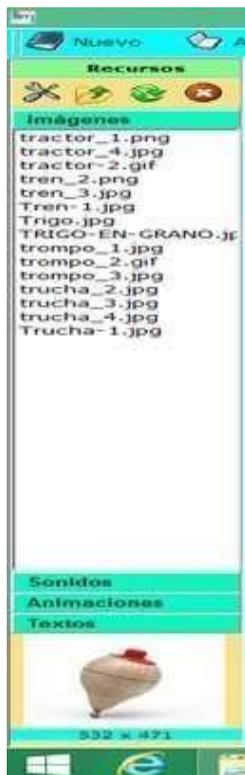


Una vez dentro del programa se pueden distinguir dos zonas bien delimitadas: el almacén de recursos donde aparecerán las imágenes, sonidos, texto y vídeo que hayamos guardado para usarlos en el programa (para ello hay que crear previamente una carpeta donde los guardaremos) y la zona de trabajo. Dentro de la zona de trabajo podremos incluir logotipos y fondos de pantalla que aparezcan en nuestro libro, colores para el texto y la pantalla, escribir el título y subtítulo, autor, etc. También se pueden añadir sonidos y texto que actúen como feedback cuando el alumno realice los ejercicios.

Figura N° 4 zonas de trabajo



Fuente: Edilim software libre



B.-Almacén de recursos:

Si declaró correctamente un directorio de recursos, en el almacén aparecen los archivos que contiene ese directorio.

Los elementos multimedia que utilizaremos deben estar en el almacén de recursos. Éstos aparecen catalogados en cuatro grupos: imágenes (jpg, png y gif), sonidos (mp3), animaciones (swf) y textos (html y txt). Apretando en el botón correspondiente edilim muestra los archivos de cada categoría. Arrastre los archivos hasta los marcos de imagen o casillas de texto/imagen/animación.

Los iconos de la parte superior permiten (por orden): editar imágenes, traer un archivo incluso el almacén, refrescar el almacén o borrar un archivo.

Sólo es posible utilizar archivos del almacén

D.-Sonido: Sonido común para todo el libro, se puede definir el volumen y seleccionar si va a repetirse.

E.-Enlace: que se activa cuando la persona usuaria completa el libro-LIM.

Figura N° 5 zonas de trabajo



F.-Barra de navegación: Guardar el libro, Crear nueva página, Avanzar o retroceder por las páginas, borrar página, número de página, cambiar el orden de las páginas, permite avanzar hasta la página seleccionada, botón para clonar la página actual.

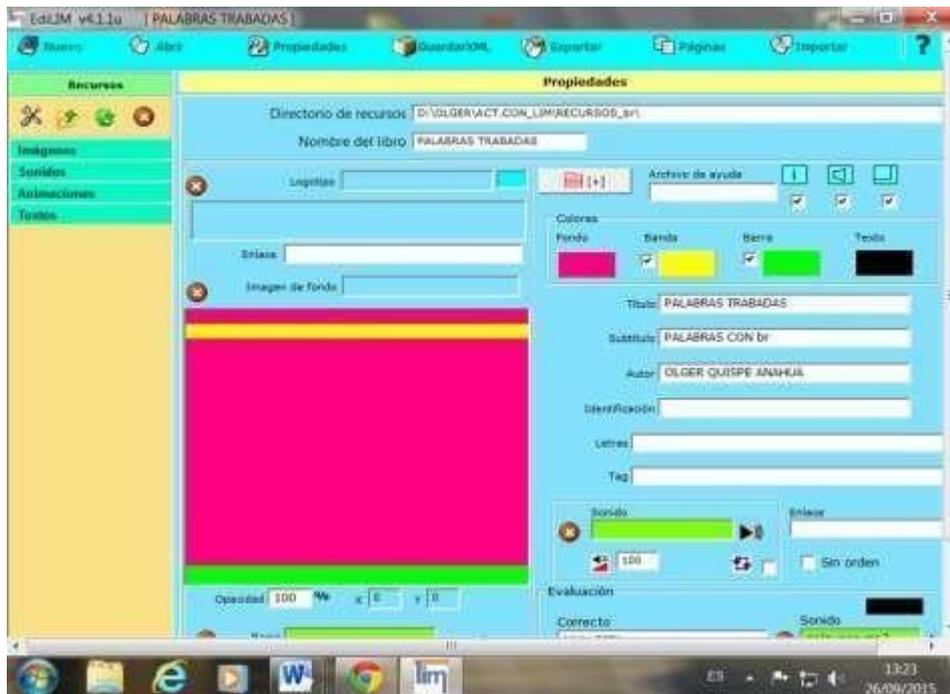


G.-Desde esta página comenzaremos a configurar nuestro libro:

Directorio de recursos carpeta donde se guardan todo los archivos como imágenes, sonidos, animaciones y textos.

Se coloca el nombre del libro, logotipo y una imagen de fondo donde arrastraremos desde los recursos, también seleccionaremos los colores de fondo, banda, barra y texto.

Figura N° 6 zonas de trabajo



En la parte de la evaluación colocaremos texto y sonido (correcto incorrecto)

H.-Creando las actividades:

para comenzar a crear una actividad hacer clic en páginas de la barra de menú y nos muestra esta ventana existen diferentes actividades de palabras, de información, imágenes, números y juegos, escogemos una de las actividades para crear y elaboramos de acuerdo a lo que se planificó.

Figura N° 7 zonas de actividades

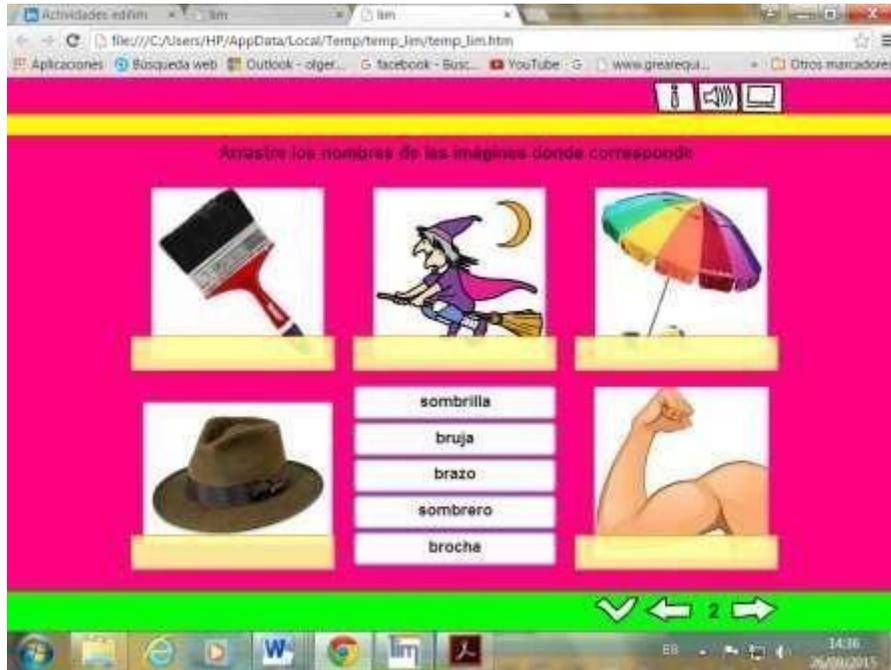


Fuente: Edilim software libre

I.-Tipos de vistas de Edilim

Actividad Identificar imágenes: le permite al estudiante identificar texto imagen, arrastrando las palabras colocan debajo de la imagen.

Figura N° 8 zonas de actividades



Fuente: Edilim software libre

Actividad sopa de letras: observa e identifica las palabras en sopa de letras de acuerdo a la imagen, al estudiante le permite conocer las palabras en forma correcta.

Figura N° 9: Zonas de actividades



J.-Actividad palabra secreta: haciendo clic en las letras colocan el nombre correcto de la figura.

Figura N° 10: Zonas de actividades



Fuente: Edilim software libre

K.-Actividad ortografía: las letras desordenadas que se encuentra en la parte inferior el alumno debe ordenar correctamente de acuerdo a la imagen que observa.



L.- Tipos de vistas de Edilim

Ventajas del uso de Edilim en el desarrollo de la lecto escritura.

- no es necesario instalar nada en el ordenador.
- Accesibilidad inmediata desde internet.
- Independiente del sistema operativo hardware y navegador web.
- Tecnología Macromedia flash, de contrastada fiabilidad y seguridad.
- Entorno abierto, basado en el formato XML.

Desde el punto de vista educativo.

- Entorno agradable.
- Facilidad de uso para los alumnos y el profesorado.

Para su utilización no es necesario tener conocimiento más allá de los comunes para toda persona que interactúe con equipos de cómputo: saber abrir aplicaciones, ejecutables, transitar por aplicaciones cerrarlas etc.

Es una aplicación intuitiva y amigable. Mediante iconos es sencillo ejecutar acciones como seleccionar, opciones de juego recorres paginas etc.

