



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHYO
VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO
CENTRO DE ESTUDIOS DE POSGRADO

MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA

TÍTULO:

APLICATIVO MULTIMEDIA PARA MEJORAR LA COMPRENSIÓN ORAL Y ESCRITA EN NIÑOS DE SEGUNDO AÑO DE BÁSICA ELEMENTAL DE LA UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL DON BOSCO, MACAS.

AUTORA:

LCDA. BARRAGÁN BÓSQEZ SEGUNDA GLORIA

ASESOR:

DR. VALLEJO BALLESTEROS HENRY

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

EDUCACIÓN Y DESARROLLO SOCIAL

BABAHYO, 2022

DEDICATORIA

Dedico este trabajo al esfuerzo y al deseo enorme de superación y éxito para poner al servicio de la educación de niños, jóvenes y adultos por ende de la sociedad en general ya que la búsqueda de mejorar el cómo llevo a los estudiantes me ha motivado hacer esta linda y novedosa Maestría en Tecnología e Innovación Educativa.

A mí querido esposo por su apoyo incondicional, quien me ha motivado para que continúe en mi formación académica en pro de mejorar mis conocimientos y nuestra economía familiar.

A mis queridas hijas que son mi inspiración para trazarme objetivos en la vida y sin desmayar llegar a culminarlos sin escatimar sacrificio o esfuerzo alguno, además me ayuda con sus palabras motivadoras para que realice mis actividades académicas en los momentos difíciles que se presentan.

AGRADECIMIENTO

Mi fraterno agradecimiento a mis docentes y autoridades de la UTB quienes me guiaron con sus saberes en esta etapa de formación profesional.

A mi Coordinadora de Maestría Ms. Glenda Vera por su paciencia y orientaciones mientras las necesite.

A mi tutor de tesis Dr. Henry Vallejo quien ha orientado mi investigación para llegar a los resultados requeridos en pro de la mejora de los conocimientos de los niños y niñas de la institución donde se aplicó la propuesta de estudio.

A mi querida Universidad Técnica de Babahoyo, aunque solo sean cuatro paredes, me abrió las puertas por segunda ocasión para que pueda pasar un tiempo dentro de sus cálidos salones para atender mis horas de clases.

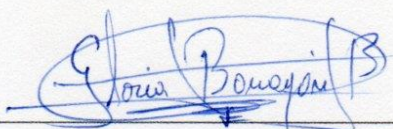
También infinitas gracias a mi gran Maestro Celestial que ha iluminado mi aptitud dándome sabiduría para el actuar correcto frente a cada situación que se me ha presentado en esta fase de formación profesional.

CERTIFICACIÓN DE AUTORÍA INTELECTUAL

Yo, **LIC. SEGUNDA GLORIA BARRAGÁN BÓSQUEZ**, portadora de la cédula de ciudadanía CI. 0201499233, en calidad de autor del Informe Final del Proyecto de Investigación, previo a la Obtención del Título de MASTER EN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA declaro que soy autora del presente trabajo de investigación, el mismo que es original, auténtico y personal, con el tema:

APLICATIVO MULTIMEDIA PARA MEJORAR LA COMPRENSIÓN ORAL Y ESCRITA EN NIÑOS DE SEGUNDO AÑO DE BÁSICA ELEMENTAL DE LA UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL DON BOSCO, MACAS.

Por la presente autorizo a la Universidad Técnica de Babahoyo, hacer uso de todos los contenidos que me pertenecen.



LCDA. SEGUNDA GLORIA BARRAGÁN BÓSQUEZ

CI. 0201499233

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

CERTIFICADO DE APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Proyecto de investigación, designado por el Consejo de Postgrado, mediante Memo Circular **No.-167-UTB-VIP-2022**, 09 de septiembre del 2022, por medio de la resolución **26-CP-VIP-UTB-2022**, certifico que la LCDA. SEGUNDA GLORIA BARRAGAN BOSQUEZ, ha desarrollado el Proyecto titulado:

APLICATIVO MULTIMEDIA PARA MEJORAR LA COMPRENSIÓN ORAL Y ESCRITA EN NIÑOS DE SEGUNDO AÑO DE BÁSICA ELEMENTAL DE LA UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL DON BOSCO, MACAS.

Aplicando las disposiciones institucionales, metodológicas y técnicas, que regulan esta actividad académica de la realización del proyecto final de investigación, por lo que certifico que la posgradista, reproduzca el documento definitivo del Proyecto de investigación y lo entregue al CEPOS, para que proceda a designar la fecha que estime conveniente para la defensa del mismo.



Firmado electrónicamente por:

**HENRY FERNANDO
VALLEJO
BALLESTEROS**

DR. HENRY VALLEJO BALLESTEROS

C.I. 0602281941

Tutor del trabajo de tesis

INFORME FINAL DE COINCIDENCIAS APLICANDO EL SISTEMA URKUND

En mi calidad de Tutor del Proyecto Final de Investigación, elaborado por la Posgradista, Lcda. Yo, LCDA. SEGUNDA GLORIA BARRAGAN BOSQUEZ, con C.I. No 0201499233, con el tema: **APLICATIVO MULTIMEDIA PARA MEJORAR LA COMPRENSIÓN ORAL Y ESCRITA EN NIÑOS DE SEGUNDO AÑO DE BÁSICA ELEMENTAL DE LA UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL DON BOSCO, MACAS.**

CERTIFICO, que el presente trabajo de investigación fue sometido al análisis en el Antiplagio URKUND obteniendo un porcentaje del 2%, el cual se encuentra dentro de los parámetros establecidos para la titulación, por lo tanto, se considera apto para la aprobación respectiva y defensa del mismo.

Por lo que se adjunta una captura de pantalla donde se muestra el resultado del porcentaje indicado.



Document Information

Analyzed document	22 DENOVIEMBRE TESIS.docx (D151893620)
Submitted	12/3/2022 2:53:00 AM
Submitted by	hvallejo
Submitter email	hvallejo@ueb.edu.ec
Similarity	2%
Analysis address	hvallejo.ueb@analysis.orkund.com

Sources included in the report

Entire Document

Hit and source - focused comparison, Side by Side

Submitted text As student entered the text in the submitted document.
Matching text As the text appears in the source.



INDICE GENERAL

CARÁTULA	I
DEDICATORIA	II
AGRADECIMIENTO	III
CERTIFICACIÓN DE AUTORÍA INTELECTUAL	IV
CERTIFICACIÓN DEL TUTOR.....	V
INFORME FINAL DE COINCIDENCIAS APLICANDO EL SISTEMA URKUND. VI	
INDICE GENERAL.....	VII
INDICE DE TABLAS.....	X
INDICE DE GRÁFICOS	XIII
INDICE DE FIGURAS	XV
RESUMEN	XVII
ABSTRACT	XVII
INTRODUCCIÓN.....	1
I. CAPÍTULO I. CONTEXTUALIZACIÓN DEL PROBLEMA.....	3
1.1. Formulación del Problema.....	3
1.2 Justificación.	8
1.3. Objetivos.....	9
1.3.1. Objetivo general.....	9
1.3.2. Objetivos específicos.	9
1.4. Formulación de Hipótesis.....	9
CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO.....	10
2.1. Antecedentes de la investigación.....	10
2.2. Variable independiente. Aplicativo Multimedia.....	12

2.2.1. Usos de los aplicativos multimedia	14
2.2.2. Portabilidad.....	18
2.2.3. Flexibilidad	19
2.2.4. Clasificación de aplicaciones multimedia.....	19
2.2.5. Recursos educativos necesarios para las aplicaciones multimedia.....	27
2.2.6. Funciones de las aplicaciones multimedia.....	29
2.3. Variable Dependiente. La comprensión oral y escrita	30
2.3.1. Compresión.....	30
2.3.2. Lenguaje.....	30
2.3.3. Escritura	31
2.3.4. Finalidades de la comprensión lectora	31
2.3.5 Desarrollo evolutivo de la comprensión oral y escrita en los niños	33
CAPÍTULO III. METODOLOGÍA	37
3.1. Tipo y diseño de la investigación	37
3.2. Diseño de Investigación.....	38
3.3. Población muestra y unidad de análisis	38
3.4. Variables y Operacionalización	39
3.5. Técnicas de recolección de datos e instrumentos	41
3.6. Procedimiento y análisis	41
3.7. Aspectos Éticos.....	42
CAPÍTULO IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN	43
4.1 Resultados obtenidos en la Investigación	43
4.2 Pruebas estadísticas aplicadas.....	61
4.3. Análisis e Interpretación de datos.....	75
4.4. Discusión de Resultados	77

4.5. Propuesta.....	79
4.5.1. Título.....	79
4.5.3. Objetivos.....	80
4.5.3.1. Objetivo General.....	80
4.5.3.2. Objetivos Específicos.....	81
4.5.4. Fundamentación.....	81
4.5.4.1. Fundamentación Teórica.....	81
4.5.4.2. Fundamentación Práctica.....	85
4.5.4.3. Fundamentación Social.....	85
4.5.5. Desarrollo de la propuesta.....	86
4.5.5.1. Descripción del aplicativo multimedia “Letritas divertidas”.....	88
4.5.5.2 Propósitos del aplicativo.....	103
4.5.5.3. Recomendaciones con respecto al uso del aplicativo “Letritas divertidas”.....	104
4.5.6. Impacto de la propuesta.....	104
4.5.7. Resultados esperados de la propuesta.....	105
CAPÍTULO V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	106
5.1. Conclusiones.....	106
5.2. Recomendaciones.....	107
CAPÍTULO VI. BIBLIOGRAFÍA.....	108
ANEXOS.....	114

