



**FACULTAD DE CIENCIAS EMPRESARIALES Y EDUCACIÓN  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**TESIS:**

**EDITOR DE LIBROS INTERACTIVOS MULTIMEDIA Y SU  
APLICACIÓN PARA MEJORAR LA LECTOESCRITURA EN LOS  
NIÑOS(AS) DE PRIMER GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA  
PRIMARIA N° 70015 DEL DISTRITO DE CAPACHICA, PUNO-2016**

**PRESENTADO POR EL BACHILLER:  
FLORES MENDOZA NÉSTOR RAÚL**

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

**PUNO – PERÚ**

**2017**

## **DEDICATORIA**

A Dios por ayudarme a lograr cada uno de mis propósitos, por su inmenso amor manifestado en el amor incondicional de mis padres quienes a lo largo de los años apostaron por brindarme una educación basada en valores.

## **AGRADECIMIENTO**

A las personas que me brindaron su apoyo en haber contribuido en mi formación académica y profesional.

A mis maestros y compañeros por los momentos compartidos en el estudio y espacios de recreación.

## RESUMEN

El estudio que se realizó tiene como finalidad determinar la eficacia del software editor de libros interactivos multimedia en el aprendizaje de la lecto escritura en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa Primaria No 70015 del distrito de Capachica, Puno-2016. La hipótesis de la investigación a comprobar ha sido; La aplicación del software Editor de libros interactivos multimedia mejora el aprendizaje de la lecto escritura en los alumnos del primer grado de Educación Primaria. El tipo de investigación que se utilizó es experimental, el nivel de estudio es el aplicativo - explicativo. El método que se empleó en el estudio es el método científico, hipotético deductivo y el diseño pertenece al pre experimental. La población del estudio compuesta por 14 estudiantes y la muestra empleada conformada por 18 estudiantes utilizando el muestreo no probabilístico. Para la investigación se ha empleado como técnica la observación y el instrumento es la lista de cotejos. En el que se concluye: que se ha elaborado, validado y experimentado un proyecto educacional con el software Editor de libros interactivos multimedia con la finalidad de mejorar el aprendizaje de la lecto escritura en los alumnos del primer grado de la Institución Educativa Primaria No 70015 del distrito de Capachica, Puno-2016, la que consistía en la elaboración de sesiones de aprendizaje. Referente al objetivo general, al evaluar la eficacia del software Editor de libros interactivos multimedia en el aprendizaje de la lecto escritura en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa Primaria No 70015 del distrito de Capachica, Puno-2016, se puede concluir que el proceso de los aprendizaje de los estudiantes mejoró con el uso del software educativo Editor de libros interactivos multimedia , se pudo observar que se ha tenido una mejora en el rendimiento académico de 15,556, realizando la comparación con de inicio que se tenía un rendimiento de 12,778. El nivel de aprendizaje de las lecto escritura en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa Primaria No 70015 del distrito de Capachica, Puno-2016, después de la utilización del software Editor de libros interactivos multimedia como una estrategia se ha logrado mejorar el rendimiento escolar al 15,556.

Palabras Claves: Editor de libros interactivos multimedia, Software, aprendizaje, lecto, escritura, estudiantes.

## ÍNDICE

|   |     |
|---|-----|
| DEDICATORIA.....  | ii  |
| AGRADECIMIENTO.....   | iii |
| RESUMEN.....  | iv  |
| ÍNDICE.....   | v   |
| INTRODUCCIÓN.....   | vii |
| CAPÍTULO I.....   | 9   |
| PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....                                       | 9   |
| 1.1. DESCRIPCIÓN DE LA REALIDAD PROBLEMÁTICA.....                     | 9   |
| 1.2. DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN.....                            | 10  |
| 1.2.1. Delimitación Espacial.....                                     | 10  |
| 1.2.2. Delimitación temporal.....                                     | 10  |
| 1.2.3. Delimitación social.....                                       | 10  |
| 1.2.4. Delimitación conceptual.....                                   | 11  |
| 1.3. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....                                   | 11  |
| 1.3.1. PROBLEMA GENERAL.....  | 11  |
| 1.3.2. PROBLEMAS ESPECÍFICOS.....                                     | 11  |
| 1.4. OBJETIVO DE INVESTIGACIÓN.....                                   | 12  |
| 1.4.1. OBJETIVO GENERAL.....  | 12  |
| 1.4.2. OBJETIVOS ESPECIFICOS.....                                     | 12  |
| 1.5. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN.....                               | 12  |
| 1.5.1. HIPÓTESIS GENERAL.....   | 12  |
| 1.5.2. HIPÓTESIS ESPECÍFICOS.....                                     | 13  |
| 1.5.3. IDENTIFICACIÓN Y CLASIFICACIÓN DE VARIABLES E INDICADORES..... | 13  |
| 1.6. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....                             | 14  |
| 1.6.1. TIPO Y NIVEL DE INVESTIGACIÓN.....                             | 14  |
| 1.6.1.1. TIPO DE INVESTIGACION.....                                   | 14  |
| 1.6.1.2. NIVEL DE INVESTIGACIÓN.....                                  | 14  |
| 1.6.2. MÉTODO Y DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN.....                       | 15  |

|  |    |
|--|----|
| 1.6.2.1 METODO DE LA INVESTIGACION .....                                     | 15 |
| 1.6.2.2. DISEÑO DE INVESTIGACION.....  | 15 |
| 1.6.3. POBLACIÓN Y MUESTRA DE LA INVESTIGACIÓN.....                          | 15 |
| 1.6.3.1. Población .....   | 15 |
| 1.6.3.2. Muestra .....   | 16 |
| 1.6.4 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS PARA LA RECOLECCIÓN DE DATOS.                  | 16 |
| 1.6.4.1. TÉCNICA .....   | 16 |
| 1.6.4.2 INSTRUMENTOS .....   | 16 |
| 1.6.5. JUSTIFICACIÓN, IMPORTANCIA Y LIMITACIONES DE LA<br>INVESTIGACIÓN..... | 18 |
| CAPÍTULO II.....   | 19 |
| MARCO TEÓRICO .....  | 19 |
| 2.1. ANTECEDENTES DE INVESTIGACIÓN .....                                     | 19 |
| 2.2. SUSTENTO TEORICO .....  | 20 |
| CAPÍTULO III.....  | 52 |
| PRESENTACIÓN, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS .....                  | 52 |
| CONCLUSIONES .....   | 63 |
| SUGERENCIAS.....   | 64 |
| BIBLIOGRAFÍA.....  | 65 |
| ANEXOS.....  | 68 |

Sesiones de aprendizaje antes de aplicar el software editor de libros interactivos multimedia.

Ficha de evaluación

Propuesta de solución

Matriz de consistencia

## INTRODUCCIÓN

En tiempos actuales tratar el tema de la utilización las tic en lo que son los recursos digitales en el empleo de los diferentes softwares educativos que existen nos motiva en replantear los procesos educativos, las que representan como el punto de inicio para construcción de nuevos aprendizajes. Por lo que las herramientas tecnológicas hacen que los docentes reflexionemos en cuanto al empleo de las diversas técnicas y estrategias que nos permitan crear en los estudiantes muchos aprendizajes significativos y es así que el Editor de libros interactivos multimedia cumple con esta finalidad. El software Educativo Editor de libros interactivos multimedia cuenta con funciones interactivas, que son compatibles con todos los diversos sistemas operativos, que fueron creados con la finalidad de mejorar los procesos del desarrollo de enseñanza aprendizaje, el aplicativo permite hacer cambios o crear actividades propias las cuales son adaptadas a las necesidades de los educandos.

Para el desarrollo del procedimiento de la aplicación y ejecución del estudio de investigación, el cual está compuesto por tres capítulos, las cuales se detallan de la forma siguiente:

Capítulo I: Planteamiento del Problema; en el que está la descripción del problema, que son los planteamientos que motivaron realizar el estudio empírico y científico, son aspectos que debemos considerar para diseñar, planificar y conducir un proceso educativo. Delimitación de la investigación, es para poder ubicarnos referente al estudio. Problema de investigación, el cual es parte y secuencia de la descripción de la problemática; también están considerados los que son los objetivos de la investigación, hipótesis de la investigación, la variable independiente y dependiente, metodología de la investigación; tipo, nivel, método y diseño de investigación y población y muestra. Se considera las técnicas e instrumentos que se usan para la recolección de datos y limitaciones de la investigación.

Capítulo II: Marco Teórico; están considerados antecedentes de estudios realizados que tienen relación con el tema de estudio y nos orienta el trabajo de investigación; en el fundamento teórico, se presentan diferentes teorías básicas de distintos autores que aportan en la labor educativa esencialmente lo referido a la utilización del software Editor de libros interactivos multimedia en el aprendizaje de la lecto/escritura

en los alumnos del primer grado, que se aplicarán para el desarrollo de las labores pedagógicas.

Capítulo III: Análisis e interpretación de resultados; están todos los cuadros en las que están consideradas las variables en estudio, sus dimensiones, tabla de frecuencia y gráficos estadísticos para poder realizar la interpretación de los resultados a los que se alcanzaron en la ejecución del trabajo de investigación y poder probar las hipótesis planteadas, así de esta manera poder llegar a las conclusiones y recomendaciones. Las referencias bibliográficas son la relación de autores y el título de sus libros que están en orden alfabético, que se usaron como consulta y referenciación del presente trabajo de investigación referidos a las variables en estudio y en los anexos están conformado por los documentos que fueron parte integrante de la investigación, los cuales coadyuvaron para lograr los objetivos de la investigación planteados.

## **CAPÍTULO I**

### **PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

#### **1.1. DESCRIPCIÓN DE LA REALIDAD PROBLEMÁTICA**

En tiempos actuales tratar el tema de la utilización las tic en lo que son los recursos digitales en el empleo de los diferentes softwares educativos que existen nos motiva en replantear los procesos educativos, las que representan como el punto de inicio para construcción de nuevos aprendizajes. Por lo que las herramientas tecnológicas hacen que los docentes reflexionemos en cuanto al empleo de las diversas técnicas y estrategias que nos permitan crear en los estudiantes muchos aprendizajes significativos y es así que el Editor de libros interactivos multimedia cumple con esta finalidad.

El software Educativo Editor de libros interactivos multimedia cuenta con funciones interactivas, que son compatibles con todos los diversos sistemas operativos, que fueron creados con la finalidad de mejorar los procesos del desarrollo de enseñanza aprendizaje, el aplicativo permite hacer cambios o crear actividades propias las cuales son adaptadas a las necesidades de los estudiantes.

Los educadores emplean los equipos de cómputo para guiar los aprendizajes de sus alumnos y estos puedan adquirir habilidades mínimas y necesarios para mejorar su formación en el aspecto tecnológico.

Los alumnos de la actualidad son considerados como nativos digitales ya que ellos nacieron con la tecnología y los utilizan para diversas actividades en especial el entretenimiento virtual, los padres y madres de familia están ajenos a la formación integral y no son ente comprometida en la educación de sus hijos.

Es necesario que el docente entienda que cada estudiante proviene de diferentes realidades socioculturales, cada uno cuenta con necesidades e intereses particulares y cada uno aprende de acuerdo a su ritmo y estilo de aprendizaje, por lo que la utilización de los recursos tecnológicos es pertinente para poder lograr sus intereses y necesidades individuales.

Por lo que existe la demanda y la necesidad de brindar un servicio educativo de calidad de acuerdo a estos tiempos de globalización y que pueda satisfacer las necesidades prioritarias de los estudiante del primer grado, quienes puedan emplear las herramientas tecnológicas en este caso el software Editor de libros interactivos multimedia las que cuentan con actividades interactivas, todo ello como respuesta a la demanda de una educación de calidad de acuerdo al progreso de la ciencia y la tecnología, aspectos que coadyuvarán en la mejora de los niveles de aprendizaje, ya que la finalidad del software es que los estudiantes interactúen con las actividades que son diseñadas de acuerdo a los intereses y necesidades de los estudiantes para poder lograr resultados óptimos y pertinentes en su formación para ser buenos ciudadanos en la sociedad.

## **1.2. DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN**

### **1.2.1. Delimitación Espacial**

El presente estudio de investigación se ha desarrollado en la Institución Educativa Primaria No 70015 del distrito de Capachica, departamento de Puno-2016.

### **1.2.2. Delimitación temporal**

El trabajo de investigación se ejecutó en los meses de abril a julio del año 2016.

### **1.2.3. Delimitación social**

El estudio se ha realizado en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa Primaria No 70015 del distrito de Capachica, Puno- 2016.

### **1.2.4. Delimitación conceptual**

El trabajo de investigación se delimita en la aplicación del software Editor de libros interactivos multimedia mejora el aprendizaje de la lecto/escritura en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa Primaria No 70015 del distrito de Capachica, Puno-2016.

## **1.3. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN**

### **1.3.1. PROBLEMA GENERAL**

¿En qué medida la aplicación del software Editor de libros interactivos multimedia mejora el aprendizaje de la lecto/escritura en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa Primaria No 70015 del distrito de Capachica, Puno-2016?

### **1.3.2. PROBLEMAS ESPECÍFICOS**

- ¿Cuál es el nivel inicial de aprendizaje de la lecto/escritura (sin aplicación del software Editor de libros interactivos multimedia) en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa Primaria No 70015 del distrito de Capachica, Puno-2016?
  
- ¿Cómo elaborar, experimentar y validar un módulo realizado con el software Editor de libros interactivos multimedia para mejorar el aprendizaje de la lecto/escritura en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa Primaria No 70015 del distrito de Capachica, Puno- 2016?

- ¿Cuál es el nivel final de aprendizaje de la lecto/escritura con aplicación del software Editor de libros interactivos multimedia en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa Primaria No 70015 del distrito de Capachica, Puno-2016?

