



**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 DE PRIMER GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
PRIMARIA N° 70538 DEL DISTRITO DE CARACOTO, 2019**

**PRESENTADO POR LA BACHILLER:
YUCRA UGARTE LIZBETH JACQUELINE**

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN
EDUCACIÓN SECUNDARIA EN LA ESPECIALIDAD DE
COMPUTACIÓN E INFORMÁTICA**

PUNO – PERÚ

2020

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 la culminación del presente trabajo de investigación.

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

RESUMEN

El presente examen tuvo como motivo decidir la adecuación del producto corrector de libros visuales y sonoros intuitivos en el aprendizaje de la competencia en los alumnos del 1er grado de la Institución Educativa Primaria N° 70538 de la región de Caracoto, 2019. La teoría del examen a ensayar es: el uso del producto Editor de libros inteligentes a la vista y al oído mejorar los aprendizajes de la competencia en los alumnos del 1er grado de IEP. El tipo de examen es de carácter exploratorio, su grado de exploración es el útil - ilustrativo según su profundidad. La estrategia que se compara con el examen es la técnica lógica, especulativa deductiva y su configuración de exploración se relaciona con la pre experimentaciones. La población se compone de 18 estudiantes y el ejemplo es abordado por 18 estudiantes, la inspección no probabilística. por ello, se ha utilizado la percepción como método y el instrumento es la agenda de percepción. Se ha finalizado, se ha explicado, aprobado y explorado un módulo instructivo sobre el producto Editor de libros de medios inteligentes con las intenciones de mejorar los aprendizajes de la lectura/escrituras en los alumnos del 1er grado de la IEP N° 70538 de la región de Caracoto, 2019, que comprendió encuentros de aprendizaje con un plazo normal de 400 minutos. En cuanto al objetivo general, al evaluar la viabilidad de la programación Editor Interactivo de Libros Multimedia en el aprendizaje de la pericia/escritura en los alumnos del 1er grado de la Institución Educativa Primaria N° 70538 de la localidad de Caracoto, 2019, se tiende a inferir que el ciclo de aprendizajes mejoran con las utilizaciones de la programación instructiva Editor Interactivo de Libros Multimedia, ya que hay mejoras en la ejecución escolar de 15,556 en contraste con inicios con unas exposiciones normales de 12,778. El grado de aprendizaje de la pericia/escritura en los alumnos del 1er grado de la Institución Educativa Primaria N° 70538 de la localidad de Caracoto, 2019, luego de la utilización del producto Editor Interactivo de Libros Multimedia como técnica con una ejecución escolar de 15,556.

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

ABSTRACT

The purpose of this exam was to decide the adequacy of the corrective product of intuitive visual and sound books in the learning of the competence in the students of the 1st grade of the Primary Educational Institution No. 70538 of the Caracoto region, 2019. The theory of the exam to rehearse is: the use of the Smart Book Editor product in sight and hearing to improve the learning of the competence in the 1st grade IEP students. The type of examination is exploratory in nature, its degree of exploration is useful - illustrative according to its depth. The strategy that is compared with the exam is the logical, speculative-deductive technique and its exploration configuration is related to the pre-experiments. The population is made up of 18 students and the example is approached by 18 students, the non-probabilistic inspection. Therefore, perception has been used as a method and the instrument is the perception agenda. An instructional module on the Smart Media Book Editor product has been completed, explained, approved and explored with the intention of improving reading/writing learning in 1st grade students of IEP No. 70538 in the region de Caracoto, 2019, which included learning meetings with a normal term of 400 minutes. Regarding the general objective, when evaluating the feasibility of the Interactive Editor of Multimedia Books programming in the learning of the skill / writing in the students of the 1st grade of the Primary Educational Institution No. 70538 of the town of Caracoto, 2019, it tends to to infer that the learning cycle improves with the use of the Interactive Multimedia Book Editor instructional programming, since there are improvements in school performance of 15,556 in contrast to beginnings with normal exposures of 12,778. The degree of learning of the skill/writing in the 1st grade students of the Primary Educational Institution No. 70538 of the town of Caracoto, 2019, after the use of the Interactive Multimedia Book Editor product as a technique with a school performance of 15,556.

Keywords: Interactive multimedia book editor, Software, learning, reading, writing, students.

ÍNDICE

DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO	iii
RESUMEN.....	iv
ABSTRACT.....	v
ÍNDICE	vi
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. BLACIÓN 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 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

Sesión de aprendizaje sin aplicar el software editor de libros Interactivos multimedia

Ficha de evaluación

Propuesta de solución

Matriz de consistencia

INTRODUCCIÓN

Hoy en día, la discusión de los nuevos avances en materia de datos y correspondencia, en particular la ingeniería de software a través de la programación instructiva, incita a reexaminar las prácticas instructivas, ya que abordan la etapa inicial para el desarrollo de la nueva información. En este sentido, las TIC han hecho que los educadores piensen en la utilización de métodos y sistemas para realizar un aprendizaje significativo en los alumnos, y el Editor de libros multimedia interactivos satisface esta razón. El Editor de programación educativa de libros multimedia intuitivos cuenta con ejercicios inteligentes, de código abierto viables con cada marco de trabajo, fue hecho para mejorar las medidas de aprendizaje de instrucción, este programa permite hacer cambios o hacer sus propios ejercicios ajustados a los requerimientos de los estudiantes.

Para el avance del uso y ejecución de estos trabajos de examen, los informes se organiza en tres partes, como sigue:

Capítulo I: Planteamiento del problema; se encuentra el retrato de la cuestión, la percepción persuadida de la investigación real a nivel observacional y lógico, un requisito previo para todos los que tenemos el deber de planificar y dirigir una interacción instructiva específica. Delimitación de la exploración, para un área decente con respecto al examen. Tema del examen, que proviene de la representación del tema. Objetivo del examen. Teoría del examen. Prueba distintiva y agrupación de factores. Sistema de exploración; tipo y nivel de examen; estrategia y plan de investigación; población y prueba. Estrategias e instrumentos para el surtido de información y la avocación; significado y límites de la exploración.

Capítulo II: Marco teórico; como primera ocurrencia, se introducen algunos precursores que se identifican y sitúan el trabajo de examen; en la ayuda hipotética, se introducen algunas hipótesis esenciales de los diversos creadores comprometidos con la empresa instructiva, sobre todo en lo que respecta al software

En la ayuda hipotética, se introducen algunas hipótesis fundamentales de los diversos

creadores asociados a la tarea instructiva, básicamente en lo que se refiere al producto Editor de libros intuitivos de vista y sonido en los aprendizajes de las pericia/escrituras en alumnos de 1er grado, por su utilización hipotética, autorizada y funcional que debe ser considerada en el trabajo del educador; se piensa en la definición teórica.

Capítulo III: Presentación, estudio y comprensión de los resultados; se consideran las tablas que contienen los factores investigados con sus medidas particulares, la tabla de recurrencia y los gráficos de hechos para descifrar los resultados obtenidos en este trabajo de exploración y probar la teoría propuesta, para llegar a resoluciones y sugerencias. Referencias bibliográficas; se piensa en un resumen de escritos en solicitud secuencial de los escritores en la discusión del presente trabajo de exploración sobre los factores bajo investigación. Las adiciones son una pieza esencial del examen, que se maneja por los resultados o informes realizados por los destinos propuestos.

CAPÍTULO I PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. DESCRIPCIÓN DE LA REALIDAD PROBLEMÁTICA

En la actualidad, la discusión de los nuevos avances en materia de datos y correspondencia, en particular la ingeniería de software a través de la programación instructiva, impulsa a reevaluar las prácticas instructivas, ya que abordan la etapa inicial para el desarrollo de la nueva información. En este sentido, las TIC han provocado que los educadores reflexionen sobre la utilización de métodos y procedimientos que permitan a los alumnos realizar un aprendizaje significativo y, sin lugar a dudas, el EDITOR DE LIBROS MULTIMEDIA INTERACTIVA satisface esta razón.

La programación educativa EDITOR DE LIBROS MULTIMEDIA INTERACTIVO tiene ejercicios intuitivos, de código abierto viable con cada marco de trabajo, se hizo para mejorar las medidas de aprendizaje de instrucción, este programa permite hacer cambios o hacer sus propios ejercicios ajustados a la necesidad de los alumnos.

Por otra parte, los educadores usan la PC para mostrar habilidades insignificantes, deponiendo a un lado la instrucción de diferentes proyectos.

A pesar de que los jóvenes son locales informatizados, sólo utilizan la innovación para jugar, y los tutores no se comprometen con la escolarización de sus hijos.

Son importantes que los instructores comprendan que cada estudiante viene de un entorno alternativo, con requisitos explícitos y que cada uno aprenden de una formas alternativa, que es la razón por la que él / ella debe utilizar aparatos innovadores que son más reconocibles como locales computarizados para abordar cuestiones singulares, en cualquier caso, la competencia podría convertirse en ejercicios tediosos donde los alumnos aprenden por la reiteración básica como un ser latente y mecánica, esto se llama formación conservadora, que a pesar de los años es todavía en el poder en las escuelas.

Por lo tanto, debido a las necesidades de dar una formación de calidades que atiendan los problemas de los alumnos de 1er grado, he aplicado instrumentos mecánicos para esta situación el producto Editor de libros inteligentes de medios mixtos que tiene ejercicios intuitivos, a la luz del interés por la calidad instructiva, que ayudará a mejorar el grado de aprendizaje, a la luz del hecho de que la razón de este producto es colaborar con los ejercicios que se planificarán por su necesidad e interés de los alumnos y que impulsa un ciclo consistente con resultado positivo, teniendo en cuenta la inversión del tutor para agregar a las disposiciones esencial de sus hijos.

1.2. DELIMITACIONES DE LA INVESTIGACIÓN

1.2.1. Delimitaciones Espaciales

La investigación se ha realizado en la IEP. N° 70538 del distrito de Caracoto, 2019.

1.2.2. Delimitaciones temporales

los estudios se ejecuto en el año 2019, entre los meses de marzo a junio del año en curso.

1.2.3. Delimitaciones sociales

La investigación se ha ejecutado en los educandos del primer grado de la IEP. N° 70538 del distrito de Caracoto, 2019.

1.2.4. Delimitaciones conceptuales

La investigación se delimitan en las aplicaciones del software Editor de libros

interactivos multimedia mejora los aprendizajes de las lecto/escrituras en los educandos del primer grado de la IEP N° 70538 del distrito de Caracoto, 2019.

1.3. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.3.1. PROBLEMA GENERAL

¿En qué medidas el programa del software Editor de libros interactivos multimedia mejora los aprendizajes de la lecto/escritura en los educandos del primer grado de la IEP N° 70538 del distrito de Caracoto, 2019?

1.3.2. PROBLEMA ESPECÍFICO

- ¿Cuál es el nivel inicial de aprendizajes de las lecto/escrituras (sin utilización del programa Editor de libros interactivos multimedia) en los educandos del primer grado de la IEP N° 70538 del distrito de Caracoto, 2019?

- ¿Cómo obtener, experimentar y validar unos módulos de hecho con el software Editor de libros interactivos multimedia para optimar los aprendizajes de las lecto/escrituras en los educandos del primer grado de la IEP. N° 70538 del distrito de Caracoto, 2019?

- ¿Cuál es el niveles finales de aprendizajes de las lecto/escrituras con aplicaciones del programa Editor de libros interactivos multimedia en los educandos del primer grado de la IEP.N° 70538 del distrito de Caracoto, 2019?

1.4. OBJETIVO DE INVESTIGACIÓN

1.4.1. OBJETIVOS GENERALES

Demostrar la eficacia del software Editor de libros interactivos multimedia en los aprendizajes de las lecto/escrituras en educandos del primer grado de la IEP. N° 70538 del distrito de Caracoto, 2019.

1.4.2. OBJETIVO ESPECIFICO

- hallar los niveles iniciales de aprendizajes de las lecto/escrituras (sin aplicaciones del software Editor de libros interactivos multimedia) en los

educandos del primer grado de la IEP. N° 70538 del distrito de Caracoto, 2019.

— Fabricar, experimentar y validar unos módulos elaborados con los software Editor de libros interactivos multimedia para perfeccionar los aprendizajes de la lecto/escrituras en los educandos del primer grado de la IEP. N° 70538 del distrito de Caracoto, 2019.

— hallar los niveles finales de aprendizajes de las lecto/escrituras con aplicaciones del software Editor de libros interactivos multimedia en los educandos del primer grado de la IEP. N° 70538 del distrito de Caracoto, 2019.

1.5. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN

1.5.1. HIPÓTESIS GENERAL

La aplicación del software Editor de libros interactivos multimedia perfeccionar los aprendizajes de las lecto/escrituras en los alumnos del primer grado de la IEP. N° 70538 del distrito de Caracoto, 2019.

1.5.2. HIPÓTESIS ESPECÍFICOS

— El nivel inicial de aprendizajes de la lecto/escrituras es homogéneo sin utilización del programa Editor de libros interactivos multimedia en los alumnos del primer grado de la IEP. N° 70538 del distrito de Caracoto, 2019.

— El módulo elaborado con el software Editor de libros interactivos multimedia mejorar los aprendizajes de las lecto/escrituras en los alumnos del primer grado de la IEP. N° 70538 del distrito de Caracoto, 2019.

— los niveles finales de aprendizajes de las lecto/escrituras es heterogéneo con aplicaciones del software Editor de libros interactivos multimedia en los educandos del primer grado de la IEP. N° 70538 del distrito de Caracoto, 2019.