INDICE DE TABLAS

Tabla 1. Operacionalización de las variables.....	39
Tabla 2. Pregunta 1. ¿Utilizan los estudiantes aplicativos multimedia para ayudarse en la realización de tareas?	43
Tabla 3. Pregunta 2. ¿En su opinión las clases serían más atractivas para sus hijos con el uso de aplicativos multimedia?.....	44
Tabla 4. Pregunta 3. ¿Considera que el uso de aplicaciones multimedias es esencial para el aprendizaje adquirido de sus hijos?	45
Tabla 5. Pregunta 4. ¿Creen que su niño disfruta más las clases cuando involucramos la tecnología?.....	46
Tabla 6. Pregunta 5. ¿El docente motiva a los estudiantes para el uso de las aplicativos multimedia?	47
Tabla 7. Pregunta 6. ¿Planifica el docente actividades académicas en donde necesite del uso de herramientas tecnológicas y aplicativos multimedia?	48
Tabla 8. Pregunta 7. ¿En el plantel donde estudia su hijo utilizan aplicativos multimedia?	49
Tabla 9. Pregunta 8. ¿Considera que su niño aprende mejor si utiliza un instrumento tecnológico?	50
Tabla 10. Pregunta 9. ¿Es positivo que su niño utilice la computadora para realizar sus tareas?.....	51
Tabla 11. Pregunta 10. ¿Si el docente incluye en las actividades de expresión oral y escrita aplicativos multimedias el niño se motivaría por las clases virtuales?.....	52
Tabla 12. Pregunta 11. ¿El material enviado por medios tecnológicos para la realización de tareas en casa, ha contribuido para aumentar el interés de su niño en la comprensión lectora?.....	53

Tabla 13. Pregunta 12. ¿Mejoraría el aprendizaje de su niño con actividades multimedia en comparación con actividades tradicionalistas enviadas?	54
Tabla 14. Pregunta 13. ¿Le dedican tiempo en casa para fomentar hábitos de lectura? .	55
Tabla 15. Pregunta 14. ¿Considera usted que su hijo le dedica tiempo a la lectura?	56
Tabla 16. Pregunta 15. ¿Usted conoce que tipos de recursos educativos relacionados con las tecnologías utilizan en la institución educativa para fortalecer el lenguaje?	57
Tabla 17. Pregunta 16. ¿Cree usted que la escritura ayuda a mejorar la comprensión oral?	58
Tabla 18. Pregunta 17. ¿Cree usted que es necesario la creación de un aplicativo multimedia para mejorar la escritura?	59
Tabla 19. Pregunta 18. ¿Cree usted que con el uso de aplicativos multimedia diseñados, su hijo mejorará la comprensión oral y escrita?	60
Tabla 20. Prueba de hipótesis general las VI aplicativo multimedia vs VD comprensión oral y escrita	61
Tabla 21. Prueba de hipótesis general las VI DIM 01 Usabilidad vs VD Comprensión oral y escrita	63
Tabla 22. Prueba de hipótesis general las VI DIM 02 portabilidad vs VD comprensión oral y escrita	64
Tabla 23. Prueba de hipótesis general las VI d2 flexibilidad vs VD comprensión oral y escrita.	667
Tabla 24. Pruebas de Normalidad	67
Tabla 25. Correlación de Rho de Pearson	68
Tabla 26. Nivel de relación positiva VI. Aplicativo multimedia VD comprensión oral y escrita	69

Tabla 27. Correlación entre VI- DIM 01 usabilidad y la variable dependiente comprensión oral y escrita.	70
Tabla 28. Nivel de relación positiva VI DIM 01 Usabilidad – VD comprensión oral y escrita.	71
Tabla 29. Correlación entre VI- DIM 02 portabilidad y VD comprensión oral y escrita.	72
Tabla 30. Nivel de relación positiva VI DIM 02 Portabilidad – VD comprensión oral y escrita.	73
Tabla 31.. Correlación entre VI- DIM 03 flexibilidad y VD comprensión oral y escrita	74
Tabla 32. Nivel de relación positiva VI DIM 03 flexibilidad – VD comprensión oral y escrita.	745

INDICE DE GRÁFICOS

Gráficos 1. Pregunta 1. ¿Utilizan los estudiantes aplicativos multimedia para ayudarse en la realización de tareas?	43
Gráficos 2. Pregunta 2. ¿En su opinión las clases serían más atractivas para sus hijos con el uso de aplicativos multimedia?	44
Gráficos 3. Pregunta 3. ¿Considera que el uso de aplicativos multimedia es esencial para el aprendizaje adquirido de sus hijos?	45
Gráficos 4. Pregunta 4. ¿Creen que su niño disfruta más las clases cuando involucramos la tecnología?	46
Gráficos 5. Pregunta 5. ¿El docente motiva a los estudiantes para el uso de las aplicativos multimedia?	47
Gráficos 6. Pregunta 6. ¿Planifica el docente actividades académicas en donde necesite del uso de herramientas tecnológicas y aplicativos multimedia?	48
Gráficos 7. Pregunta 7. ¿En el plantel donde estudia su hijo utilizan aplicativos multimedia?	49
Gráficos 8. Pregunta 8. ¿Considera que su niño aprende mejor si utiliza un instrumento tecnológico?	50
Gráficos 9. Pregunta 9. ¿Es positivo que su niño utilice la computadora para realizar sus tareas?	51
Gráficos 10. Pregunta 10. ¿Si el docente incluye en las actividades de expresión oral y escrita aplicativos multimedia el niño se motivaría por las clases virtuales?	52
Gráficos 11. Pregunta 11. ¿El material enviado por medios tecnológicos para la realización de tareas en casa, ha contribuido para aumentar el interés de su niño en la comprensión lectora?	53

Gráficos 12. Pregunta 12. ¿Mejoraría el aprendizaje de su niño con actividades multimedias en comparación con actividades tradicionalistas enviadas?.....	54
Gráficos 13. Pregunta 13. ¿Le dedican tiempo en casa para fomentar hábitos de lectura?	55
Gráficos 14. Pregunta 14. ¿Considera usted que su hijo le dedica tiempo a la lectura? .	56
Gráficos 15. Pregunta 15. ¿Usted conoce que tipos de recursos educativos relacionados con las tecnologías utilizan en la institución educativa para fortalecer el lenguaje?.....	57
Gráficos 16. Pregunta 16. ¿Cree usted que la escritura ayuda a mejorar la comprensión oral?	58
Gráficos 17. Pregunta 17. ¿Cree usted que es necesario la creación de un aplicativo multimedia para mejorar la escritura?	59
Gráficos 18. Pregunta 18. ¿Cree usted que con el uso de aplicativos multimedia diseñados, su hijo mejorará la comprensión oral y escrita?	60

INDICE DE FIGURAS

Figura 1. Icono de archivo ejecutable.....	88
Figura 2. Pantalla principal del aplicativo	88
Figura 3. Menú principal	89
Figura 4. Icono el abecedario	90
Figura 5. El abecedario	90
Figura 6. Icono sílabas simples	91
Figura 7. Silabas simples	91
Figura 8. Actividades con sílabas simples.....	92
Figura 9. Icono sílabas inversas.....	93
Figura 10. Sílabas Inversas.....	93
Figura 11. Actividad 1. Con sílabas inversas.	94
Figura 12. Actividad 2. Con sílabas inversas	95
Figura 13. Icono sílabas trabadas	95
Figura 14. Sílabas trabadas.....	96
Figura 15. Actividad 1. Con sílabas trabadas	97
Figura 16. Actividad 2. Con silabas trabadas	97
Figura 17. Icono juegos	98
Figura 18. Juego del ahorcado.....	99
Figura 19. Icono cuentos	99
Figura 20. Mini cuentos.....	100
Figura 21. Lecturas	100
Figura 22. Icono ejercicios de caligrafía	101
Figura 23. Caligrafía.....	102
Figura 24. Icono salir.....	103

RESUMEN

El presente proyecto de investigación, tiene el propósito de determinar de qué manera el aplicativo multimedia incide en la comprensión oral y escrita en niños de segundo año de básica elemental de la Unidad Educativa Fiscomisional Don Bosco, Macas. El estudio comprende un documento que se ha desarrollado siguiendo una estructura secuencial empezando por la búsqueda de información y la identificación de las debilidades y fortalezas existentes en el nivel de estudio mencionado; para luego, con los aportes teóricos ampliar conocimientos y plantear así una propuesta como alternativa de solución. Se identifica en el estudio la importancia de incluir un aplicativo multimedia que ayude a la comprensión oral y escrita, esto como referencia de la importancia que la población da a este tipo de recursos. El proyecto hace uso de tipos de investigación como lo son: descriptivos, bibliográficos y de campo; la técnica de recolección de datos aplicada es una encuesta a padres de familia del segundo grado, en donde se obtuvieron resultados claros y precisos que llevaron al desarrollo del aplicativo multimedia “Letritas Divertidas”, cuya finalidad será fortalecer la comprensión oral y escrita. Se finaliza el documento con el desarrollo de la propuesta y el diseño del programa planteado.

Palabras clave: Aplicativo multimedia, expresión oral, expresión escrita.

ABSTRACT

The purpose of this research project is to determine how the multimedia application affects oral and written comprehension in second-year elementary school children of the Don Bosco Fiscomisional Educational Unit, Macas. The study comprises a document that has been developed following a sequential structure starting with the search for information and the identification of existing weaknesses and strengths at the level of study mentioned; then, with the theoretical contributions, expand knowledge and thus propose a proposal as an alternative solution. The importance of including a multimedia application that helps oral and written comprehension is identified in the study, as a reference to the importance that the population gives to this type of resource. The project makes use of types of research such as: descriptive, bibliographic and field; The data collection technique applied is a survey of second grade parents, where clear and precise results were obtained that led to the development of the multimedia application "Funny Letters", whose purpose will be to strengthen oral and written comprehension. The document is finalized with the development of the proposal and the design of the proposed program.