## **1.4. OBJETIVO DE INVESTIGACIÓN**

### **1.4.1. OBJETIVO GENERAL**

Demostrar la eficacia del software Editor de libros interactivos multimedia en el aprendizaje de la lecto/escritura en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa Primaria No 70015 del distrito de Capachica, Puno-2016.

### **1.4.2. OBJETIVOS ESPECIFICOS**

- Determinar el nivel inicial de aprendizaje de la lecto/escritura (sin aplicación del software Editor de libros interactivos multimedia) en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa Primaria No 70015 del distrito de Capachica, Puno-2016.
- Elaborar, experimentar y validar un módulo realizado con el software Editor de libros interactivos multimedia para mejorar el aprendizaje de la lecto/escritura en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa Primaria No 70015 del distrito de Capachica, Puno-2016.
- Determinar el nivel final de aprendizaje de la lecto/escritura con aplicación del software Editor de libros interactivos multimedia en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa Primaria No 70015 del distrito de Capachica, Puno-2016.

## **1.5. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN**

### 1.5.1. HIPÓTESIS GENERAL

La aplicación del software Editor de libros interactivos multimedia mejora el aprendizaje de la lecto/escritura en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa Primaria No 70015 del distrito de Capachica, Puno-2016.

### 1.5.2. HIPÓTESIS ESPECÍFICOS

- El nivel inicial de aprendizaje de la lecto/escritura es homogéneo sin aplicación del software Editor de libros interactivos multimedia en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa Primaria No 70015 del distrito de Capachica, Puno-2016.
- El módulo elaborado con el software Editor de libros interactivos multimedia mejorar el aprendizaje de la lecto/escritura en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa Primaria No 70015 del distrito de Capachica, Puno-2016.
- El nivel final de aprendizaje de la lecto/escritura es heterogéneo con aplicación del software Editor de libros interactivos multimedia en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa Primaria No 70015 del distrito de Capachica, Puno-2016.

### 1.5.2. IDENTIFICACIÓN Y CLASIFICACIÓN DE VARIABLES E INDICADORES

| VARIABLE   | DIMENSIONES   | INDICADORES   |
|--|---|---|
| <b>Variable Independiente</b><br>Software Editor de libros interactivos multimedia | <b>La ventana de Editor de libros interactivos multimedia.</b><br>Los elementos esenciales del software | – Información<br>– Palabras<br>– Imágenes<br>– Números<br>– Juegos<br>– Todas |

|   |  |   |
|---|--|---|
| <p><b>Variable Dependiente</b></p> <p>Aprendizaje de la lecto / escritura</p> | <p><b>Puzle:</b> para elaborar rompecabezas con las imágenes.</p> <p>Identificar</p> <p><b>Imágenes de tipo arrastrar:</b><br/>Palabra - Imagen</p> <p><b>Identificar Imágenes de tipo escribir:</b> Escriben el nombre de las imágenes.</p> <p><b>Ortografía:</b> Pone las letras en el orden perfecto de acuerdo a la imagen que le corresponde.</p> <p><b>Palabra secreta:</b> Encuentra la palabra secreta.</p> <p><b>Sopa de letras:</b> Busca las palabras de acuerdo a la imagen.</p> | <p>Se expresa oralmente de manera adecuada.</p> <p>Comprende textos escritos.</p> <p>Escribe correctamente palabras con sílabas trabadas.</p> |
|---|--|---|

## 1.6. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

### 1.6.1. TIPO Y NIVEL DE INVESTIGACIÓN

#### 1.6.1.1. TIPO DE INVESTIGACION

El presente trabajo de investigación es de tipo experimental, ya que se manipulará la variable independiente para ocasionar efectos significativos a la variable dependiente de forma directa o intencional.

#### 1.6.1.2. NIVEL DE INVESTIGACIÓN

La presente investigación es de nivel aplicativo - explicativo dado que se tiene un programa que tiene que ser aplicado de manera directa a las unidades de estudio y es explicativo ya que busca interpretar y proporcionar una idea del proceso que se desarrolla (Hernández, R., Fernández, C., Baptista, P., 1998).

## **1.6.2. MÉTODO Y DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN**

### **1.6.2.1 METODO DE LA INVESTIGACION**

Método científico es ruta planificada que se debe seguir para descubrir todas las características del objeto de estudio; es un procedimiento en el que se utiliza la inducción y la deducción o el pensamiento reflexivo dar solución a un problema. (Hernández Sampieri, 1998, p: 210).

### **1.6.2.2. DISEÑO DE INVESTIGACION**

Se empleó el diseño pre-experimental, por lo que tenemos un solo grupo de individuos o estudiantes (Hernández, R., Fernández, C., Baptista, P., 1998 p.75) es un procedimiento metodológico en el que se tiene una población donde está un grupo a la que se aplica un pre-test y pos-test.

**M = O1- X- O2**

Donde:

M = Muestra de estudio

O1 = Pre test (Antes de aplicar el software)

X = Aplicación del Software Editor de libros interactivos multimedia

O2 = Post test (Después de aplicar el software)

## **1.6.3. POBLACIÓN Y MUESTRA DE LA INVESTIGACIÓN**

### **1.6.3.1. Población**

Hurtado y Toro (1998), indican que: “la población es el total de los elementos o individuos a los que está referida la investigación, ósea a todos los elementos que vamos a estudiar o investigar, se le conoce también como universo. (p.79)”.

La población está conformada por 18 estudiantes del primer grado de la Institución Educativa Primaria No 70015 del distrito de Capachica, Puno-2016.

**Tabla de la población**

| POBLACION | N° DE ESTUDIANTES |
|-----------|-------------------|
| PRIMERO   | 18                |
| TOTAL     | 18                |

Fuente: Elaborado por el investigador

### **1.6.3.2. Muestra.**

La muestra de investigación está constituida por la totalidad de la población, se realizó un muestreo no probabilístico por conveniencia, que ascienden a 18 estudiantes de primer grado de la Institución Educativa Primaria No 70015 del distrito de Capachica, Puno-2016.

## **1.6.4 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS PARA LA RECOLECCIÓN DE DATOS.**

### **1.6.4.1. TÉCNICA.**

#### **Técnica de Observación**

La técnica utilizada es la observación, el instrumento es la lista de cotejos, el cual nos dio resultados referentes a la capacidad de la lectura expresiva en el que se consideraron tres aspectos principales: comprensión de la lectura determinada, entonación y expresión oral.

### **1.6.4.2 INSTRUMENTOS**

Como instrumento se elaboró y aplicó una prueba escrita antes de la aplicación del software y otra prueba después de la aplicación del software, de lecto/escritura con la finalidad de medir el logro de los aprendizajes esperados de los educandos del área de comunicación, en el primer grado de Educación Primaria; dicho instrumento fue elaborado teniendo en cuenta los objetivos propuestos en el trabajo de investigación y de los contenidos temáticos desarrollados para el grupo experimental.

El instrumento como las pruebas escritas antes y después de la utilización o aplicación del software estaban conformadas por 3 y 4 ítems para de esta manera ser evaluadas y así puedan alcanzar el puntaje de 20 (veinte) puntos en cada una de las evaluaciones. La prueba en cada uno de los ítems determina si se ha logrado o no los aprendizajes planteados. (ver anexo 2 y 6).

La utilización del software Editor de libros interactivos multimedia en el aprendizaje de lectoescritura en los alumnos del área de comunicación del primer grado de educación primaria se ejecutó en los meses de mayo-2016 al mes de julio-2016, para este periodo se seleccionó al grupo experimental el cual fue dirigido y guiado por el profesor del área de comunicación de la institución.

Los estudiantes con las que se trabajaron las actividades fueron en N° de 14 estudiantes pertenecientes a una sección que es el grupo experimental. Las reuniones de coordinación y planificación con la dirección de la IEP. No 70015 del distrito de Capachica, fueron de la manera más adecuada posible, ya que el señor director tuvo la mayor disponibilidad en permitirnos dar todas las facilidades para poder desarrollar las actividades de aprendizaje y la transferencia de las experiencias educativas planteadas en el estudio de investigación. También se emplearon recursos bibliográficos de consulta y se elaboraron módulos con el software Editor de libros interactivos multimedia y test de prueba.

El módulo realizado con el software Editor de libros interactivos multimedia para el grupo experimental, se diseñó de acuerdo a los temas del Diseño Curricular del área de comunicación del nivel y grado correspondiente; las sesiones de aprendizaje del grupo experimental, fueron intercaladas una sesión sin la aplicación del software Editor de libros interactivos multimedia y la otra sesión fue con la aplicación del Programa o Software que se utilizó en la investigación, los cuales se desarrollaron 2 veces por semana y en 2 momentos, las actividades se desarrollaron en las aulas de la IEP. N° 70015 de distrito de Capachica. De la provincia de Puno en el año 2016.

### **1.6.5. JUSTIFICACIÓN, IMPORTANCIA Y LIMITACIONES DE LA INVESTIGACIÓN.**

En la actualidad debemos utilizar las herramientas tecnológicas, como un recurso educativo, para la enseñanza de los diversos temas del saber humano esencialmente en lo que es el área de comunicación y prioritariamente en el aprendizaje de la lecto escritura, se ha podido apreciar que en los diferentes estados que el uso de los recursos tecnológicos ayudan bastante en el desarrollo de las actividades educativas y así de esta manera poder mejorar el aprendizaje de nuestros estudiantes que son el futuro de nuestra sociedad; también no ayuda a mejorar el nivel de desempeño en la calidad educativa. Realizar estudios de investigación educativa es muy importante porque permite contribuir en la aplicación de la enseñanza aprendizaje de la lectoescritura usando la tecnología (software Editor de libros interactivos multimedia) como un asistente pedagógico en forma eficaz y mejorar la educación de los niños.

El software permite explorar los múltiples actividades en el área de Comunicación con recursos que pueden ser creadas con facilidad para que el alumno interactúe con el equipo de cómputo utilizando diversos programas de juegos al promuevan y desarrollen el aprendizaje de la lectoescritura y pueda observar todo lo que cambia y todo aquello que se mantiene estable en el proceso de las actividades pedagógicas o educativas para sacar el provecho pertinente de estos recursos que son de gran utilidad.

#### **Respecto a las limitaciones:**

Muchos estudiantes por diversas situaciones en las que se encuentran no tienen suficientes habilidades, destrezas, conocimientos y creatividad en la adquisición de conocimientos y poder poner en práctica la aplicación de diversos programas tecnológicos o softwares educativos.

Existe poca información sobre los trabajos de investigación y bibliografía requerida, para el desarrollo del proyecto. Esta limitación se superó generando bases teóricas propias e indagando bibliografía de otros países.

## **CAPÍTULO II**

### **MARCO TEÓRICO**

#### **2.1. ANTECEDENTES DE INVESTIGACIÓN**

##### **2.1.1. ESTUDIOS PREVIOS**

Para la implementación del software educativo que se está utilizando para el aprendizaje se ha podido encontrar diversos estudios anteriores, la cuales nos ayudarán a tener más conocimientos sobre el tema a investigar:

Delgado, J. (2014) Tesis: Elaboración de Material Didáctico Interactivo, en el Área de Lengua y Literatura para niños de cuarto año de Educación Básica en La Parroquia Tabiazo, Esmeraldas-2014. Que fue presentado en la Universidad Católica del Ecuador, para obtener el Grado académico de Licenciado en Ciencias de la Educación. Concluye que: Los docentes del cuarto año de la Educación General Básica, en el área de Lengua y Literatura, de las escuelas de la parroquia Tabiazo, no utilizan material didáctico interactivo. Los docentes siguen utilizando recursos didácticos tradicionales como los libros, marcador, pizarra, por lo que no dan participación activa a sus estudiantes en sus sesiones de clase. Falta de conocimientos en el manejo de la tecnología especialmente referido al software educativo, su manejo y la creación de las actividades interactivas; sumándose a ello la falta de implementación y equipamientos en las instituciones seleccionadas para el estudio las que son dificultades por las pasan la utilización de los recursos

didácticos interactivos. Las estrategias metodológicas que usan los docentes en la enseñanza del área de Lengua y Literatura, se centran en dos estrategias que son: la motivación y la comprensión lectora, no utilizando estrategias, de producción de texto, de exposición oral y de lectura. El recurso didáctico interactivo reconocido por los conocedores de la materia, son una alternativa pertinente en el desarrollo de las actitudes y capacidades del área de Lengua y Literatura.

## **2.2. SUSTENTO TEORICO**

### **2.2.1. Las teorías del aprendizaje**

Poveda, E. (2009) indica que son un variado conjunto de fundamentos teóricos de diversas fuentes bibliográficas, que para su determinación se utilizan constructos que pronostican y a su vez explican el comportamiento del ser humano en su aprendizaje, teniendo en cuenta los fundamentos que explican los diversos enfoques. La teoría del aprendizaje puede ser modificada como cualquier teoría con el transcurrir del tiempo, muchas veces las teorías ya no son aplicables o puestas en práctica con el paso de los años y hasta pueden ser desechadas.

#### **A. Teoría de David Ausubel**

Ausubel indica al aprendizaje significativo como una integración y organización de la toda la información en el interior de la estructura cognitiva de los individuos; esta teoría la variable que ya conoce el estudiante es la más importante y es la que influye significativamente en su aprendizaje.

Cuando la nueva información se enlaza con los con las proposiciones, conceptos, proposiciones integradas o llamadas ideas adecuadas de afianzamiento que existen con mucha anticipación en la estructura cognitiva del individuo que aprende es cuando se manifiesta que ha sucedido el aprendizaje significativo dentro de la persona. (Pozo,1989).