1.5.3. IDENTIFICACIONES Y CLASIFICACIONES DE VARIABLE E INDICADOR

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES
Variable Independiente Software Editor de libros interactivos multimedia	La ventana de Editor de libros interactivos multimedia. Los elementos esenciales del software	— Información — Palabras — Imágenes — Números — Juegos — Todas

<p>Variable Dependiente</p> <p>Aprendizaje de la lecto / escritura</p>	<p>Rompecabezas: exponer rompecabezas con las imágenes.</p> <p>Reconocer Imágenes de tipo arrastra: imagen palabra.</p> <p>Arrastrar: figuras palabras Identificando la Imagen de clase componer: componer el nombre de las imágenes.</p> <p>Ortografía: colocar las letras en la solicitud correcta según la imagen de comparación.</p> <p>Palabras secretas: rastrear las palabras misteriosas.</p> <p>Sopas de letra: descubra las palabras según la imagen</p>	<p>Se expresa oralmente de manera adecuada.</p> <p>Comprenden texto escrito.</p> <p>Escriben correctamente palabra con sílaba trabada.</p>
---	--	--

1.6. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

1.6.1. LASE Y NIVEL DE INVESTIGACIÓN

1.6.1.1. CLASE DE INVESTIGACION

Los presentes trabajos de estudio es un ensayo sobre la base de que la variable autónoma será controlada para causar enormes impactos en la variable dependiente en una reunión exploratoria de manera inmediata o deliberada. Se perciben como aquellos que cumplen tres necesidades principales. Control de al menos un factor autónomo. Estimación del impacto del factor autónomo sobre la

variable dependiente y legitimidad interior de la circunstancia del ensayo.

1.6.1.2. NIVEL DE INVESTIGACIÓN

La presente investigación es de nivel aplicativo – explicativo dado que existe un programa que será aplicado de forma directa a las unidades de estudio y de explicativo porque busca interpretar y dar 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

La técnica lógica es la forma ordenada o metodología que se siguen para encontrar la propiedad de objetos de estudios; es una interacción de pensamiento que se esfuerza no exclusivamente por narrar las realidades actuales sino adicionalmente por aclararlas; es un ciclo que une el alistamiento y la derivación, es decir, la intuición inteligente para abordar el tema. Hernández Sampieri, 1998, (p: 210).

1.6.2.2. DISEÑOS DE INVESTIGACIONES

El presente trabajo cuenta un plan de pre-test ya que hay una sola reunión de personas (Hernández, R., Fernández, C., Baptista, P., 1998 p.75) sistema metodológicos que tienen un público generales donde hay una reunión y tienen un estudio antes y después.

M=O1-X-O2.

Donde:

M = Muestras de estudios

O1 = estudio antes (evaluación antes de realizar el programa)

X = Aplicaciones del programa Editor de libros interactivos multimedia

O2 = estudio despues (evaluación después de utilizar el programa)

1.6.3. BLACIÓN Y MUESTRA DE LA INVESTIGACIÓN

1.6.3.1. Población

Como indican Hurtados y Toro (1998), caracterizan que: "populacho son los absoluto de las personas o componentes a los que alude la exploración, es decir, cada uno de

los componentes que vamos a contemplar, por eso se le denomina adicionalmente universales. (p.79.)".

Las poblaciones están conformadas por 18 estudiantes del 1er grado de la Escuela

Básica N° 70538 de la zona de Caracoto, 2019.

Tabla de la población

POBLACION	CANTIDAD DE ESTUDIANTES
1° A	18
Total	18

Fuente: propio

1.6.3.2. Muestra.

La muestra del estudio está constituido por las totalidades de las poblaciones siendo un muestreo no probabilístico por conveniencia, que ascienden a 18 estudiantes de primer grado de la IEP. N° 70538 del distrito de Caracoto, 2019.

1.6.4 TÉCNICAS DE INSTRUMENTO PARA LAS RECOLECCIONES DE DATOS.

1.6.4.1. TÉCNICAS.

Técnica de Observación

El procedimiento de percepción registrado en el instrumento de la agenda nos dio resultados con respecto al límite de las pericias expresivas en los que se encontraron tres grandes perspectivas: Las entonaciones, la articulación y las comprensiones de la pericia designada.

1.6.4.2 INSTRUMENTOS

Por otra parte, se expuso un test compuesto como instrumento antes de la utilización del producto y otro después de la utilización del producto, de pericia/escritura para cuantificar el aprendizaje normal de los alumnos en el espacio de correspondencia del 1º grado de IEP.; son instrumentos se planificó en función de los destinos buscados por el trabajo de examen actual y los de los puntos creados para el grupo de prueba.

El instrumento al igual que las pruebas compuestas cuando la utilización del producto se hizo de 3 y 4 cosas para ser evaluado y puede llegar a un todo fuera de la

puntuación de 20 enfoques cada uno. Las evaluaciones en cada cosa decide si los aprendizajes se logra o no (Ver Anexos N° 02 y 06).

Para los presentes trabajos de exploración. La utilización del producto Editor de libros de medios intuitivos en el aprendizaje de la lectura y la escritura en los alumnos del espacio de correspondencia del 1er grado de instrucción esencial se realizó durante el período de mayo a julio de 2019. Se caracterizó el grupo de prueba, al que acudió el educador del territorio de correspondencia.

El número completo de alumnos que se interesan por la experiencia es de 18 (un grupo de prueba del área A). En cuanto a las reuniones con el director de la Institución Educativa Primaria N° 70538 de la región de Caracoto, bien puede plantearse que pudo permitir, más allá de lo que muchos considerarían posible, las condiciones para completar los ejercicios de traslado, ejecución y avance de la experiencia.

Para el avance de estos trabajos de examen, se utilizaron material bibliográfico y se explicaron el instrumento de acompañamiento. Módulos explicado con los producto Editor de libros de vista y sonido inteligente, test.

El módulo explicado con el producto Editor de libros inteligentes de vista y sonido para el grupo de prueba fue planificado por la sustancia curricular de la región de correspondencia.

Por último, cabe destacar que se realizaron dos reuniones de aprendizaje para el grupo de exploración, una reunión sin aplicar la programación del Editor de Libros Interactivos Multimedia y la otra aplicando el producto. La cual fue dirigida doblemente a las semanas y cada reunión de aprendizajes fue dirigida en un par de horas cada semana en múltiples horarios, la acción fue dirigida en las condiciones de la IEP. No. 70538 de la zona de Caracoto, 2019.

1.6.5. JUSTIFICACIÓN, IMPORTANCIA Y LIMITACIONES DE LA INVESTIGACIÓN.

Los tiempos actuales exigen la utilización de la innovación como socio en la educación de todos los campos temáticos de la correspondencia, explícitamente la lectura y la redacción. En diferentes países se ha demostrado que la utilización de la innovación, como aparato de ayuda a la instrucción, permite el cumplimiento de las normas de calidad instructiva. La exploración es además significativa porque permite añadir a la utilización de la educación y el aprendizaje de la competencia utilizando la innovación (programación del Editor de Libros Interactivos Multimedia) como un colaborador académicamente poderoso.

La potente programación permite la investigación de diferentes realidades en el espacio de la Comunicación con dispositivos que se pueden hacer fácilmente para que el alumno colabore con el PC a través de juego que fomenten los aprendizajes de la educación y vea lo que cambien y lo que permanecen constantes durante su actividades. Educativamente hablando, es factible explotar este tipo de activo.

Limitaciones:

Los alumnos no disponen de la información, habilidad e inventiva adecuadas para la obtención de información y ejecución y utilización del producto.

Escasos datos sobre el trabajo de exploración y lista de fuentes necesarias para la mejora de la tarea. Este impedimento se superó haciendo nuestra propia premisa hipotética y acudiendo al índice de libros desconocidos, así como extrapolando referencias relacionadas.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES DE INVESTIGACIÓN

2.1.1. VALUACION PREVIAS

En cuanto a la ejecución de la programación instructiva para educar, se ha descubierto la investigación adjunta directamente identificada con esta exploración:

Delgado, J. (2014) Tesis: Realizado de Materiales Didácticos Interactivos, en el curso de Lenguaje y Literatura para estudiantes de cuarto año de Educación inicial en La Parroquia Tabiazo, Esmeraldas-2014. El cual se presentó en la Universidad Católica del Ecuador, para obtener el nivel académicos de Licenciados en Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica. Los fines fueron: Los docentes de cuarto año de Educación Generales Básicas, en los espacio de Lenguaje y Literatura, en la escuela del barrio Tabiazo, no utilizan en su mayoría material didáctico inteligente. Los medios de instrucción que generalmente utilizan los instructores sigue siendo los convencionales como libros, pizarras, marcadores, no permitiendoles que los alumnos cuenten una inversión de funcionamiento en las sesiones. La ausencia de información en lo que respecta a la programación instructiva, los ejecutivos y la realización de ejercicios inteligentes y la ausencia de hardware en las escuelas examinadas son los elementos que más frustran la utilización de material educativo intuitivo. Las técnicas utilizadas por los instructores en el fomento del espacio de Lengua y Literatura se

centran en dos metodologías, la inspiración y la percepción comprensiva, dejando a un lado los procedimientos de creación de textos, composición orales y lecturas. Los materiales didácticos intuitivo, en cuanto a sus ideales percibidos por los especialistas, comprende una poderosa opción para la mejora de las habilidades y mentalidades en el espacio de Lengua y Literatura.

2.2. SUSTENTO TEORICO

2.2.1. La teoría de aprendizajes

Poveda, E. (2009) llama la atención sobre que son un conjunto desplazado de estructuras hipotéticas de diversas fuentes, en su aseguramiento se utilizan desarrollos que anticipan y aclaran cómo los individuos recogen, dando establecimientos lógicos de diversas metodologías. Las hipótesis de aprendizaje, al igual que otras hipótesis, pueden depender del ajuste. Regularmente, a largo plazo, o debido a que una hipótesis no es, en este momento pertinente, puede y debe ser desechada, mientras que otras pueden haber sido significativas durante bastante tiempo y después, de la nada, perderse.

a) Teorías de David Ausubel

Ausubel llama la atención sobre el hecho de que el aprendizaje significativos en una conciliación y asociación de datos dentro de las construcción psicológica de cada persona. En estas hipótesis, las variables que los alumnos conocen definitivamente es las más significativa y convincente en los aprendizajes.

En el momento en que los nuevos datos se conectan con las ideas, incorporando sugerencias o pensamientos de apoyo adecuados que ya existen de antemano en el diseño psicológico del alumno, se dicen que se produce un gran aprendizajes. Pozo (1989)

Como indica Álvarez J. (2012) en sus postulación "Realidades de las prácticas pedagógicas y curriculares en el centro educativo específico Oblato Madre Alicia Loza Meneses, del cantón Cuenca, provincia del Azuay, durante el año lectivo 2011-2012, trae a colación que, las dos condiciones fundamentales para que ocurra el

figurar significativo son, primero, las inclinación de sujetos a adaptarse esencialmente y las segunda es que el sujeto o las diligencias sean posiblemente críticas, esta condición debe identificarse con el diseño de la información de sujetos y además que no tengan pensamientos de atrincheramiento en la construcción psicológica con la que puedan relacionarse.

Las propuestas de aprendizajes significativos son las sustancias básicas debe ser retratada por ser adecuadamente firme y clara, así como ser pertinente y comprensiva con respecto a la sustancia a ser instruida, estos se convierten en una especie de anclas o extensiones intelectuales, como se indica por los que los estudiantes construyen asociaciones significativas con la nueva sustancia; en este trabajo el mapa de ideas es un aparato de trabajo extremadamente útil en el examen y la investigación de las perspectivas entre los estudiantes, educador y reuniones de trabajo.

b) Diferente clase de aprendizajes significativos

Representacionales.- Esencialmente es la adquisición de la jerga, de las principales palabras, la representación de artículos y realidades genuinas, es la premisa del aprendizaje significativo, del que dependen los demás. Este tipo de aprendizaje es el más cercano a la redundancia.

De las ideas: Según Ausubel, las ideas son ocasiones, circunstancias, objetos o propiedades de algo y comprenden una construcción consistente. Ausubel llama la atención sobre el hecho de que el aprendizaje se produce cuando se conectan los objetos, las ocasiones y ciertos rasgos normales en ellos.

De las sugerencias: El significado de los pensamientos innovadores se adquiere como recomendaciones.

c) La hipótesis de Jean Piaget

En esta hipótesis mental, Piaget pensaba que era importante utilizar algunas ideas

orgánicas. En la epistemología hereditaria y la investigación cerebral transformadora del conocimiento se reúnen sus metodologías. Intenta aclarar de forma coherente cómo un niño llega a comprender su entorno general y cómo trabajar dentro de esta situación específica. Piensa que la perspicacia es la capacidad de ajustarse a las nuevas circunstancias. Plantea que tenemos construcciones mentales sobre el mundo. Estas construcciones psicológicas se coordinan de forma progresiva. Pozo (1989).

Para Piaget (Pozo - 1989-), la motivación de la escolarización es apoyar la persona inteligente, llena de sentimientos y el desarrollo social del niño, pero recordando que esta mejora es el resultado de ciclos transformadores. Él muestra que el estímulo se producen "de atrás hacia adelante".

d) Teoría de Lev Vygotsky

Vygotsky (Pozo-1989) de comienzo ruso son iniciadores de las supuesta investigación socioculturales del cerebro, en el que expuso que las maravillas superior se crean a través de lenguajes y internamente del área local social. Esta mejora se identifica firmemente con la escolarización y las culturas. En estas hipótesis Lev Vygotsky consideran que la información es un elemento social y el hombre un ser especialmente amigable.

Esta hipótesis depende de una investigación del cerebro que depende de la acción y avala que el hombre no se limita a reaccionar a las mejoras; inesperadamente, les da seguimiento, haciéndolas cambiar.

e) La teoría computacional

Estas especulaciones son de origen mental y son las que se ajustan o se aplican a la obtención de información a través de un marco de preparación.