- Actividades atractivas.
Incorpora la multimedia. Es posible que el usuario introduzca presentaciones con texto, imagen y sonido. También pueda que las imágenes correspondan con los intereses de grupo que atiende el maestro; asimismo, que los sonidos sean acordes con los temas tratados.
- Posibilidad de control de progresos.
Mediante la opción de guardar avances, es posible controlar hasta qué punto se logra llegar en las sesiones.
- Evaluación de los ejercicios.

Al término de la sesión o del avance, el programa puede emitir un reporte de la evaluación lograda en puntuaciones y tiempo.

- No hay que preparar los ordenadores, es un recurso fácil de manejar. Para su uso no se necesita tener algún programa de apoyo.
- Posibilidad de utilización con ordenadores, PDA y pizarras digitales interactivas.

Teniendo disponibles diversos dispositivos como los mencionados, la gama de posibilidades de uso crece.

- Creación de actividades de forma sencilla.
Son actividades educativas sencillas, como un juego de memorama o el ahorcado. (LIM Libros interactivos multimedia).

TIPÓ DE ACTIVIDADES CON RELACIÓN A LA MATEMÁTICA

Educación Secundaria (10-12 años)

- Ordena palabras para formar frases.
- Sopas de letras y crucigramas.
- Escribe textos, con un dibujo, con algunas palabras clave, etc.
- Busca la letra distinta.
- Une frases y escribe frases con el mismo significado.
- Centra la vista y entrena la velocidad lectora, aprende a leer con los ojos.
- Comprende lo que lees.
- Definiciones de palabras.
- Separa en sílabas e identifica la sílaba tónica.

Educación Secundaria (12-15 años)

- Crea frases con el mismo significado
- Une dos frases en una.
- Juegos de palabras, cambia una letra y forma nuevas palabras
- Redacta y escribe textos e ideas.
- Lectura comprensiva, piensa en lo que lees mientras lees.
- Velocidad lectora, aprende a leer con los ojos, busca la información que necesitas.

CAPÍTULO II

PLANTEAMIENTO METODOLÓGICO

2.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En la actualidad hablar de las nuevas tecnologías de información y comunicación en especial de la informática a través de los softwares educativos incita a replantear las prácticas educativas, pues estas representan el punto de partida para construcción de nuevos conocimientos. En este sentido las TIC han hecho reflexionar a los docentes en cuanto a la utilización de técnicas y estrategias que permitan crear en los estudiantes aprendizajes significativos y precisamente Edilim cumple con esta finalidad.

El software Educativo Edilim cuenta con actividades interactivas, de código abierto compatible con todos los sistemas operativos, fue creado con el fin de mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje, este programa permite realizar cambios o crear propias actividades adaptadas a las necesidades de los educandos.

Por otro lado los docentes utilizan el computador para enseñar habilidades mínimas dejando de lado la enseñanza de otros programas.

Los niños aunque son nativos digitales sólo utilizan las tecnologías para jugar, aunado a esto los padres de familia no se involucran en la educación de sus hijos.

Es importante que el docente comprenda que cada alumno(a) proviene de un contexto diferente, con necesidades específicas y que cada uno aprende de diferente manera es por lo cual debe hacer uso de herramientas tecnológicas que están más familiarizados como nativos digitales para lograr satisfacer las necesidades individuales, no logrando el desarrollo del pensamiento crítico y reflexivo, también podría constituirse en actividades repetitivas donde los estudiantes aprenden por simple repetición como un ser pasivo y mecánico, a esto se le denomina educación tradicionalista, que a pesar de los años sigue vigente en las escuelas.

Es así que debido a la necesidad de brindar una educación de calidad que atienda las necesidades de los estudiante de primer grado me he visto aplicar herramientas tecnológicas en este caso el software Edilim que cuenta con actividades interactivas, como respuesta a la demanda de la calidad educativa, el cual ayudará a mejorar el nivel de aprendizaje, pues el propósito de este software es interactuar con las actividades que serán diseñadas de acuerdo a sus necesidades e intereses de los estudiantes y que conlleve a un proceso continuo con resultados positivos, tomando en cuenta la participación de los padres de familia para que contribuyan a la formación integral de sus hijos(as).

2.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

2.2.1. Interrogante general

¿En qué medida la aplicación del software Edilim mejora el aprendizaje de la lecto/escritura en los estudiantes de primer grado de la Institución Educativa Primaria N° 259 de Condoriri – el Collao llave, 2016?

2.3. JUSTIFICACIÓN

El tiempo post moderno, nos exige que se utilice la tecnología como asistente en la enseñanza de todos los campos temáticos de la comunicación, específicamente en la lecto/escritura. En otros países se ha comprobado que el uso de la tecnología, como herramienta que está al servicio de la educación, permite lograr los estándares de calidad educativa. Así también la investigación es importante porque permite contribuir en la aplicación de la enseñanza – aprendizaje usando la tecnología (software Edilim) como un asistente pedagógicamente eficaz.

El software dinámico permite la exploración de múltiples hechos en el área de Matemática con herramientas que pueden ser fácilmente creadas para que el estudiante interactuara con el computador mediante juegos que desarrollen el aprendizaje de la matemática desarrollando así el pensamiento crítico y reflexivo durante sus acciones. Pedagógicamente hablando, es posible sacar partido de este tipo de recurso.

2.4. LIMITACIONES DE LA INVESTIGACIÓN

- Los estudiantes no cuentan con suficiente conocimiento, habilidad y creatividad para la adquisición de conocimientos e implementación y aplicación del software.

- Escasa información sobre los trabajos de investigación y bibliografía requerida, para el desarrollo del proyecto. Se superó esta limitación creando nuestra propia base teórica y recurriendo a bibliografía extranjera, además de extrapolar referencias afines.

2.5. FORMULACIÓN DE OBJETIVOS

2.5.1. Objetivo General

Demostrar la eficacia del software Edilim en el aprendizaje de la lecto/escritura en los estudiantes de primer grado de la Institución Educativa Primaria N° 259 de Condoriri – el Collao llave, 2016.

2.5.2. Objetivos específicos

a) Determinar el nivel inicial de desarrollo de la lecto escritura (sin aplicación del software Edilim) en los en los estudiantes de primer grado de la Institución Educativa Primaria N° 259 de Condoriri – el Collao llave, 2016.

b) Elaborar, experimentar y validar un módulo elaborado con el software Edilim para mejorar el aprendizaje de la lecto/escritura en los estudiantes de primer grado de la Institución Educativa Primaria N° 259 de Condoriri – el Collao llave, 2016.

c) Determinar el nivel final de su desarrollo de la lecto/escritura (con aplicación del software Edilim) en los estudiantes de primer grado de la Institución Educativa Primaria N° 259 de Condoriri – el Collao llave, 2016

2.6. HIPÓTESIS Y VARIABLES

Hipótesis general

aplicación del software Edilim mejora el aprendizaje de la lecto/escritura en los estudiantes de primer grado de la Institución Educativa Primaria N° 259 de Condoriri – el Collao llave, 2016.

Hipótesis Específicas

H₁: Existen diferencias respecto al desarrollo de la lecto/escritura, entre la enseñanza sin aplicación de software (antes) y la enseñanza con la aplicación del software Edilim (después) en los estudiantes de primer grado de la Institución Educativa Primaria N° 259 de Condoriri – el Collao llave.

H₀: No Existen diferencias respecto al desarrollo de la lecto/escritura, entre la enseñanza sin aplicación de software (antes) y la enseñanza con la aplicación del software Edilim (después) en los estudiantes de primer grado de la Institución Educativa Primaria N° 259 de Condoriri – el Collao llave.

2.7. VARIABLES E INDICADORES

2.7.1. Variable Independiente

Software Edilim

Instrumento:

- Aplicación el software Edilim en variadas sesiones

2.7.2. Variable Dependiente

Desarrollo de la lecto/escritura

Indicadores:

- Se expresa oralmente de manera adecuada.
- Comprende textos escritos.
- Escribe correctamente las palabras trabadas.

Instrumentos:

- Lista de cotejos.
- Aplicación de problemas matemáticos de su vida cotidiana.
- Cuestionarios.

2.8. METODOLOGÍA

2.8.1. MÉTODO DE LA INVESTIGACIÓN

El método científico es el camino planeado o la estrategia que se sigue para descubrir las propiedades del objeto de estudio; es un proceso de razonamiento que intenta no solamente describir los hechos sino también explicarlos; es un proceso que conjuga la inducción y la deducción es decir el pensamiento reflexivo para resolver dicho problema. Hernández Sampieri, 1998, (p: 210).

2.9. NIVEL DE INVESTIGACIÓN

La presente investigación es de nivel aplicativo dado que existe un programa que será aplicado de forma directa a las unidades de estudio, es de tipo explicativo porque busca interpretar y dar una idea del proceso que se desarrolla (Hernández, R., Fernández, C., Baptista, P., 1998).