Según Álvarez J. (2012) en su estudio denominado 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, manifiesta

que, para que se dé el aprendizaje significativo existen dos condiciones imprescindibles estas son: primero, la predisposición del individuo a aprender significativamente y la segunda es que las tareas o materias sean potencialmente significativas, estas condiciones tienen que poder relacionarse con la estructura cognitiva del sujeto.

## **B. Diversos Tipos de Aprendizaje Significativo**

**Representacional.** Esencialmente trata de la adquisición del vocabulario, las primeras palabras, luego se refiere a la representación de los objetos y hechos de la realidad, que son la base fundamental del aprendizaje significativo y los demás depende de ello, este aprendizaje está más cerca de la mera repetición.

**Conceptos.** Ausubel, indica que los conceptos son situaciones, eventos, objetos o las características de algo y que conforman una estructura lógica. Se aprende cuando se relacionan los conceptos, objetos y las situaciones.

**Proposiciones.** Las nuevas ideas son adquiridas en forma de proposiciones, las que son muy significativas.

## **C. Teoría de Jean Piaget**

La teoría psicológica de Piaget considera que es pertinente utilizar conceptos biológicos. La epistemología genética y la psicología evolutiva de la inteligencia unen sus planteamientos. Intenta explicar de modo lógico como un recién nacido llega a comprender poco a poco el mundo de su alrededor y entender el funcionamiento dentro de esta realidad. Se considera a la inteligencia como la capacidad para adaptarse a nuevas situaciones de la vida y que las construcciones mentales tenemos sobre el mundo. Es así que estas estructuras mentales están organizadas de modo jerarquizada. (Pozo, 1989).

Para Piaget (Pozo,1989), indica que la educación tiene como finalidad favorecer el desarrollo intelectual, social y afectivo del niño, teniendo en cuenta que ese desarrollo es el resultado del proceso de la evolución y que la enseñanza se produce

"de adentro hacia afuera".

#### **D. Teoría de Lev Vygotsky**

Vygotsky (Pozo -1989) Es el iniciador de la psicología denominada sociocultural, en el que dio a conocer que los fenómenos superiores se desarrollan mediante el lenguaje y en la comunidad social. El desarrollo se encuentra relacionado estrechamente a la educación y la cultura. Lev Vygotsky en esta teoría al conocimiento lo reconoce como un producto social y al hombre como un ser particularmente social.

Esta teoría se fundamenta en una psicología que está basada en la actividad y manifiesta que el ser humano no está limitado a responder a estímulos, más bien al contrario, actúa sobre los estímulos para hacerlos cambiar.

#### **E. Las Teorías Computacionales**

Son teorías que tienen un origen psicológico las que se utilizan para adquirir todos los conocimientos mediante el uso de un sistema de procesamiento de datos que son necesarios para su interpretación y análisis.

Varias de estas teorías están dentro de los que se denominan inteligencia artificial que en su proceso de desarrollo no necesitan la compatibilidad de los datos psicológicos, pero existen otras que se enmarcan dentro del campo computacional y se adaptan a los datos adquiridos en el procesamiento de la información dentro de los límites del ser humano.

La teoría de control adaptativo del comportamiento desarrollado por Anderson, es la teoría unitaria en el que la información es procesada de manera adecuada, la idea esencial es el empleo de los mecanismos del aprendizaje que deben estar relacionados con los demás procesos en la adquisición de los diferentes conceptos, conocimientos e informaciones en un nivel cognitivo alto (Pozo,1989).

## **2.2.2. La Enseñanza Asistida por Computadora (E-A-C)**

Jaramillo, (1996) sostiene que la enseñanza asistida por computador (EAC), es un término que se utiliza para poder describir todo el conjunto de aplicativos en el que una parte del proceso de desarrollo de los aprendizajes se dan con el empleo de los diversos programas tecnológicos de la informática mediante el uso de una computadora en el que se da la interacción entre el ordenador y el estudiante.

### **2.2.2.1. La Enseñanza Asistida por Computadora y sus Aplicaciones**

En la enseñanza asistida por un ordenador se emplean aplicativos y estas son de 3 tipos:

- **Ejercitadores:** Estos aplicativos son empleados para realizar el reforzamiento de los conocimientos o sucesos que se analizan en una sesión expositiva, los cuales se dan mediante ejercicios que ayudaran adquirir destrezas y habilidades en su manejo.
- **Tutoriales.** Los softwares son las que se encargan de los procedimientos en el desarrollo de las actividades pedagógicas.
- **Simuladores.** Estos programas son de carácter aplicativo en las que se representan tecnológica y computacionalmente los fenómenos que suceden en la realidad.

## **2.2.3. LAS TICS Y LA EDUCACIÓN**

### **2.2.3.1. Aplicación de las Tics en la Educación**

Según manifiesta Barros y Barros (2016) las tecnologías de información y comunicación tienen sus dimensiones dentro de estos tenemos los medios audiovisuales y los servicios informáticos; en el que los medios audiovisuales son recursos didácticos que se usan en el proceso del desarrollo de las actividades de aprendizaje en el que utilizamos nuestros sentidos como el oído y la visión; en el que

se crean las imágenes, palabras, sonidos, fotografías, el cine, la radio, televisión, historietas y otros; en lo referido a lo que es los servicios tecnológicos se conceptúa como los servicios que nos brinda la web dentro de estos tenemos las redes sociales, página web, la internet, la telefonía con todos sus aplicativos que ayudan más de cerca al proceso educativo actual.

El uso de las TIC, se refiere a la utilización de variados medios tecnológicos para guardar, procesar y publicar todo arquetipo de investigación sensorio, digital o de otro tipo con disímiles intenciones, como la forma de tramitar u establecer, ya sea en el mundo laboral, o en el plano educativo.

También las aplicaciones de las Tics son apreciadas como: “El conjunto de técnicas, desarrollo y dispositivos modernos procedentes de las nuevas herramientas (software y hardware), soportes de la información y canales de comunicación que integran funcionalidades de almacenamiento, procesamiento y transmisión digitalizados de la información”

Por lo que la utilización de las tecnologías de información y comunicación en la actualidad es de acuerdo al nivel de dominio y manejo que tienen tanto los estudiantes, docentes y padres de familia; y luego de acuerdo a la información acopiada de las diversas fuentes de información documental podemos analizar, determinar y describir la importancia, beneficios y grado de utilidad de estos recursos tecnológicos en el quehacer educativo, para llegar a las conclusiones y poder realizar las recomendaciones correspondientes en el uso adecuado y pertinente de estas herramientas para mejorar los aprendizajes de los estudiantes de educación básica regular en el nivel primario.

Los recursos digitales formar parte de los materiales creados con el uso de las TICs en el ámbito educacional, su creación esta en aumento así de esta manera nos permite el desarrollo adecuado de las actividades pedagógicas “Las TICs nos ayudan a realizar el reforzamiento de los aprendizajes (Idiomas, lecto- escritura, aprendizaje de los símbolos y los objetos etc.) también promueve el desarrollo de habilidades como la percepción, los aspectos psicosociales y la motivación del docente y el estudiante” (Sevillano. G, 2006).

### **2.2.3.2. Ventajas del uso de las Tics**

Las Tics apoyan con sus herramientas a mejorar la calidad de los procesos educativos al superar las distintas limitaciones ya sea en el tiempo y el espacio, ya que existe mayor interacción y comunicación entre los sujetos de la educación, el proceso de búsqueda de información, el involucramiento consciente y activa de los estudiantes en los procesos de construcción tanto individual y colectiva de sus conocimientos todo ello gracias a la adquisición de sus habilidades, la iniciativa del estudiante expande la actividad intelectual ya que en el proceso van adquiriendo conocimientos pasando por las dificultades o cometiendo equivocaciones para de esta forma adquirir experiencias y mejorar su comunicación entre estudiante y docente, los diversos recursos pedagógicos promueven en el estudiantes la adquisición de aprendizajes en menos tiempo y lograr sus objetivos orientando a los estudiantes para que estén más motivados e interesados en sus aprendizajes (Fandos. G, 2003).

### **2.2.3.3. Probabilidades de aplicación de las Tics en la educación**

El empleo de las Tics probablemente coadyuve en la labor del maestro y por ende permita al estudiante obtener mayores logros. Las herramientas tecnológicas están al servicio de la humanidad, pero es importante dar el uso adecuado y obtener los beneficios en los aprendizajes, pero para ello debemos contar con los equipos necesarios y a nuestra disposición por que no es suficiente que tengamos el dominio en el manejo de las Tics. Muchas instituciones no están implementadas con equipos tecnológicos pertinentes como son los ordenadores, laptops, equipos multimedia, data display, impresoras, equipos de sonido y otros para desarrollar las sesiones de aprendizaje, todo ello es una desventaja en estos tiempos que perjudica la adquisición o desarrollo de las capacidades en los alumnos. El uso de las Tics combinados con las estrategias metodológicas tradicionales, puede resultar importantes en el desarrollo de las actividades de aprendizaje, en ello influye principalmente el desenvolvimiento del docente. (Raquel. M, 2011).

#### **2.2.3.4 Condiciones necesarias para su aplicación**

La utilización de las Tics es de mucha importancia en el sistema educativo por lo que los docentes, estudiantes, padres de familia y la comunidad en general tienen que utilizar, también se aprecia que muchos de los actores educativos tenemos que capacitarnos y en el manejo de estas herramientas son de vital importancia para que los estudiantes puedan interactuar con sus docentes y para poder desarrollar sus actividades de aprendizaje y luego poder realizar la retroalimentación en aspectos donde los estudiantes tienen dificultades, en la actualidad todos debemos manejar estos recursos en los distintos campos del saber humano, la condición es poner bastante interés y dedicación para conseguir la utilidad en beneficio de la formación integral del estudiantado.

#### **2.2.3.5. Papel del docente ante el uso de las Tics**

El docente necesariamente tiene que estar capacitado en el manejo de las herramientas digitales, solamente de esta manera podrá guiar y orientar los aprendizajes de sus estudiantes para prestar servicios educativos acordes a las diversas realidades, en la actualidad por el acceso a la información han cambiado en gran medida el rol del docente de acuerdo a sus funciones asignadas, ya que antes el docente era quien realizaba la clasificación y selección de los contenidos a desarrollar con los estudiantes, es así que el docente era quien tenía toda la información y/o conocimientos luego el estudiante necesariamente tenía que recurrir a él para realizar las consultas y resolver los problemas que se le presentaba y sus inquietudes. En la actualidad resulta más eficiente recurrir al internet en donde se puede encontrar todo tipo de informaciones de esta manera el estudiante pueda adquirir nuevos conocimientos de acuerdo a su ritmo y estilo de aprendizaje.

Alda, F. (2011) indica que “El tener acceso a la información, se aprecia como un aspecto positivo para el desarrollo de los aprendizajes, por lo que en muchas situaciones se ha preferido la información procedente de las TIC, dejando en un segundo plano la información proporcionado por el docente y es que de esta manera la situación de esta realidad al alumno se le ubica frente a una enorme cantidad de

información que en muchos casos le causa muchos problemas y produce equivocaciones, el estudiante tiene dificultades para integrar en sus conocimientos previos. (p.136).

**Precisiones a tener en cuenta:**

- El docente es un facilitador, mediador, orientador y guía para facilitar las construcciones de sus propios aprendizajes, para ello se debe activar sus conocimientos previos, para relacionar con sus experiencias adquiridas en el desarrollo de su vida.
- El docente debe dar facilidades para de esta manera poner en práctica los nuevos conocimientos adquiridos, para ello es importante proporcionar a los estudiantes actividades que permitan dar soluciones a los diversos problemas utilizando el método científico.
- Los temas a desarrollar deben ser presentados de forma coherente que facilite su integración en la planificación.
- El docente tiene que realizar los ajustes necesarios para la ayuda pedagógica en las diversas necesidades del estudiante y proporcionar los diferentes medios y recursos que faciliten dar respuesta a los intereses, inquietudes y necesidades de los estudiantes, promoviendo el trabajo colaborativo, en equipo y el trabajo individualizado.
- En la evaluación se realiza durante el proceso, en forma continua y personalizada, en el desarrollo de las actividades de aprendizaje; la evaluación nos proporciona la información de los logros obtenidos por los estudiantes para luego tomar decisiones sobre el avance de sus aprendizajes o realizar el reforzamiento o retroalimentación ya sea en forma colectiva o personalizada.
- El docente debe crear ambientes favorables para el desarrollo de las actividades educativas en el que se desenvuelvan de forma creativa y libre dándoles confianza; se debe tener en cuenta los aportes, sugerencias, inquietudes e intereses de los estudiantes, los cuales ayuden en forma adecuada en su formación y aprendizaje. (Fernando, H., 2011).

## **2.2.4. SOFTWARE EDUCATIVO**

### **2.2.4.1. Evolución del Software en la Educación**

La utilización del software educativo ha ido avanzando poco a poco hasta que sea convertido en importante e imprescindible su manejo en nuestros tiempos de acuerdo al avance de la ciencia, la sociedad de la información se relaciona con la sociedad del conocimiento, que nos proporciona grandes oportunidades y de esta manera mejorar el servicio educativo; su evolución y progreso se dio mediante el transcurrir del tiempo.

Rogers, L. (2005). indica “La utilización del software educativo en las actividades educativas son los valiosos aportes de la tecnología en el sector educativo, primeramente se utilizaron como apoyo en la educación a distancia y así va evolucionando su aplicación en los diversos campos del saber humano gracias al avance tecnológico y la creación de los distintos programas que son de vital importancia en la actualidad”(p.54).