Algunas son creadas dentro de la estructura del cerebro del hombre sin buscar la similitud con la información mental, mientras que otras consideran las restricciones de la similitud computacional e intentan ser aplicables mentalmente, es decir, se

ajustan a la información que se conoce del manejo de datos humanos.

Según Pozo, la especulaciones de aprendizajes computacionales de importancia mental y que se arreglan con el aseguramiento de ideas son las hipótesis ACT (Adaptive control of Thought) de Anderson (1982, 1983), la hipótesis del blueprint de Rumelhart y Norman (1978) y la hipótesis de la aceptación realista de Holland. (Referida por Pozo-1989).

2.2.2. Las enseñanzas asistidas por una computadora (E-A-C)

Como indica (Jaramillo 1996) la orientación asistidas por PC (CAI), "son los términos utilizados para referir la disposición de usos donde parten o la totalidad de la medida de aprendizajes educativo se crea con las asistencia de programa de PC, a través del PC, incluyendo la colaboración de PC de los alumnos".

2.2.2.1. La enseñanza asistida por computador y sus aplicaciones

La aplicacion de aprendizaje con ayuda del PC pueden ser de tres tipos.

a) Ejercicios: Estos proyectos se utilizan para construir la información y las realidades examinadas en una clase de conversación.

Las realidades diseccionadas en una clase informativa, este apoyo se da como actividades.

b) Tutoriales. Estos productos virtuales son responsables de toda la medida de aprendizaje educativo.

c) Simulador. Es un software de aplicaciones que abordan computacionalmente maravillas certificables.

2.2.3. TIC Y EDUCACIÓN

2.2.3.1. Aplicaciones de la TICs en la enseñanza

Las innovaciones en materia de datos y correspondencia pueden considerarse una idea poderosa. Por ejemplo, hacia el final del siglo XIX, el teléfono se consideraba otra innovación según las definiciones actuales. Un pensamiento similar podría aplicarse a la televisión cuando apareció y se hizo famosa durante la década de 1950. No obstante, estos avances no se recordarían hoy en día en una lista de TIC y es muy posible que los ordenadores personales no se consideren hoy en día nuevos avances. No obstante, en una idea amplia, el teléfono, la televisión y el PC pueden considerarse como un componente de lo que se denomina TIC en la medida en que son innovaciones que bendicen la correspondencia y el comercio de datos en esta época.

Es fundamental comprender que las TIC favorecen la admisión de datos y la producción de conexiones sociales. Uno de los resultados de esto es que cuando a un individuo se le impide el acceso y la utilización de las TIC, la persona pierde métodos para estar constantemente en el planeta, y los restos de las humanidades también pierden estos compromisos. En el siglo XXI es crucial saber usar los avances, es fundamental que los educandos se adecuen a estos aparatos con el objetivo de que puedan participar efectivamente en el ámbito público. En algunos países de América Latina y el Caribe, el acceso a la innovación y a la disponibilidad se examina a partir de ahora como un privilegio relacionado con una dignidad esencial. Esto alude a la utilización de estos avances para mejorar la naturaleza de la instrucción, como la utilización de Internet, proyectores, asociaciones de redes, videoconferencias, cámaras, PCs para el manejo de la información, libros computarizados, etc. Cada uno de estos materiales es importante para el compromiso de las TIC en la instrucción y esto se está expandiendo. "Las TIC nos ayudan a apoyar el aprendizaje (dialectos, lectura y composición, aprendizaje de imágenes y artículos, etc.) así como el avance de las habilidad psicosocial, la perspicacia y la inspiración del alumno y del instructor". (Sevillano. G, 2006).

2.2.3.2. Ventaja de la utilización de las TICs

Las TICs mejoran la naturaleza del ciclo de instrucción permitiendo la derrota de los obstáculos de la existencia, una correspondencia y cooperación más prominente entre los animadores, el desarrollo de las fuentes de datos, la inversión dinámica de los estudiantes durante el tiempo de desarrollo de la información agregada y el fortalecimiento de las personas debido al avance de las habilidades que esto sugiere. Asimismo, se produce un movimiento académico al fomentar el impulso del alumno, al sacar provecho de las fallas y al mejorar la correspondencia entre el instructor y los alumnos. (Fandos. G, 2003). Los diferentes recurso educativo y las condiciones de aprendizajes ayuda a los estudiantes a aprender, progresar y superar los objetivos. Mantener a los alumnos más atentos e impulsados.

Las TIC permiten utilizar eficazmente las imágenes en las enseñanzas y mejorar las memorias retentivas de los alumnos. Con la TIC, los educadores logran aclarar sin dificultad la instrucción compleja y garantizar el acuerdo de los alumnos, y también puede impartir clase intuitivas y, de este modo, la clase son más atractivas, los que podrían mejorar las participación y el nivel de fijación de los alumnos.

2.2.3.3. Posibilidad de aplicaciones de la TICs en la enseñanza

Casi con toda seguridad, la utilización de las TIC colaborará con el trabajo del instructor y aportará ventajas al educando. los desconocimientos de los posibles resultados que ofrece la nueva innovación o la utilización indecorosa de la misma pueden ser costosos, ya que, en lugar de trabajar con los trabajos, lo confundirán. Todas innovación es estupenda perennemente que probablemente seamos conscientes de cómo explotarla. El contraste entre los instructores que utilizan las TIC y los que no lo hacen depende generalmente de la información que tienen sobre ellas y de las habilidades para utilizarlas de forma viable. En cualquier caso, no debemos olvidar que si el educador no dispone de los métodos mecánicos importantes como salas de estudio preparadas, proyectores y ordenadores para mostrar su clase, deberá recurrir a diferentes técnicas para conseguir que sus alumnos aprendan. En un mundo perfecto, la utilización de las TIC debería ir unida

a las estrategias habituales, ya que los virtuales son atractivos y persuasivo, pero lo genuino puede ser tan o más intrigante que los virtuales. (Raquel. M, 2011).

2.2.3.4 Condición necesaria para sus aplicaciones

Uno de los condicionantes para aplicar las TIC en la enseñanza es el grado de información con respecto al área local de instrucción, los instructores, los alumnos y los tutores, así como la suficiencia de las aulas, el clima social y el ansia de desplegar una mejora en la formación, desistiendo lo convencional para extender la formación del siglo XXI con los aparatos del siglo XXI.

Sea como fuere, no bastan con llenarse de los más reciente en hardware de PC, los que verdaderamente se comprueba son los dispositivos de instrucción ajustados explícitamente a la sustancia instructiva. Para garantizar el éxito en la presentación de las nuevas innovaciones de PC fusionadas en la sala de estudio, el avance fundamental y esencial es preparar al educador. Para que estén permutando funciones, las claves es la preparación del instructor, el hardware de la innovación, tener claro el grado y la variación de esta nueva metodología, por ejemplo, utilizar las TIC de forma coherente e inseparable con la interacción de la preparación. Es esencial una diferencia en el sistema, la mentalidad y la disposición hacia el aprendizaje de la instrucción.

2.2.3.5. Papeles de los docentes ante la utilización de las TICs

Últimamente las realidades sociales han cambiado de maneras razonable. La nueva innovaciones, y en concreto Internet, han cambiado el método de ingresos a los datos, y los profesores deben estar preparados y actualizados para estas nuevas realidades. Si no centramos en la medida de aprendizajes de la instrucción, este nuevo tipo de acceso a los datos ha cambiado significativamente el trabajo del instructor. Anteriormente, el instructor elegía y secuenciaba los datos que llegaban a los alumnos, que construían su visión esencialmente en función de las actualizaciones dadas por el educador, que era la puerta de entrada al universo de la información.

El alumno, cuando se enfrentaba a cualquier problema, acudía constantemente al instructor para pedirle explicaciones y preguntas. En la actualidad, son más rápidas para ellos encontrar Internet, estableciendo sus propios ritmos de aprendizajes. Alda, F. (2011) afirman: "Las entrada directa a los datos, que pueden ser vista como algo positivos para la interacción de aprendizajes, han aislado a medias el ciclo de enseñanza de aprendizajes, ya que gran parte de las veces, la información de las TIC deja en segundo plano los datos del instructor. Esta nueva realidad, pone al alumno ante una medida monstruosa de datos, que a veces son tumultuosos, y sorprendentemente erróneos; y así, en numerosos eventos, el alumno no puede incorporarlos en sus organizaciones de información pasada". (p.136)

Frente a la circunstancia actual, los educadores deben reexaminar su papel en el desarrollo de la información. Deben centrarse en la necesidad de los educandos, dirigiendo sus búsquedas de datos e intentando trabajar con sus búsquedas individuales del mismo, ya que el trabajo de proveedor de información han sido superados por los TIC.

Alguna de la precisión frente a estos:

El instructor debe ser visto como un guía y árbitro para trabajar con el desarrollo de la captación significativa, actuando la información anterior, construyendo asociaciones con encuentros pasados y utilizando la memoria extensa.

El instructor debe dar libertad para incorporar nuevos aprendizajes. Los alumnos deben disponer de ejercicios que les permitan presentar y resolver cuestiones, buscando, eligiendo y preparando los datos esenciales, acercándolos a la estrategia lógica.

La sustancia debe tener una construcción consciente, trabajando con la incorporación en el diseño legítimo propuesto por el instructor de la información encontrada por educandos.

Los docentes deben adaptar la guía académica a la diferente necesidad de los alumnos y trabajar con diferentes estrategias y recurso que permita responder a su diferentes inspiraciones, interese y límites. Para atender a los distintos límites,

no se dejará de mostrar, y todo lo necesario deberá ajustarse para lograr la información, las habilidades y las cualidades que se consideren menores. En consecuencia, se debe avanzar en la variedad metodológicas y hallar equilibrios entre los trabajos individual y el útil.

Las evaluación son un ciclo que los educadores deben realizar de forma persistente y personalizadas, ya que los datos que arroja las evaluaciones deben servir de puntos de vistas para las actividad académica individualizadas.

Es importante apoyar los compromisos e ideas de Iandps y su inquietud perspicaces para que incidan de manera enfática en su ciclo de aprendizaje. El educador debe intentar establecer un lugar de trabajo que bendiga la inmediatez de subestudiante y la mejora de su prima en el aprendizaje. (Fernando, H. 2011).

2.2.4. FTWARE EDUCATIVO

2.2.4.1. Evoluciones del programa educativo

La programación instructiva ha ido avanzando con el propósito de hacerse clave en muestran sociedades actuales, las sociedades de los datos que avanza hacia unas sociedades de la información. Como es evidente, la idea de la programación instructiva se ha desarrollado desde su inicio dando un número cada vez mayor de oficinas a los ciclos instructivos.

Como dice Rogers, L (2005) "La utilización de la programación para las medidas de instrucción/aprendizaje es uno de los compromisos mecánicos extraordinarios para la región instructiva. Esta conexión armoniosa entre la innovación y la escolarización aparece desde el principio a lo largo de toda la existencia de la programación, especialmente como ayuda para la formación a distancia, por lo que la programación instructiva se desarrollará junto con la innovación que la respalda, abriendo vías progresivamente adaptables y sorprendentes que mejoran significativamente los ciclos educativos" (p. 54). De ahí la importancia de conocer los logros significativos que han guiado el avance de la programación instructiva, con extraordinaria acentuación en los aspectos más destacados y, sobre todo, gracias a la web, para

estar en situación de comprender y aprovechar los patrones que en este campo están surgiendo a partir de ahora como una realidad.

2.2.4.2. Importancias del software educativo

Una de las ventajas de la utilización de la programación instructiva es el fortalecimiento de las diversas sustancias educadas en la sala de estudio, en la medida en que trabaja con los estudiantes para explorar profundamente la sustancia dada por el educador en el aula.

Fernando, H. (2011). Entre los compromisos de la programación instructiva, vale la pena referirse a los acompañantes:

Potencian la intuición con los alumnos, dándoles críticas y valorando lo que han realizado, a través de ellas podemos exponer el tema todo. Trabajan con representaciones vivificadas.

Inciden en la mejora de las habilidades a través del trabajo. Permiten recrear ciclos complejos.

Disminuyen el tiempo disponible para mostrar mucha información, trabajando con trabajos separados, familiarizando al alumno con el trabajo con medios mecanizados. Trabajan con el perfeccionamiento del trabajo libre y simultáneamente el tratamiento individual de los contrastes individuales.

2.2.4.3. clases de software educativos

(Fernando, H. 2011). Existe alguna clase de programación instructiva para la medida del aprendizaje educativo. Entre ellas cabe destacar

Programación de ejercicios: permiten que el alumno apoye la información recién obtenida, controlando el error y haciendo unas críticas positivas.

Ejercicios instructivos: son aquellos que envían información al alumno a través de pantalla, permitiéndole instruirse a sus propios ritmos, teniendo la opción de volver a cada idea cuantas veces quiera.

Juegos instructivos: proponen el aprendizaje a través de un clima de diversión intuitiva, obteniendo el cliente una puntuación por cada logro o error.

Material de referencia de medios mixtos: normalmente introducidos como libros de referencia inteligentes, el motivo de estas aplicaciones es dar los materiales de representaciones, e incorporar materiales de medios mixtos como grabaciones, figuras o sonido, etc.

Al hacer ejercicios intuitivos, podemos utilizar diversas programaciones instructivas, por ejemplo

Ardora: es una aplicación de PC para educadores, que les permite realizar sus propios contenidos web, de forma sencilla, sin necesidad de tener información especializada sobre composición o programación de páginas web. Con Ardora se puede hacer más de 45 clases diferentes de ejercicios, crucigrama, sopa de letra, rellenar espacios, tableros realistas, cronómetros, etc., así como más de 10 clases únicas de página de medios mixtos: exposiciones, panorámica o zooms de figuras, reproductor mp3 o flv., etc. y 7 "página de trabajadores", explicaciones y colección de agregados, cursos de eventos, banner, charla, banner, marco de comentario y administrador de documentos.