2.10. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

El presente trabajo tiene un diseño pre-experimental puesto que existe un solo grupo de individuos (Hernández, R., Fernández, C., Baptista, P., 1998 p.75) procedimiento metodológico del que tiene una población general donde existe un grupo y que tiene un pre-test y post-test.

$$M = O_1 - X - O_2$$

M = Muestra de estudio

O₁ = Pre test (Prueba antes de aplicar el software)

X = Aplicación del Software Edilim

O₂ = Post test (Prueba después de aplicar el software)

2.11. POBLACIÓN Y MUESTRA

2.11.1. Población

La población está conformada por 18 estudiantes del primer grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa. Telésforo Catacora de Juli - Puno

TABLA POBLACIÓN

Población	Cantidad de estudiantes
1° A	18
Total	18

Fuente: Elaboración propia

2.11.2. Unidades de estudio.

La Unidad de Estudio es la totalidad de la población.

2.12. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

La técnica de la observación registrada en una Lista de cotejos nos dio resultados en torno a la capacidad de la lectura expresiva en el que se ubicó tres aspectos fundamentales: Entonación, expresión y comprensión de la lectura asignada.

Por otra parte se elaboró una prueba escrita antes de la aplicación del software y otra después de la aplicación del software, de lecto/escritura con el fin de medir el aprendizaje esperado de los estudiantes del área de comunicación del primer grado de Educación Primaria; el instrumento fue diseñado en base a los objetivos que buscan el presente trabajo de investigación y las de los temas desarrollados para el grupo experimental.

Las pruebas escritas antes y después de la aplicación del software estuvieron compuestas por 3 y 4 ítems a evaluar y puede alcanzar a un puntaje total de 20 puntos cada una de las pruebas. La evaluación en cada ítem determina si el aprendizaje es logrado o no (Ver Anexos N° 02 y 06).

Para el presente trabajo de investigación. El uso del software Edilim en el aprendizaje de lectoescritura en los estudiantes del área de comunicación del primer grado de educación primaria se implementó durante el período comprendido entre los meses de mayo a julio del 2017. Se definió al grupo experimental, atendido por el docente del área de Matemática.

El total de estudiantes que participan de la experiencia es de 18(una sección A) grupo experimental. Sobre las reuniones con el director de

La Institución Educativa Primaria N° 259 de Condoriri – el Collao llave, se puede señalar que hubo buena disposición por parte de este, en cuanto a permitir, en la medida de lo posible, las condiciones para realizar las actividades de transferencia, puesta en marcha y desarrollo de la experiencia.

Debemos indicar que para el desarrollo del presente trabajo de investigación se utilizó materiales bibliográficos y asimismo se elaboró los siguientes instrumentos. Módulo de elaborado con el software Edilim, test de prueba.

El módulo elaborado con el software Edilim para el grupo experimental, se diseñó de acuerdo a los contenidos curriculares del área de matemática.

Finalmente se puede señalar que fueron realizadas dos sesiones de aprendizaje del grupo experimental una sesión sin aplicar el software Edilim y la otra aplicando el software. El cual se realizó dos veces a la semana y cada sesión de aprendizaje se realizó en dos horas a la semana en dos momentos, la actividad se realizó en los ambientes de La Institución Educativa Primaria N° 259 de Condoriri – el Collao llave.

2.13. PROCESAMIENTO ESTADÍSTICO

Asimismo, se ha procedido a un análisis, primero estadístico y luego interpretativo en relación al sistema de variables, sustentando la mayor objetividad posible, para llegar a la ponderación de los resultados en relación a los objetivos.

Para el análisis e interpretación de los datos se elaboraran: Cuadro de distribución de frecuencias, gráficas y además se harán las siguientes medidas estadísticas:

A. Medidas de tendencia central:

Media aritmética (MA):

Sirve para describir una muestra de datos respecto de su valor central. La media corresponde al primer momento de una muestra, es decir, al valor esperado que debería tomar una variable dentro de una población de datos. Su fórmula es:

Para datos no tabulados:

$$\bar{x} = \frac{x_1 + x_2 + x_3 + \dots + x_n}{n} = \frac{\sum x_i}{n}$$

Para datos tabulados:

$$\bar{x} = \frac{\sum f_i x_i}{n}$$

f_i : Frecuencia absoluta

x_i : Marca de clase

n : Número total de datos

B. Medidas de dispersión:

Llamadas también medidas de variabilidad, muestran la variabilidad de una distribución, indicando por medio de un número, si las diferentes puntuaciones de una variable están muy alejadas de la mediana

Tenemos las siguientes medidas:

a) Varianza (S^2):

La varianza es la media aritmética del cuadrado de las desviaciones respecto a la media de una distribución estadística.

$$S^2 = \frac{\sum(x_i - \bar{x})^2}{n - 1}$$

b) Desviación estándar: Mide cuánto se separan los datos.

$$S = \sqrt{S^2}$$

c) Coeficiente de variabilidad

El coeficiente de variabilidad, es resultado de asociar el promedio de las observaciones, niveles o relativos, con la desviación estándar de los mismos. Este resultado se encuentra asociado directamente con el tamaño de muestra requerido, es decir, un coeficiente de variabilidad grande implica tamaños de muestra grande y al contrario.

$$CV\% = \frac{S}{X} 100$$

C. Prueba de hipótesis

a) Prueba “T” DE STUDENT: Es una distribución de probabilidad que surge del problema de estimar la media de una población normalmente distribuida cuando el tamaño de la muestra es pequeña.

$$t_c = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}}$$

Dónde:

t_c = T calculada

\bar{X}_1 = media aritmética (G.E.)

S_1^2 = Varianza (G.E.)

n_1 = datos observados (G.E.)

2.14. ANÁLISIS DEL REGISTRO DE DATOS

Dado que la investigación es de nivel aplicada, esto significa que se realizará análisis exploratorio, descriptivo y pre test (antes)- post test (después) en forma combinada, de tal forma, que se logre alcanzar los objetivos de la investigación.

2.15. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS DE LA INVESTIGACIÓN

Resultados de la prueba antes y después de la aplicación del software Edilim a los 18 estudiantes en estudio, grupo experimental

Tabla N° 1

Resultados de la prueba de entrada obtenidos por los 18 estudiantes en estudio grupo experimental antes de la aplicación del software Edilim

NOTAS	f	%
08	3	16,7
09	0	0,0
10	4	22,2
11	1	5,6
12	0	0,0
13	0	0,0
14	4	22,2
15	1	5,6
16	1	5,6
17	4	22,2
TOTAL	18	100,0

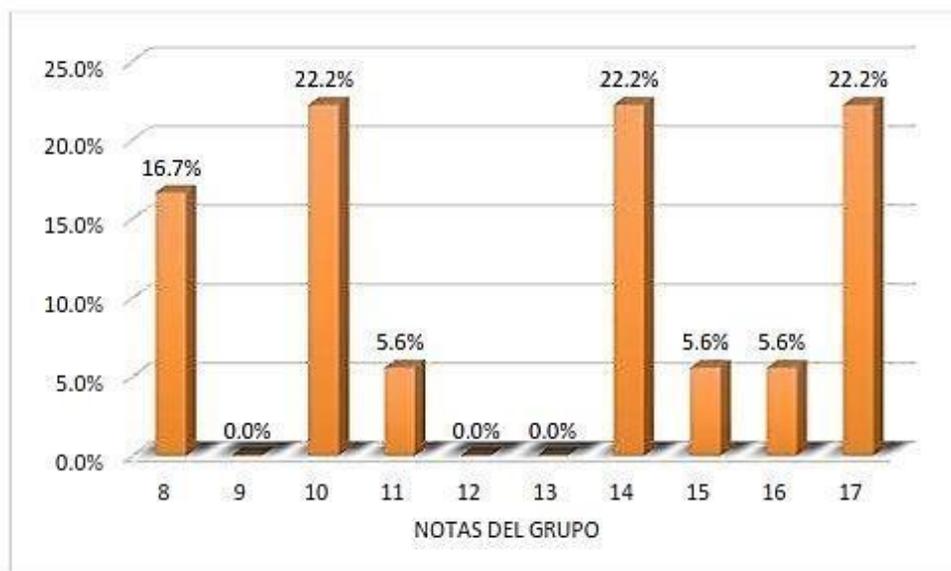
Fuente: elaboración propia

Tabla N° 2
Medidas de tendencia central y variabilidad grupo experimental antes
de la aplicación del software Edilim

CENTRALIZACIÓN	MEDIA	12.778
	MEDIANA	14.000
	MODA	17.000
DISPERSIÓN	DESV. ESTÁND	3.388
	MÁX. MÍN.	17.000
	RANGO	8.000
	VARIANZA	9.000
		11.477

Fuente: Elaboración propia

Gráfica N° 1
Tratamiento estadístico de la prueba de entrada del grupo experimental
antes de la aplicación del software Edilim



Análisis interpretación:

De acuerdo a los resultados observados en la prueba de entrada se observa que los 18 niños evaluados (prueba escrita) presentan una media de 12.778. Apenas el 22,2% ha logrado una nota de 17 puntos,

Nótese que los valores son bajos, ya que ningún estudiante ha conseguido el calificativo "18-20".

Como se puede apreciar en el gráfico de la siguiente hoja, la nota más alta en el grupo de estudio alcanza los 17 puntos (con 22,2 %), mientras que el 38,9 ha desaprobado.

De estos resultados se infiere que los niveles de lectoescritura que presentan los niños se encuentran en niveles bajos.