Keywords: Multimedia application, oral expression, written expression.

INTRODUCCIÓN

Aplicativo Multimedia comprende un conjunto de archivos que, al ejecutarse, de manera automática, ofrece una información en multimedia. Es cualquier combinación de texto, arte gráfico, sonido, animación y vídeo que llega por computadora u otros medios electrónicos. Se utilizan para referirse a cualquier objeto o sistema que utiliza múltiples medios de expresión físicos o digitales para presentar o comunicar información. (Ecured, 2020)

En el campo educativo las ventajas de la aplicación de multimedios radican en lo que estos materiales generan en los alumnos, como son: interés, motivación, desarrollo de la iniciativa, mayor comunicación y aprendizaje cooperativo. Los materiales multimedia interactivos, permiten pasar de lo informativo a lo significativo, ya que la información, el análisis, la práctica y la retroalimentación instantánea permiten que el alumno se informe, analice y aplique sus conocimientos en ejercicios que le ayudarán a fijar los contenidos y corregir en el momento los errores que puedan tener al aplicar algún contenido. (González Castellan, 2007)

La comprensión oral y escrita atiende a las cuatro destrezas básicas en el Área de Lengua y Literatura (hablar, escuchar, leer y escribir) y los cuatro planos o aspectos del lenguaje (fonético, semántico, sintáctico y pragmático), habilidades importantes para fortalecer el aprendizaje de Lengua y Literatura de los alumnos y desarrollar con ello sus capacidades analíticas, reflexivas y de escritura.

Comprendiendo la importancia que tiene las aplicaciones multimedia en el campo educativo y el aprendizaje se desarrolla la presente propuesta de investigación la finalidad de mejorar la comprensión oral y escrita en el segundo grado de duración básica de la Unidad Educativa Fiscomisional Don Bosco.

La investigación se desarrolla en cinco capítulos que se detalla a continuación:

El capítulo I, Contextualización del problema, en este capítulo se incluye la problemática, los subproblemas, objetivos y la justificación de la investigación.

El capítulo II. Marco Teórico, Contempla, los antecedentes de estudio, el soporte teórico y la definición conceptual de las variables de la investigación.

El capítulo III. Metodología, en el capítulo se incluye el diseño de la investigación, tipo de investigación, población y muestra, técnicas y los instrumentos de recolección de la información utilizados.

El capítulo IV. Análisis e Interpretación de Resultados, está compuesta por los resultados obtenidos de la investigación, el análisis descriptivo de las encuestas realizadas y pruebas estadísticas.

El capítulo V. Conclusiones y recomendaciones: en este punto se presenta los hallazgos del estudio explicando la incidencia que tienen las estrategias lúdicas en el aprendizaje de las matemáticas.

Finalmente, el capítulo VI. Bibliografía, donde se incluye las fuentes bibliográficas utilizada, que es a su vez el soporte teórico de la investigación.

I. CAPÍTULO I. CONTEXTUALIZACIÓN DEL PROBLEMA

1.1. Formulación del Problema

El presente tema se desarrolla en base a la emergencia que atraviesan diversos sectores del país y la propuesta investigativa se centra en el quehacer educativo y que pretende mejorar con el uso del aplicativo multimedia, ya que en estos momentos están utilizando los medios tecnológicos y a través de ellos la educación virtual el mismo que demanda de muchos métodos activos para desempeñar la actividad docente.

Además, de debe tomar en cuenta que el aplicativo multimedia mejorara la comprensión oral y escrita, será accesible para los niños de la institución educativa ya que la podrán utilizar aun cuando no tengan conexión a internet. Conjuntamente con este aplicativo ayudara a mejorar la comunicación misma que influye positivamente en el proceso de la comprensión oral y escrita de los estudiantes educación básica, de hecho, los niños alcanzaran un nivel de madurez de las capacidades lingüísticas y comunicativas primordiales para desarrollar el conocimiento oral y escrito. (Tamayo Rodriguez & Ruiz Mulet, 2016)

En este sentido se comprende que es necesario desarrollar desde la más tierna infancia la capacidad de expresión oral y la facilidad para verbalizar frases para comunicarse con eficacia y direccionalidad de las ideas que se desea transmitir. Resulta claro que la utilización de herramientas tecnológicas es muy útil porque despierta el interés de aprender de forma más práctica ya sea con: videos, audios, imágenes, juegos lúdicos, sopa de letras, cuentos, fabulas etc. Resulta muy necesario la inclusión de un aplicativo multimedia para facilitar el accionar pedagógico docente-estudiante y sin duda alguna contribuyen hacer más vivo el ambiente de estudio de hoy en día. (Dolores & Francisco, 2016)

Las actividades que se desarrollaran dentro de la propuesta investigativa van enfocadas a la enseñanza de una forma lúdica y además en la mayoría de actividades se trabaja ritmo, discriminación auditiva, vocabulario, lenguaje comprensivo y expresivo, por lo mismo nos ayudan a potencializar el desarrollo del lenguaje oral, dando al cuento como una parte muy necesaria en la educación inicial elemental de niñas y niños. (Paredes Parada & Arteaga Arteaga, 2019).

Cabe mencionar que la comprensión oral y escrita es la base primordial dentro del proceso de aprendizaje ya que este da origen a la situación comunicativa y expresiva de los seres humanos, seguidamente los niños podrán avanzar con su desarrollo educativo en los niveles superiores de estudio, también influye muchísimo la actualización de conocimientos de los maestros para que lo planteado sea un éxito y así funciona la trilogía docente-estudiante-currículo actualizado, satisfaciendo las necesidades educativas actuales orientados por el Ministerio de Educación del Ecuador.

De hecho, los métodos de conocimiento, internamente en el enfoque del aprendizaje, disponen lo que tantas veces se ha designado aprendizaje significativo. Esta íntima relación entre la comprensión y el aprendizaje muestra el problema de cómo los niños, puede identificar nuevos procesos de aprendizaje en base al uso de medios modernos para la adquisición de nuevas sapiencias en el crecimiento formativo. La motivación también juega su rol en el ámbito de la comprensión oral y escrita. El niño cuando se enfrenta a un texto debe sentirse atraído o bien por la imagen o tipos de letras que llamen su atención. (Hernandez Orellana & Lizama Lefno, 2015, págs. 30, 31)

Los aplicativos multimedia, como recursos educativos, propician el acercamiento y la interacción de las personas involucradas en el proceso de interés de aprendizajes. Una de las tendencias crecientes y fuertemente manifestadas en el campo de la educación a

nivel mundial es el desarrollo y aplicación de plataformas y sistemas de programas informáticos, que se utilizan como procedimiento de aprendizaje. En este caso, el aplicativo multimedia contribuye y aporta con ideas que sirven al docente, al padre de familia y sobre todo a los niños de educación básica. Una de las características de los aplicativos multimedia es que en él se encuentran una variedad de actividades como juegos, consejos y material de apoyo que nos ayudara a mejorar la comprensión oral y escrita de los niños (Paredes Parada & Arteaga Arteaga, 2019)

Puesto que con la información recolectada de algunos pensadores comparan esta situación y determinan que la multimedia no solo comprenden equipos tecnológicos de alta gama sino más bien en el uso apropiado que le demos para desarrollar nuestro trajinar docente diario en las aulas donde se ejecutan las actividades predestinadas a cada asignatura que tienen que ser atendidas, acogidas, capacitadas y ajustadas para luego aplicar de manera práctica en el conocimiento individual de cada estudiante. (Paredes Parada & Arteaga Arteaga, 2019).

En resumidas cuentas, el docente es quien también lleva gran parte de responsabilidad de actualizarse y estar al corriente con las tecnologías innovadoras para el progreso de las practicas pedagógicas y llevarlas a otro nivel enmarcadas en el proceso de aprendizaje y lograr un conocimiento maravilloso y entretenido.

Descripción breve del hecho problemático

Dentro de este marco se puede destacar que la Unidad Educativa Fiscomisional Don Bosco desde sus inicios, febrero de 1889 los misioneros comenzaron su trabajo evangelizador y social en un ambiente particularmente difícil: selvas impenetrables, ríos caudalosos y traicioneros, falta absoluta de vías de comunicación y una población mixta, de colonos y Shuar, escasa y sumamente dispersa.

Desde el principio los Salesianos tomaron dos líneas de acción bien definidas: la educación de niños y jóvenes shuar en 12 internados mixtos gratuitos, y la atención pastoral en los poblados que se iban multiplicando, especialmente en el valle del Upano, donde el flujo de colonos serranos seguía un ritmo ascendente constante. Mientras unos misioneros y misioneras permanecían habitualmente en la misión, entregados a su tarea educativa, otros se dedicaban a misionar a colonos y shuar en sus propios poblados o lugares de residencia. (Bosco, 2018)

En otras palabras, en la actualidad es una institución educativa evangelizadora y formadora en valores como: alegría, corresponsabilidad, familiaridad, honestidad, innovación, respeto, solidaridad y con visión cristiana del mundo.