Cuadernia: es un programa para la producción de sustancia instructiva que permite la formación de diarios computarizados de calidad poco común que pueden ser utilizados en la web o en papel. A niveles de cliente presentan una interfaz natural y sencilla de utilizar, lo que hace que los ciclos de creaciones sean rápidos y el resultado final sea útil para las enseñanzas y los aprendizajes de diversas materias y para trabajar con la interacción de las difusiones de sustancias. Permite la inclusión de textos, vídeos, sonido, imagen estática y conexiones/salto a archivos html., y así sucesivamente en movimientos (gifs vivificados en la organización Flash.), y en las nuevas formas, que en breve será

accesible al cliente, se prevé hacer crecer las capacidades accesibles al aparato según las necesidades que surjan en diversos áreas.

- **Photo Story o Foto Narrada** para computadora, Photo Storyteller al menos 3 generalmente conocidos como Photo Story, es un asombroso sistema de Microsoft que permiten la realización de grabaciones producidas a empezar de fotos avanzadas, con impactos de cambio, textos y músicas o sonidos al gusto del cliente, pudiendo elegir la melodía que necesite desde cualquier gadget de capacidad. Asimismo, Narrated Photos 3 es gratis para todos los clientes de Windows, y extremadamente sencillos de utilizar: en sólo 7 broches básicos es factible hacer un vídeo con aspectos absolutamente competente.
- **JClic** Los proyectos JClic es un desarrollo de programas Clic 3.0, un instrumento para la formación de aplicación instructivas de medios mixtos con más de un siglo de historias. A largo de todo estos tiempos ha sido numerosos los docentes que lo usaron para realizar ejercicios inteligentes en los que se trabajan perspectivas procedimentales como diversos espacios del plan educativo, desde el jardín de infancia hasta la secundaria.
- **Camtasia Studio:** Es un producto que permiten grabar cada uno de los ejercicios que se realizan en la PC, teniendo en consecuencia la opción de realizar grabaciones o ejercicios instructivos para compartir y aplicar en diversos ejercicios escolares o laboral, entre otros. Entre sus aspectos más excepcionales se encuentran: las reproducciones de documentos en cualquier tamaños, básico, sencillos de usar y colaborar las grabaciones realizadas en casa o en otros lugares Tiene una exactitud decente para captar el desarrollo en pantalla Sustancia profesional en un corto tiempo de creación. Permite alterar el sonido y los vídeos. La aplicación realizadas con esta aplicación se puede coordinar con diferentes proyectos como PowerPoint. Trabaja con la creación de diapositivas de vista y sonido inteligentes y encantadoras. Las aplicaciones realizadas con este programa se pueden coordinar con otros activos de la web 2.0 como los sitios.
- **Editor de libros interactivos multimedia** es el producto con el que se trabajará en esta tarea.

Cuenta con unos ejercicios que permiten al alumno apoyar la información recién

obtenida, controlando los errores y haciendo una crítica positiva y rápida.

2.2.5. SOFTWARE EDITOR DE LIBROS INTERACTIVOS MULTIMEDIA

Intuitive Multimedia Book Editor es un corrector de libro LIM (Interactive Multimedias Books) para la producción de material instructivos en condiciones de Microsoft Windows. Es un instrumento de creación que permiten fomentar ejercicios para diversas materia (aritmética, lenguas, dialectos, ciencia, etc.) y ajustar la sustancia al nivel ideal.

Se presentan como unos pequeños programas ejecutables que no necesita ser establecido.

El gestor de libros de vista y sonido intuitivos puede utilizarlo y dispersarlo, siempre que se tenga en cuenta su uso libre y su origen.

Es accesible en algunos dialectos: Inglés, portugués, español.

El cuidado son sencillos, la confección de la página del libro depende de la oferta de "intuitivo". En cada libro, puedes hacer tantas páginas como necesites, cada una con unas acción, que puede ser desde unas sopas de letra, una adivinanza, hasta terminar frase, pregunta con varias respuesta, página que muestra sólo datos (con textos e imagen). También puede incorporar menú y conexiones a varias página de libros. Encontrando más de 20 formatos de página diferentes.

el recurso que se usan para hacer páginas se dividen en 4 categorías: figuras (jpg., gif.), sonido (mp3), actividades (swf.) y mensajes (html. y txt.). Usarlos en las páginas del libro es tan simple como ponerlos en el índice de nuestra PC, y al diseñar las propiedades del libro, por favor muestre este curso en el campo de contenido "catálogo de activos", tendremos el Puede acceder en el lado izquierdo de la ventana para arrastrarlos. Es aconsejable utilizar "jpg" para ampliar la imagen.

La aplicación permiten que se cambie a una extensión "html." para distribuirlo, y los estudiantes pueden abrirlos desde dentro del programa. Además, normalmente se adjunta al documento de ayuda de diseño HTML.

Uno de sus beneficios es que no es importante configurar los PC para utilizarlo, sólo requiere el módulo de glimmer para su actividad.

Asimismo, evalúa las actividades. Al final de cada acción, se muestra al alumno unos mensajes (que hemos adherido recientemente en el diseño de los libros) sobre la posibilidad de que se haya hecho efectivamente o no y, alternativamente, se pueden añadir sonidos. El instructor pueden aconsejar informes que muestran la cantidad de esfuerzos que el alumno ha hecho para abordar cada acción y si el resultado fue correcto. Este informe puede ser aconsejado siempre que el libro permanezca abierto.

El corrector de libros multimedia inteligente incorpora además un pequeño supervisor de imágenes. Es valioso ya que es importante cambiar los tamaños de la imagen a las páginas del libro, teniendo en cuenta que no ocultan las capturas del clima, en particular las de la base, como las capturas de avance y retroceso.

2.2.5.1. Como tener Editor de libros interactivos multimedia en el computador

Cuando hablamos de unos Libros Interactivos Multimedias o LIM aludimos a un elemento generalmente expuesto, un documento que pueden visualizarse y usar. Sea como fuere, para hacer un LIM. es necesario referir con el dispositivo de escritura llamado Editor de Libros Interactivos Multimedia (Editor LIM). Este es el programa supervisor que nos permiten hacer y modificar todo el documentos LIM. Por lo tanto, cuando modificamos un LIM a través de estos programas se cuenta con dos cosas: un registro que podemos ajustar a través del programa Multimedia Interactive Book Editor, y otro que nos permite visualizar el resultado final en el programa.

Lo principal es recordar que el Editor de Libros Interactivos Multimedia no es un programa que se introduce en el PC, sino unos programas versátil que se abren desde unos registro ejecutables, lo cual es una de su ventaja. En unos programas multiplataformas, lo que implica que tiende a ser utilizado en Windows 98 o superiores, Linux. y Mac OSs, la única necesidad de programación es tener un programa e introducir una forma de Flash Player 9 o superior. Este es un segmento que permite la propagación de movimientos.

Intelligent Multimedia Book Editor puede descargarse desde el sitio web de la autoridad www.educalim.com a través de la conexión de descargas. Se prescribe para elegir la última alternativa.

Durante la descarga obtendrá un documento empaquetado llamado `intelligent interactive media book supervisor _zip.es`, que debe ser liberado para utilizarlo.

Para empezar a trabajar con el Editor de Libros Multimedia Interactivos debe recordar que este programa trabaja a partir de formatos en los que los activos y los datos están conectados, entendiendo por activos las imágenes, los escritos, las grabaciones y las actividades.

Propuestas sobre los activos: Antes de proceder, es imprescindible conocer algunos atributos que deben tener los activos y sugerencias sobre los mismos

Imágenes: registros .jpg. jpeg. Gif.

- Espacio totales de un LIM: 600x400
- Imágen enormes (rompecabeza): 550x350
- Logotipos: 300x60
- Barras de base: 400x40
- Cuadros para trabajos fuera: 100x100

El logotipo y las barras base pueden utilizarse para incrustar mensajes como imágenes que den datos sobre los LIM o los personalizados.

- Sonido: discos mp3.
- Movimiento o grabaciones: documentos swf. Flv.
- Tamaño del vídeo: máximo 320x240

2.2.5.2. Para tener en cuenta:

Es menos complejo si los activos se guardan en un sobre solitario en el PC desde la organización del libro con el objetivo de que sea más sencillo interconectarlos cada vez que se abra el software. Se recomiendan no aislarlos en suborganizadores, ya que los programas no reconocerá. Es más inteligente asignar nombres distintos a los registros para que sea más sencillo encontrarlos después. En el momento en que necesite borrar o añadir un solo activo, puede hacerlo directamente en el

organizador hecho por esa razón. Naturalmente, aparecerá o desaparecerá de la lista de activos en el Editor de Libros Multimedia Interactivos. En cualquier momento en que se abra el Editor de Libros Multimedia Interactivos, el organizador debe volver a conectarse para tener todos los activos accesibles para trabajar de nuevo.

Una vez conectados los activos, siga rellorando los datos y seleccione la propiedad que necesita asignar al LIM. Para ajustar los sonidos o una figura, selecciónelo en la lista de activos y simplifíquelo haciendo clic y llevándolo a la casilla correspondiente. Si necesita borrarlo, utilice el botón rojo (X).

Nota: Los nombres del libro no son los títulos del LIM, sino los nombres con el que se guardará el registro editables (el que puede utilizarse subsiguientemente para realizar cambio en el LIM). Para estos nombres NO utilice espacio, caracter excepcionales, (por ejemplo, ñ), ni acentos.

2.2.5.3. Estructuras de software

El espacio de trabajos está muy "predeterminados", lo que pueden parecerse una problemática para quienes nos gusta cambiar los planos y la dispersión de los materiales, pero para las mayorías de los clientes que prefieren no contar con problemas y necesitan disponer de un aparato con una utilización estándar será todo lo que cualquiera podría necesitar.

El lugar de trabajo consta de varios componentes. Pantalla fundamental del corrector de libros de vista y sonido intuitivo

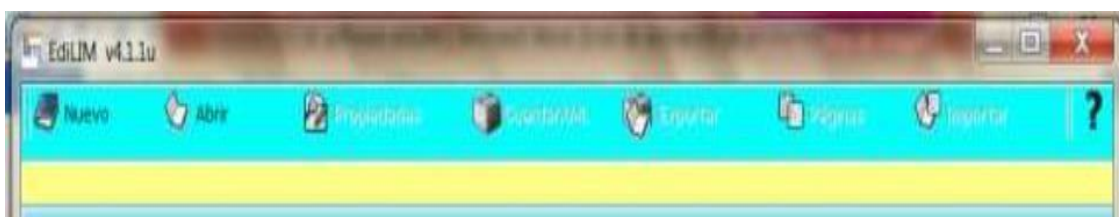
Imagen N° 1 Pantalla principal de Editor de libros interactivos multimedia



Fuente: Editor de libros interactivos multimedia software libre

A.- Barras de menú: cuando se cargan Editor de libros interactivos multimedia solo parece activo estos dos botones: nuevo y abrir

Imagen N° 2 barras de menú



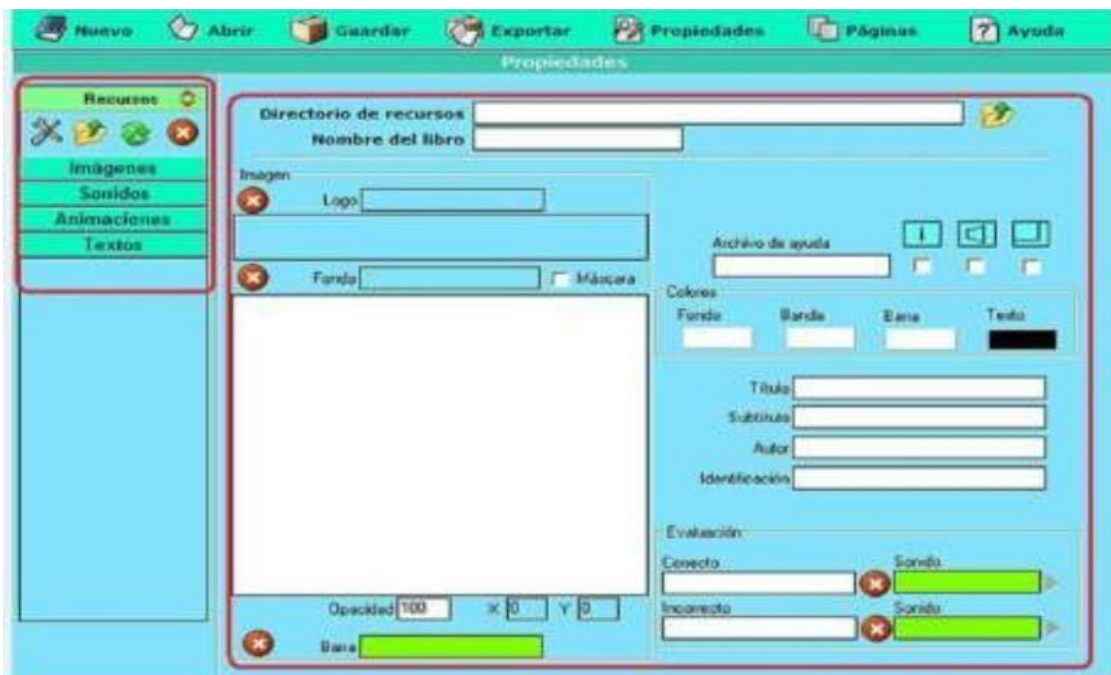
Después se realiza un clic para que aparezca la barras de menú activado todo

Imagen N° 3 barras de menú.



Una vez adentro del software podemos reconocer dos regiones obvias: los almacenes de activos donde surgirán las figuras, sonido, textos y vídeos que tengamos reservado para usar en los programas (para ello debemos hacer inicialmente un sobre donde lo guardaremos) y las región de trabajos. Dentro de las región de trabajo podemos incorporar logos y fondo que aparezca en el libro, color para los contenidos y las pantallas, componer el título y el pie de foto, el escritor, etc. Asimismo, se alcanzan a colocar sonido y textos que sirvan de crítica cuando los educandos realicen las actividades.