Tabla N° 3

Tratamiento estadístico de la prueba de salida del grupo experimental después de la aplicación del software Edilim

NOTAS	f	%
11	2	11,1
12	0	0,0
13	0	0,0
14	4	22,2
15	2	11,1
16	2	11,1
17	4	22,2
18	4	22,2
TOTAL	18	100,0

Fuente: Elaboración propia

Tabla N° 4

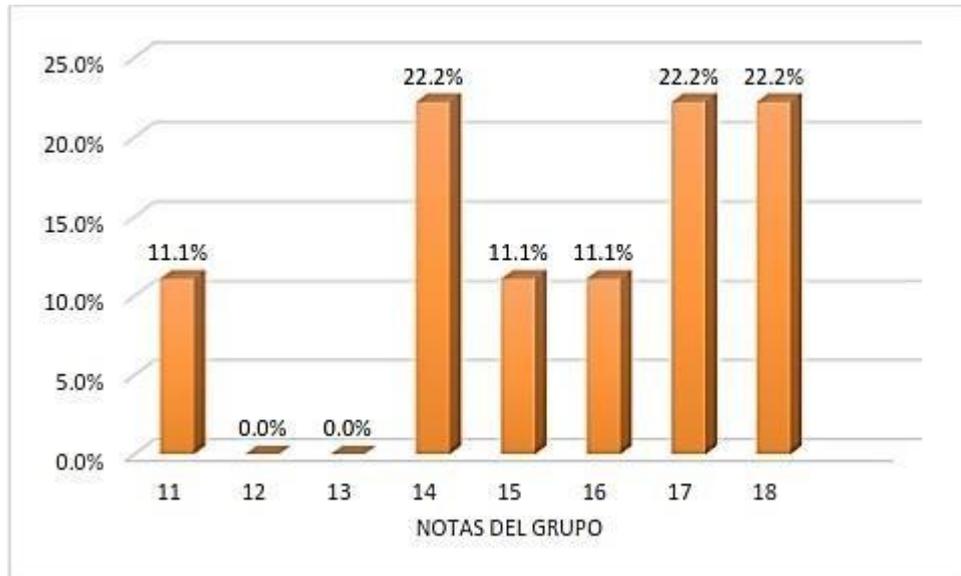
Medidas de tendencia central y variabilidad grupo experimental después de la aplicación del software Edilim

CENTRALIZACIÓN	MEDIA	15.556
	MEDIANA	16.000
	MODA	17.000
DISPERSIÓN	DESV. ESTÁND	2.229
	MÁX. MÍN.	18.000
	RANGO	11.000
	VARIANZA	7.000
		4.967

Fuente: Elaboración propia

Gráfica N° 2

Tratamiento estadístico de la prueba de salida del grupo experimental después de la aplicación del software Edilim



Análisis interpretación:

De acuerdo a los resultados observados en la prueba de salida se observa que la gran mayoría de niños a alcanzado notas satisfactoria después de aplicar el software Edilim como estrategia el 22.2% ha logrado una nota de 18 puntos, y el mismo porcentaje 22,2% ha conseguido un total de 17 puntos; lo que indica que la media lograda por estos mejoro considerablemente con 15,556.

Nótese que los valores son altos, con respecto a la evaluación inicial sin software Edilim.

Tabla Nº 5

Medidas estadísticas descriptivas de los resultados de la evaluación de la prueba de entrada y salida en el grupo de estudio experimental

MEDIDAS ESTADÍSTICAS DESCRIPTIVAS	GRUPO EXPERIMENTAL	
	Pre-test	Pos-test
MEDIA	12.778	15.556
MEDIANA	14.000	16.000
MODA	17.000	17.000
VARIANZA	11.477	4.967
DESVIACIÓN ESTÁNDAR	3.388	2.229

Fuente: Elaboración propia

Gráfica Nº 3

Distribución de medidas de tendencia central y variabilidad en la evaluación de entrada y salida del grupo experimental

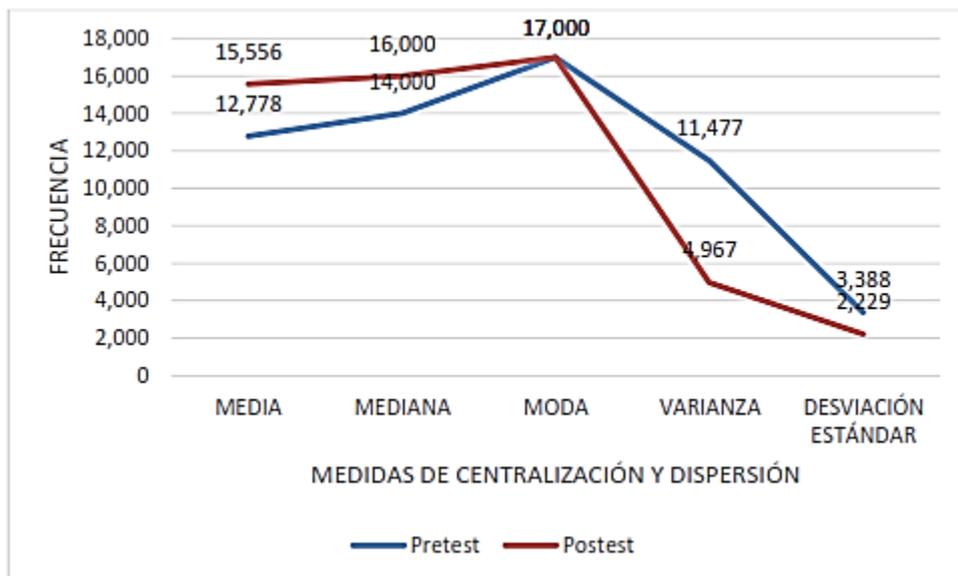


Tabla N° 6

**Comparaciones a nivel de sus medias entre el Pre-Test y el Post-test
grupo experimental**

Notas	Pre-test	Pos-test
08	3	0
09	0	0
10	4	0
11	1	2
12	0	0
13	0	0
14	4	4
15	1	2
16	1	2
17	4	4
18	0	4

Fuente: Elaboración propia

Gráfica N° 4:

**Comparaciones a nivel de sus medias entre el Pre-Test y el Post-test
grupo experimental**

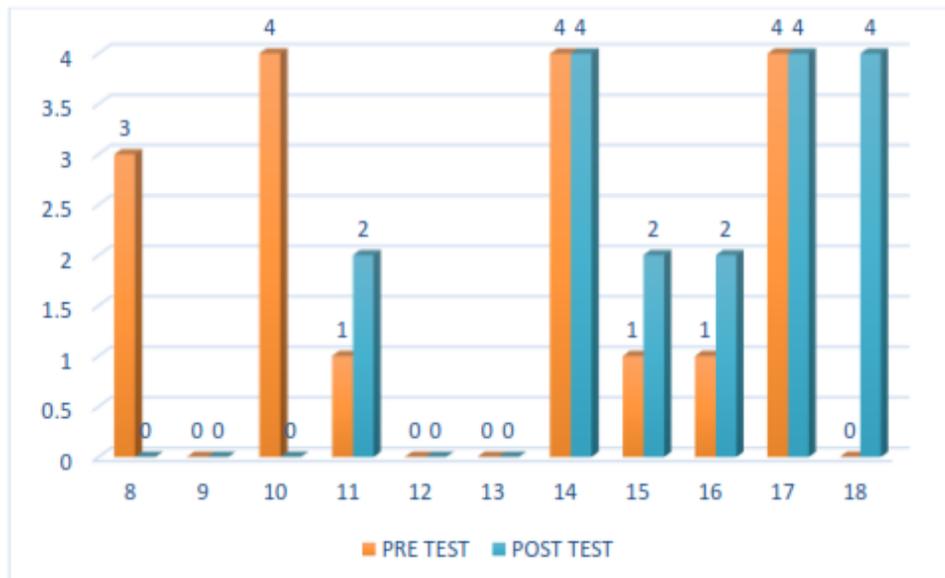
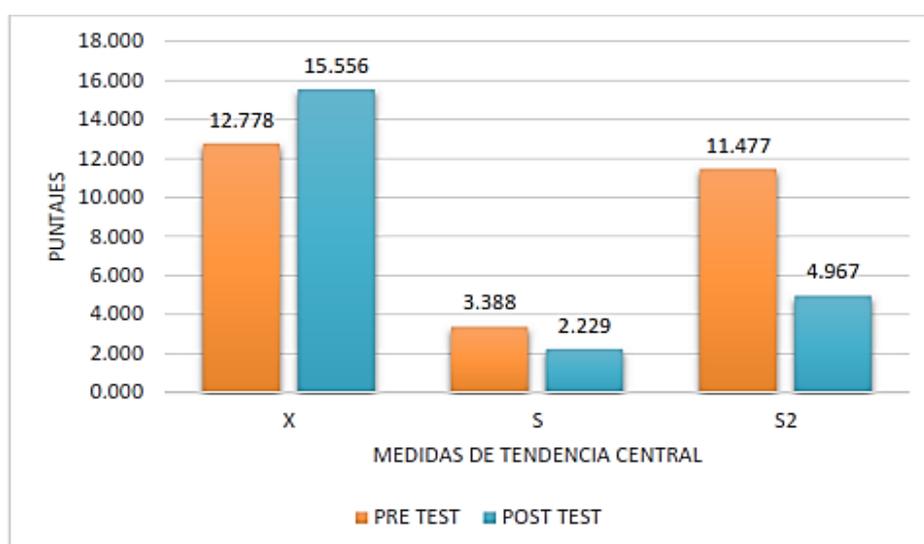