Sin duda alguna los problemas de comunicación afectan a la sociedad en general ya que la comunicación ha servido para el progreso socio cultural, educativo y científico de la humanidad, sabiendo también que sirve como habilidad metodológica dando paso a distintos objetivos o fines específicos con los estudiantes en su etapa infantil que es la base primordial para continuar con los procesos educativos en los siguientes niveles de estudio. (Maldonado Zuñiga, Vera Velázquez, Ponce Delgado, & Toala Arias, 2020)

Sin desconocer que también la educación en nuestro país no es lo que todos esperamos porque no se cuenta con un modelo pedagógico activo y variable que permita formar a los niños de forma integral centrados en mejorar los problemas lingüísticos y de redacción que se dan desde muy tempranas edades siendo este tema el eje central para transformar la formación de los sistemas actuales.

Asimismo, en la Unidad Educativa Fiscomisional Don Bosco de Macas en estos tiempos de pandemia existen estos factores que inciden en el proceso de la comprensión oral y escrita de los niños/as a través de la educación virtual ya que el tiempo y las

circunstancias dispuesto por el mismo Ministerio de Educación del Ecuador en sus Reglamentos no cumple con las expectativas para completar la planificación didáctica que tiene sus respectivos objetivos de cada actividad docente diaria.

Mejor dicho, debe haber el comprometimiento de los actores educativos para buscar vías de solución a los factores negativos que afectan el aprendizaje de los niños en pro de mejorar la comprensión oral y escrita y por ende la calidad de la comunicación con facilidad de transmitir ideas y pensamientos positivos para mejorar la calidad humana hacia nuestros semejantes.

Ante lo expuesto, se formula el siguiente problema de investigación:

¿De qué manera el aplicativo multimedia incide en la comprensión oral y escrita en niños de segundo año de básica elemental de la Unidad Educativa Fiscomisional Don Bosco, Macas?

Derivándose los siguientes subproblemas:

- ¿Cuál es el estado actual de la comprensión oral y escrita en los niños de segundo año de básica elemental de la Unidad Educativa Fiscomisional Don Bosco, Macas?
- ¿Cuáles son las características que debe tener un aplicativo multimedia para mejorar la comprensión oral y escrita en los niños de segundo año de básica elemental de la Unidad Educativa Fiscomisional Don Bosco, Macas?
- ¿Cómo mejoraría con la implementación de una aplicativo multimedia, la comprensión oral y escrita en los niños de segundo año de básica elemental de la Unidad Educativa Fiscomisional Don Bosco, Macas?

1.2 Justificación.

El presente proyecto investigativo tiene como objetivo ampliar el conocimiento de un aplicativo multimedia que es adaptable a las actividades docentes para coadyuvar en la mejora de la comprensión oral y escrita enmarcado dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños de educación elemental. Ahora bien, con todo lo investigado para mejorar la comprensión oral y escrita utilizando un aplicativo multimedia (imágenes, videos, juegos, textos, etc.) de tal modo que para los niños resulte gratificante aprender a leer y escribir correctamente y para que el objetivo de aprendizaje sea perdurable y significativo de tal modo que pueda aportar positivamente en el entorno que se encuentre. (Gonzalez, 2016)

También los docentes debemos contribuir significativamente capacitándose constantemente para estar al corriente con las exigencias de la tecnología para luego transmitir estos conocimientos innovadores a los niños y motivarlos para utilicen los aplicativos multimedia en el fortalecimiento de aprendizaje de la lectura y escritura para una buena comunicación. De hecho, es el docente el protagonista principal de la formación y de la actitud de los individuos que habitan en la sociedad. (Mauricio & Nelba, 2017)

Esta propuesta se considera relevante y aportará a los educativos las herramientas y conocimientos en el área de Lengua y Literatura como material de apoyo, el cual estará diseñado para interactuar directamente con los estudiantes de segundo año de educación básica Unidad Educativa Fiscomisional Don Bosco. Se utilizará de forma práctica, motivando las clases en base a los contenidos que nos brinda los aplicativos multimedia como videos, animaciones, fotografías de una manera lúdica, mediante el desarrollo audiovisual, para llamar la atención, ejercitar y sistematizar el proceso de enseñanza aprendizaje para los estudiantes. (Macias Lazo & Fernández Escobar, 2019).

1.3. Objetivos

1.3.1. Objetivo general.

Determinar de qué manera el aplicativo multimedia incide en la comprensión oral y escrita en niños de segundo año de básica elemental de la Unidad Educativa Fiscomisional Don Bosco, Macas.

1.3.2. Objetivos específicos.

1.- Diagnosticar el estado actual de la comprensión oral y escrita en los niños de segundo año de básica elemental de la Unidad Educativa Fiscomisional Don Bosco, Macas.

2.- Identificar las características que debe tener un aplicativo multimedia para mejorar la comprensión oral y escrita en los niños de segundo año de básica elemental de la Unidad Educativa Fiscomisional Don Bosco, Macas.

3.- Proponer el diseño un aplicativo multimedia para mejorar la comprensión oral y escrita en los niños de segundo año de básica elemental de la Unidad Educativa Fiscomisional Don Bosco, Macas.

4.-Estimar los resultados que generara la implementación de un aplicativo multimedia en la comprensión oral y escrita en los niños de segundo año de básica elemental de la Unidad Educativa Fiscomisional Don Bosco, Macas.

1.4. Formulación de Hipótesis.

Con la implementación de un aplicativo multimedia se logrará mejorar la comprensión oral y escrita en niños de segundo año de básica elemental de la Unidad Educativa Fiscomisional Don Bosco, Macas

CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la investigación

La presente investigación procede a partir de la observación de problemas existentes en un determinado lugar, por esta razón se deja constancia de que la información ha sido tomada de documentos tales como: tesis, documentos pdf, artículos de revista, repositorios y sitios web ya que luego de un análisis profundo cada uno tiene sus aportes significativos con información relevante sobre el tema de investigación como es aplicativos multimedia para mejorar la comprensión oral y escrita. Cabe destacar que el docente es quien debe enunciar su juicio de valor ante qué tipo de recursos pueden incorporar al proceso educativo con base en los modelos pedagógicos sobre los cuales basan su quehacer docente. (Salazar Mera & Pico Pillajo, 2020)

Sin duda alguna que el uso de la tecnología y los aplicativos multimedia han coadyuvado con los procesos educativos de la sociedad frente a la actual situación que vive el mundo entero como es la pandemia del Covid-19 convirtiéndose en una parte necesaria en nuestras vidas para evitar salir de los hogares y evitar más contagios y muertes de miles de seres humanos.

De hecho en tiempos pasados los docentes y los libros eran apreciados como fuente principal de intercambio de información, El objetivo de la investigación es proponer una alternativa que facilite el proceso de aprendizaje de la comprensión oral y escrita a través de la aplicación de herramientas tecnológicas, de tal modo que se motive el desarrollo del pensamiento crítico, estribado en la teoría del Conectivismo, que mediante su uso permita al estudiante ser sujeto primordial del aprendizaje, y el docente un mediador y guía del educando.

La teoría del Conectivismo menciona que el aprendizaje no está solo en las personas, sino también puede alojarse en las diferentes fuentes de información, en especial en las tecnológicas, por lo que el estudiante debe actuar de forma cooperativa y colaborativa más no individualista. (Ulco Simbaña, Egas Baldeón, & Francisco Paul, 2020)

Evidentemente el internet ha cambiado este patrón ya que nos permite conseguir la información en un instante. Efectivamente los aplicativos multimedia se lo hace con la expectativa que los niños obtengan conocimientos prácticos con los múltiples beneficios del mismo; entre los cuales logramos indicar la potencialización de la comunicación oral, la estimulación por la escritura también se destaca en este estudio que la participación primordial de la familia ya que al trabajar conjuntamente familia – escuela se obtendrá resultados significativos y se logrará un mejor desarrollo del lenguaje oral y la escrito de tal modo que logre interpretar el mensaje que se desea trasmitir, obteniendo también una visión más amplia de las conjeturas sobre la adquisición del mismo ya que permitirá valorar la importancia de este material tecnológico , al igual que el papel transcendental que desempeña en el perfeccionamiento intelectual de niños.

En la actualidad se ha logrado rescatar qué la tecnología ha cambiado y sigue cambiando la realidad en la que vivimos, convirtiendo nuestro entorno social en la sociedad del aprendizaje, la comunicación y la información. Por otra parte, cabe destacar la utilización del aplicativo multimedia como un portal para mejorar el desarrollo de las destrezas mediante una serie de actividades ligadas directamente a la comprensión oral, como son las narraciones, dramatizaciones o juegos sencillos de rol de palabras, adivinanzas, canciones, poesías sencillas. (Macias Lazo & Fernández Escobar, 2019)

Además, es fundamental trabajar la motivación, ya que si el niño o niñas no están motivados es muy difícil que progrese, ya que no manifestará ningún interés o no prestará atención alguna por aprender.

Por consiguiente, enseñar es desarrollar en los seres humanos la preocupación por promover su propio crecimiento y sobre todo la conciencia de asumir el reto de su propia vida. El auténtico proceso educativo no es una exigencia porque resultaría improductivo e irrelevante; lo que ciertamente trasciende es desarrollar en niños alternativas prácticas para su autoeducación, es decir compromiso para asumir por sí mismo el deseo de convertirse en personas de bien en favor propio y para los demás. (Sordo, 2019).

2.2. Variable independiente. Aplicativo Multimedia.

Los sistemas o Aplicativos Multimedia, en el sentido que hoy se da al término, son básicamente sistemas interactivos con múltiples códigos. La multimedia de hoy suele significar la integración de dos o más medios de comunicación que pueden ser controlados o manipulados por el usuario vía ordenador en concreto, además es la combinación de hardware, software y tecnologías de almacenamiento incorporadas para proporcionar un entorno multisensorial de información en la que se puede combinar: texto, gráficos, audio y vídeo con enlaces que permitan al usuario navegar, interactuar, crear y comunicarse.