Imagen N° 4 zona de trabajos



Fuente: Editor de libros interactivos multimedia software libre

B.- Almacenamiento de recurso:

En el caso de que se pronuncie con precisión un catálogo de activos, los registros contenidos en ese índice aparecen en el almacén.

Los componentes multimedia que uso deben estar en los almacenes de activos. Este se registran en 4 agrupaciones: figura (jpg, png y gif), sonido (mp3.), movimientos (swf.) y mensajes (html. y txt.). Al pulsar el botón de comparación del corrector de libros multimedia intuitivo se muestran los documentos de cada clase. Arrastre los registros a los bordes de la imagen o a los cuadros de texto/imagen/movimiento. (Ver figura 01)

Los símbolos en la parte superior le permiten (todos juntos): alterar las imágenes, llevar un documento a la tienda, vigorizar la tienda o borrar un registro.

Es simplemente concebible utilizar registros de la bóveda.

D.- Sonidos: Sonidos común para todo los libros, se pueden caracterizarse los volúmenes y selecciona la posibilidad de que se rehaga.

E.- Enlace: se activa cuando el cliente termina el LIM-book.

imagen N° 5 area de trabajos



F.- Barra de navegaciones: Guardar los libros, establecer una nuevas páginas, avanzarse o retrocederse la página, eliminar las páginas, cambiar la petición de páginas, avanzar a la página elegida, coger para duplicar las páginas actuales.

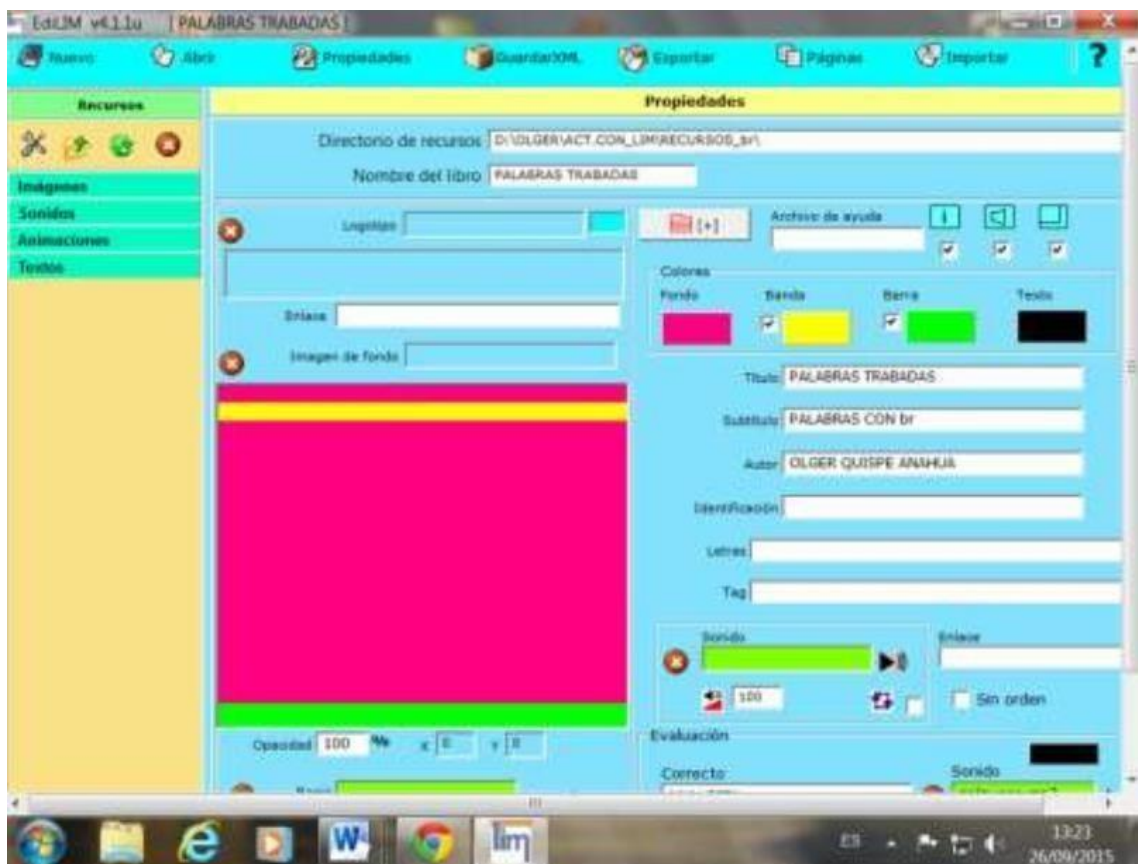


G.- A partir de estas páginas iniciaremos a organizar nuestro libro:

Organizador de registro de activos adonde se colocan cada uno de los documentos como fotos, sonidos, actividades y escritos.

Colocamos los nombres de libro, los logotipos y unas imágenes de la fundación donde se transportarán los activos, así mismo elegiremos los tonos de la fundación, la banda, las barras y los textos.

imagen N° 6 área de trabajo



En las partes de las evaluaciones pondremos textos y sonidos (bien mal)

H.- Realización de los ejercicios: para comenzar a realizar una acción pulsamos sobre páginas en la barra de menú y esta ventana nos mostrará varios ejercicios de palabras, datos, imágenes, números y juegos, elegimos uno de los ejercicios a realizar y lo ampliamos según lo indicado por lo dispuesto.

Figura N° 7 área de actividad

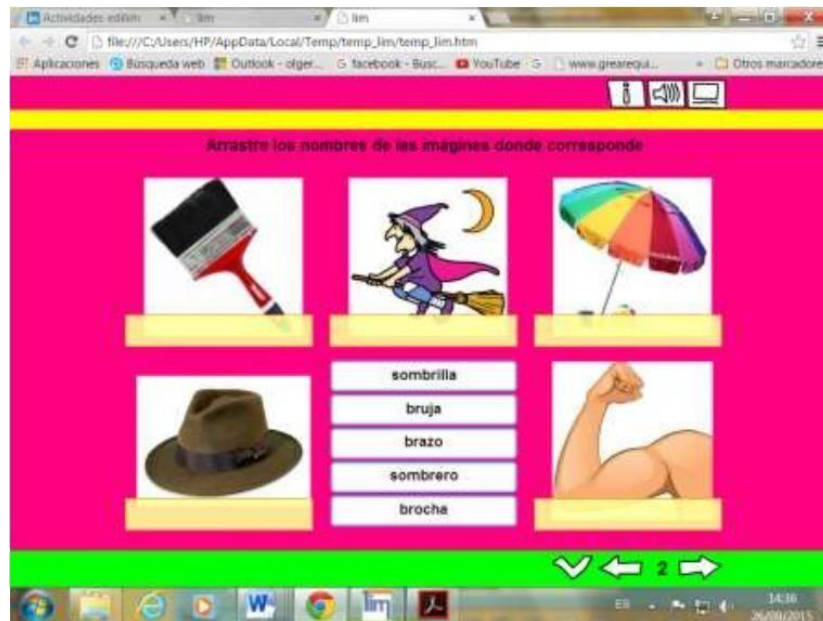


Fuente: Editor de libros interactivos multimedia software libre

I.-Tipos de vistas de Editor de libros interactivos multimedia

Actividades Identificar imágenes: les permite al educando identificar textos imágenes, arrastrando la palabra colocando debajo de las imágenes.

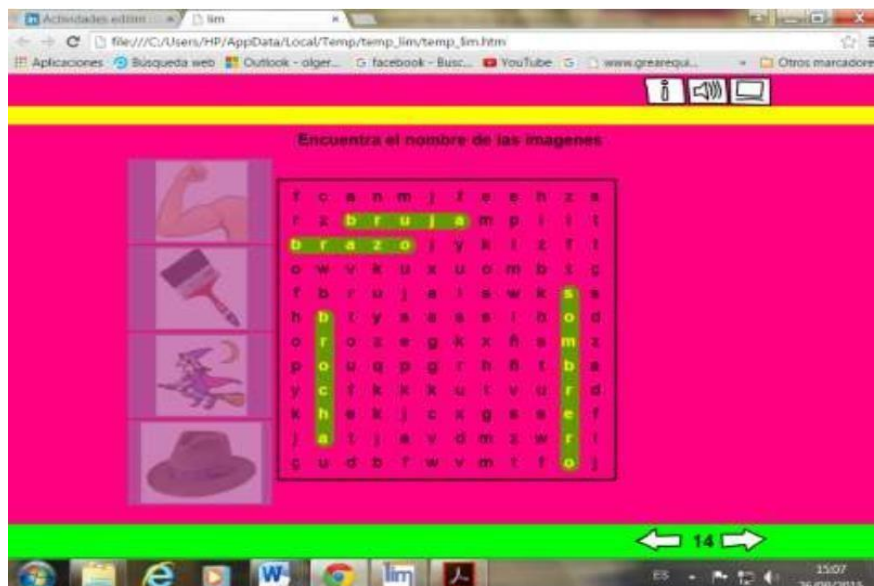
Figura N° 8 área de actividades



Fuente: Editor de libros interactivos multimedia software libre

Movimiento de la sopa de letras: notar y reconocer las palabras de la sopa de letras según el dibujo, permitiendo al alumno conocer las palabras con precisión.

imagen N° 9: área de actividad



J.- Actividades palabras secretas: arrastrarse clic en la letra coloca los nombres correctos de la imagen.

Figura N° 10: área de actividades



Fuente: Editor de libros interactivos multimedia software libre

K.- Actividades ortografías: la letra desordenada que se encuentran en las partes inferiores del estudiante debe ordenarlos correctamente según las figura observada



L.- clases de vista de Editor de libros interactivos multimedia

Ventajas del uso de Editor de libros interactivos multimedia en la enseñanzas de lectoescrituras.

- Ninguna razón de peso para introducir algo en el PC.
- Apertura inmediata de Internet.
- Libre de equipo marco de trabajo y casarse con el programa.
- Innovación de la raya de Macromedia, de calidad y seguridad inquebrantables demostradas.
- Clima abierto, en vista del diseño XML.

Desde la perspectiva instructiva.

- Clima maravilloso.
- Comodidad para alumnos y educadores.

Para su utilización no es importante tener información más allá de la habitual para cualquier individuo que se comunica con el equipo de PC: para darse cuenta de cómo abrir aplicaciones, ejecutables, viajar a través de aplicaciones, cerrarlos, y así sucesivamente

Es una aplicación instintiva y cordial. A través de los símbolos no es difícil ejecutar actividades, por ejemplo, elegir, alternativas de juegos, leer páginas, etc.

Ejercicios atractivos.

Fusiona medios mixtos. Es factible que el cliente presente introducciones con textos, figuras y sonidos. Además, es posible que la imagen se relacionen con el interés de la reunión a la que se une el educador; del mismo modo, que el sonido sea acorde con el tema tratado.

Posibilidades de controlar el progreso.

Mediante las opciones de archivar el progreso, es factible controlarse el avance de las reuniones.

Evaluación del ejercicio.

Hacia el final de la reunión o del progreso, los programas pueden dar un informe de las evaluaciones realizada en puntuación y tiempos.

No hay ninguna razón de peso para configurar los PCs, es unos recursos sencillos de utilizar. Para sus utilizaciones no es importante poseer ningún programas de ayuda.

Probabilidad de usar con PCs, PDA. y pizarra intuitiva.

Al tener acceso a diferentes aparatos, por ejemplo, los referidos anteriormente, se desarrolla el alcance de los resultados potenciales de utilización.

Realización de ejercicios de forma básica.

Se trata de ejercicios instructivos básicos, por ejemplo, una ronda de memorama o verdugo. (LIM Libros de medios interactivos).

2.2.6. LECTO/ESCRITURAS

Nuevos puntos de vista educativos sobre el aprendizaje de la lectura y la composición. Ferreiro (1994), encuentra que los jóvenes pasa por unas progresión del nivel y subnivel en estos ciclo de aprendizajes, y que después de entrar en la escuela, ya tienen ciertas originaciones sobre la composición; es decir, desde una edad temprana, los bebés intentan revelar a sí mismos los datos compuestos que los llegan de desemejantes fuentes: paquetes de golosinas, refresco, papeles, libro y otro. El camino hacia el aprendizajes de la lectura y de la composición está muy relacionado con el entorno sociocultural y la capacidad social que el lenguaje compuesto necesita para transmitir implicaciones, ya que, a través de él, se envía una amplia gama de información, convicciones y cualidades.

M.A.K. Halliday (1986)

7 clasificaciones de las capacidades fonéticas que se crean en los entornos sociales y que se aplica tanto al lenguaje oral como al escrito:

Instrumental. Lenguaje utilizado para satisfacer necesidades.

Administrativa. Lenguaje utilizado para inspeccionar las conductas de los demás Interaccionales. Alude al lenguaje utilizado para mantenerse y establecerse conexiones amistosas.

Individual. Es el lenguaje utilizado para exponer puntos de vista individuales.

Inventivo. Nos permite comunicar lo que conjeturamos y hacemos

Lenguajes heurísticos. No permiten elaborar datos y respuesta sobre diversas cosas que necesitamos saber.

Lenguajes educativos. El que nos permiten impartir datos

Las propuestas de Kenneth y Yetta Goodman (1989,1993),

La forma de pensar del Lenguaje Integral no es una técnica para mostrar la lectura y la composición, sino otro origen del lenguaje y las personas en colaboración, donde los educadores y los estudiantes tienen un trabajo principal en la medida de la instrucción y el aprendizaje como especialistas de los entornos socio-sociales en busca de información sobre los factores reales cambiados.