Tabla N° 7
Comparaciones diferenciales entre el Pre-Test y el Post-test grupo de estudio experimental

MEDIDAS DE TENDENCIA CENTRAL Y VARIABILIDAD			
	X	S	S²
PRE-TEST(Sin software Edilim)	12.778	3.388	11.477
POS-TEST(Con software Edilim)	15.556	2.229	4.967
DIFERENCIA	2.778	1.159	6.510

Fuente: Elaboración propia

Gráfico N° 5:
Comparaciones diferenciales entre el Pre-Test y el Post-test grupo experimental



Análisis interpretación:

La tabla N° 8 y gráfico N° 5, muestra en resumen, los resultados del pre- test y post-test obtenidos por el grupo experimental de la Institución Educativa Telésforo Catacora de Juli - Puno. Con respecto al pre-test (sin software Edilim) del grupo experimental la media aritmética es de 12,778 puntos y por otro lado la media aritmética de la prueba de salida del mismo (con software Edilim) es de 15,556 puntos, lo que demuestra que antes de la aplicación del software Edilim), los niveles de lectoescritura de los niños se encontraban en proceso con relación al post-test donde se evidencia una mejoría producto de la experiencia (software Edilim)

Análisis de normalidad de los datos

Se utilizará la prueba de Shapiro Wilk por tener datos menores a 50, los resultados son:

Tabla Nº 9

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Antes	.887	17	.051
Después	.934	17	.283

Análisis interpretación:

De los resultados obtenidos tenemos que en ambos casos la significancia es mayor que 0,05 por lo tanto los datos tienen distribución Paramétrica, a partir de este resultado es que se decidió utilizar la prueba T de student para muestras relacionadas, en lugar de Wilcoxon que es para datos No Paramétricos.

Tabla 10

Reconocimiento de las medidas estadísticas en los estudiantes (grupo experimental en el Pre-test y Post-test).

	PRE-TEST Sin software	POST-TEST con software
Media	12,7777778	15,5555556
Varianza	11,4771242	4,96732026
Observaciones	18	18
Coeficiente de correlación de Pearson	0,82753971	
Diferencia hipotética de las medias	0	
Grados de libertad	17	
Estadístico t	-5,93145169	
P(T<=t) una cola	8,2093E-06	
Valor crítico de t (una cola)	1,73960673	
P(T<=t) dos colas	1,6419E-05	
Valor crítico de t (dos colas)	2,10981558	

Fuente: Elaboración propia

2.16. Prueba de hipótesis para comparar las medias del grupo experimental

COMPARACIÓN	HIPÓTESIS ESTADÍSTICO	NIVELES DE SIGNIFICANCIA	VALOR CALCULADO	VALOR TABULADO
Grupo experimental	<p>H1: S.S≠C.S, Si hay diferencia entre grupos.</p> <p>Existe variación respecto al antes y después (p<0,05)</p> <p>Ho: S.S=C.S , No hay diferencia entre grupos.</p> <p>No existe variación respecto al antes y después (p>0,05)</p>	α=0,05	Tc=5,931451 69	Tt=1,739 6

Fuente: Elaboración propia

Figura N° 1

Tabla t-Student

Grados de libertad	0.25	0.1	0.05	0.025	0.01	0.005
1	1.0000	3.0777	6.3137	12.7062	31.8210	63.6559
2	0.8165	1.8856	2.9200	4.3027	6.9645	9.9250
3	0.7649	1.6377	2.3534	3.1824	4.5407	5.8408
4	0.7407	1.5332	2.1318	2.7765	3.7469	4.6041
5	0.7267	1.4759	2.0150	2.5706	3.3649	4.0321
6	0.7176	1.4398	1.9432	2.4469	3.1427	3.7074
7	0.7111	1.4149	1.8946	2.3646	2.9979	3.4995
8	0.7064	1.3968	1.8595	2.3060	2.8965	3.3554
9	0.7027	1.3830	1.8331	2.2622	2.8190	3.2571
10	0.6998	1.3722	1.8125	2.2281	2.7534	3.1831
11	0.6974	1.3634	1.7959	2.2010	2.6981	3.1058
12	0.6955	1.3562	1.7823	2.1788	2.6519	3.0545
13	0.6938	1.3502	1.7709	2.1603	2.6126	3.0123
14	0.6924	1.3450	1.7613	2.1448	2.5792	2.9768
15	0.6912	1.3406	1.7531	2.1315	2.5507	2.9467
16	0.6901	1.3368	1.7459	2.1199	2.5263	2.9208
17	0.6892	1.3334	1.7396	2.1098	2.5051	2.8982
18	0.6884	1.3304	1.7341	2.1009	2.4864	2.8784
19	0.6876	1.3277	1.7291	2.0930	2.4697	2.8609
20	0.6870	1.3253	1.7247	2.0860	2.4547	2.8453
21	0.6864	1.3232	1.7207	2.0796	2.4411	2.8314
22	0.6858	1.3212	1.7171	2.0739	2.4287	2.8188
23	0.6853	1.3195	1.7139	2.0687	2.4174	2.8073
24	0.6848	1.3178	1.7109	2.0639	2.4071	2.7970
25	0.6844	1.3163	1.7081	2.0595	2.3977	2.7874
26	0.6840	1.3150	1.7056	2.0555	2.3892	2.7787
27	0.6837	1.3137	1.7033	2.0518	2.3815	2.7707
28	0.6834	1.3125	1.7011	2.0484	2.3745	2.7633
29	0.6830	1.3114	1.6991	2.0452	2.3681	2.7564
30	0.6828	1.3104	1.6973	2.0423	2.3622	2.7500

Tt=1,7396

Fuente :Tabla de t-Student

$$t_c = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{s^2 \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

$$t_c = 5,9314517$$

Validación de la hipótesis

Nivel de significancia

Se ha elegido al 5% que equivale $\alpha=0.05$ con un nivel de confianza al 95%, considerando que es un grupo el α que le corresponde es de $\alpha=0,05$ al cotejarlo con los grados de libertad que es de 17 se obtuvo el valor tabular **Tt=1,7396**

Como el valor Tc=5,9314517 es mayor a el valor **Tt=1,7396** (valor tabular) se aprueba nuestra hipótesis.

En conclusión:

PRUEBA T DE STUDENT

ES VERDAD:

H₁: Existe variación respecto al antes y después de la utilización del software Edilim.

ES FALSO:

H₀: **No** existe variación respecto al antes y después de la utilización del software Edilim

CAPÍTULO III

PROPUESTA DE SOLUCIÓN

MODULO ELABORADO CON EL SOFTWARE EDILIM

3.1. INSTRUCCIONES PARA EL USUARIO

Este módulo ha sido diseñado y elaborado con el propósito de ayudarte en el aprendizaje de la lectoescritura.

Con este material tendrás la oportunidad de realizar, junto al software Edilim, algunos interesantes descubrimientos.

Para usar y comprender este material es necesario que primero leas con detenimiento las instrucciones básicas para el uso del software Edilim, los conocimientos básicos sobre lectoescritura desarrollados con el software Edilim desarrolles las actividades que en él se proponen.

Al final de este módulo encontrarás actividades que desarrollarás y que te permitirá conocer en qué medida has logrado los objetivos esperados.

3.2. OBJETIVOS:

- Utilizar el software Edilim para el aprendizaje de la lectoescritura.
- Lograr una experiencia que haga del aprendizaje un tema interesante y a su vez significativo por cuanto el estudiante no está viendo los cambios en el tablero en donde los procedimientos demoran mucho, sino que los ve interactivamente con el software el cual es dinámico.

3.3. INSTRUCCIONES BASICAS PARA EL USO DEL SOFTWARE EDILIM

La ventana de Edilim.- En la siguiente ilustración que contiene los elementos esenciales del software; en un primer vistazo a la ventana del programa, vemos las clásicas barras de menús y solo están activos nuevo y abrir, al hacer clic en nuevo se nos abre la ventana para configurar como queremos que se vea nuestro libro interactivo con diferentes actividades que serán escogidos para la lectoescritura.