En el ámbito educativo, el uso del aplicativo multimedia va aportar una mayor innovación y beneficio para el aprendizaje práctico de los niños. La generalización de este modelo puede suponer una modificación radical del proceso educativo a todos los niveles, desde los primarios a los superiores. Es posible que en futuro no muy lejano los profesores adopten un papel de control y orientación, así como de desarrollo del material

que los alumnos manejarán de forma más independiente que en el modelo tradicional. En este caso, las presentaciones interactivas tienen lógicamente el mayor protagonismo, aunque también son útiles pequeñas aplicaciones y simulaciones más o menos cercanas a la realidad virtual que permitan al alumno manejar elementos y escenarios interesantes.

La enorme cantidad de posibilidades formativas es difícil de sintetizar, aunque algunos ejemplos son: aprendizaje del lenguaje y de la pronunciación, tanto en la lengua materna como en lenguas extranjeras; en materias como las matemáticas, física, química, etc. posibilidad de seguir desarrollos, comprobar resultados, ejercicios interactivos, representación gráfica animada de estructuras y modelos, imágenes, etc.; en educación superior, en medicina, ingenierías, informática, etc. las simulaciones tienen un papel fundamental.

En los procesos de intervención como las aplicaciones más utilizadas están siendo las aplicaciones multimedia interactivas que aportan las siguientes ventajas:

- Disminución de costes
- Flexibilidad local y temporal
- Efectividad y mejoras en el rendimiento del aprendizaje
- Registro de datos automatizado
- Versatilidad del material o flexibilidad de utilización
- Aprendizaje activo o autoaprendizaje
- Consistencia pedagógica: concreción, secuenciación y ramificación programada
- Accesibilidad: enseñanza modular
- Evaluación continuada
- Efectividad de las presentaciones, personalización.

2.2.1. Usos de los aplicativos multimedia

Específicamente permiten utilizar diferentes medios (texto, voz, imágenes, videos, audios, etc.), admiten la intrusión concreta, facilitan el trabajo independiente, mayor estimulación para el usuario, mayor retroalimentación al ejecutar las actividades, facilitan el seguimiento de un determinado proceso de aprendizaje.

Igualmente se observan algunas desventajas que es necesario tener presente y graduar en cada caso determinado: Sistema artificial, lejano al contexto natural, pueden producir sensación de aislamiento, precisan un conocimiento del uso básico de los ordenadores, equipos costosos. (Galbán Lozano & Ortega Barba, 2018, pág. 31)

Recíprocamente el concepto de aplicativo multimedia se establece así; la multimedia se concibe como referencia al uso variado de diferentes medios: texto, imagen, sonido, animación y video. Los programas informáticos que utilizan de forma combinada y coherente, permiten la interacción con el usuario y las aplicaciones multimedia interactivas. El progreso originado en los procedimientos de comunicación ha dado lugar a este tipo múltiple de aplicaciones o programas que tienen dos peculiaridades elementales; multimedia hace uso de múltiples tipos de información (textos, gráficos, sonidos, animaciones, videos, etc.) integrados coherentemente. (Belloch, 2012)

Por ejemplo, el hipertexto ocurre de la interactividad apoyada en los sistemas de hipertexto, que admiten disipar y elegir la tarea que queremos realizar, fraccionando la estructura lineal de la información de la misma forma el uso de los diferentes códigos o medios en la que se presenta la información debe realizarse integrándolos de forma coherente, teniendo en cuenta la utilidad y funcionalidad de los mismos dentro del programa. Y la inserción de otros medios de comunicación auditivo, visual facilita el aprendizaje, adaptándose en mayor medida a los sujetos, a sus características y

capacidades (pueden potenciar: memoria visual, comprensión visual, memoria auditiva, comprensión oral y escrita, etc.).

A continuación, se muestra brevemente la función que pueden realizar cada uno de estos códigos de información, el texto fortifica el contenido de la información y se usa básicamente para afianzar la recepción del mensaje icónico, para asegurar una mejor comprensión aportando más datos y para inducir a la reflexión. La introducción del texto en las aplicaciones multimedia permite desarrollar la comprensión lectora, discriminación visual, fluidez verbal, vocabulario, etc. El texto tiene como función primordial favorecer la reflexión y profundización en los temas, ampliando el pensamiento de más alto nivel. Resulta claro que las aplicaciones multimedia, igualmente permite descifrar la información gráfica o icónica.

Atendiendo al objetivo y usuarios a los que va destinada la aplicación multimedia podemos reforzar el componente visual del texto mediante modificaciones en su formato, resaltando la información más relevante y añadiendo claridad al mensaje escrito. Además, los sonidos se incorporan en las aplicaciones multimedia principalmente para facilitar la comprensión de la información clarificándola. (Belloch, 2012)

Así mismo los sonidos que se agregan pueden ser locuciones encaminadas a perfeccionar el significado de las imágenes, música y efectos sonoros para obtener un resultado motivador seduciendo la atención del usuario. Son esencialmente relevantes para algunas temáticas y sin lugar a duda, para las aplicaciones multimedia cuya finalidad es la intervención en problemas de comunicación y lenguaje; oral y escrito. Igualmente, la inclusión de locuciones y sonidos favorece el refuerzo de la discriminación y memoria auditiva. Existen múltiples programas que nos permiten grabar, modificar e incorporar efectos a los archivos de sonido. Entre ellos se encuentra Audacity, programa libre que nos permite realizar fácilmente archivos de sonido, así como efectos sobre los mismos.

También, tenemos la iconografía que es un dispositivo frecuente en las aplicaciones multimedia, son los elementos iconográficos que permiten la representación de palabras, conceptos, ideas mediante dibujos o imágenes, tendiendo a la representación de lo esencial del concepto o idea a transmitir. Pues, el lenguaje visual gráfico o iconográfico implica habitualmente abstracción aun cuando se plantee en términos de hiperrealismo. Siempre un lenguaje icónico tiende a la abstracción por ser un modo de expresión que busca la realidad en los códigos universales, la abstracción supone el arribo de una imagen visual a la condición de código, el carácter visual adecuado para la comunicación de ideas o pensamientos (Belloch, 2012).

Por añadidura las imágenes estáticas tienen gran importancia en las aplicaciones multimedia, su finalidad es ilustrar y facilitar la comprensión de la información que se desea transmitir, también se indica que la imagen puede realizar seis funciones distintas: representación, alusión, enunciativa, atribución, catalización de experiencias y operación. Podemos distinguir diferentes tipos de imágenes: fotografías, representaciones gráficas, fotogramas, ilustraciones, etc.

Ahora bien, las imágenes dinámicas o imágenes en movimiento son un recurso de gran importancia, puesto que transmiten de forma visual secuencias completas de contenido, ilustrando un apartado de contenido con sentido propio. Mediante ellas, en ocasiones pueden simularse eventos difíciles de conocer u observar de forma real. Pueden ser videos o animaciones. La animación permite a menudo un control mayor de las situaciones mediante esquemas y figuraciones que la imagen real reflejada en los videos no posibilita. (Alvarado, 2022)

Así mismo, para crear y modificar imágenes se dispone de diferentes programas informáticos, tales como Gimp (GNU Image Manipulation Program), por ser un fornido programa de edición de imágenes digitales en forma de mapa de bits, tanto dibujos como

fotografías. Es un programa libre y gratuito. Está englobado en el proyecto GNU y disponible bajo la Licencia pública general de GNU.

Dentro del mismo contexto la interactividad basada en los sistemas de hipertexto, que permiten decidir y seleccionar la tarea que deseamos realizar, rompiendo la estructura lineal de la información. El término hipertexto hace referencia su organización interactiva que permite la lectura no secuencial atendiendo a las disposiciones del usuario. El hipertexto es una red de información formada a partir de un conjunto de unidades de texto que se conectan por múltiples enlaces.

Sucede pues que las aplicaciones multimedia interactivas se pueden establecer diferentes tipos de interrelación entre el usuario y el programa, dando mayor o menor libertad al usuario para poder establecer su propio recorrido dentro de la aplicación. El sistema de navegación que utiliza el usuario por el programa viene determinado por la estructura de la aplicación, que debe atender a la finalidad y características de la aplicación multimedia interactiva (Belloch, 2012)

Al utilizar un material interactivo se establece una comunicación entre el usuario y el ordenador, esta comunicación es el resultado de la presentación en el ordenador de unos estímulos a los que el usuario responde con una determinada acción, la cual genera la presentación de nuevos estímulos en la pantalla del ordenador. El grado de interactividad del material o programa vendrá determinado principalmente por la mayor o menor libertad que tenga el sujeto para seguir su propio itinerario en la utilización del software, esto es, el nivel de decisión o intervención del sujeto en el desarrollo del proceso.

Para que un programa interactivo sea de calidad y pueda ser utilizado fácilmente por el usuario, es necesario que: Los códigos y símbolos utilizados por el programa, en este caso los códigos presentados en la pantalla del ordenador, sean comprensibles para

el usuario. El programa responda con rapidez a las acciones del usuario. El sistema utilizado para mostrar las diferentes opciones que puede seleccionar el usuario (sistema de navegación) sea sencillo y comprensible para él.