### **2.2.4.2. La Importancia del Software en la Educación**

Los beneficios de la utilización del software educativo es para fortalecer los distintos temas que se han dado a conocer en el salón de clases, que a los estudiantes permite investigar y ampliar sus conocimientos de los temas desarrollados por el docente en sus sesiones.

Fernando, H. (2011). Manifiesta que el aporte del software educativo se da de la siguiente manera:

- Facilita interactuar entre docentes y estudiantes, para desarrollar, evaluar y retroalimentar lo aprendido.
- Se pueden realizar representaciones animadas de diversos temas.
- Ayudan en el proceso del desarrollo de las habilidades y destrezas mediante la práctica constante, también se puede realizar simulaciones.
- Se reduce tiempo para proporcionar mayor cantidad de información, para de

esta manera facilitar el desarrollo de las actividades, permitiendo un trabajo personalizado con el uso de los equipos de cómputo.

### **2.2.4.3. Tipos de Software en la Educación**

Fernando, H. (2011) menciona que existen diversos y variados tipos de software educativo para el desarrollo de las actividades educativas, las cuales se mencionan:

**Softwares de ejercitación:** Permite al estudiante reforzar la información asimilada anteriormente, los errores son controlados para luego hacer la retroalimentación en forma adecuada.

**Tutoriales:** Son las que transmiten información al alumno mediante las pantallas de los cuales el estudiante aprende a su ritmo y estilo de aprendizaje y puede ver cuantas veces sea necesario y lo desee.

**Juegos educativos:** Se realiza mediante juegos lúdicos interactivos, en el que se pone en práctica los programas con juegos, en el cual el estudiante obtiene puntajes por los logros o desaciertos.

**Material multimedia:** Están las enciclopedias interactivas, estas aplicaciones facilitan los materiales de representación y usan videos, sonidos, tutoriales, imágenes, etc.

Para crear actividades interactivas es necesario utilizar diversos softwares educativos, entre estos tenemos:

**ARDORA:** Es un programa informático que utilizan los docentes que permite la creación de contenidos en la web, con mucha facilidad sin que se cuente con capacitaciones en el manejo de esta aplicativo o haber seguido curso de programación; con este aplicativo se puede crear muchas actividades, sopa de letras, crucigramas, paneles gráficos, completar, relojes, etc. También se puede crear diferentes páginas multimedia como zoom de imágenes, galerías,

reproductores de mp3, álbum colectivo, anotaciones, chats, sistema de comentarios, líneas de tiempo, gestor de archivos y sistema de comentarios.

**CUADERNIA:** Con esta aplicación de puede crear cuadernos virtuales o digitales utilizando contenidos educativos de muy buena calidad los cuales se pueden utilizar como material impresos o en forma virtual y que nos pueda facilitar en el desarrollo de las actividades pedagógicas en las distintas áreas curriculares.

**PHOTO STORY:** Conocido como narrador de fotos que es un programa de Microsoft que nos facilita la creación de videos utilizando fotografías digitales con muchos efectos de transición con música, texto de acuerdo a las necesidades y gustos de las personas quienes pueden elegir las canciones desde los dispositivos de almacenamiento con las que cuentan, por lo que nos permiten la creación de videos de alta calidad.

**CAMTASIA STUDIO:** Software que nos permite grabar las actividades que se ejecutan en el equipo de cómputo, así de esta forma crear video tutoriales con los que se pueden compartir y ejecutar las diversas actividades pedagógicas, como características más resaltantes podemos rescatar la reproducción de archivos de tamaños diferentes, de fácil creación, fáciles de utilizar y poder compartir estos videos, tienen precisión en la captura de la pantalla en movimiento, contenido profesional en menos tiempo de reproducción, nos permite editar audio y video; estos programas se pueden integrar con el power point de office, con las que se pueden crear diapositivas atractivas incorporando multimedia interactivas que son llamativas y motivadoras para los estudiantes.

**EDITOR DE LIBROS INTERACTIVOS MULTIMEDIA:** Este aplicativo es la que se utilizó para el desarrollo del presente trabajo de investigación la que cuenta con diferentes actividades que facilitan al estudiante el reforzamiento de sus conocimientos adquiridos, con el que se pueden realizar el control de las equivocaciones y así de esta manera poder realizar la retroalimentación en aspectos que el estudiante tiene dificultades.

## **2.2.5. SOFTWARE EDITOR DE LIBROS INTERACTIVOS MULTIMEDIA**

El editor de libros interactivos multimedia se utiliza para editar libros (libros interactivos multimedia) que se usa para crear recursos y materiales pedagógicos en entornos de Microsoft Windows. Esta herramienta nos da la oportunidad de ejecutar o desarrollar diversas actividades en las diferentes áreas curriculares y poder adecuar las capacidades de acuerdo al nivel de estudio en la que se encuentren los estudiantes todo ello de acuerdo a su ritmo de aprendizaje.

El editor de libros interactivos multimedia es de utilización y distribución libre y gratuito, siempre respetando los derechos adquiridos por el autor, estos están ofertados en diversos idiomas como por ejemplo en castellano, portugués, inglés y otros.

Su utilización es fácil y sencillo, para crear las páginas de los libros se basa en el gesto de arrastrar y soltar, en cada uno de estos libros se pueden crear su número de páginas que se requiera para realizar las diversas actividades como un puzzle, sopa de letras, completar frases, responder preguntas con múltiples respuestas, ver páginas con mucha información e imágenes, es posible incluir menús y enlaces de distintas páginas de libros, se pueden encontrar plantillas de distintas páginas.

Los distintos materiales y recursos se usan para la creación de las diferentes páginas que se dividen en sonidos (mp3), imágenes (jpg, gif), textos (html y txt) y animaciones (swf). El programa nos permite exportar a la extensión "html" para poder publicar y así de esta manera los estudiantes puedan ingresar o abrir desde cualquier navegador.

Entre sus ventajas que tiene este software es que no existe la necesidad de preparar equipos de cómputo para poder utilizarlos solo es necesario para su funcionamiento el plug-in flash.

También se examina todos los ejercicios, los alumnos al terminar las actividades dan a conocer por medio de un mensaje, para ver si lo ha realizado de una manera correcta o se equivocó al cual también es posible añadir sonido, el docente puede solicitar el informe en el que consta que se ha realizado los intentos respectivos por

parte del estudiante para poder resolver las actividades programadas y poder evaluar los resultados obtenidos si son correctos o están errados, estos resultados se pueden verificar mientras el libro este abierta.

Editor de libros interactivos multimedia tiene a su vez el editor de imágenes para de esta manera poder ajustar las diversas imágenes a las páginas del texto editado siempre cuidando que no se oculten los diversos botones de sus entornos, más que todo las que se encuentren en lo que es la parte inferior y estos son el avance y el retroceso.

### **2.2.5.1. Como tener Editor de libros interactivos multimedia en el ordenador**

Cuando tratamos sobre los libros interactivos hacemos referencia a la producción elaborada o terminada, este archivo podemos observar y emplear pertinentemente. Pero, sin embargo, para poder generar un LIM es necesario tener las herramientas de editor de libros interactivos multimedia, este programa editor nos da la facilidad de crear y generar cambios en todos los archivos LIM.

Debemos tener en cuenta que el Editor de libros interactivos multimedia es un programa portable que no es necesario la instalación en un ordenador, por esta ventaja que se tiene se puede abrir desde un archivo, es un programa multiplataforma usado en Windows, Linux, Mac OS, el requerimiento principal es contar con un navegador instalado con versión de Flash Player 9 a más, el cual permite reproducir animaciones de diversos trabajos elaborados.

Editor de libros interactivos multimedia se puede realizar la descarga desde el sitio de [www.educalim.com](http://www.educalim.com) mediante el link de descargas, es preferible seleccionar las opciones más actuales, al hacer la descarga se obtiene un archivo comprimido

Al descargar obtendrá un archivo comprimido con nombre de editor de libros interactivos multimedia \_zip.es, que luego tiene que ser descomprimido para ser utilizado en nuestras actividades educativas juntamente con los estudiantes.

Empezar el trabajo con el Editor de libros interactivos multimedia no se debe olvidar que el programa se desarrolla o realiza en las plantillas que contiene este programa

el cual se relaciona con todos los recursos y la información que esta contiene como son las animaciones, videos, textos e imágenes que son de mucha utilidad.

#### **2.2.5.2. Aspectos a tener en cuenta:**

Los recursos del libro se deben guardar en una carpeta del ordenador lo cual nos facilita poder vincularlos con el programa cada vez que tenemos que abrir el programa. Es recomendable no tener que separar internamente en sub carpetas por que el programa no las pueda identificar. La mejor manera es de tener que poner nombre que describan a los archivos para ubicarlos con facilidad cuando se los necesite, cuando se tenga la necesidad de tener que eliminar o aumentar los recursos se realiza en forma directa en la carpeta que se ha creado para este propósito. En forma automática podrá desaparecer o aparecer todos los recursos del editor de libros interactivos multimedia. Siempre que se abra Editor de libros interactivos multimedia se tiene que volver a vincular con las carpetas de archivos para así tener los recursos a disponibilidad para realizar diversos trabajos con este software.

Cuando los recursos quedan vinculados se llena la información y en ello realizar la clasificación de las propiedades que se van a asignar al LIM; para adicionar una imagen y un sonido se elige de la relación de recursos y luego se arrastra con el mouse sostenido para llevar a la casilla indicada y si se desea eliminar se utiliza el botón de color rojo (X).

Es necesario tener en cuenta como un dato adicional que el nombre del texto o libro no se considera como el nombre del LIM, para colocar el nombre no se debe emplear espacios ni tampoco caracteres como la ñ, ni las tildes.

#### **2.2.5.3. Estructura del Programa**

La hoja de trabajo de este programa viene predeterminada, lo cual muchas veces puede resultar perjudicial para aquellas personas que desean cambiar permanentemente los diseños y la repartición del material a emplear, mientras que

para la mayor parte de los usuarios que no les gusta tener este tipo de problemas y quisieran tener la herramienta predeterminada su uso le será de muy buena utilidad y muy suficiente.

El programa en su entorno para realizar el trabajo está conformado por diversas partes o elementos que nos ayudan en la elaboración de productos propuestos y estos son: de trabajo está formado por diferentes elementos.

Pantalla de Editor de libros interactivos multimedia

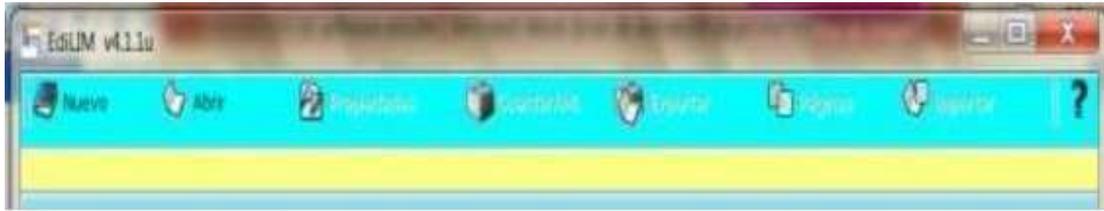
Figura N° 01 Pantalla principal de Editor de libros interactivos multimedia



Fuente: Editor de libros interactivos multimedia software libre

- A. Barra de Menú; al momento de cargar el Editor de libros interactivos multimedia aparecen activos dos de los botones el Nuevo y el Abrir.

Figura N° 02 Barra de Menú



Luego hacer Clic en Nuevo, en seguida nos aparece la Barra de Menú activos y completos.

**Figura N° 3 barra de menú**



Cuando nos encontramos en el programa se aprecia 2 zonas diferentes totalmente diferenciadas: en el almacén de los recursos están los sonidos, texto, imágenes y videos las que se han archivado o almacenados para poder utilizar en el programa (es necesario crea una carpeta don se almacena los archivos) y la otra es la zona de trabajo. En la zona de trabajo incluimos los logotipos y los fondos de pantalla las que aparecerán en el libro, la pantalla y los colores de texto, digitar el título y el subtítulo, el autor, etc. A su vez podemos adicionar texto y sonidos para que accionen como feedback en el instante que el estudiante desarrolle sus ejercicios.

**Figura N° 04 Zona de Trabajo**



Fuente: Editor de libros interactivos multimedia software libre

## B. Almacén de Recursos

En el almacén de recursos se utilizarán los elementos multimedia los cuales están catalogados en 4 grupos definidos entre ellos están: sonidos (mp3), imágenes (png, jpg y gif), textos (txt y html) y animaciones (swf). Presionando el botón del editor de libros interactivos multimedia aparecen archivos de las distintas categorías luego se arrastran los archivos hasta el lugar de los marcos de las imágenes, animaciones y texto. (ver figura N° 01).

En la parte superior los iconos nos ayudan a editar las diversas imágenes, llevar y traer un archivo, borrar un archivo y refrescar para su mejor funcionamiento.

**C. Sonido.** Se puede utilizar un Sonido común para el libro en conjunto, modular el volumen y programar si es que quisiéramos que se repita.

**D. Enlace.** Ello se activa en el momento cuando los estudiantes usuarios completan el libro- LIM.

Figura N° 05 Zona de Trabajo



**E. Barra de Navegación.** Archivar el libro, crear página nueva, retroceder por páginas o avanzar, eliminar páginas, enumerar las páginas, reordenar las páginas, nos ayuda avanzar a la página que se ha seleccionado y colocar en página actual.