Una vez configurado nuestro libro hacemos clic en **páginas** de la barra de menús, en esa ventana encontramos actividades de:

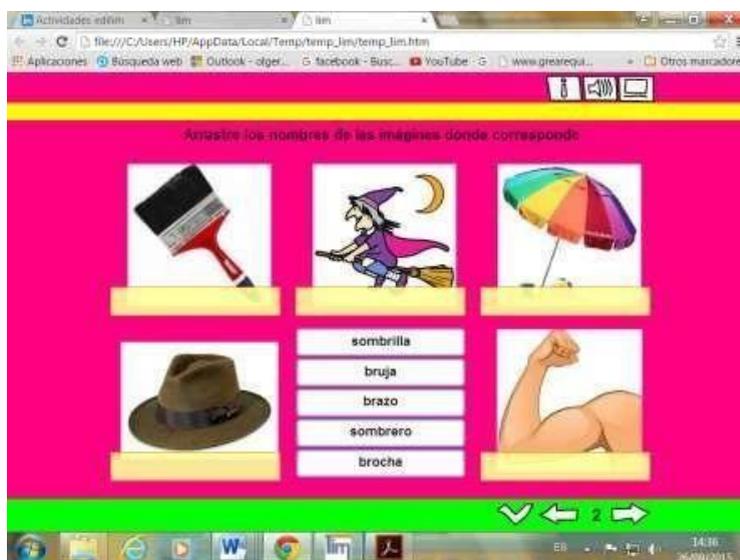
- Información
- Palabras
- Imágenes
- Números
- Juegos
- Todas

Para el aprendizaje de la lectoescritura se ha seleccionado las siguientes actividades.

Puzle: para elaborar rompecabezas con las imágenes.



➤ **Identificar Imágenes de tipo arrastrar:** imagen palabra



- **Identificar Imágenes de tipo escribir:** escriben el nombre de las imágenes.



- **Ortografía:** coloca las letras en el orden correcto de acuerdo a la imagen que Corresponde.



- **Palabra secreta:** encuentran la palabra secreta.



- **Sopa de letras:** buscan las palabras de acuerdo a la imagen.



CONCLUSIONES

PRIMERA : Se ha elaborado, validado y experimentado un módulo educativo con el software Edilim con la intención de mejorar el aprendizaje de las lecto/escritura en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa Primaria N° 259 de Condoriri – el Collao llave, que consistía en sesiones de aprendizaje con una duración media de 400 minutos.

SEGUNDA : Con respecto al objetivo general, al evaluar la eficacia del software Edilim en el aprendizaje de la lecto/escritura en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa Primaria N° 259 de Condoriri – el Collao llave se puede concluir que se mejoró con la utilización del software educativo Edilim, ya que hubo una mejora en el rendimiento académico de 15,556 en comparación con un inicio con un media de rendimiento de 12,778. (Tabla N° 5).

TERCERA : El nivel de aprendizaje de la lecto/escritura en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa Primaria N° 259 de Condoriri – el Collao llave después de la aplicación del software Edilim como estrategia con un rendimiento escolar de 15,556 (Tabla N° 4).

CUARTA: Para la comprobación de la hipótesis se realizó el análisis de datos mediante la prueba estadística descriptiva de t de Student para una sola muestra.

Como el valor $T_c=5,9314817$ es mayor a el valor $T_t=1,7396$ (valor tabular) se aprueba nuestra hipótesis dado que indica que existe una diferencias entre la media de las notas del pre-test y post test para un solo grupo de estudio con lo cual se acepta la hipótesis de investigación: H_1 : Existe variación respecto al antes y después de la ⁶⁰utilización del software Edilim

RECOMENDACIONES

- PRIMERA:** Promover a que los docentes cambien el empleo de la estrategia magistral por métodos activos y además implementen el uso de recursos tecnológicos como softwares educativos, que les permitan a los estudiantes tener una actitud crítica, aumentar su autoaprendizaje y un mejor trabajo en grupo
- SEGUNDA:** Capacitar a los y las docentes en el uso de softwares educativos, para la enseñanza y aprendizaje del desarrollo del pensamiento crítico y reflexivo, ya que estos generan interés en el estudiante por el área y lo mantienen participando activamente y mejoran el rendimiento escolar
- TERCERA:** A las autoridades de la institución determinar la factibilidad administrativa y técnica para aplicar el software Edilim en matemática para el primer grado de educación secundaria.
- CUARTA:** A los y las docentes aplicar el software Edilim para motivar un auto instrucción en los estudiantes y a su vez, la actividad del docente deja de ser predominante en el proceso de enseñanza aprendizaje.
- QUINTA:** De forma general se recomienda a todos los docentes de matemática y de las otras áreas a cambiar la metodología tradicional que se ha venido utilizando constantemente, por una que permita al estudiante obtener aprendizajes significativ

FUENTES DE INFORMACIÓN

- ÁLVAREZ, J. (2012) en su tesis "Realidad de la práctica pedagógica y curricular en el colegio particular Oblato Madre Alicia Loza Meneses, del cantón Cuenca, provincia del Azuay, durante el año lectivo 2011-2012
- Según Álvarez J. (2012) en su tesis "Realidad de la práctica pedagógica y curricular en el colegio particular Oblato Madre Alicia Loza Meneses, del cantón Cuenca, provincia del Azuay, durante el año lectivo 2011-2012
- ALDA, F. (2011) ***Rol del docente frente a las tics***. Editorial. Sevilla.
- BASTIDAS, Paco (2004) ***Estrategias y Técnicas Didácticas***, Editorial S & A, Segunda Edición, Quito-Ecuador,
- BADIA, J. (1986). ***El método didáctico*** (Enciclopedia Técnica de la Educación, Volumen II). Madrid: Editorial Santillana España.
- BUERTON, William, (2010) ***Orientación del aprendizaje*** Vol I. Editorial Magisterio Español, España.
- FANDOS, G. (2003). ***Las Tics y la enseñanza didáctica Multimedia***. recuperado de http://www.csicsif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_15/_1.pdf.
- FERNANDO, H. (2011). ***Rol del docente frente a las TIC***. Recuperado de <http://impactontic.wordpress.com/2011/02/04/rol-del-docente-frente-a-las-tic/>.
- GRANDA, D. y otros (1991) ***Investigación Científica***. Segunda Edición. Imprenta Despertar. Quito-Ecuador.
- HERNÁNDEZ, R., FERNÁNDEZ, C., BAPTISTA, P. (2010). ***Metodología de la investigación***. Edit. (5ta.ed.) Edit. Mc Graw Hill.México D.F.
- HERRERA M, Edgar. (2008) ***Instrumentos para monografías y proyectos*** (Documento preparado para taller sobre tutoría de proyectos) ISIFF Quito-Ecuador.

- HOHENWARTER Markus y HOHENWARTER Judith (2009) Edilim Website:
 Última modificación: 18 de Septiembre del.
www.slideshare.net/.../manual-de-Edilim-mayra-collahuazo-david-..
- JARAMILLO R.(1996) **Proceso enseñanza aprendizaje**.Editorial Limusa, México.
- M.A.K. Halliday (1986) Siete categorías de funciones lingüísticas
- MINEDU (2015). Texto escolar. Comunicación Lima: Editorial Norma S.A.C.
- NERECI, I. (1985) **Hacia una didáctica general dinámica**, Editorial Kapelusz, Buenos Aires, Argentina.
- NOVAK, J Y GOWIN, B. (1998).**Aprendiendo a aprender**, Ediciones Martínez, Barcelona, España.
- POVEDA, E. (2009), **La teoría del aprendizaje** México Editorial Mac Graw Hill.
- POZO, JUAN IGNACIO. (1989). Teorías Cognitivas del Aprendizaje. Ed. Morata.
- RAQUEL, M. (2011).**Profesores tics vs Profesores no tics**. Recuperado de <http://agora.grial.eu/tics/2011/10/page/13/>.
- ROGERS, L. (2005) **Software educativos evolución y tendencias**. Recuperado de <http://dialnet.unirioja.es/servlet/?codigo=2259042>.
- SABINO, Carlos (1996). **El proceso de Investigación**. Edición Argentina Editorial Lumen-Humanitas.
- SEVILLANO, García. (2006). **Estrategias con medios y tecnologías**. Revista de Educación. Recuperado de <http://www.uned.es/cemav/>.
- TAMAYO y T, Mario (1998). **El proceso de la Investigación Científica 3** Edición México Editorial Limusa S.A.
- TERAN, Guillermo. (2006) **Hacia una Educación de Calidad**. Segunda Edición. Quito Ecuador.

ANEXOS

Anexo N° 1

Sesión de aprendizaje sin aplicar el software Edilim

Sesión de aprendizaje desarrollada N° 01

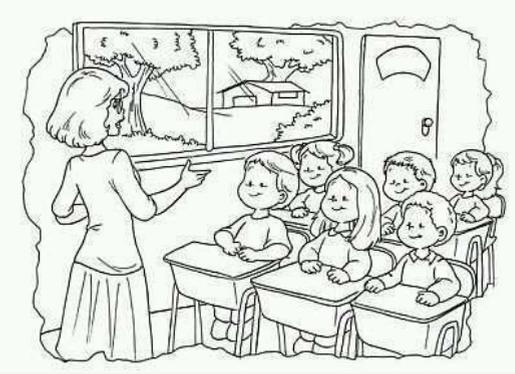
TÍTULO DE LA SESIÓN	Palabras trabadas.
Descripción del aprendizaje.	Leer y escribir palabras trabadas.

APRENDIZAJES ESPERADOS

Área	Competencia	Capacidades	Indicadores	Inst. De eval.
		72		
Comunicación	SE EXPRESA ORALMENTE	2.3. Utiliza estratégicamente variados recursos expresivos.	- Pronuncia con claridad variando la entonación para enfatizar el significado de su texto.	Prueba objetiva
	COMPRENDE TEXTOS ESCRITOS	3.1. Se apropia del Sistema de Escritura.	- Aplica las convenciones asociadas a la lectura: orientación y direccionalidad.	