2.2.2. Portabilidad.

La distribución de aplicativos multimedia interactivos busca atender fundamentalmente las necesidades del usuario con apego a los desarrollos tecnológicos actuales. En este sentido, los diversos medios de distribución proponen formas de penetración en distintos ámbitos por las ventajas que ofrece cada uno en virtud de sus especificaciones de portabilidad y almacenamiento, diseñados para cubrir distintas necesidades, formas de conexión y comunicación, y optimizar de esa manera su distribución. (UNAM, 2022)

Los medios de distribución de aplicaciones multimedia tienen como finalidad hacer llegar o transmitir sus contenidos de manera efectiva a la población destino para la cual se crearon. El disco óptico (CD o DVD), World Wide Web, quioscos, móviles y sistemas portables son ejemplos de dichos medios; cada uno ofrece distintas especificaciones en temas de portabilidad y almacenamiento. Los avances tecnológicos también han beneficiado a dichos medios para permitir ofrecer cada vez mayores ventajas que se reflejan en ahorros de tiempo, esfuerzo y costos. Basta con recordar el momento en que surgió la multimedia como tal; antes del uso masificado del CD, el medio más común de publicación de aplicaciones multimedia eran los quioscos, los cuales montaban por dentro un CPU junto con un disco duro interno donde se almacenaba dicha aplicación. Actualmente, y con el desarrollo del ancho de banda en los servicios de Internet, es posible transmitir a través de la World Wide Web contenidos ricos en color, imagen, movimiento y sonido de alta calidad en tiempo real. (UNAM, 2022, parr 2).

Como se menciona en los textos anteriores las aplicaciones multimedia tienen esta característica debido a que ellas son fáciles de acceder y transportarlas por ello el término portable, pueden ser llevadas en CDs, memorias flash, siendo utilizadas y estando al alcance de los usuarios desde computadoras, tablets e incluso teléfonos inteligentes; y, así brindar la utilidad para la cual fue creada.

2.2.3. Flexibilidad

Todo el material es almacenado en forma digital, por lo que una vez creado es muy fácil utilizarlo en diferentes situaciones e inclusive en distintos productos multimedia a la vez. Esencialmente, el mismo material digital puede ser utilizado como Material en Punto de Venta (POP), como Curso de Capacitación (CBT), como Presentación Corporativa, como Módulo Touchscreen en un Evento, como Presentación persona a persona con una Laptop y como Presentación Masiva con un cañón. todo a la vez. (Hernandez Mora, 2020)

2.2.4. Clasificación de aplicaciones multimedia

A propósito de la clasificación de los multimedia, existen multitud de aplicaciones multimedia para ser utilizadas a través del ordenador, pero las características de las mismas pueden ser muy diversas. Para conocer algo más los diferentes tipos de aplicaciones multimedia vamos a revisar algunas de las clasificaciones que de las mismas se pueden realizar atendiendo a diferentes criterios.

- Según el sistema de navegación que es la estructura seguida en una aplicación multimedia es de gran relevancia pues determina el grado y modo de interactividad de la aplicación, por tanto, la selección de un determinado tipo de estructura para la aplicación condicionará el sistema de navegación seguido por el usuario y la posibilidad de una mayor o menor interacción con la aplicación.

No existe una estructura mejor que otra, sino que esta estará subordinada a la finalidad de la aplicación multimedia.

Por otra parte, los sistemas de navegación más usuales en relación a la estructura de las aplicaciones son el lineal donde el usuario sigue un sistema de navegación lineal o secuencial para acceder a los diferentes módulos de la aplicación, de tal modo que únicamente puede seguir un determinado camino o recorrido. Esta estructura es utilizada en gran parte de las aplicaciones multimedia de ejercitación y práctica o en libros multimedia (Molina Montero, Vite Cevallos, & Davila Cuesta, 2018)

- También está el sistema reticular que utiliza el hipertexto para permitir que el usuario tenga total libertad para seguir diferentes caminos cuando navega por el programa, atendiendo a sus necesidades, deseos, conocimientos, etc. Sería la más adecuada para las aplicaciones orientadas a la consulta de información, por ejemplo, para la realización de una enciclopedia electrónica.

Dentro del mismo está el sistema jerarquizado que combina las dos modalidades anteriores. Este sistema es muy utilizado pues combina las ventajas de los dos sistemas anteriores (libertad de selección por parte del usuario y organización de la información atendiendo a su contenido, dificultad, etc. Además, están los sistemas Paralela, Ramificada, Concéntrica y Mixta.

En efecto también el nivel de control del profesional una de las características más deseables en una aplicación multimedia es su capacidad para poder ser configurado y/o adaptado por el profesional para poder atender las necesidades concretas de los usuarios.

De ahí que los tipos de software según el menor o mayor nivel de control por parte del profesional son; programas cerrados lo componen los programas informáticos,

que trabajan sobre un determinado contenido y el profesional, no tiene posibilidad de modificarlo y/o adaptarlo a las características de las personas con las que trabaja. Tienen una estructura secuencial que no puede ser modificada por el usuario.

- Programas semiabiertos. Estas aplicaciones permiten que el profesional modifique algunos de las características del programa o tome decisiones sobre el itinerario a seguir.

Evidentemente algunos programas semiabiertos permiten seleccionar diferentes niveles de dificultad en las actividades a realizar, así como adaptar la interface del usuario a las características del mismo (tamaño de las letras, tipografía, etc.) y la gran mayoría de los mismos que son aplicaciones hipermedia que permiten al usuario o profesional seleccionar el itinerario.

- El programa Exler de la Escuela de Patología del Lenguaje, es un ejemplo de este tipo de programa, puesto que permite: seleccionar el tipo de actividades que deseamos realizar, el nivel de dificultad de las actividades y también ajustar la tipografía a las características de los usuarios(P. G. Alexander, 2020).

No obstante, los programas abiertos son programas informáticos que, partiendo de un conjunto de posibilidades de realización, consienten que el experto determine el contenido preciso a desarrollar, pudiendo adaptarlo a las necesidades de las personas concretas que lo van a utilizar.

- Microsoft Power Point es un componente estándar del software de la suite Microsoft Office de la empresa y se incluye junto con Word, Excel y otras herramientas de productividad de Office, lo que ha ayudado a su popularidad.

En Microsoft Power Point se presentan diapositivas para transmitir información con elementos en multimedia. Este programa se utiliza para crear presentaciones comerciales complejas, esquemas educativos simples y mucho más.

- Neobook, *permite* crear aplicaciones multimedia interactivas ejecutables en cualquier ordenador independientemente de que este programa esté instalado en el mismo. Es un programa que sirve para realizar publicaciones electrónicas, es decir, sirve para crear y distribuir materiales para su lectura y utilización posterior en un ordenador.
- Programa JClic que puede ser utilizado por los logopedas para crear ejercicios y actividades orientadas a la intervención de un caso o problema concreto. JClic permite realizar diferentes tipos de actividades, tales como: actividades de texto, sopas, de letras, asociaciones, actividades de identificación, puzzles, etc. Pudiendo incorporar en ellas los recursos multimedia que deseemos, otro recurso que podemos utilizar es el entorno Lim con el que podemos crear libros interactivos.
- Booktype, aplicación con la que se puede crear libros. Vastosos libros de papel real que puedes llevar en tus manos. También puedes usar Booktype para producir libros en formato epub (libros electrónicos), PDF, archivos de OpenOffice, páginas web y más. Booktype es un software en línea; no necesitas instalarlo en tu computadora, sino que ingresas a él a través de tu buscador de Internet. Tu organización puede instalar su propia copia de Booktype en un servidor. Luego, puedes acceder al programa por medio de un url privado.
- Entre otros.

Asimismo, se han desarrollado multitud de aplicaciones multimedia, con diferentes objetivos y funciones pedagógicas (informativas, formativas). En estas líneas vamos a

centrarnos en los multimedia cuya función principal es presentar información y/o actividades dirigidas al aprendizaje. Por otra parte, están las llamadas hipermedias informativos tales como documentos web, revistas electrónicas, etc. que nos aportan información y, al igual que las enciclopedias y diccionarios en papel, son recursos de consulta de información, por lo que su estructura es principalmente reticular para favorecer el expedito acceso a la información.

- Las enciclopedias y diccionarios multimedia utilizan bases de datos para almacenar la información de consulta de forma estructurada, de modo que el acceso a la misma sea lo más rápido y sencillo. Por otra parte, se emplea hipermedias para la evaluación o diagnóstico como; test informatizados, instrumentos de evaluación que se basan en la teoría clásica de los test (TCT) que sirven para conocer las propiedades métricas, obtenidas por un modelo matemático y se administran y corrigen mediante el ordenador.

Respecto de los hipermedias para el aprendizaje y la intervención se mencionan los talleres creativos que promueven la construcción y/o realización de nuevos entornos creativos a través del uso de elementos simples. Por ejemplo, juegos de construcción, taller de dibujo, programas de adiestramiento y habilidad presentan un conjunto de ejercicios que deben efectuarse continuando la secuencia establecida del programa. Se basan en la teoría conductista y utilizan un feedback externo para el refuerzo de las actividades.

- Tutoriales que son semejantes a los programas de ejercitación, pero muestran información que debe conocerse o asimilarse previamente a la realización de los ejercicios. En muchos tutoriales se presenta la figura del tutor (imagen animada o

video) que va guiando el proceso de aprendizaje. Siguen los postulados del aprendizaje programado.

- Aplicaciones Simuladores, Estos programas plantean situaciones (previamente modelizadas a partir de una realidad) en las que el alumno deba tomar decisiones y a continuación, puedan verse las consecuencias de las decisiones tomadas. (García Montoya 2017, pág. 414).

Este tipo de aplicaciones tienen por objetivo la experimentación del usuario con gran variedad de situaciones reales. Básicamente el programa muestra un escenario o modelo sobre el que el estudiante puede experimentar, bien indicando determinados valores para las variables del modelo, o bien realizando determinadas acciones sobre el mismo, comprobando a continuación los efectos que sus decisiones han tenido sobre el modelo propuesto. De este modo, el usuario toma un papel activo en su proceso de aprendizaje, decidiendo que hacer y analizando las consecuencias de sus decisiones. Se basan en el aprendizaje por descubrimiento.(D. A. Martínez & Ostua, 2019).