Pauta para provocar a leer y escribir

Los aprendizajes del ciclo de lectura y creatividad es quizás el más significativo en las vidas de la persona, ya que abren la puerta a diversos aprendizajes, informaciones y espacios de perfeccionamiento. A su vez, es posiblemente el más confuso, ya que descubrir cómo leer y componer no es una tarea sencilla.

El aprendizaje de estos ciclos requiere comprender los principios subjetivos que asocian cada grafema (letra) con su fonema (sonido). Cada sílaba de la lengua se relaciona con una letra concreta, y diversas mezclas de letras dan lugar a nuevos sonidos. Este es el mejor problema, darse cuenta de cómo suenan cada letra y saber qué imagen realista se corresponden con cada una no es un ciclo de aprendizajes que se ciña a ninguna pauta sensata, es la consecuencia de la posibilidad.

A pesar de este problema, todos los individuos pueden averiguar cómo leer y componer, con este aprendizaje hacemos los caminos para el universo de la información, fomentamos nuestro lenguaje global y nuestro razonamiento.

El ciclo se vuelve más confuso cuando necesitamos obtener órdenes y construcciones sintácticas directas y complejas. Empezamos por aprender las letras y cómo se relacionan para enmarcar las palabras. Una vez conseguida esta información, necesitamos asegurar otra prueba, la de cómo unir la palabra para hacer mensaje adecuado y enriquecidos con sentidos e importancia.

¿Cómo asimilan la niñez a leer y a escribir?

Descubrir cómo leer y componer está firmemente relacionado con el avance y el aprendizaje del lenguaje. Antes de iniciar estos ciclos, los jóvenes suelen estar familiarizados con el lenguaje y lo utilizan.

A los niños les interesa conocer las imágenes de la composición, lo que dice el escrito que observan.

¿Cuándo puede instruirse a leer y escribir?

Por lo general, al iniciar a 03 o 04 años de edad pueden comenzar los aprendizajes del ciclo de lecturas y creatividad, edad que son relativas en función del avance de cada niño. En estas fases, la habilidad anteriores a la interacción se irán desgranando, para apoyar sus posteriores dominios y aprendizajes. El ciclo de lectura y creatividad propia mentes dichos se adquiere en tornos a los 05-06 años. Es imperativo emprender a astillar la habilidad pasadas a partir de los 03 años y dar una consideración excepcional a la instantánea de la obtención entre los 05-06 años. Este ciclo se creará hasta que se domine a largo plazo y estará relacionado con el giro madurativo de los jóvenes.

Habilidad previa para los aprendizajes de las lecturas y escrituras

Orientaciones espaciales. Estas experiencia es fundamentales para componer. Es

vital para la petición de letras, componiendo de izquierda a derecha, aquí y allá.

Lateralidad adecuada. Antes de empezar a componer, los niños deben tener caracterizada sus lateralidades.

Psicomotricidades finas. los aprendizajes de las composición requieren unos controles manuales para sujetarse el lápiz y hacer el esfuerzo correcto para seguir la letra.

Coordinaciones visomotriz. Los jóvenes deben subyugar las coordinaciones entre sus vistas y sus habilidades motrices. Los desarrollos de la mano, el trazo que hacen debe reaccionar a lo que ve sus ojos.

Separación y memorias auditivas. Es fundamental que el pequeño guarda en las memorias el sonido que oyen para tener la opción de convertirlos en letras.

Atención fonológica y separación. Los pequeños deben saber que cada fuerte se compara con una articulación real y tener la opción de separar unos sonidos de otros.

Lenguaje. El dominio de los comunicados en el lenguaje es fundamental para el aprendizaje del lenguaje compuesto.

Habilidad en los aprendizajes de las lectoescrituras

Conciencia fonológica y separación. Los niños deben saber que cada fuerte se relaciona con una articulación realista y tener la opción de separar unos sonidos de otros.

Lenguaje. La autoridad de los comunicados en el lenguaje es fundamental para los aprendizajes de lenguajes compuesto.

Apreciación del orden y las construcciones sintáctica. En los aprendizajes de este ciclo, los jóvenes deben poder comprender el distinto orden de la dos letra y la palabra. La letra similares solicitadas de diversas maneras dan lugares a diversas palabra o a ningunas palabras en absoluto. Es más, la palabra para transmitir mensajes significativo deben tener una petición particular.

Percepción de lo que se percibe. No basta con conocer los distintos sonidos y saber la palabra que vemos compuesta. Es fundamental comprender el mensaje que se lee. Organizar la composición. Al empezar a componer, suele surgir el problema de cómo ordenar los pensamientos. Debemos preparar a los niños para que sepan organizar lo que tienen que decir explícitamente antes de empezar a comunicar sus pensamientos.

Reglas ortográficas. Deben conocer las distintas reglas ortográficas del idioma.

Marcas de acentuación. La información sobre las marcas de acentuación les permitirá dar importancia y trascendencia a los mensajes.

Velocidad de lectura y preparación. Una vez conseguidos los ciclos de lectura y creación, empezaremos a desgranar su dominio con el más pequeño, para lo que es vital trabajar las velocidades de preparación que conllevan la lecturas y la composición de forma fluidas y rápidas.

Pauta

- Aprovechan los que los niños saben y buscan su ventaja e interés.
- Por ejemplos, si te ven leyendo, tendrán que aprende a leer.
- Ten en cuentas los ritmos de avance de cada joven.
- Apoya su logro.
- Utiliza imágenes.
- Haz que ensamblen los aprendizajes de forma característica.
- Fomente los gustos y los interés por las lecturas como herramientas clave para la correspondencia.
- Fomentar la propensión en los jóvenes.
- Buscar temas de interés para que los lean o expongan.

clases de actividad

Educación Inicial (3-5 años)

- Búsqueda de letras conocidas
- Duplicar letras
- Utilizar el dibujo como ayuda
- Definir límites, círculo, curva, etc.
- Dirección, derecha izquierda, adelante atrás

- Lateralidades
- Melodías (memorias auditivas)

Educación del infantiles (6 años)

- Manipulación de los sonidos de las letras.
- Ordenar palabras para construir frases.
- Entender el significado de frases
- Solicitar letras y estructurar palabras.
- Encuentra la letra cambiada.
- Buscar palabras con sonidos específicos, etc.
- Utilizar palabras específicas para formar frases.

Educación primaria (6-12 años)

- Ordenan palabra para enmarcar oraciones.
- Realiza sopa de letra y crucigrama.
- Compone mensajes, con una imagen, para determinadas palabras de vigilancia, etc.
- Busca la letra distintiva.
- Une frases y compone oraciones con una importancia similar.
- Centra tu vista y entrena tu ritmo de comprensión, descubre cómo leer con los ojos.
- Comprender lo que se lee.
- Define palabras.
- Aísla en sílabas y reconoce la sílaba tónica.

Educación secundaria (12-15 años)

- Hacer oraciones con un significado similar.
- Unir dos frases en una.
- Juegos de palabras, cambia una letra y estructura nuevas palabras.
- Componer y redactar escritos y pensamientos.
- Comprender la apreciación, considerar lo que se lee mientras se lee.
- Velocidad de comprensión, descubre cómo leer con los ojos, busca los datos que necesitas.

2.3. MARCO CONCEPTUAL

EDITOR DE LIBROS INTERACTIVOS MULTIMEDIA.-

Es similar a las herramientas anteriores, pero la mayor ventaja es que solo necesita pegar el código html en cualquiera de ellas y puede publicar los ejercicios en su blog o página web. Para hacer esto, debemos subir el archivo a un servidor en la escuela o en Internet. Con esta herramienta de creación, podemos crear los siguientes tipos de páginas:

- Crear un índice.
- Fotografías, texto y enlaces.
- Biblioteca de imágenes y sonidos.
- Rompecabezas y búsqueda de palabras.
- par.
- múltiples opciones.
- Reconocer imágenes y sonidos.
- Arrastra y ordena texto e imágenes.
- Película de rayos X.
- Incluidas actividades distintas a lim.
- Crear una página para operaciones matemáticas.
- Elegir entre múltiples imágenes / texto.
- Utiliza el reloj para crear eventos.
- Poner texto y etiquetas en la imagen.

Programación - El software es la ayuda inteligente de un marco de PC, incluyendo cada una de las partes coherentes fundamentales que hacen que sea concebible llevar a cabo tareas explícitas, en lugar de los segmentos reales que se llaman equipos. La conexión entre la programación y el equipo hace que un PC (u otro aparato) sea operativo, por ejemplo el Software envía directrices que el Hardware ejecuta, haciendo que su actividad sea concebible.

APRENDIZAJE - El aprendizaje es el camino hacia la obtención de información, habilidades, cualidades y perspectivas, que se hace posible mediante el examen, la educación o la experiencia.

Competencia - La alfabetización es el límite y la capacidad de leer y componer satisfactoriamente, pero además, la competencia es un ciclo de aprendizaje en el que los instructores pondrán un acento poco común durante la formación temprana proponiendo a los jóvenes diferentes empresas que incluyen ejercicios de educación.

CAPÍTULO III

PRESENTACIÓN, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.

3.1. Tabla y grafica estadística

Resultado del estudio antes y después de las aplicaciones del software Editor de libros interactivos multimedia a los 18 estudiantes en estudios, grupos experimentales

Tabla Nº 1

Resultado de las pruebas de entradas obtenido por los 18 educandos en estudios grupos experimentales antes de la utilización del programa Editor de libros interactivos multimedia

NOTAS	f	%
08	3	16.7
09	0	0.0
10	4	22.2
11	1	5.6
12	0	0.0
13	0	0.0
14	4	22.2
15	1	5.6
16	1	5.6
17	4	22.2
TOTA	18	100.0

Fuente: propio

Tabla N° 2

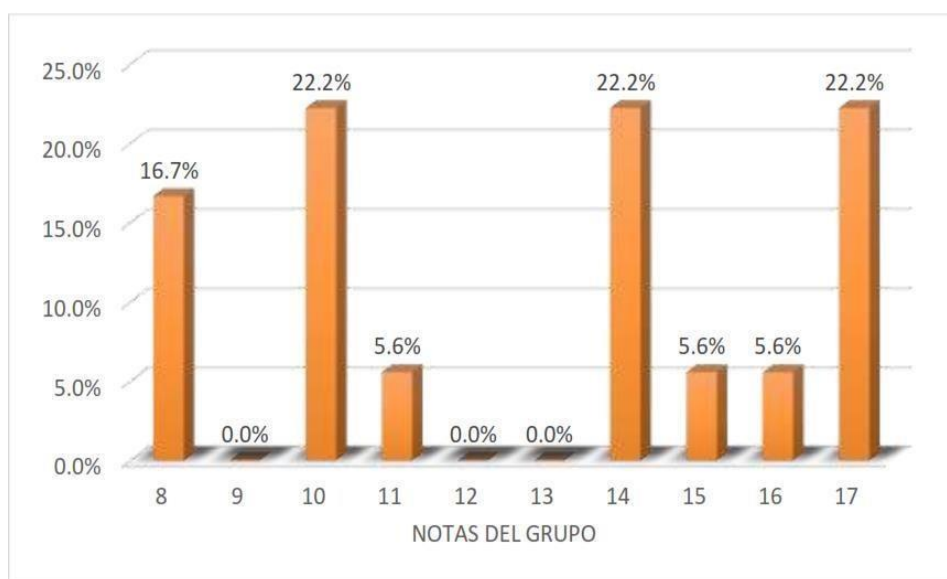
Medida de tendencias centrales y variabilidades grupos experimentales antes de las aplicaciones del software Editor de libros interactivos multimedia

CENTRALIZACION	MEDIA	12.778
	MEDIANA	14.000
	MODA	17.000
DISPERSION	DESV. ESTAND	3.388
	MAX.	17.000
	MIN.	8.000
	RANGO	9.000
	VARIANZA	11.477

Fuente: propio

Gráfica N° 1

Tratamientos estadísticos de las evaluaciones de entradas de grupos experimentales antes de las aplicaciones del programa Editor de libros interactivos multimedia



estudio interpretaciones:

Según el resultado vistos en las pruebas de paso, se observan que los 18 niños evaluado (prueba compuesta) tienen un normal de 12,778. Sólo el 22,2% logró una puntuación de 17 focos. Nótese que las calidades son bajas, ya que ningún alumno logró la capacidad "18-20".

Como puede verse en el diagrama de la página siguiente, la evaluación más elevada del grupo de investigación llegó a 17 focos (con un 22,2%), mientras que el 38,9% se quedó en blanco.

De este resultado se deduce que el nivel de educación de los jóvenes están en nivel bajo.