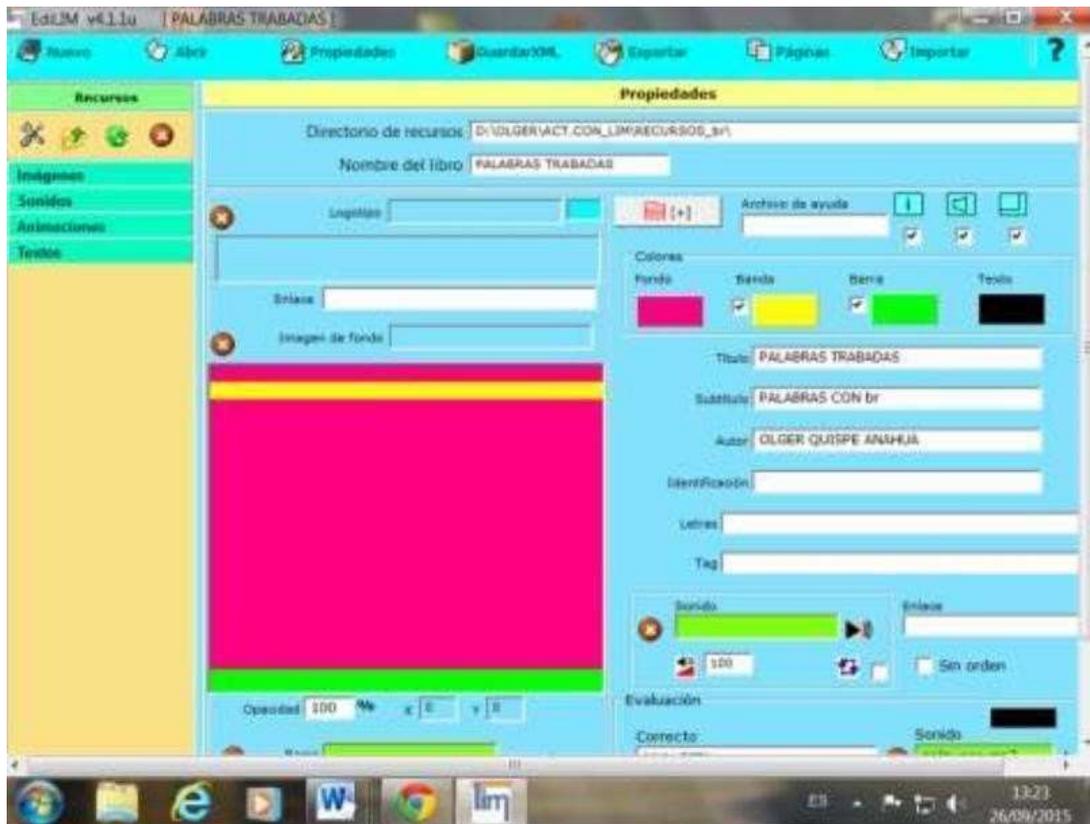


## F. Configuración del Libro

Los archivos se almacenan en la carpeta del directorio de recursos en ellas están los archivos de textos, imágenes, animaciones y sonidos.

Escribimos el título o nombre del libro, una imagen y el logotipo de fondo en el que arrastraremos desde donde se encuentran los recursos, luego seleccionamos la banda, colores de fondo, barra y texto.

Figura N° 06 Zonas de Trabajo



**G. Creación de Actividades.** Para iniciar a crear una actividad se debe hacer Clic en la barra de menús en Páginas y apreciamos una ventana en el que se pueden observar diversas actividades de palabras, bastante información, números, imágenes y juegos de las cuales seleccionamos una de las actividades para poder crear y elaborar productos de acuerdo a las propuestas planteadas.

**Figura N° 07 Zonas de Actividades**



Fuente: Editor de libros interactivos multimedia software libre

## **H. Tipos de vistas de Editor de libros interactivos multimedia**

**Actividad Identificación de Imágenes;** esta actividad facilita al estudiante al alumno identificar el texto y la imagen, arrastrando palabras para ubicarlas debajo de las imágenes.

**Figura N° 08 Zonas de Actividades**



Fuente: Editor de libros interactivos multimedia software libre

**Actividad Sopa de Letras;** Nos sirve para identificar y observar todas las palabras necesarias en la actividad de sopa de letras que estén de acuerdo a la imagen presentada, le ayuda al estudiante reconocer en forma correctas las palabras presentadas.

**Figura N° 09 Zona de Actividades**



**Actividad Palabra Secreta;** esta actividad consiste en hacer clic en las letras para poner el nombre correcto a las figuras empleadas en la actividad.

**Figura N° 10 Zona de Actividades**



Fuente: Editor de libros interactivos multimedia software libre

**Actividad Ortografía;** en la parte inferior de la pantalla se aprecia muchas letras que están colocadas desordenadamente, las cuales los estudiantes deben ordenarlas en forma correcta teniendo en cuenta la imagen que se puede apreciar.



## Distintos tipos de Vistas de Editor de Libros Interactivos Multimedia

Ventajas del uso del Editor de Libros Interactivos Multimedia en el aprendizaje de la lecto escritura:

- No se necesita instalar ningún programa en el equipo de cómputo.
- Se accede en forma inmediata desde la internet.
- El sistema operativo hardware y el navegador web son independientes.
- Se emplea la Tecnología Macromedia Flash, de comprobada seguridad y confiable.
- Uso de un entorno abierto que se basa en el formato XML.

### **Aspecto Educativo**

- Es un entorno muy aplicativo de fácil manejo y de mucha utilidad.
- Es importante su utilización tanto en los docentes como en los estudiantes por que proporciona muchas ventajas.

En el manejo no es pertinente contar con muchos conocimientos y capacitaciones para su utilización ya que todas las personas con mínimas ideas en este campo pueden interactuar con los ordenadores solo es tener conocimientos de abrir las aplicaciones ejecutables desenvolverse dentro de este programa y luego cerrarlas y otros aspectos necesarios.

El empleo es netamente intuitivo, agradable y motivador mediante el uso de los íconos sencillos ejecutables, aplicar las opciones de como poder seleccionar ya sea juegos para recorrer páginas y otras acciones.

### **Actividades Atractivas**

**Incorporación de la Multimedia.** El usuario puede introducir en sus actividades presentaciones en las que contengan imágenes, texto y sonido, las distintas imágenes deben ser acuerdo a las inquietudes e intereses de grupo o de acuerdo a los ritmos de aprendizaje de los estudiantes a quienes el docente le guía y orienta y que los sonidos seleccionados estén de acuerdo a los temas planificados y

priorizados para su desarrollo.

### **Control de Progresos y Avances**

Por medio de la opción guardar avances, se puede controlar los progresos y el avance hasta donde se ha logrado abarcar en las diversas sesiones de aprendizaje para luego poder continuar en la próxima sesión.

### **Evaluación de los Ejercicios Desarrollados**

Al concluir la sesión programada o el proceso desarrollado el programa nos proporciona el reporte de los logros alcanzados en la evaluación con sus respectivas puntuaciones y el tiempo empleado.

- No es necesario preparar los equipos de cómputo, es una herramienta de fácil manejo, que para su utilización no es necesario contar con el apoyo de otro programa adicional.
- Es compatible con todo tipo de ordenadores, PDA y también utilizar las pizarras digitales interactivas.
- Al tener disponible los distintos dispositivos, existe grandes posibilidades en su utilización para la mejora de los aprendizajes.
- Se pueden crear actividades de una manera sencilla y sin dificultades, como los juegos de memoria y otros juegos educativos.

#### **2.2.6. LECTO-ESCRITURA**

Ferreiro (1994), manifiesta que los niños y las niñas transcurren por una serie de niveles y a su vez sub niveles en todo su proceso de aprendizajes y al incorporarse en el sistema educativo, ellos ya cuentan con sus saberes previos en lo referente a la escritura; los estudiantes de estas edades muchos de ellos pueden ya explicar la información escrita procedentes de diversas fuentes estas pueden ser de los empaques de los productos como empaques de galletas, refrescos, periódicos,

libros y otros. En el desarrollo del proceso del aprendizaje referido esencialmente a la lecto escritura influye prioritariamente el aspecto sociocultural y que la función social del lenguaje escrito es informar sobre los significados que mediante ellos se transmiten las costumbres, los conocimientos, las creencias, las tradiciones y los valores morales.

M.A.K. Halliday (1986) indica que existen 07 categorías de las funciones lingüísticas que se toman en cuenta en el aspecto social y que estos son utilizados tanto en el lenguaje escrito como en el lenguaje oral y estos son los siguientes:

- Instrumental. Lenguaje utilizado para la satisfacción de necesidades primordiales de las personas en materia lingüística.
- Regulatorio. Es el lenguaje utilizado para controlar las diversas conductas y así poder mantener adecuadas relaciones sociales entre los individuos de un determinado contexto.
- Personal. Nos permite poder manifestar nuestras apreciaciones personales.
- Imaginativo. Nos ayuda a expresar lo que pensamos, nuestra imaginación y la creación de puntos de vista.
- Lenguaje Heurístico. Permite la creación de informaciones y sus respuestas referidas a diversos aspectos que se pretenden tener conocimiento.
- Lenguaje informativo. Nos permite comunicarnos todo tipo de información.

Kenneth y Yetta Goodman (1989,1993), indica que la filosofía del lenguaje integral no se refiere a una metodología para poder enseñar a leer y escribir, más bien es una novísima concepción del lenguaje y de las personas en permanente interacción, en el cual docentes y estudiantes cumplen un papel preponderante en proceso de enseñanza y del aprendizaje en búsqueda de los conocimientos de las diversas realidades de la convivencia.

### **Recomendaciones para promover a leer y escribir**

El proceso de aprendizaje de la lecto escritura, es uno de los aspectos primordiales en la vida de los seres humanos, pues da apertura a diferentes formas de

aprendizajes de los estudiantes ya sea en el área de los conocimientos y el desarrollo, pero que también es uno de los aspectos que tiene complicaciones en el aprendizaje de la lectura y la escritura.

Estos procesos de aprendizaje necesitan de la comprensión de una serie de reglas que están relacionadas con cada una de los grafemas y también los fonemas. A los fonemas del lenguaje le corresponde una determina letra o grafema y que las diversas combinaciones de los grafemas dan origen a nuevos sonidos, la mayor dificultad es conocer el sonido de los grafemas y también tener conocimiento del símbolo gráfico correspondiente a cada uno de ello, para este aprendizaje no se siguen ninguna regla más bien es resultado espontaneo del aprender.

Los seres humanos tenemos distintas dificultades y al mismo tiempo tenemos muchas formas de aprender a escribir y leer, con los aprendizajes adquiridos nos desenvolvemos en la sociedad de una manera adecuada, desarrollar el lenguaje y el pensamiento.

Todo esta secuencia se hace compleja al momento que tenemos que tener la comprensión de las instrucciones y sus respectivas estructuras sintácticas complejas y simples, iniciando con el proceso de aprendizaje de los grafemas para luego poder formar las palabras, logrado ello se tiene que seguir a la adquisición de nuevas metas que consisten en asociar las palabras para formar oraciones, que mediante estas se pueda transmitir mensajes pertinentes y adecuadas que tengan un sentido y su mensaje respectivo.

### **¿Cómo los niños aprenden a leer y escribir?**

El desarrollo del aprendizaje de la lectura y escritura se encuentran relacionadas mutuamente y que están ligadas a la mejora y el aprender del lenguaje oral y escrito, los estudiantes tienen muchas inquietudes y deseos de conocer la simbología que se utiliza en la escritura y lo que están escritos en los diferentes tipos de textos al que tienen acceso.

## ¿Cuándo se aprende a leer y a escribir?

Aprender a leer y escribir generalmente se inicia a la edad de 3 a 4 años de edad, pero que también está en relación al desarrollo de los diferentes aspectos de la evolución cognitiva de cada estudiante, en esta fase se trabajan capacidades y habilidades de ejercitación que le sirvan para que posteriormente les faciliten sus aprendizajes. El aprendizaje de la lecto escritura más directamente lo aprenden a la edad de 5 a 6 años, el cual aumenta paulatinamente con el transcurrir del tiempo y así de esta manera va mejorando su dominio siempre con la orientación y ayuda del docente.

## Habilidades necesarias para el aprendizaje de la lectura y la escritura

- **Orientación Espacial.** Es una habilidad primordial en la escritura esta ayuda para poder ordenar las letras o grafemas, escribir de izquierda a la derecha y de arriba hacia abajo, esencialmente ayuda al alumno en su orientación.
- **Adecuada Lateralidad.** Para poder iniciar con la escritura el alumno debe tener muy definida su lateralidad.
- **Psicomotricidad Fina.** Para aprender a escribir se necesita tener control manual para de esta forma sujetar el lápiz de forma correcta y adecuada para realizar trazos de las letras.
- **Coordinación Viso Motora.** Los alumnos y alumnas tienen que dominar coordinaciones motoras entre el sentido de la vista y su motricidad, para así realizar movimientos de la mano y los trazos que hace puedan responder a lo que su vista aprecie.
- **Memoria auditiva y discriminación.** Es importante que los alumnos almacenen en su memoria todos los fonemas o sonidos que oigan para luego puedan representarlas en determinadas letras.
- **Conciencia y Discriminación Fonológica.** Los niños y niñas tienen que ser conscientes o saber que a cada uno de los sonidos le corresponde un grafema y poder distinguir un sonido de otro.
- **Lenguaje.** Para dominar el lenguaje oral es necesario que el estudiante tiene que haber aprendido el lenguaje escrito ya que ambos se relacionan.