- Programas de ejercitación y práctica. Presentan un conjunto de ejercicios que deben realizarse siguiendo la secuencia predeterminada del programa. Se basan en la teoría conductista y utilizan un feedback externo para el refuerzo de las actividades. Han sido muy cuestionados desde la perspectiva pedagógica, aunque tienen un importante desarrollo y uso en actividades que exigen el desarrollo y ejercitación de destrezas concretas.
- Talleres creativos. Promueven la construcción y/o realización de nuevos entornos creativos a través del uso de elementos simples. Por ejemplo, juegos de construcción, taller de dibujo.

- Resolución de problemas. Estas aplicaciones multimedia tienen por objeto desarrollar habilidades y destrezas de nivel superior, basándose en la teoría constructivista. Para ello, se plantean problemas contextualizados en situaciones reales, que requieren el desarrollo de destrezas tales como comprensión, análisis, síntesis, etc. Para ello se proporcionan materiales y recursos para su solución, junto a materiales adicionales para profundizar en el tema planteado.

En relación a comprensión oral, tenemos a los visualizadores del habla con programas que aprovechan al máximo las potencialidades del ordenador. Se caracterizan principalmente por ser capaces de visualizar imágenes en movimiento a partir de las características de los sonidos emitidos por el sujeto. Estos programas suelen incorporar sistemas de reconocimiento de voz, con los que se puede pasar el sonido emitido por el sujeto a texto.

- Dentro de este marco tenemos los comunicadores se conocen también con el nombre de tableros de comunicación que son aplicaciones multimedia cuyo objetivo es permitir la comunicación de sujetos con graves trastornos motores y dificultades importantes en la emisión de sonidos. Generalmente utilizan voz sintetizada para la reproducción del sonido y sistemas de barrido para el acceso al ordenador. (López, Francisco Gilmartín, & Hervás Ballesteros, 2019)

Cabe resaltar que es importante tener en cuenta los criterios de calidad que deben ser tomados en cuenta antes de integrar una aplicación multimedia en la intervención logopédica, deberemos valorar la eficacia y acomodamiento del mismo al proceso de intervención. Para esto hemos de examinar algunos aspectos del programa como la información del programa sobre los usuarios a los que se destina, así como su finalidad,

objetivos, la tipología de programa y modo de implementación. Ambos aspectos están relacionados y permiten deducir las posibilidades que tiene el logopeda para realizar un uso personalizado del programa adaptándolo al estudiante en concreto, el sistema de navegación el tipo de sistema que utiliza y si este es adecuado, sencillo y prácticamente intuitivo.

- Continuamente está el análisis de los ejercicios o actividades que integran; requisitos técnicos los requerimientos mínimos que necesitamos tener en nuestro ordenador para que el programa funcione correctamente, la calidad técnica de los recursos multimedia las imágenes son nítidas, se cargan rápidamente y disponen de un tamaño adecuado para su visión. Por otra parte, es los sonidos se deben escuchar claramente, no están distorsionados.

Del mismo modo, hay que tener en cuenta la conciliación de los recursos multimedia y hasta qué punto los recursos multimedia que utiliza la aplicación son convenientes para conseguir los objetivos que se plantea el programa y se adaptan a los usuarios a los que va destinado (Belloch, 2012).

Necesariamente, se tendrá en cuenta la adecuación del feedback a los usuarios, de manera que resulte motivador e incite a resolver correctamente los ejercicios, el tratamiento de los errores, observando si ofrece las ayudas acertadas y el feedback adecuado. (Gomez Martínez & Ceballos Domínguez, 2021)

Igualmente se considera el material complementario que pueda ser utilizado en el proceso de intervención para que nos oriente sobre el uso apropiado del programa. También es importante disponer de estudios que nos informen sobre los resultados obtenidos con este programa.

Concretamente un sistema operativo es difícil definir qué es un sistema operativo aparte de decir que es el software que se ejecuta en modo kernel (además de que esto no

siempre es cierto). Parte del problema es que los sistemas operativos realizan dos funciones básicas que no están relacionadas: proporcionar a los programadores de aplicaciones (y a los programas de aplicaciones, naturalmente) un conjunto abstracto de recursos simples, en vez de los complejos conjuntos de hardware; y administrar estos recursos de hardware. Dependiendo de quién se esté hablando, el lector podría escuchar más acerca de una función o de la otra. (Chávez Bautista , 2019)

2.2.5. Recursos educativos necesarios para las aplicaciones multimedia

Resulta claro que los recursos educativos para el aprendizaje activo por parte del niño, a través de la interacción del mismo con los objetos de aprendizaje.

(García Montoya, 2017) expresa: Con estas tecnologías interactivas situaríamos los programas de enseñanza asistida por ordenador, medios de transporte de las aplicaciones multimedia, el audio y el video, descritas a continuación.

- El ordenador, actúa como un sistema que aporta la información (contenidos formativos, ejercicios, actividades, simulaciones, etc.) y, en función de la interacción del usuario, le plantea actividades, lleva un seguimiento de sus acciones y realiza una realimentación hacia el usuario-estudiante en función de sus labores. Con estas tecnologías, especialmente conductista, se consiguen abordar objetivos formativos afines con el entrenamiento para ciertas acciones, la simulación de procesos o la adquisición de habilidades mediante la interacción con la propia herramienta. También nos permiten diversificar intereses, líneas de trabajo, adaptar ritmos de aprendizaje, etc.
- Medios de transporte de las aplicaciones multimedia. Ya se nombró el ordenador, pero también podemos incluir hoy en día a: tablets, notebook y los teléfonos

smartphone o inteligentes. En este grupo se incluye también los medios para el transporte como Cd, DVD, flash memory.

- El Audio, integrado por sonidos, músicas, palabras, ruidos u otro tipo de efectos sonoros. Se pueden definir 3 facetas del mensaje audio: la palabra: máximo de inteligibilidad: da fuerza, claridad conceptual, rigor formal, concreción; la música: da ritmo y movimiento; los efectos sonoros y los silencios: dan matices expresivos que refuerzan los mensajes. En el caso de las aplicaciones multimedia, el mensaje se hace más complejo en su diseño y realización, para que pueda ser mejor entendido, con la aportación sonora.
- El Vídeo, integrado a su vez por el grupo de gráficos (texto, ilustraciones, animaciones, diaramas o virtual 3D) o por el grupo de películas. La imagen provoca emoción, da ambientación y representación creativa. (pág. 408 – 409).
- Gráficos e iconos. Un elemento habitual en las aplicaciones multimedia son los elementos iconográficos que permiten la representación de palabras, conceptos, ideas mediante dibujos o imágenes, tendiendo a la representación de lo esencial del concepto o idea a transmitir. Como indica Martínez Rodrigo “El lenguaje visual gráfico o iconográfico implica habitualmente abstracción aun cuando se plantee en términos de hiperrealismo. Siempre un lenguaje icónico tiende a la abstracción por ser un modo de expresión que busca la realidad en los códigos universales. ... La abstracción supone el arribo de una imagen visual a la condición de código” (1997). Su carácter visual le da un carácter universal, no sólo particular, son por ello adecuadas para la comunicación de ideas o conceptos en aplicaciones que pueden ser utilizadas por personas que hablan diferentes idiomas o con distintos niveles en el desarrollo del lenguaje.

- **Imágenes estáticas.** Las imágenes estáticas tienen gran importancia en las aplicaciones multimedia, su finalidad es ilustrar y facilitar la comprensión de la información que se desea transmitir. Rodríguez Diéguez (1996) indica que la imagen puede realizar seis funciones distintas: representación, alusión, enunciativa, atribución, catalización de experiencias y operación. Podemos distinguir diferentes tipos de imágenes: fotografías, representaciones gráficas, fotogramas, ilustraciones, etc.
- **Imágenes dinámicas.** Las imágenes en movimiento son un recurso de gran importancia, puesto que transmiten de forma visual secuencias completas de contenido, ilustrando un apartado de contenido con sentido propio. Mediante ellas, en ocasiones pueden simularse eventos difíciles de conocer u observar de forma real. Pueden ser videos o animaciones. La animación permite a menudo un control mayor de las situaciones mediante esquemas y figuraciones que la imagen real reflejada en los videos no posibilita.

2.2.6. Funciones de las aplicaciones multimedia

Entre las funciones, ni que decir tiene que el principal destino de las aplicaciones multimedia no es, ni mucho menos, la formación, sino que cumplen también funciones de comunicación (presentaciones, etc.), de entretenimiento (aventuras gráficas, simulaciones, películas interactivas, juegos de estrategia, puzzles, etc.), de información (puntos de información comercial, turística, periódicos, vademécumes, etc.) o incluso publicitarias (catálogos, folletos, puntos de venta, etc.). El objetivo de las aplicaciones multimedia es responder a las exigencias de los usuarios y preparar servicios especialmente pensados para cada categoría de usuario, garantizando el acceso más sencillo posible.

2.3. Variable Dependiente. La comprensión oral y escrita

2.3.1. Compresión

La comprensión es una actividad compleja que involucra más que un simple traspaso de un mensaje: en ella el significado, la intención, el contexto y la presencia o no de las vías de codificación lingüística juegan un rol fundamental. Al respecto, desarrolla de manera muy específica las distintas competencias del habla a saber: ideativa, pragmática, sintáctica y textual, semántica y técnica, las cuales se presentan con las capacidades específicas por desarrollar, las que permiten al sujeto interactuar en situaciones comunicativas específicas y a la vez adaptar su discurso al contexto comunicativo. (Ramírez, 2012).