Tabla N° 3
Tratamientos estadísticos de las evaluación final del grupo
experimentales después de las aplicaciones del software Editor de
libros interactivos multimedia

NOTAS	f	%
11	2	11.1
12	0	0
13	0	0
14	4	22.2
15	2	11.1
16	2	11.1
17	4	22.2
18	4	22.2
TOTAL	18	100

Fuente: Elaboración propia

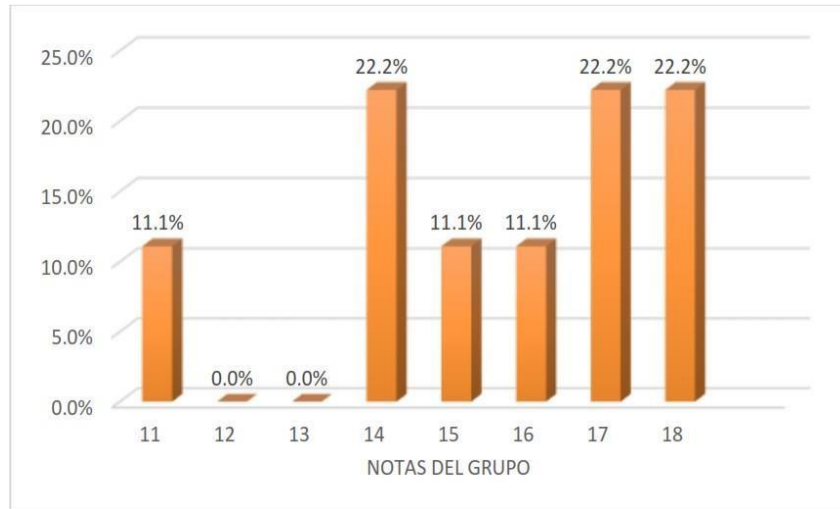
Tabla N° 4
Medida de tendencias centrales y variabilidades grupos experimentales
después de las aplicaciones del programa Editor de libros interactivos
multimedia

CENTRALIZACION	MEDIA	15.556
	MEDIANA	16.000
	MODA	17.000
DISPERSION	DESV. ESTANDAR.	2.229
	MAX.	18.000
	MIN.	11.000
	RANGO	7.000
	VARIANZA	4.967

Fuente: propio

Gráfica N° 2

Tratamientos estadísticos de la evaluación final del grupo experimental después de las aplicaciones del software Editor de libros interactivos multimedia



estudio interpretaciones:

De acuerdo con el resultado obtenidos en las pruebas de salidas, se observan que la mayor parte de los jóvenes obtuvieron evaluaciones aceptables después de aplicar la programación del Editor de Libros Multimedia Interactivos como metodología, el 22,2% obtuvo una evaluación de 18 enfoques, y una tasa similar, el 22,2%, obtuvo una suma de 17 enfoques; lo que demuestra que el normal realizado por estos niños mejoró ampliamente con 15,556.

Nótese que las calidades son altas, respecto a las evaluaciones subyacente sin la programación del Editor de Libros Multimedia Interactivos.

Tabla N° 5

Medida estadística descriptiva del resultado de los estudios de la evaluación de inicio y final en el grupo de estudio experimental

MEDIDAS ESTADISTICAS DESCRIPTIVAS	GRUPO EXPERIMENTAL	
	PRE-TEST	POS-TEST
MEDIA	12.778	15.556
MEDIANA	14.000	16.000
MODA	17.000	17.000
VARIANZA	11.477	4.967
DISVIACION ESTANDAR	3.388	2.229

Fuente: propio

Gráfica N° 3

distribuciones de medida de tendencias centrales y variabilidades en las evaluaciones de inicio y final del grupo experimental



Tabla N° 6

Comparación a niveles de su media entre el antes y el después grupo experimentales

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: propio

Gráfica N° 4:

Comparación a niveles de su media entre el antes y el despues grupo experimentales



Tabla N° 7

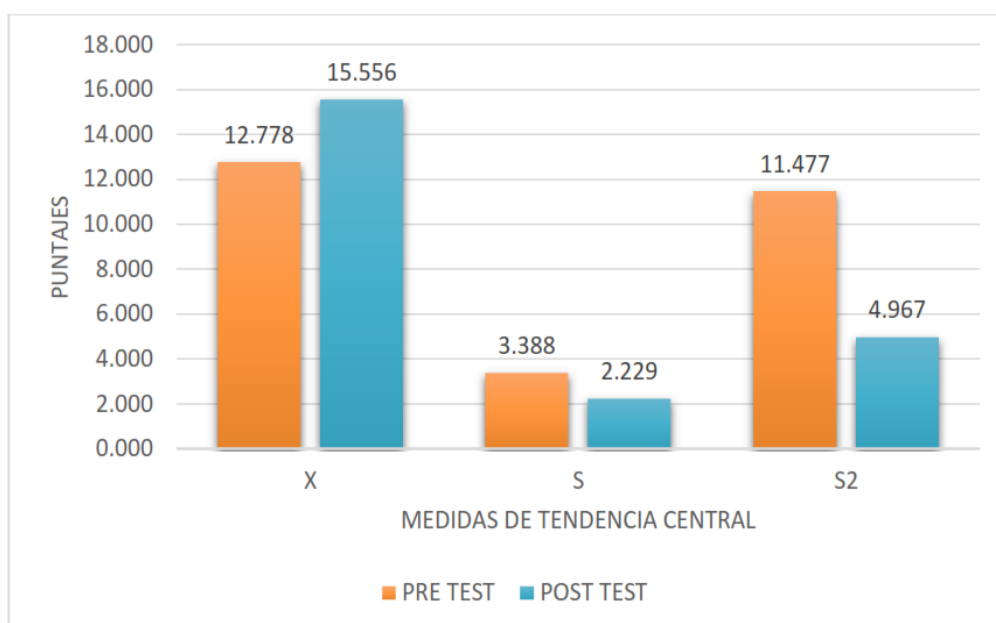
Comparación diferencial entre el antes y el después grupo de estudio experimental

MEDIDAS DE TENDENCIA CENTRAL Y VARIABILIDAD			
	X	S	S ²
PRE-TEST(SIN SOFTWARE EDILIM)	12.778	3.388	11.477
POST-TEST(CON SOFTWARE EDILIM)	15.556	2.229	4.967
DIFERENCIA	2.778	1.159	6.51

Fuente: propio

Gráfico N° 5:

Comparación diferencial entre el antes y el después grupo experimentales



Estudio interpretaciones:

La Tabla N° 8 y el Gráfico N° 5, muestran en sinopsis, las consecuencias del estudio antes y después adquiridas por los grupos de prueba de la IEP N° 70538 de la región de Caracoto, 2019. Con respecto al pre-test (sin programación del Editor Interactivo de Libros Multimedia) del grupo de prueba la media matemática es de 12,778 focos y luego la media de malabarismo numérico de la prueba de rendimiento del equivalente (con programación del Editor Interactivo de Libros Multimedia) es de

15,556 focos, lo que demuestra que antes de la utilización de la programación del Editor Interactivo de Libros Multimedia, los niveles de pericia y composición de los jóvenes eran en medida comparable a la post prueba donde se confirma una mejora por la experiencia (programación del Editor Interactivo de Libros Multimedia).

estudio de normalidades de datos

Se usan las evaluaciones de shapiro wilk por contar con menor a 50, el resultado óptubido es:

Tabla Nº 9

	Shapiro-Wilk Estadístico	gl	Sig
ANTES	.887	17	.051
DESPUES	.934	17	.283

estudio interpretación:

A partir del resultado obtenido tenemos que en los dos caso la importancia es más prominente que 0,05, en consecuencia la información tiene una apropiación paramétricas, a partir de estos resultados se eligió usar las pruebas t de Student para los ejemplos relacionados, en lugar de Wilcoxon, que son para la información no paramétrica.

Tabla 10

Reconocimientos de la medida estadística en los educandos (grupos experimentales en el antes y después).

	PRE-TEST sin software	PRE-TEST con software
Media	12.7777778	15.5555556
Varianza	11.4771242	4.96732026
Observacion	18	18
Coefficiente de Correlacion de Pearson	0.82753971	
Diferencia Hipotetica de las medias	0	
Grados de libertad	17	
	-	
Estadistico t	5.93145169	
P(T<=T) una cola	8.21E-06	
Valor critico de t (una cola)	1.73960673	
P(T<=T) dos colas	1.6419E-05	
Valor critico de t (dos colas)	2.10981558	

Fuente: propio

3.16. estudio de hipótesis para comparar la media del grupo experimental

COMPARACIÓN	HIPÓTESIS ESTADÍSTICO	NIVELES DE SIGNIFICANCIA	VALOR CALCULADO	VALOR TABULADO
Grupo experimental	<p>H1: S.S≠C.S, Si hay diferencia entre grupos.</p> <p>Existe variación respecto al antes y después (p<0,05)</p> <p>Ho: S.S=C.S , No hay diferencia entre grupos.</p> <p>No existe variación respecto al antes y después (p>0,05)</p>	α=0,05	Tc=5,93145169	Tt=1,7396

Fuente: propio

Figura N° 1
Tabla T-Student

Grados de libertad	0.25	0.1	0.05	0.025	0.01	0.005
1	1.0000	3.0777	6.3137	12.7062	31.8210	63.6559
2	0.8165	1.8856	2.9200	4.3027	6.9645	9.9250
3	0.7649	1.6377	2.3534	3.1824	4.5407	5.8408
4	0.7407	1.5332	2.1318	2.7765	3.7469	4.6041
5	0.7267	1.4759	2.0150	2.5706	3.3649	4.0321
6	0.7176	1.4398	1.9432	2.4469	3.1427	3.7074
7	0.7111	1.4149	1.8946	2.3646	2.9979	3.4995
8	0.7064	1.3968	1.8595	2.3060	2.8965	3.3554
9	0.7027	1.3830	1.8331	2.2622		3.2998
10	0.6998	1.3722	1.8125	2.2281		3.2619
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	2.160	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 de t-Student

Validaciones de la hipótesis

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

$$t_c = 5,9314517$$

Niveles de significancias

Se ha escogido un 5% que es idéntico a $\alpha=0,05$ con un nivel de certeza del 95%, teniendo en cuenta que es una reunión, el α que se relaciona con ella es $\alpha=0,05$ cuando se contrasta y los niveles de oportunidad que es 17, se halló los valores simple $T_t=1,7396$.

Como los valores $T_c=5,9314517$ es más destacado que los valores $T_t=1,7396$ (valor simple), nuestra teoría está respaldada.

En definitiva:

LA EVALUACION T DE STUDENT ES VERDADERA:

H1: Existen variedad en cuanto a la utilización de la programación del gestor de libros de medios inteligentes y su aplicación para optimizar las competencia en los niños de 1er grado de la IEP. N° 70538 de la localidad de Caracoto, 2019.

ES FALSO:

H0: No existe variedad en cuanto a cuando la utilización de la programación del supervisor de libros inteligentes de medios mixtos y su aplicación para mejorar la competencia en los hijos del 1er grado de la IEP N° 70538 de la localidad de Caracoto, 2019.

CONCLUSIONES

PRIMERA

Se ha explicado, aprobado y explorado un módulo instructivo sobre el producto Editor Interactivo de Libros Multimedia con las intenciones de mejorar los aprendizajes de la lectura/escrituras en los alumnos del 1er grado de la IEP. N° 70538 de la localidad de Caracoto, 2019, el cual comprendió encuentros de aprendizaje con un plazo normal de 400 minutos.

SEGUNDO:

En cuanto al objetivo general, al evaluar la adecuación del producto Editor de Libros Multimedia Interactivo en el aprendizaje de la pericia/escritura en los alumnos del 1er grado de la Institución Educativa Primaria N° 70538 de la localidad de Caracoto, 2019, se pueden inferir que el ciclo de aprendizajes mejoró con las utilizaciones de la programación instructiva Editor de Libros Multimedia Interactivo, ya que poseyó unas mejoras en la ejecución escolares de 15,556 en contraste con unos inicios con una presentación normal de 12,778. (Tabla N° 5).

TERCERA:

El grado de aprendizaje de la pericia/escritura en los alumnos del 1er grado de la IEP. N° 70538 de la zona de Caracoto, 2019, luego de la utilización del producto Editor Interactivo de Libros Multimedia como técnica con una ejecución escolares de 15,556 (Tabla N° 4).

CUARTO

Para las comprobaciones de la teoría, se ejecutó el examen de la información utilizando la evaluación medible dilucidante t de Student para un ejemplo solitario. Dado que el valor $T_c=5,9314817$ es más notable que el valor $T_t=1,7396$ (valor simple), nuestra especulación está respaldada ya que muestra que existe un contraste entre las medias de la puntuación del pre-test y del post-test para un grupo de informes solitario, tolerando posteriormente la teoría del examen: H_1 : Hay variedad en cuanto a cuando la utilización del producto Editor de libros de medios inteligentes.

SUGERENCIA

PRIMERA: Instar a los instructores a cambiar la utilización del procedimiento de conversación por estrategias dinámicas y además ejecutar la utilización de activos mecánicos como la programación instructiva, que permiten a los estudiantes tener una disposición básica, incrementar su autoaprendizaje y mejorar el trabajo de recopilación.

SEGUNDO: Preparar a los instructores en la utilización de la programación instructiva para la educación y el aprendizaje de la lectura y la composición, ya que éstas producen ingresos en los estudiantes y los mantienen interesados y mejoran el rendimiento escolar.

TERCERO: A los especialistas del establecimiento para que decidan la factibilidad normativa y especializada de aplicar el producto Editor de libros inteligentes de medios mixtos en correspondencia para el 1er grado de formación optativa.

CUARTO: A los educadores para que apliquen el producto Editor de libros de medios mixtos inteligentes para persuadir una auto-guía en los alumnos y simultáneamente, el movimiento del instructor deja de ser trascendente en la medida de aprendizaje de la instrucción.

QUINTO: en general, se prescribe a todos los instructores de correspondencia y de diferentes territorios que cambien la técnica habitual que se ha utilizado continuamente, por una que permita al alumno obtener un aprendizaje crítico.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

ÁLVAREZ, J. (2012) en su tesis "La realidad de la práctica docente y práctica curricular en el colegio privado del piso madre Alicia Losa Menezes de Cuenca, Provincia de Azuay durante el curso 2011-2012

Según el trabajo de Álvarez J. (2012), "La situación actual de la práctica docente y práctica curricular en el colegio privado Oblato Madre Alicia Loza Menezes de Cuenca, provincia de Azuay en el curso 2011-2012

ALDA, F. (2011) El papel de un docente frente a los tics. editorial. Sevilla. BASTIDAS, Paco (2004), "Estrategia y Habilidades Docentes", Editorial S. & A, Segunda Edición, Quito, Ecuador

BADIA, J. (1986). Métodos de enseñanza (Volumen 2 de "Enciclopedia de Tecnología Educativa"). Madrid: Santillana en España.

William Burton, (2010), el primer libro de direcciones de aprendizaje. Editorial España Magisterio.