## Habilidades para el Aprendizaje de la lecto escritura

- **Conciencia y Discriminación Fonológica.** Los niños y niñas tienen que ser conscientes o saber que a cada uno de los sonidos le corresponde un grafema y poder distinguir un sonido de otro.
- **Lenguaje.** Para dominar el lenguaje oral es necesario que el estudiante tiene que haber aprendido el lenguaje escrito ya que ambos se relacionan.
- **Estructura Sintáctica y Comprensión de Órdenes.** En estos procesos de aprendizaje los estudiantes deben tener ciertas habilidades para poder comprender las diversas instrucciones u órdenes referentes a los grafemas y las palabras, las letras ubicadas de diferente manera forman palabras distintas y las diversas palabras para comunicar mensajes tienen que tener un sentido lógico y coherentemente estructurado.
- **Comprender lo que lee.** Conocer los diversos sonidos y saber la palabra escrita no es suficiente en el aprendizaje, es necesario comprender el mensaje que se lee.
- **Planificación de la Escritura.** Iniciar a escribir no es tan fácil, para ello es necesario pasar por una serie de dificultades que se van superando poco a poco, para la escritura tener que ordenar nuestras ideas, se tiene que hacer practicar a los estudiantes para que se vayan acostumbrando a planificar lo que van a escribir.
- **Reglas Ortográficas.** Es primordial conocer las reglas ortográficas de nuestra lengua, para que de esta forma poder redactar de forma adecuada.
- **Signos de Puntuación.** Los signos de puntuación ayudan a dar un sentido adecuado y significado a los diversos textos.
- **Velocidad Lectora y del Procesamiento.** Aprendido el proceso de la lecto escritura se inicia a trabajar con los alumnos lo que es la velocidad en el procedimiento de la lectura y escritura para que esta sea bien fluida y de manera rápida.

## **Pautas para la lecto escritura**

- Aprovechar los saberes previos de las niñas y los niños, identificar sus deseos, anhelos e intereses.
- Motivarlos a leer con el ejemplo, si tu lees ellos también leerán.
- Se debe tener presente los ritmos y estilos de aprendizajes de cada alumno.
- Reforzar los logros obtenidos motiva sus aprendizajes.
- Utilizar diferentes tipos de dibujos es un apoyo importante.
- Los estudiantes deben de construir sus aprendizajes de forma natural y espontaneo.
- Promover en el alumno el hábito por la lectura que es un recurso valioso en la comunicación.
- Proponer temas que estén al agrado e interés de ellos para que lean con gusto y luego escriben sobre los mismos temas elegidos.

## **Actividades de Lecto escritura**

### **Educación en la Infancia de 3 a 5 años.**

- Buscan letras que conocen.
- Copiar distintos tipos de letras.
- Ayudarse de los dibujos.
- Trazar círculos, curvas, rectas y otros.
- Orientarse, delante detrás, derecha izquierda y arriba abajo.
- Poner en práctica su lateralidad.
- Aprender diversas canciones infantiles.

### **Educación en la Infancia 6 años**

- Distingue el sonido de las diferentes letras.
- Ordenamiento de las palabras para formas oraciones o frases.
- Comprensión del significado de las oraciones.
- Utiliza letras para ordenar y formar palabras.

- Identificar letras diferentes.
- Escribir oraciones usando palabras.

### **Educación Primaria de 6 a 12 años**

- Ordenar las palabras para formar oraciones o frases.
- Utilizar crucigramas y la sopa de letras.
- Escribir textos utilizando dibujos acompañado de palabras clave y otros.
- Búsqueda de distintas letras o grafemas.
- Escribir frases y luego unir estas frases que tengan un mensaje significativo para ser comunicado.
- Practicar la lectura veloz utilizando el sentido de la vista.
- Comprender lo que se está leyendo.
- Separación de las palabras en sílabas luego reconocer la sílaba tónica.

### **Educación Secundaria**

- Creación de oraciones y frases que tengan un mismo significado.
- Unir dos o más frases en una sola frase.
- Utilización del juego de palabras cambiando una letra para formar una palabra diferente.
- Escribir o redacción de diferentes tipos de textos con el uso de sus ideas.
- Práctica de la lectura para comprender y pensar en lo que lee.
- Practicar la lectura veloz utilizando el sentido de la vista.

## **2.3. MARCO CONCEPTUAL**

**EDITOR DE LIBROS INTERACTIVOS MULTIMEDIA.** Es un recurso que su utilidad nos ayuda a poder publicar todos los ejercicios realizados en un blog o página web, para los cuales es necesario pegar el código html, luego subir los archivos a un servidor con la que se cuente en la institución, con estos recursos se pueden ejecutar las siguientes actividades:

- Creación de índices.
- Texto, imagen y enlaces.
- Galería de sonidos e imágenes.

- Sopa de letras y puzle.
- Asociación de parejas.
- Uso de preguntas y respuestas.
- Identificación de sonidos e imágenes.
- Clasificación de imágenes y textos.
- Uso de rayos X.
- Agregar actividades referidos a Lim.
- Creación de actividades matemáticas.
- Clasificación de textos e imágenes.
- Creación de actividades de la utilización del reloj.
- Colocar etiquetas y textos sobre unas imágenes.

**SOFTWARE.** Se conoce como la parte operativa de un sistema informático las cuales hacen posible la ejecución de diversas tareas, que da instrucciones para su aplicación, es la parte lógica; también el sistema informático está compuesto por el componente físico denominado hardware que hace operativo al equipo de cómputo. Estos dos componentes elementales se relacionan mutuamente es así que el software da los órdenes y el hardware la operativiza para de esta manera posibilita el funcionamiento del ordenador.

**APRENDIZAJE.** Se considera como el procedimiento que se sigue para la asimilación de habilidades, conocimientos, valores y actitudes mediante el desarrollo de las experiencias y actividades de aprendizaje en la interacción entre el docente y el estudiante.

**LECTO ESCRITURA.** Es la habilidad y la capacidad de aprender a leer y escribir en forma adecuada, también se considera ala lecto escritura como un proceso de aprendizaje en el que los docentes ponen mucho énfasis en el periodo de la educación inicial para que estas puedan adquirir y desarrollar diferentes aprendizajes de lecto escritura para tener como base en su formación integral.

## CAPÍTULO III

### PRESENTACIÓN, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

#### 3.1. Tablas y Gráficas Estadísticas

Se dan a conocer resultados de la evaluación antes y después de la ejecución y aplicación del software Editor de libros interactivos multimedia a los 18 estudiantes en considerados en el estudio, grupo experimental.

**Tabla N° 01**

**Resultados obtenidos en la prueba de entrada aplicados al grupo experimental aplicado con el del software Editor de libros interactivos multimedia**

| <b>NOTAS</b> | <b>f</b>  | <b>%</b>     |
|--------------|-----------|--------------|
| 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         |
| <b>TOTAL</b> | <b>18</b> | <b>100,0</b> |

Fuente: Elaborado por el investigador

**Tabla N° 02**

**Medidas de Tendencia Central y Varianza Grupo Experimental antes de Aplicar el software de Editor de libros interactivos multimedia**

|                       |             |        |
|-----------------------|-------------|--------|
| <b>CENTRALIZACIÓN</b> | MEDIA       | 12.778 |
|                       | MEDIANA     | 14.000 |
|                       | MODA        | 17.000 |
| <b>DISPERSIÓN</b>     | DESV.ESTÁND | 3.388  |
|                       | MÁX.        | 17.000 |
|                       | MÍN.        | 8.000  |
|                       | RANGO       | 9.000  |
|                       | VARIANZA    | 11.477 |

Fuente: Elaborado por el investigador

**Gráfica N° 01**

**Tratamiento Estadístico de la Prueba de Entrada del Grupo Experimental antes de aplicar el software Editor de libros interactivos multimedia**



### **Análisis e Interpretación:**

En los resultados apreciados en la prueba de entrada se puede observar que, de los 18 alumnos evaluados en la prueba escrita, se calcula una media de 12.778. Solo el 22,2% han logrado un calificativo de 17 puntos, se observa que los valores resultan bajos, porque ningún alumno ha alcanzado la nota de 18 a 20.

En el gráfico se aprecia el calificativo más alto correspondiente en el grupo de estudio que alcanza la nota de 17 puntos, que equivale 22,2% y el 38,9% está en condición de desaprobado.

De los resultados se deduce que los niveles de lecto escritura que tienen los alumnos se ubican en niveles bajos.

**Tabla N° 03**

#### **Tratamiento Estadístico de la Prueba de Salida del Grupo Experimental luego de Aplicar el Software Editor de libros interactivos multimedia**

| <b>NOTAS</b> | <b>f</b>  | <b>%</b>     |
|--------------|-----------|--------------|
| 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         |
| <b>TOTAL</b> | <b>18</b> | <b>100,0</b> |

Fuente: Elaborado por el investigador

**Tabla N° 04**

**Medidas de Tendencia Central y Varianza del Grupo Experimental luego de Aplicar el Software Editor de libros interactivos multimedia**

|                       |              |        |
|-----------------------|--------------|--------|
| <b>CENTRALIZACIÓN</b> | MEDIA        | 15.556 |
|                       | MEDIANA      | 16.000 |
|                       | MODA         | 17.000 |
| <b>DISPERSIÓN</b>     | DESV. ESTÁND | 2.229  |
|                       | MÁX.         | 18.000 |
|                       | MÍN.         | 11.000 |
|                       | RANGO        | 7.000  |
|                       | VARIANZA     | 4.967  |

Fuente: Elaborado por el investigador

**Gráfica N° 02**

**Tratamiento Estadístico de la Prueba de Salida del Grupo Experimental luego de aplicar el Software Editor de libros interactivos multimedia**



### **Análisis e Interpretación:**

Los resultados obtenidos por los alumnos en la prueba de salida se aprecian que la gran mayoría de estudiantes en estudio han logrado alcanzar calificaciones satisfactorias luego de la aplicación del software Editor de libros interactivos multimedia como estrategia, el 22,2% ha logrado alcanzar el calificación de 17 puntos, el 22,2% ha logrado obtener el calificación de 17 puntos; lo que nos da a conocer que la media obtenida ha mejorado en forma considerable con el 15,556 de calificación.

Se aprecia que los valores obtenidos son altos, en comparación con la prueba inicial aplicada a los estudiantes sin el uso del software Editor de libros interactivos multimedia.

**Tabla N° 05**

#### **Medidas Estadísticas Descriptivas de los Resultados de la Evaluación de entrada y salida del grupo de estudio experimental**

| <b>MEDIDAS ESTADÍSTICAS<br/>DESCRIPTIVAS</b> | <b>GRUPO EXPERIMENTAL</b> |                 |
|--|---------------------------|-----------------|
|  | <b>Pre-test</b>           | <b>Pos-test</b> |
| 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: Elaborado por el investigador

**Gráfica N° 03**

**Distribución de Medidas de Tendencia Central y Varianza en la prueba de entrada y salida del grupo experimental**



**Tabla N° 06**

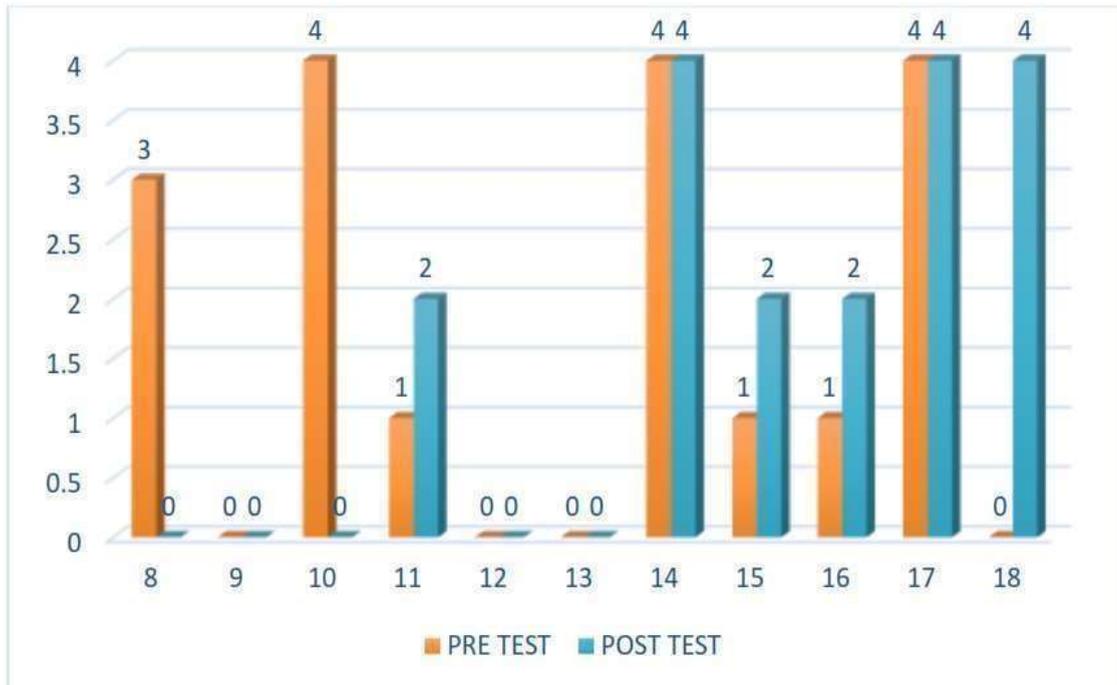
**Comparaciones a nivel de medias entre el Pre-Test y el Post-Test del grupo en experimento**

| 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: Elaborado por el investigador