SECUENCIA DIDÁCTICA DE LA SESIÓN

Momentos		Estrategias	Materiales recursos
Inicio	Propósito didáctico	- Lee y escribe palabras trabadas.	Papelógrafos - Textos

<p>Motivación</p>	<p>- Observan la imagen de la profesora.</p>  <p>• Responden a interrogantes: ¿Qué observas en la imagen? A la profesora ¿Dónde trabaja? En el colegio ¿Cómo se llama? ¿Con quienes trabaja? Con los niños</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Fichas - Cuadernos - Letras móviles - Colores - Plumones - texto
<p>Saberes previos</p>	<p>- ¿Qué palabras podemos escuchar con pr? preso</p>	
<p>Conflicto cognitivo</p>	<p>- ¿Tiene el mismo sonido preso con creso?</p>	

Desarrollo

- Forman con letras móviles la palabra profesora.



- Dividen en sílabas la palabra profesora.

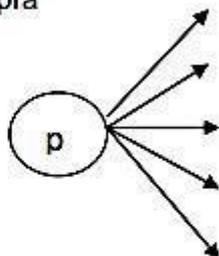
PRO FE SO RA

- Reconocen las sílabas, las pronuncian, las leen y las escriben.

- Identifican las sílabas trabadas: pra, pre, pri,

pro, ru.

pra



- Leen la trabalengua y los aprenden.

La profesora prudencia
prometió que un premio daría
al primero que, sin prisas,
al ciprés subiera un día.

- Pintan las figuras que llevan pr y las escriben.



- Escriben palabras del trabalengua que tengan pr, ejemplo: profesora, prudencia, prometió, premio, etc.

- Escribe palabras con pr: prado, preso, primero, profesora, prueba.

- Escriben palabras para reforzar la escritura con pr.

prado

premio

prima

prosa

prueba

precioso

- Realizan una ficha de evaluación.

Cierre	- ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué dificultades tuvimos? ¿Pueden leer escritos de palabras trabadas con pr?	
Tarea o trabajo en casa	<p>- Realizan actividades de extensión.</p> <p>- Ordenan palabras y forman oraciones.</p> <p style="text-align: center;">  </p> <p>.....</p> <p>- Separan las palabras y escriben una oración en forma correcta.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tengounasorpresaparamimamá. <p>.....</p> <p>.</p>	

Anexo N° 2

FICHA DE EVALUACIÓN

1. Escribe palabras con pr.(PNT.8)

2. Une la figura con su nombre. (PNT.4)



Premio



Primero



Profesora

1ro

Preso

3. Pinta las palabras que tengan pr. (PNT.8)

Paloma

Promesa

Temprano

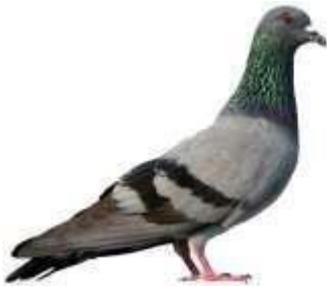
Primavera

Portero

Plátano

Anexo Nº 3
EVALUACIÓN DE NIVEL DE ESCRITURA









Anexo N° 4

LISTA DE COTEJOS DE COMUNICACIÓN

I.E : Primaria N° 259 de Condoriri
 SECCIÓN : 1°
 FECHA : 26-05-2016
 PROFESOR : Oscar Eli CARRERA ARUQUIPA

Indicadores Nombres y apellidos	Escuchan atentamente la historia narrada.		Participa en la comprensión de la historia.		Pronuncia correctamente al leer las palabras significativas.		Escribe correctamente las palabras de acuerdo a la imagen.	
	SI	NO	SI	NO	Si	NO	Si	No
Arizapana Quispe, Michelle	X		X			X		X
Ccacyahuilca Covarrubias,	X			X	X		X	
Condori Huanca, María	X		X			X		X
Chahuara Macedo, Joaquin	X			X	X		X	
Chancolla Hanconaira, Antony		X	X			X		X
Chancolla Hanconaira, Deyvit	X			X		X		X
Chipana Quispe, Maria	X			X	X		X	
Choque Zavala, Luis A.		X	X		X		X	
Choquehuanca Pari, Yaqueline		X		X		X		X
Conza Urbina, Fernando	X		X			X		X
Huañahui Rodas, Diego	X		X	X	X			X
Mamani Ccayo, Cristofer	X					X		X
Mejia Gutierrez, Adriano	X		X			X		X
Meneses Cuellar, José F.		X		X		X	X	
Perea Riquelme, Ryan	X		X			X		X
Quispe Pereyra, Jorge L.	X			X		X		X
Tica Pacco, Juan		X	X		X		X	
Yanque Velasco, Juan D.		X		X		X		X

Anexo N° 5

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

TÍTULO DE LA SESIÓN	Palabras trabadas.
Descripción del Aprendizaje.	Leer y escribir palabras trabadas con tr.

APRENDIZAJES ESPERADOS

Área	Competencia	Capacidades	Indicadores	Inst. de eval.
Comunicación	SE EXPRESA ORALMENTE	2.3. Utiliza estratégicamente e variados recursos expresivos.	- Pronuncia con claridad variando la entonación para enfatizar el significado de su texto.	Prueba objetiva
	COMPRENDE TEXTOS ESCRITOS	3.1. Se apropia del Sistema de Escritura.	- Aplica las convenciones asociadas a la lectura: orientación y direccionalidad.	

SECUENCIA DIDÁCTICA DE LA SESIÓN

Momentos		Estrategias	Materiales recursos
Inicio	Propósito didáctico	- Lee y escribe palabras trabadas con tr.	<ul style="list-style-type: none"> - Textos - Fichas - Cuadernos - Colores - Plumones - proyector - computadora - software edilim
	Motivación	- Escuchan sonidos y adivinan. - Responden a interrogantes: ¿Qué escucharon? ¿Sonidos de qué? ¿Alguna vez viste un tren?	
	Saberes previos	- ¿Qué palabras podemos escuchar con tr?	
	Conflicto	- ¿Tiene el mismo sonido tr con pr?	

	cognitivo		
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> - Se dirigen al aula de innovación para desarrollar las diferentes actividades de aprendizaje. - Observan y escuchan la historia del trabajador que serán proyectadas en las diapositivas. - leen las palabras significativas de los imágenes proyectadas. <ul style="list-style-type: none"> - Comentan sobre la historia. - Desarrollan las diferentes actividades preparadas en el software Edilim en las computadoras. - Arman rompecabezas de las imágenes de las palabras significativas. - Identifican imágenes y arrastra los nombres. - identifican las imágenes y escriben el nombre. - Forman palabras significativas con letras móviles. - Compla las sílabas en las palabras que faltan. - Colocan las palabras que llevan tr y las leen. - Buscan palabras significativas en sopa de letras. <ul style="list-style-type: none"> - Leen trabalenguas de los tigres, lo escriben en su cuaderno y lo colorean. - Utilizando el procesador de textos escriben palabras significativas aprendidas con tr. - Realizan una ficha de evaluación. 		
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué dificultades tuvimos? ¿Pueden escribir palabras trabadas con tr? 		

Tarea o trabajo en casa

Realizan actividades de extensión.

- Ordenan palabras y forman oraciones.
- Separan las palabras y escriben una oración en forma correcta.
- Reconocen la importancia del nombre.

Anexo N° 6

FICHA DE EVALUACIÓN

Nombre:.....

1. Escribe palabras con tr. (PNT.8)



.....



.....



.....



.....



.....



.....

2. Pinta las sílabas de cada palabra: (PNT.4)

- | | | | |
|---------|---|---|---|
| tractor | ○ | ○ | ○ |
| trigo | ○ | ○ | ○ |
| trucha | ○ | ○ | ○ |
| trompo | ○ | ○ | ○ |
| tren | ○ | ○ | ○ |

3. Completa las palabras con tra tre tri tro tru según corresponda. (PNT.4)

4. Forma palabras uniendo sílabas: (PNT.4) trac

	lla
tri	po
estre	tor
trom	cha
tru	go

Anexo N° 7

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

TÍTULO DE LA SESIÓN	Palabras trabadas.
Descripción del Aprendizaje.	Leer y escribir palabras trabadas con br.

APRENDIZAJES ESPERADOS

Área	Competencia	Capacidades	Indicadores	Inst. de eval.
Comunicación	SE EXPRESA ORALMENTE	2.3. Utiliza estratégicamente variados recursos expresivos.	- Pronuncia con claridad variando la entonación para enfatizar el significado de su texto.	Prueba objetiva
	COMPRENDE TEXTOS ESCRITOS	3.1. Se apropia del Sistema de Escritura.	- Aplica las convenciones asociadas a la lectura: orientación y direccionalidad.	