FANDOS, G. (2003). Métodos de enseñanza tic y multimedia. Obtenido de http://www.csicsif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_15/_1.pdf.

Fernando H. (año 2011). Enfrentar el rol de un profesor de TIC. Recuperado de <http://impactontic.wordpress.com/2011/02/04/rol-del-docente-frente-a-lastic/>.

GRANDA, D. Et al. (1991) Investigación científica. segunda edición. Despierta la imprenta. Quito, Ecuador.

HERNÁNDEZ, R., FERNÁNDEZ, C., BAPTISTA, P. (2010). método de investigación. editar. (Quinta edición.) Editar. Mc Graw Hill, México

HERRERA M, Edgar. (2008) Monografías y herramientas de proyectos (documentos preparados para seminarios de coaching de proyectos), Fondo Monetario Internacional, Kiev, Ecuador.

HOHENWARTER Markus y HOHENWARTER Judith (2009) Sitio web del editor de libros interactivos multimedia: Última modificación: 18 de septiembre. www.slideshare.net/.../manual-de-editing de libros interactivos

Multimedia -mayra-collahuazo-david-.

JARAMILLO R. (1996) Proceso de enseñanza. Editorial Limusa, México. M.A.K.

Hallida (1986) Siete categorías de funciones del lenguaje

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

MINEDU (2016). Texto escolar. Difusión Lima: Editorial Norma S.A.C.

NERECI, I. (1985) Hacia una enseñanza general dinámica, editorial

Kapelusz, Buenos Aires, Argentina.

NOVAK, J Y GOWIN, B. (1998), "Learn to Learn", Ediciones Martínez, Barcelona, España.

POVEDA, E. (2009), Mac Graw Hill, Editorial de "Aprendiendo la teoría de México".

Bueno, Juan Ignacio (JUAN IGNACIO). (1989). Teoría cognitiva del aprendizaje. Morata (Ed. Morata).

RAQUEL, M. (2011). Tics del maestro frente a los tics del maestro. Recuperado de <http://agora.grial.eu/tics/2011/10/page/13/>.

ROGERS, L. (2005) La evolución y tendencia del software educativo. Recuperar de <http://dialnet.unirioja.es/servlet/?codigo=2259042>.

Sabino, Carlos (1996). Proceso de investigación. Edición argentina de Lumen-Humanitas.

SEVILLANO, García. (2006). Estrategias con medios y tecnologías. Revista de Educación. Recuperado de <http://www.uned.es/cemav/>.

TAMAYO y T, Mario (1998). El proceso de la Investigación Científica 3 Edición México Editorial Limusa S.A.

TERAN, Guillermo. (2006) Hacia una Educación de Calidad. Segunda Edición. Quito Ecuador.

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 N° 01

Sesión de aprendizajes sin aplicarse el software Editor de libros interactivos multimedia

Sesión de aprendizaje desarrollada N° 01

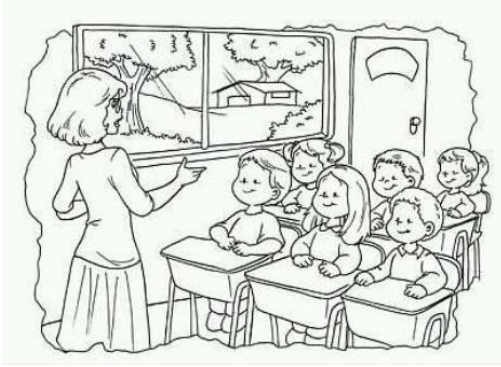
TÍTULO DE LA SESIÓN	Palabras trabadas.
Descripción del aprendizaje.	Leer y escribir palabras trabadas.

APRENDIZAJES ESPERADOS

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

SECUENCIA DIDÁCTICA DE LA SESIÓN

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

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

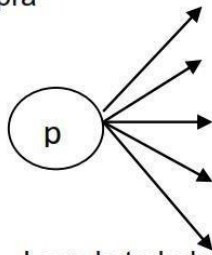
Desarrollo

- Forman con letras móviles la palabra profesora.



- Dividen en sílabas la palabra profesora.
PRO FE SO RA

- Reconocen las sílabas, las pronuncian, las leen y las escriben.
- Identifican las sílabas trabadas: pra, pre, pri, pro, ru.
pra



- Leen la trabalengua y los aprenden.
La profesora prudencia
prometió que un premio daría
al primero que, sin prisas,
al ciprés subiera un día.
- Pintan las figuras que llevan pr y las escriben.



- Escriben palabras del trabalengua que tengan pr, ejemplo: profesora, prudencia, prometió, premio, etc.
- Escribe palabras con pr: prado, preso, primero, profesora, prueba.
- Escriben palabras para reforzar la escritura con pr.

prado premio
 prima prosa
 prueba precioso

- Realizan una ficha de evaluación.

Cierre	<p>- ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué dificultades tuvimos? ¿Pueden leer escritos de palabras trabadas con pr?</p>	
Tarea o trabajo en casa	<p>- Realizan actividades de extensión. - 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"> • Tengounasorpresaparamimamá. <p>.....</p> <p>.</p>	

ANEXOS 02

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

ANEXOS 03

EXAMEN DE ESCRITURA









Anexo N° 4

RELACION DE COTEJO DE COMUNICACIÓN

Indicadores Nombres y apellidos	Escuchan atentamente la historia narrada.		Participa en la comprensión de la historia.		Pronuncia correctamente al leer las palabras significativas.		Escribe correctamente las palabras de acuerdo a la imagen.	
	SI	NO	SI	NO	Si	NO	Si	No
Arizapana Quispe, Michelle	x		x			x		x
Ccacyahuillca 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 Nº 02

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

APRENDIZAJES ESPERADOS

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

SECUENCIA DIDÁCTICA DE LA SESIÓN

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

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

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

Anexo Nº 6
FICHA DE EVALUACION

Nombre:

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



.....



.....



.....



.....



.....



.....

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

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

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

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

- | | |
|-------|-----|
| trac | lla |
| tri | po |
| estre | tor |
| trom | cha |
| tru | go |

Anexo Nº 7
SESIÓN DE APRENDIZAJES Nº 03

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

APRENDIZAJES ESPERADOS

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

SECUENCIA DIDÁCTICA DE LA SESIÓN

Momentos		Estrategias	Materiales recursos
Inicio	Propósito didáctico	- Lee y escribe palabras trabadas con br.	<ul style="list-style-type: none"> - Textos - Fichas - Cuadernos - Colores - Plumones - proyector - computadora - software edilm
	Motivación	<ul style="list-style-type: none"> - Escuchan un trabalenguas. La bruja pitiribruja no viaja en 7 escobas le gusta ir en camello porque brinca en las jorobas. - Responden a interrogantes: ¿Qué escucharon? ¿De quién se trata el trabalenguas? ¿Alguna vez viste una bruja? 	

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

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

Anexo N° 8
FICHA DE EVALUACION

Nombre:

1. Escribe palabras con br.



.....



.....



.....



.....



.....



.....

2. Pinta las sílabas de cada palabra:

Bruno ○ ○ ○

brazo ○ ○ ○

sombrero ○ ○ ○

bruja ○ ○ ○

sombrilla ○ ○ ○

brocha ○ ○ ○

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

4. Forma palabras uniendo sílabas:

Bra	ro
sombri	cha
sombre	zo
bro	ja
bru	lla

Anexo N° 9

LISTA DE COTEJOS DE COMUNICACION

I.E
SECCIÓN
FECHA
PROFESOR

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

Figura 01



ANEXO 10

PROPUESTAS DE SOLUCIONES

MODULOS ELABORADO CON EL SOFTWARE EDITOR DE LIBROS INTERACTIVOS MULTIMEDIA

3.1. INSTRUCCION PARA LOS USUARIOS

Estos módulos están diseñados y desarrollado para ayudarlo a aprender a leer y escribir.

Con estos materiales, tendrá la oportunidad de hacer algunos descubrimientos interesantes con el software de edición de libros interactivos multimedia.

Para utilizar y comprender este material, primero debe leer atentamente las instrucciones básicas para utilizar el software de edición de libros interactivos multimedia, utilizar los conocimientos básicos de alfabetización desarrollados por el software de edición de libros interactivos multimedia y realizar las actividades sugeridas en el mismo.

Al final de este módulo, encontrará las actividades a desarrollar, las cuales le permitirán conocer en qué medida se logran las metas esperadas.

3.2. OBJETIVO:

Usar el software Editor de libros interactivos multimedia para los aprendizajes de la lectoescrituras.

La experiencia adquirida hace que el aprendizaje sea un tema interesante y, al mismo tiempo, de gran trascendencia, porque los estudiantes no ven los cambios en el tablero donde el programa lleva mucho tiempo, sino que ven estos cambios de forma interactiva con software dinámico.

3.3. INSTRUCCION BASICA PARA LOS USOS DEL SOFTWARE EDITOR DE LIBROS INTERACTIVOS MULTIMEDIA

La ventana de Editor de libros interactivos multimedia.- En la representación adjunta que contiene los componentes fundamentales del producto; en un primer vistazo a la ventana del programa, vemos las barras de menú ejemplares y solo nuevo y abrir son dinámicos, al pulsar sobre nuevo se abre la ventana para organizar como necesitamos ver nuestro libro intuitivo con varios ejercicios que se escogerán para leer y componer.

Cuando nuestro libro está diseñado pulsamos sobre páginas en la barra de menú, en esa ventana descubrimos ejercicios de:

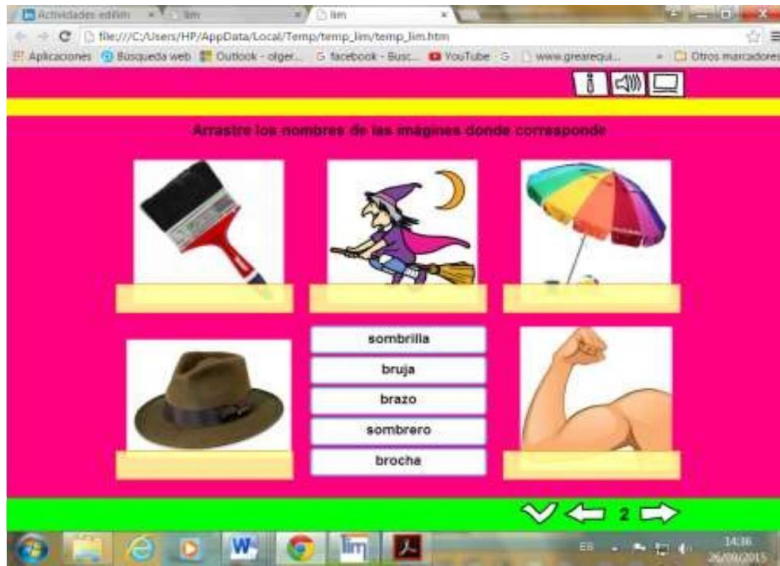
- Datos
- Palabras
- Imágenes
- Números
- Juegos
- Todo

Los ejercicios adjuntos han sido elegidos para aprender a leer y componer.

Rompecabezas: para ampliar los rompecabezas con las imágenes.



— A semejar Imagen de clase arrastrar: figura palabra



— A semejar Imágenes de clase escribir: escriben los nombres de las figuras.



- **Ortografías:** colocan la letra en los órdenes correctos de acuerdo a la figura que corresponden.



- **Palabras secretas:** encuentra la palabra secretas.



— **Sopas de letra:** busca la palabra de acuerdos a las figuras.



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° 70538 DEL DISTRITO DE CARACOTO, 2019

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	METODOLOGÍA
<p>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 N° 70538 del distrito de Caracoto, 2019?</p> <p>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 N° 70538 del distrito de Caracoto, 2019?</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 N° 70538 del distrito de Caracoto, 2019?</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 N° 70538 del distrito de Caracoto, 2019?</p>	<p>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 N° 70538 del distrito de Caracoto, 2019.</p> <p>ESPECÍFICOS 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 N° 70538 del distrito de Caracoto, 2019.</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 N° 70538 del distrito de Caracoto, 2019.</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 N° 70538 del distrito de Caracoto, 2019.</p>	<p>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 N° 70538 del distrito de Caracoto, 2019.</p> <p>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 N° 70538 del distrito de Caracoto, 2019.</p> <p>El módulo elaborado con el software Editor de libros interactivos multimedia mejorar el aprendizaje de la lecto/escritura en los estudiantes del primer de la Institución Educativa Primaria N° 70538 del distrito de Caracoto, 2019.</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 N° 70538 del distrito de Caracoto, 2019.</p>	<p>Variable Independiente Software Editor de libros interactivos multimedia</p> <p>Variable Dependiente Aprendizaje de la lecto / escritura</p>	<p>La ventana de Editor de libros interactivos multimedia. Los elementos esenciales del software</p> <p>Puzzle: para elaborar rompecabezas con las imágenes. Identificar Imágenes de tipo arrastrar: imagen palabra Identificar Imágenes de tipo escribir: escriben el nombre de las imágenes. Ortografía: coloca las letras en el orden correcto de acuerdo a la imagen que Corresponde. Palabra secreta: encuentran la palabra secreta. Sopa de letras: buscan las palabras de acuerdo a la imagen.</p>	<p>Información Palabras Imágenes Números Juegos Todas</p> <p>Se expresa oralmente de manera adecuada. Comprende textos escritos. Escribe correctamente palabras con sílabas trabadas.</p>	<p>Tipo de investigación Experimental Diseño de investigación Preexperimental</p> <p>Nivel Explicativo</p> <p>Método Científico hipotético Hipotético deductivo</p> <p>Población 18 niños</p> <p>Muestra 18 niños</p> <p>Técnicas La observación lista de cotejos</p> <p>Instrumentos Ficha de observación Ficha de observación de cotejos</p>