**Gráfico N° 04**

**Comparaciones a nivel de medias entre el Pre-Test y el Post-Test del grupo en experimento**



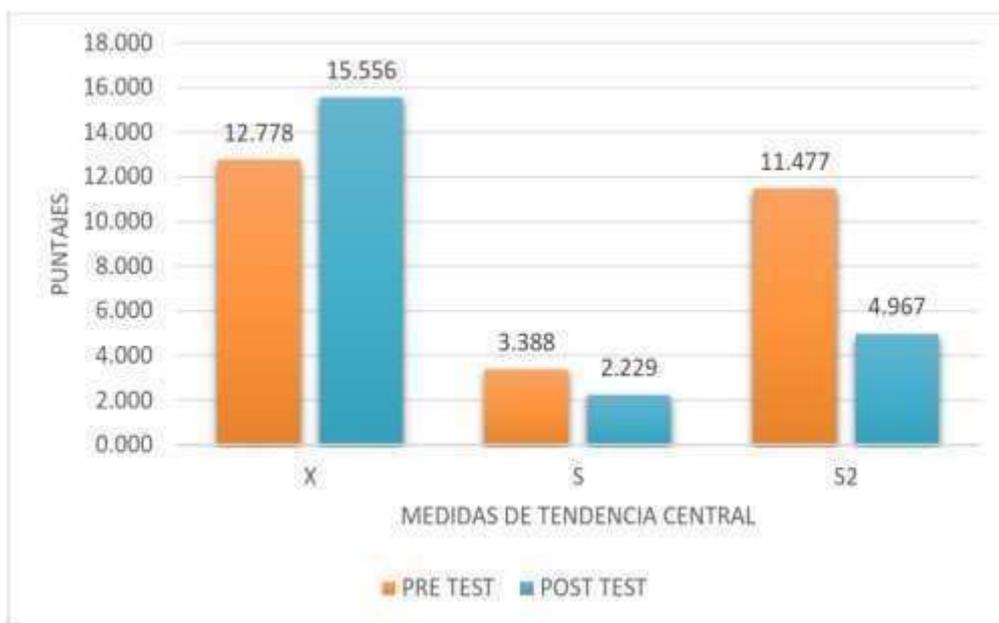
**Tabla N° 07**

**Comparación Diferencial entre el Pre-Test y el Post-Test del grupo de estudio experimental**

| MEDIDAD DE TENDENCIA CENTRAL Y VARIABILIDAD |        |       |                |
|---|--------|-------|----------------|
|   | X      | S     | S <sup>2</sup> |
| PRE-TEST( sin software)                     | 12,778 | 3,338 | 11,477         |
| POST-TEST(con software)                     | 15,556 | 2,229 | 4,967          |
| DIFERENCIA                                  | 2.778  | 1,159 | 6,510          |

Fuente: Elaborado por el investigador

**Gráfico N° 05**  
**Comparación Diferencial entre el Pre-Test y el Post-Test del Grupo Experimental**



**Análisis e Interpretación:**

En la tabla N° 08 y el gráfico N° 05, se muestra el resumen los resultados del Pre-Test y Post-Test que se han obtenido por el grupo experimental de la IEP. N°70015 obtenidos por el grupo experimental de la Institución Educativa Primaria No 70015 de Capachica, Puno-2016. Referente al Pre-Test sin el uso del software Editor de libros interactivos multimedia, del grupo experimental su media aritmética es de 12,778 como puntaje y por el otro lado la media aritmética de la evaluación de salida de la misma con el uso del software Editor de libros interactivos multimedia se alcanzó el puntaje de 15,556, lo que nos demuestra que antes de aplicar el software Editor de libros interactivos multimedia, los niveles de lecto escritura de los alumnos se encontraban en nivel de proceso, en relación con el Post-Test se aprecia una mejora significativa producto de la aplicación del software Editor de libros interactivos multimedia .

## Análisis de Normalidad de los Datos

Para el análisis se empleará la Prueba de Shapiro Wilk porque datos menores a 50 y los resultados obtenidos son los siguientes:

**Tabla N° 09**

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

### Análisis e Interpretación:

Los resultados nos muestran que en ambos casos tenemos la significatividad es mayor que 0,05 por lo que los datos tienen una distribución Paramétrica, por el resultado obtenido se decidió emplear la prueba T de Student para muestras relacionadas, en lugar de Wilcoxon que se utilizan para datos No Paramétricos.

**Tabla N° 10**

### Calculo de las Medidas Estadísticas en los Alumnos del grupo experimental (Pre-Test y Post-Test)

|   | <b>PRE-TEST<br/>Sin software</b> | <b>POST-TEST<br/>con software</b> |
|---|----------------------------------|-----------------------------------|
| <b>Media</b>                                  | 12,77777778                      | 15,55555556                       |
| <b>Varianza</b>                               | 11,4771242                       | 4,96732026                        |
| <b>Observaciones</b>                          | 18                               | 18                                |
| <b>Coefficiente de correlación de Pearson</b> | 0,82753971                       |                                   |
| <b>Diferencia hipotética de las medias</b>    | 0                                |                                   |
| <b>Grados de libertad</b>                     | 17                               |                                   |
| <b>Estadístico t</b>                          | -5,93145169                      |                                   |
| <b>P(T&lt;=t) una cola</b>                    | 8,2093E-06                       |                                   |
| <b>Valor crítico de t (una cola)</b>          | 1,73960673                       |                                   |
| <b>P(T&lt;=t) dos colas</b>                   | 1,6419E-05                       |                                   |
| <b>Valor crítico de t (dos colas)</b>         | 2,10981558                       |                                   |

Fuente: Elaborado por el investigador

### 3.16. Prueba de Hipótesis para la comparación de las medias del Grupo Experimental

| COMPARACIÓN        | HIPÓTESIS ESTADÍSTICO   | NIVELES DE SIGNIFICANCIA | VALOR CALCULADO        | VALOR TABULADO     |
|--------------------|---|--------------------------|------------------------|--------------------|
| Grupo experimental | <p>HI: <math>S.S \neq C.S</math>, Si hay diferencia entre grupos.</p> <p>Existe variación respecto al antes y después (<math>p &lt; 0,05</math>)</p> <p>Ho: <math>S.S = C.S</math>, No hay diferencia entre grupos.</p> <p>No existe variación respecto al antes y después (<math>p &gt; 0,05</math>)</p> | $\alpha = 0,05$          | $T_c = 5,931451$<br>69 | $T_t = 1,739$<br>6 |

Fuente: Elaborado por el investigador

Figura N° 01 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  |         | 3.2998  |
| 10                 | 0.6998 | 1.3722 | 1.8125 | 2.2281  |         | 3.2593  |
| 11                 | 0.6974 | 1.3634 | 1.7959 | 2.2010  | 2.181   | 3.1058  |
| 12                 | 0.6955 | 1.3562 | 1.7823 | 2.1788  | 2.6810  | 3.0545  |
| 13                 | 0.6938 | 1.3502 | 1.7709 | 2.1604  | 2.6503  | 3.0123  |
| 14                 | 0.6924 | 1.3450 | 1.7613 | 2.1448  | 2.6245  | 2.9768  |
| 15                 | 0.6912 | 1.3406 | 1.7531 | 2.1315  | 2.6025  | 2.9467  |
| 16                 | 0.6901 | 1.3368 | 1.7459 | 2.1199  | 2.5835  | 2.9208  |
| 17                 | 0.6892 | 1.3334 | 1.7396 | 2.1098  | 2.5669  | 2.8982  |
| 18                 | 0.6884 | 1.3304 | 1.7341 | 2.1009  | 2.5524  | 2.8784  |
| 19                 | 0.6876 | 1.3277 | 1.7291 | 2.0930  | 2.5395  | 2.8609  |
| 20                 | 0.6870 | 1.3253 | 1.7247 | 2.0860  | 2.5280  | 2.8453  |

Tt=1,7396

Fuente: Tabla T-Student

### Validación de las Hipótesis

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

$$t_c = 5,9314517$$

### Nivel de Significatividad

Se eligió para el presente estudio al 5% que equivale  $\alpha = 0.05$  con un nivel de confianza del 95%, se considera que es un grupo el  $\alpha$  al que corresponde  $\alpha = 0.05$  para cotejar con los grados de libertad que es 17, con el que se obtiene el valor tabular de Tt=1,7396.

Que el valor Tc=5,9314517 es mayor al valor Tt=1,7396 que es el valor tabulado, por lo que se da por aprobado la hipótesis.

**Por lo tanto, se concluye:**

**PRUEBA DE T DE STUDENT ES VERDADERO:**

H1: Existe una variación con respecto al antes y después de la utilización del software Editor de Libros Interactivos Multimedia como estrategia y su aplicabilidad para la mejora de la lecto escritura en los alumnos y alumnas del primer grado de la IEP. N° 70015 del distrito de Capachca, Puno-2016.

**SE CONSIDERA FALSO:**

HO: Que no existe variación referente al antes y después del empleo del software Editor de Libros Interactivos Multimedia y su aplicabilidad en la mejora de la lecto escritura en los alumnos y alumnas del primer grado de la IEP. N° 70015 del distrito de Capachica, Puno - 2016.

## CONCLUSIONES

### PRIMERO:

Elaboración, validación y experimentación del módulo educativo con el uso del software Editor de libros interactivos multimedia con el propósito de mejorar los aprendizajes en la lecto escritura en alumnos del primer grado de la Institución Educativa Primaria No 70015 del distrito de Capachica, Puno-2016, el cual consiste en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje con una duración de 360 minutos.

### SEGUNDO:

Referente al objetivo general, cuando se evalúa la eficacia del software Editor de libros interactivos multimedia en proceso de aprendizaje de la lecto escritura en los alumnos del primer grado de la Institución Educativa Primaria N°70015 del distrito de Capachica, Puno - 2016, se concluye que el desarrollo de los aprendizajes ha mejorado con la aplicación del software educativo Editor de libros interactivos multimedia, se observó un mejor rendimiento académico logrando un 15,556, comparando con el inicio que se tuvo una media en rendimiento de 12,778.(tabla N° 05).

### TERCERA:

El nivel de aprendizaje de las lecto/escritura en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa Primaria No 70015 del distrito de Capachica, Puno- 2016, después de la aplicación del software Editor de libros interactivos multimedia 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 diferencia 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: H1: Existe variación respecto al antes y después de la utilización del software Editor de libros interactivos multimedia

## SUGERENCIAS

**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 de la lectoescritura, 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 Editor de libros interactivos multimedia en comunicación para el primer grado de educación secundaria.

**CUARTA:** A los y las docentes aplicar el software Editor de libros interactivos multimedia para motivar una 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 comunicación y de las otras áreas a cambiar la metodología tradicional que se ha venido utilizando constantemente, por una que permita al estudiante obtener aprendizajes significativos.

## REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

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 los 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](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) Editor de libros interactivos multimedia Website: Última modificación: 18 de Septiembre del [www.slideshare.net/.../manual-de-Editor de libros interactivos multimedia -mayra-collahuazo-david-](http://www.slideshare.net/.../manual-de-Editor_de_libros_interactivos_multimedia_-mayra-collahuazo-david-).

JARAMILLO R. (1996) Proceso enseñanza aprendizaje. Editorial Limusa, México.

M.A.K. Halliday (1986) Siete categorías de funciones lingüísticas

MINEDU (2016). 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, G a r c í a . (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.

Instituto de Tecnologías Educativas, Módulo 4 recursos educativos  
[http://www.ite.educacion.es/formacion/materiales/137/cd/m4\\_recursos\\_educativos  
/editor de libros interactivos multimedia .html](http://www.ite.educacion.es/formacion/materiales/137/cd/m4_recursos_educativos/editor_de_libros_interactivos_multimedia.html)

# ANEXOS

**ANEXO Nº 01**

**Sesión de Aprendizaje sin el empleo del software Editor de libros interactivos multimedia**

**Sesión de aprendizaje desarrollada Nº 01**

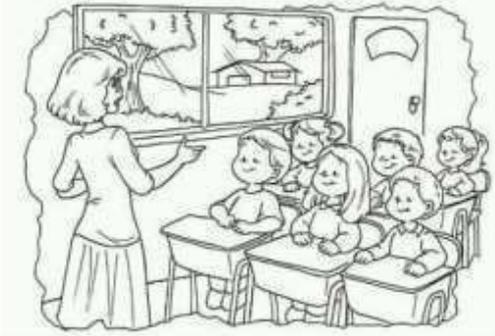
|                                     |                                    |
|-------------------------------------|------------------------------------|
| <b>TÍTULO DE LA SESIÓN</b>          | Palabras trabadas.                 |
| <b>Descripción del aprendizaje.</b> | Leer y escribir palabras trabadas. |

**APRENDIZAJES ESPERADOS**

| Área         | Competencia                      | Capacidades   | Indicadores  | Inst. De eval.  |
|--------------|----------------------------------|---|--|-----------------|
| Comunicación | <b>SE EXPRESA ORALMENTE</b>      | 2.3. Utiliza estratégicamente variados recursos expresivos. | - Pronuncia con claridad variando la entonación para enfatizar el significado de su texto. | Prueba objetiva |
|              | <b>COMPRENDE TEXTOS ESCRITOS</b> | 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<br>- Textos |

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



|                                |   |  |
|--------------------------------|---|--|
| <b>Cierre</b>                  | <p>- ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué dificultades tuvimos? ¿Pueden leer escritos de palabras trabadas con pr?</p>   |  |
| <b>Tarea o trabajo en casa</b> | <p>- Realizan actividades de extensión.<br/> - Ordenan palabras y forman oraciones.</p> <div style="display: flex; justify-content: center; gap: 20px;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 5px; display: inline-block;">mi</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 5px; display: inline-block;">nr</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 5px; display: inline-block;">n</div> </div> <p>.....</p> <p>- Separan las palabras y escriben una oración en forma correcta.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tengounasorpresaparamimamá.</li> </ul> <p>.....</p> <p>*</p> |  |

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 03

EVALUACIÓN DE ESCRITURA



---



---



---



---

Anexo N° 04

LISTA DE COTEJOS COMUNICATIVAS

| Indicadores<br>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 Nro. 5**  
**SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02**

|                                     |   |
|-------------------------------------|---|
| <b>TÍTULO DE LA SESIÓN</b>          | Palabras trabadas.                        |
| <b>Descripción del Aprendizaje.</b> | Leer y escribir palabras trabadas con tr. |

**APRENDIZAJES ESPERADOS**

| Área         | Competencia                      | Capacidades   | Indicadores  | Inst. de eval.  |
|--------------|----------------------------------|---|--|-----------------|
| Comunicación | <b>SE EXPRESA ORALMENTE</b>      | 2.3. Utiliza estratégicamente variados recursos expresivos. | - Pronuncia con claridad variando la entonación para enfatizar el significado de su texto. | Prueba objetiva |
|              | <b>COMPRENDE TEXTOS ESCRITOS</b> | 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   | <b>Propósito didáctico</b> | - Lee y escribe palabras trabadas con tr.  | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Textos</li> <li>- Fichas</li> <li>- Cuadernos</li> <li>- Colores</li> <li>- Plumones</li> <li>- proyector</li> <li>- computadora</li> <li>- software</li> <li>- edilm</li> </ul> |
|          | <b>Motivación</b>          | - Escuchan sonidos y adivinan.<br>- Responden a interrogantes:<br>¿Qué escucharon? ¿Sonidos de qué? ¿Alguna vez viste un tren? |   |
|          | <b>Saberes previos</b>     | - ¿Qué palabras podemos escuchar con tr?   |   |
|          | <b>Conflicto</b>           | - ¿Tiene el mismo sonido tr con pr?  |   |

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

|                                |  |  |
|--------------------------------|--|--|
| <b>Tarea o trabajo en casa</b> | Realizan actividades de extensión.<br>- Ordenan palabras y forman oraciones.<br>- Separan las palabras y escriben una oración en forma correcta.<br>- Reconocen la importancia del nombre. |  |
|--------------------------------|--|--|

Anexo N° 06

FICHA DE EVALUACIÓN

Apellidos y nombres .....