SECUENCIA DIDÁCTICA DE LA SESIÓN

Momentos		Estrategias	Materiales recursos
Inicio	Propósito didáctico	- Lee y escribe palabras trabadas con br.	- Textos - Fichas - Cuadernos - Colores - Plumones - proyector - computadora - software edilim
	Motivación	- Escuchan un trabalenguas. La bruja pifiribruja no viaja en 7 escobas le gusta ir en camello porque brinca en las jorobas. - Responden a interrogantes: ¿Qué escucharon? ¿De quién se trata el trabalenguas? ¿Alguna vez viste una bruja?	

	Saberes previos	- ¿Qué palabras podemos escuchar con br?	
	Conflicto cognitivo	- ¿Tiene el mismo sonido br con pr?	
	Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> - Se dirigen al aula de innovación para desarrollar las diferentes actividades de aprendizaje. - Observan y escuchan la historia del pintor que serán proyectadas en las diapositivas. - leen las palabras significativas de los imágenes proyectadas. - Comentan sobre la historia. - Desarrollan las diferentes actividades preparadas en el software Edilim en las computadoras. - Arman rompecabezas de las imágenes de las palabras significativas. - Identifican imágenes y arrastra los nombres. - identifican las imágenes y escriben el nombre. - Forman palabras significativas con letras móviles. - Completa las sílabas en las palabras que faltan. - Colocan las palabras que llevan br y las leen. - Buscan palabras significativas en sopa de letras. - Leen trabalenguas de la bruja, lo escriben en su cuaderno y lo colorean. - Utilizando el procesador de textos escriben palabras significativas aprendidas con br. - Realizan una ficha de evaluación. 	
	Cierre	- ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué dificultades tuvimos? ¿Pueden	

	escribir palabras trabadas con br?	
Tarea o trabajo en casa	<ul style="list-style-type: none"> - Realizan actividades de extensión. - Ordenan palabras y forman oraciones. - Separan las palabras y escriben una oración en forma correcta. - Reconocen la importancia del nombre. 	

Anexo N° 8

FICHA DE EVALUACIÓN

Nombre:.....

1. Escribe palabras con br.



.....



.....



.....



.....



.....



.....

2. Pinta las sílabas de cada palabra:

- | | | | |
|-----------|---|---|---|
| Bruno | ○ | ○ | ○ |
| brazo | ○ | ○ | ○ |
| sombrero | ○ | ○ | ○ |
| bruja | ○ | ○ | ○ |
| sombrilla | ○ | ○ | ○ |
| brocha | ○ | ○ | ○ |

3. Completa las palabras con bra bre bri bro bru según corresponda.

4. Forma palabras uniendo sílabas: Bra

ro

sombri

cha

sombre

zo

bro

ja

bru

lla

Anexo N° 9

LISTA DE COTEJOS DE COMUNICACIÓN

I.E : Primaria N° 259 de Condoriri
 SECCIÓN : 1ro
 FECHA : 17-07-2016
 PROFESOR : Oscar Eli CARRERA ARUQUIPA

Indicadores Nombres y apellidos	Escuchan atentamente la historia narrada.		Participa en la comprensión de la historia.		Pronuncia correctamente al leer las palabras significativas.		Escribe correctamente las palabras de acuerdo a la imagen.	
	SI	NO	SI	NO	Si	NO	Si	No
Arizapana Quispe, Michelle	X		X		X		X	
Ccacyahuilca Covarrubias,	X		X		X		X	
Condori Huanca, María	X			X		X		X
Chahuara Macedo, Joaquin	X		X		X		X	
Chancolla Hanconaira, Antony	X		X		X		X	
Chancolla Hanconaira, Deyvit	X		X		X		X	
Chipana Quispe, Maria	X		X		X		X	
Choque Zavala, Luis A.	X			X	X		X	
Choquehuanca Pari, Yaqueline	X		X		X		X	
Conza Urbina, Fernando	X		X			X		X
Huañahui Rodas, Diego	X		X		X		X	
Mamani Ccayo, Cristofer	X		X		X		X	
Mejia Gutierrez, Adriano	X		X		X		X	
Meneses Cuellar, José F.	X		X		X		X	
Perea Riquelme, Ryan	X		X			X		X
Quispe Pereyra, Jorge L.	X		X			X		X
Tica Pacco, Juan	X			X	X		X	
Yanque Velasco, Juan D.	X		X		X		X	

MATRIZ DE CONSISTENCIA

APLICACIÓN DEL SOFTWARE EDILIM PARA EL DESARROLLO DE LA LECTOESCRITURA EN LOS NIÑOS(AS) DE PRIMER GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA N° 259 DE CONDORIRI – EL COLLAO ILAVE, 2016

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLES	METODOLOGIA
<p>1.1. Problema general</p> <p>¿En qué medida la aplicación del software Edilim mejora el aprendizaje de la lecto/escritura en los estudiantes de primer grado de la Institución Educativa Primaria N° 259 de Condoriri – el Collao llave, 2016?</p> <p>1,2, Problemas específicos</p> <p>a) ¿En qué medida el nivel inicial de desarrollo de la lecto escritura (sin aplicación del software Edilim) mejora en los en los estudiantes de primer grado de la Institución Educativa Primaria N° 259 de Condoriri – el Collao llave, 2016?</p> <p>b) ¿En qué medida se puede elaborar, experimentar y validar un módulo elaborado con el software Edilim para mejorar el aprendizaje de la lecto/escritura en los estudiantes de primer grado de la Institución Educativa Primaria N° 259 de Condoriri – el Collao llave, 2016?</p>	<p>2.1. Objetivo general</p> <p>Demostrar la eficacia del software Edilim en el aprendizaje de la lecto/escritura en los estudiantes de primer grado de la Institución Educativa Primaria N° 259 de Condoriri – el Collao llave, 2016.</p> <p>2.2. Objetivos específicos</p> <p>a) Determinar el nivel inicial de desarrollo de la lecto escritura (sin aplicación del software Edilim) en los en los estudiantes de primer grado de la Institución Educativa Primaria N° 259 de Condoriri – el Collao llave, 2016.</p> <p>b) Elaborar, experimentar y validar un módulo elaborado con el software Edilim para mejorar el aprendizaje de la lecto/escritura en los estudiantes de primer grado de la Institución Educativa Primaria N° 259 de Condoriri – el Collao llave, 2016.</p> <p>c) Determinar el nivel final de su desarrollo de la lecto/escritura (con aplicación del software Edilim) en los</p>	<p>3.1. Hipótesis general</p> <p>La aplicación del software Edilim mejora el aprendizaje de la lecto/escritura en los estudiantes de primer grado de la Institución Educativa Primaria N° 259 de Condoriri – el Collao llave, 2016.</p> <p>3.2. Hipótesis Específicas</p> <p>H1: Existen diferencias respecto al desarrollo de la lecto/escritura, entre la enseñanza sin aplicación de software (antes) y la enseñanza con la aplicación del software Edilim (después) en los estudiantes de primer grado de la Institución Educativa Primaria N° 259 de Condoriri – el Collao llave.</p> <p>H2. La Elaboración experimentación y validación de un módulo elaborado con el software Edilim mejora el aprendizaje de la lecto/escritura en los estudiantes de primer grado de la Institución Educativa Primaria N° 259 de Condoriri – el Collao llave, 2016.</p> <p>c)El nivel nivel final de</p>	<p>Variable independiente:</p> <p>Software Edilim</p> <p>Variable dependiente:</p> <p>Desarrollo de la lecto/escritura</p> <p>Indicadores:</p> <p>Se expresa oralmente de manera adecuada.</p> <p>Comprende textos escritos.</p> <p>Escribe correctamente las palabras trabadas.</p> <p>Instrumentos:</p> <p>Lista de cotejos.</p> <p>Aplicación de problemas matemáticos de su vida cotidiana.</p> <p>Cuestionarios.</p>	<p>Tipo: investigación básica.</p> <p>Nivel: Explicativo</p> <p>Método: Hipotético deductivo</p> <p>Diseño: Preexperimental, aplicativo</p> <p>Población y muestra: 28 estudiantes.</p> <p>Programa experimental, de sesiones de aprendizaje.</p> <p>Instrumento: Cuestionarios.</p>

<p>c) ¿En qué medida se puede determinar el nivel final de desarrollo de la lecto/escritura (con aplicación del software Edilim) en los estudiantes de primer grado de la Institución Educativa Primaria N° 259 de Condoriri – el Collao llave, 2016?</p>	<p>estudiantes de primer grado de la Institución Educativa Primaria N° 259 de Condoriri – el Collao llave, 2016</p>	<p>desarrollo de la lecto/escritura (con aplicación del software Edilim) en los estudiantes de primer grado de la Institución Educativa Primaria N° 259 de Condoriri – el Collao llave, 2016 es positivo</p>		
---	---	--	--	--

Software Edilim

Instrumento:

- Aplicación el software Edilim en variadas sesiones

2.7.2. Variable Dependiente

Desarrollo de la lecto/escritura

Indicadores:

- Se expresa oralmente de manera adecuada.
- Comprende textos escritos.
- Escribe correctamente las palabras trabadas.

Instrumentos:

- Lista de cotejos.
- Aplicación de problemas matemáticos de su vida cotidiana.
- Cuestionarios.