1. Escribe palabras con la TR..( 8 puntos)



.....



.....



.....



.....



.....



.....

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° 07

SESION DE APRENDIZAJE N° 3

|                                     |   |
|-------------------------------------|---|
| <b>TÍTULO DE LA SESIÓN</b>          | Palabras trabadas.                        |
| <b>Descripción del Aprendizaje.</b> | Leer y escribir palabras trabadas con br. |

**APRENDIZAJES ESPERADOS**

| Área         | Competencia                      | Capacidades   | Indicadores  | Inst. de eval.  |
|--------------|----------------------------------|---|--|-----------------|
| Comunicación | <b>SE EXPRESA ORALMENTE</b>      | 2.3. Utiliza estratégicamente variados recursos expresivos. | - Pronuncia con claridad variando la entonación para enfatizar el significado de su texto. | Prueba objetiva |
|              | <b>COMPRENDE TEXTOS ESCRITOS</b> | 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   | <b>Propósito didáctico</b> | - Lee y escribe palabras trabadas con br.   | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Textos</li> <li>- Fichas</li> <li>- Cuadernos</li> <li>- Colores</li> <li>- Plumones</li> <li>- proyector</li> <li>- computadora</li> <li>- software</li> <li>- edilim</li> </ul> |
|          | <b>Motivación</b>          | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Escuchan un trabalenguas.</li> <li><b>La bruja pitiribruja no viaja en 7 escobas le gusta ir en camello porque brinca en las jorobas.</b></li> <li>- Responden a interrogantes: ¿Qué escucharon? ¿De quién se trata el trabalenguas? ¿Alguna vez viste una bruja?</li> </ul> |  |

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

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

FICHA DE EVALUACIÓN

Apellidos y Nombres .....

Escribe las palabras con BR ( 8 puntos)



.....



.....



.....



.....



.....



.....

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° 09

LISTA DE COTEJO

I.E : 70015 - Capachica  
 SECCIÓN : Unica  
 PROFESOR : Prof. Néstor Raúl Flores Mendoza

| Indicadores<br>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, Joaquín           | 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  |    |

Figura 01



## **ANEXO 10**

### **MODULO REALIZADO CON SOFTWARE EDITOR DE LIBROS**

#### **INTERACTIVOS MULTIMEDIA**

##### **1. PAUTAS PARA LA ELABORACIÓN DEL MÓDULO**

El módulo se ha diseñado de una forma didáctica y su elaboración tiene la finalidad de poder apoyar para la mejora en el proceso de los aprendizajes referentes a lo que es la lecto escritura.

El módulo desarrollado ayuda y nos da la posibilidad de elaborar diversas actividades son el empleo del software libros interactivos multimedia, a su vez nos permite realizar muchas nuevas innovaciones en el campo educativo.

Para utilizar y entender mejor el material proporcionado es importante dar lectura al material elaborado con el uso del software Editor de libros interactivos multimedia, que nos proporciona los aspectos primordiales en lo que es la lecto escritura empleando el software Editor de libros interactivos multimedia para que se ejecute diversas actividades que se planifiquen.

En la parte final del módulo se encuentran diferentes actividades que puedas desarrollar y poder alcanzar los logros esperados de acuerdo a los objetivos trazados.

##### **2. OBJETIVOS.**

**Aplicar el Software Editor de libros interactivos multimedia para aprender la lecto escritura.**

Para poder lograr aprendizajes significativos es importante que el estudiante experimente su proceso de aprender en forma activa y participativa interactuando permanentemente con el software proporcionado y recomendado.

### 3. INDICACIONES BASICAS PARA EL EMPLEO DEL SOFTWARE EDITOR DE LIBROS INTERACTIVOS MULTIMEDIA

La Ventana del Editor de Libros Interactivos Multimedia. Se aprecia que la ventana contiene una serie de elementos primordiales del programa en el que encontramos la barra de menús en el que solo están activados nuevo y abrir, al realizar clic en el menú nuevo se apertura la ventana para poder configurar como quisiéramos que se aprecie el libro interactivo con distintas actividades que se seleccionan para el aprendizaje de la lecto escritura.

Luego de configurar el libro interactivo se hace clic en las páginas de la barra de menús en esta ventana podemos encontrar las siguientes actividades:

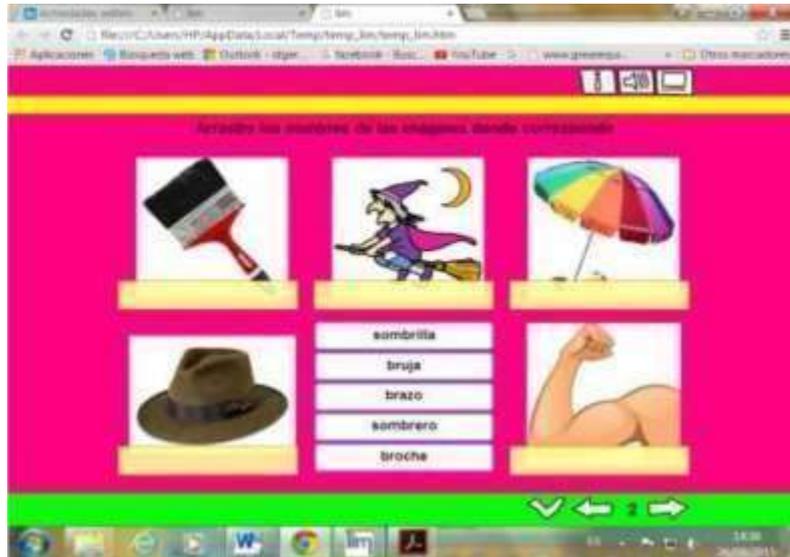
- Palabras
- Imágenes
- Información
- Juegos
- Números

Las actividades seleccionadas ayudan a mejorar el proceso de aprendizaje en la lecto escritura.

**PUZLE.** Sirve para la elaboración de rompecabezas con las imágenes adecuadas.



**IDENTIFICAR IMÁGENES DE FORMA ARRASTRAR.** Se procede con la utilización de palabras e imágenes.



**RECONOCER LAS IMÁGENES DE TIPO ESCRIBIR.** En esta actividad de escriben el nombre de las diversas imágenes.



**ORTOGRAFIA.** Consiste en la colocación de las letras o grafemas en orden correcto de acuerdo a la imagen correspondiente.



**PALABRA SECRETA.** Con las letras proporcionadas encontrar la palabra oculta o secreta dentro de las letras.



**SOPA DE LETRAS.** Reconocen las imágenes y busca las palabras contenidas dentro de las letras.



### MATRIZ DE CONSISTENCIA

TITULO: EDITOR DE LIBROS INTERACTIVOS MULTIMEDIA Y SU APLICACIÓN PARA MEJORAR LA LECTOESCRITURA EN LOS NIÑOS(AS) DE PRIMER GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA N° 70015 DEL DISTRITO DE CAPACHICA, PUNO-2016

| PROBLEMA   | OBJETIVOS  | HIPOTESIS   | VARIABLE   | DIMENSIONES   | INDICADORES  | METODOLOGIA   |
|--|--|---|--|---|--|---|
| <p><b>GENERAL</b><br/>¿En qué medida la aplicación de software Editor de libros interactivos multimedia mejora el aprendizaje de la lecto/escritura en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa Primaria N° 70015 del distrito de Capachica, Puno-2016?</p>                      | <p><b>GENERAL</b><br/>Demostrar la eficacia del software Editor de libros interactivos multimedia en el aprendizaje de la lecto/escritura en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa Primaria N° 70015 del distrito de Capachica, Puno- 2016.</p>                         | <p><b>GENERAL</b><br/>La aplicación del software Editor de libros interactivos multimedia mejora el aprendizaje de la lecto/escritura en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa Primaria N° 70015 del distrito de Capachica, Puno- 2016.</p>                              | <p><b>Variable Independiente</b><br/>Software Editor de libros interactivos multimedia</p> | <p><b>La ventana de Editor de libros interactivos multimedia.</b><br/><br/>Los elementos esenciales del software</p>  | <p>Información<br/>Palabras<br/>Imágenes<br/>Números<br/>Juegos<br/>Todas</p>  | <p>Tipo de investigación<br/><br/>Experimental<br/><br/>Diseño de investigación Pre experimental<br/><br/><b>Nivel</b><br/>Explicativo</p>  |
| <p><b>ESPECÍFICOS</b><br/>¿Cuál es el nivel inicial de aprendizaje de la lecto/escritura (sin aplicación del software Editor de libros interactivos multimedia) en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa Primaria No 70015 del distrito de Capachica, Puno-2016?</p>          | <p><b>ESPECIFICOS</b><br/>Determinar el nivel inicial de aprendizaje de la lecto/escritura (sin aplicación del software Editor de libros interactivos multimedia) en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa Primaria No 70015 del distrito de Capachica, Puno-2016.</p>  | <p><b>ESPECÍFICOS</b><br/>El nivel inicial de aprendizaje de la lecto/escritura es homogéneo (sin aplicación del software Editor de libros interactivos multimedia) en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa Primaria No 70015 del distrito de Capachica, Puno-2016.</p> | <p><b>Variable Dependiente</b><br/>Aprendizaje de la lecto / escritura</p>                 | <p><b>PUZLE:</b> Son rompecabezas con imágenes.<br/><b>IDENTIFICAR IMÁGENES DE TIPO ARRASTRAR.</b> Uso de imagen y palabra<br/><b>IDENTIFICAR IMÁGENES DE TIPO ESCRIBIR:</b> Consiste en escribir el nombre de las distintas imágenes.<br/><b>ORTOGRAFIA.</b> Colocar las letras en orden correcto de acuerdo a la imagen que le corresponde.<br/><b>PALABRA SECRETA.</b> Es encontrara la palabra oculta o secreta.<br/><b>SOPA DE LETRAS.</b> Se busca palabras de acuerdo a la imagen.</p> | <p>Se expresa oralmente de forma adecuada.<br/><br/>Comprende textos escritos.<br/><br/>Escribe en forma correcta las palabras con sílabas trabadas.</p> | <p>Científico hipotético<br/><br/>Hipotético deductivo<br/><br/><b>Población</b><br/>18 niños<br/><b>Muestra</b><br/>18 niños<br/><br/><b>Técnicas</b><br/>La observación lista de cotejos<br/><br/><b>Instrumentos</b><br/>Ficha de observación<br/><br/>Ficha de observación de cotejos</p> |
| <p>¿Cómo elaborar, experimentar y validar un módulo elaborado con el software Editor de libros interactivos multimedia para mejorar el aprendizaje de la lecto/escritura en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa Primaria No 70015 del distrito de Capachica, Puno-2016?</p> | <p>Elaborar, experimentar y validar un módulo elaborado con el software Editor de libros interactivos multimedia para mejorar el aprendizaje de la lecto/escritura en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa Primaria No 70015 del distrito de Capachica, Puno-2016.</p> | <p>El módulo elaborado con el software Editor de libros interactivos multimedia mejora el aprendizaje de la lecto/escritura en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa Primaria No 70015 del distrito de Capachica, Puno-2016.</p>   |  |   |  |   |
| <p>¿Cuál es el nivel final de aprendizaje de la lecto/escritura (con aplicación del software Editor de libros interactivos multimedia ) en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa Primaria No 70015 del distrito de Capachica, Puno-2016?</p>                                  | <p>Determinar el nivel final de aprendizaje de la lecto/escritura (con aplicación del software Editor de libros interactivos multimedia ) en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa Primaria No 70015 del distrito de Capachica, Puno-2016.</p>                          | <p>El nivel final de aprendizaje de la lecto/escritura es heterogéneo (con aplicación del software Editor de libros interactivos multimedia ) en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa Primaria No 70015 del distrito de Capachica, Puno-2016.</p>                       |  |   |  |   |