2.3.2. Lenguaje.

Considerando en primer lugar que la lengua es el ordenamiento mental de los planteamientos verbales convencionales que permite la interacción con otros, por medio de los mensajes. Es la forma de expresión de cada individuo, y de ella entonces se desprende el lenguaje. (Ríos Hernández, 2020, pág. 1)

Son varias las definiciones que existen desde tiempos remotos para describir el término lenguaje. Definiciones que proyectan las visiones y creencias individuales de sus proponentes. Debemos inferir que las interpretaciones que se hacen del término lenguaje están atadas –en su mayoría– a los intereses particulares de cada proponente de la definición. Watson (1924) define el lenguaje como un hábito manipulatorio, brinda la oportunidad al emisor o receptor de otorgar los significados de un texto de acuerdo a sus propias experiencias y características lingüísticas. Este aspecto deja a un lado el elemento manipulador otorgado por Watson. (Ríos Hernández, 2020, pág. 1)

2.3.3. Escritura

La escritura hoy es entendida como un proceso comunicativo regido por variables cognitivas y sociales determinadas y constituye un instrumento óptimo para el desarrollo de la función representativa del lenguaje donde el escritor construye una representación mental de la tarea; así entonces los escritores expertos pueden operar con representaciones mentales de diferentes niveles, por ejemplo, las estructuras textuales y la intención pragmática del texto.

Concebir la escritura como una actividad eminentemente social significa que lo que escribimos, cómo y para quién, son variables que están modeladas por convenciones e interacciones sociales. La escritura como una acción intencional, enmarcada dentro de un proceso y vinculada a los referentes históricos, culturales, filosóficos, estéticos, económicos, tecnológicos e institucionales de cada grupo humano. La escritura, entonces, se centra en el proceso de construcción del conocimiento por parte de los estudiantes, en cuyo contexto se desarrolla la reflexión y sistematización sobre la lengua (Díaz Oyarce, 2012, pág. 217)

2.3.4. Finalidades de la comprensión lectora

En esta perspectiva los niños desde muy pequeñas edades se introducen en el “mundo letrado”, es decir, el acceso a los elementos físicos, indispensables y representativos, de la cultura escrita, así como las oportunidades para ser partícipes de ella (situaciones que requieran de la lectura y escritura, contacto con espacios donde se lee y escribe, contacto con usuarios de la lectura y escritura, etc.) (Marder, 2018) (Marder & De Mier, 2018, pág. 55)

La familiaridad con los textos orales y escritos ayudará a los estudiantes para descubrir las características de un texto y los elementos que lo componen. Esto favorecerá el establecimiento de diferencias entre oralidad y escritura y las variantes que tengan en distintos contextos y según los propósitos comunicativos.

En lo que se refiere a las variedades lingüísticas, los estudiantes reconocerán que el castellano tiene diversas formas de habla, según las diferentes regiones, en cuanto a la entonación y pronunciación, que son los elementos más fácilmente reconocibles. Este reconocimiento de las variaciones lingüísticas del Ecuador es importante para construir el concepto de que la lengua tiene muchos usos y formas. Es significativo proponer proyectos en los cuales los estudiantes puedan interactuar con personas que provienen de otros lugares del que viven, y que, por tanto, tienen distintas formas de habla y diferentes expresiones coloquiales. (Toro Henao & Monroy Fonseca, 2017).

Esto, para que reconozcan la característica plural del uso de la lengua y valoren la riqueza del habla castellana del país y aprendan a respetar esas variantes como expresiones culturales, igualmente válidas.

Según el enfoque comunicativo y funcional, aprender una lengua consiste en aprender a comunicarse con ella; por lo tanto, el objetivo de este subnivel es contribuir a que los estudiantes lleguen a dominar paulatinamente, las destrezas de “escuchar” y “hablar” y las hagan instrumentales, prácticas y funcionales a sus propósitos comunicacionales. De esta forma, se estima que los estudiantes, mediante el incremento de manera significativa de su vocabulario, del uso de convenciones de la comunicación oral, entre otros elementos, amplíen sus capacidades expresivas y comunicacionales (Cedeño Viteri, 2012).

Es indispensable que los estudiantes tengan acceso, disponibilidad, participación y apropiación de textos orales (conversación, narración, recitación), juegos verbales y

obras completas de la tradición oral que favorezcan la interacción, el conocimiento social y la asociación de los significados con su contexto situacional. También, se debe facilitar la posibilidad de desarrollar el gusto y placer de escuchar, de hablar, de aprovechar la riqueza léxica de cada texto, de disfrutar la lectura en voz alta, con el fin de adentrarse en el maravilloso mundo de la lengua y la literatura desde lo oral.

La lengua tiene una dimensión afectiva que motiva a que las personas se interesen por conocerla más. Cuando las experiencias iniciales son negativas, con respecto al uso de la lengua, es decir, cuando los niños se relacionan con la lengua solo para recibir órdenes, regaños, ofensas y nunca como herramienta de expresión positiva de sentimientos o para la construcción de ideas, los niños no desarrollan una actitud indagatoria ni de interés por descubrirla. Consecuentemente, los estudiantes deben estar inmersos en un ambiente positivo y rico de comunicación oral, ya que este constituye la punta del ovillo para generar aprendizajes, investigación y disfrute del conocimiento. (Morita Alexander, Escudero Nahón, & García Ramírez, , 2020)

Por otro lado, en la interacción oral, sea a nivel de la expresión, conversación, recitación o de la canción, entre otros discursos orales, el estudiante, mediado por su docente, deberá iniciar el desarrollo de las conciencias semántica, léxica, sintáctica y fonológica, que favorecen el desarrollo de una serie de habilidades cognitivas, lingüísticas y socioculturales.

2.3.5 Desarrollo evolutivo de la comprensión oral y escrita en los niños

Los niños, en sus primeras edades, deben participar en prácticas de lectura para llegar a ser buenos lectores, el contacto temprano con los textos dará a los estudiantes el tiempo suficiente para que se apropien poco a poco de los distintos aspectos del lenguaje escrito, a lo largo de un proceso prolongado y fascinante.

La lectura “con los niños” y “para los niños” no solo tiene el objetivo de entretenerlos o hacerles conocer historias interesantes; cuando los niños leen con el docente, o el docente les lee, los estudiantes entran en un contacto privilegiado con la lengua escrita, navegan por la riqueza de ideas fantásticas, reflexiones y problemas que tienen otras personas y, también, se acercan a la superestructura correspondiente al género, apropiándose del léxico particular. (Ulco Simbaña, Egas Baldeón, & Francisco Paul, 2020).

Así, los niños entran en contacto con diversidad de textos: periodísticos, de instrucción, publicitarios, epistolares, científicos, entre otros apropiándose de los diferentes géneros textuales desde muy temprano, lo que redundará en sus habilidades para escribir y en su eficacia para leer en el futuro.

En este contexto, el ambiente letrado del aula es estimulante y desarrolla el gusto por la lectura al ofrecer a los estudiantes la oportunidad de zambullirse en un amplio menú de experiencias gozosas alrededor de las obras de literatura infantil, así como, al manejo de la biblioteca de aula y la incorporación de las TIC (aplicativo multimedia). Este encuentro con los libros, revistas y otros objetos de la cultura escrita y sus experiencias con ellos, son mediados por los docentes, con quienes los estudiantes van construyendo el sentido de la lectura y la búsqueda activa de significados que deben ser decodificados, reconociendo las estructuras cognitivas que ya poseen en esa edad (Paredes Parada & Arteaga Arteaga, 2019).

De ahí que los niños se sumergen en la multiplicidad de usos, que las personas de su entorno hacen con las palabras y descubren por qué y para qué se escribe. Este encuentro con la escritura les ayudará a concebirla, no como una actividad motora, sino una destreza con sentido y significado, que va más allá de las letras, para favorecer la entrada en la cultura escrita.

Por tanto, los estudiantes ya saben que la escritura es una manera de registrar las ideas, ellos pueden escribir, sin “saber escribir”, al utilizar sus propios códigos. Es decir, pueden escribir utilizando el código alfabético, pero pueden hacerlo de diferentes maneras (utilizando sus propias maneras de graficar las palabras), hasta hacerlo de manera convencional. En la escuela los estudiantes tienen la posibilidad de participar en distintos espacios de escritura que les permitan reconocerse como sujetos con ideas, pues registran y socializan los conocimientos y vivencias que tienen dentro de sus familias. Estas experiencias escritoras construyen un puente entre la escuela y el hogar, fundamental para que ellos doten de sentido a la escritura, separándola de la concepción mecánica que la define como destreza caligráfica. (Tamayo Rodríguez & Ruiz Mulet, 2016).

Una consideración conveniente es que la escritura debe estar íntimamente relacionada con la expresión oral y con la lectura. Por lo tanto, los estudiantes experimentan las cuatro macrodestrezas de manera simultánea: se lee para escribir, se escribe para leer, se lee para hablar, se habla para escribir, etc., aunque no conozcan completamente todavía el código alfabético, ellos juegan con el lenguaje, mediante diversas actividades y ejercicios que les invitan, primero, a descubrir el ritmo, la rima, la sonoridad de las palabras y a construir imágenes mentales que le produzcan sensaciones y emociones; segundo, a interesarse por la lengua. (Ministerio de Ecuador, 2016).

Es decir, se apela a la capacidad de disfrute y gozo que proporcionan los juegos verbales y se media para que los niños se interesen por la lengua. No se pretende que establezcan la relación fonema-grafema, pero inician este proceso, de una manera lúdica solamente en el nivel oral.

Los docentes guían una reflexión sobre los sonidos o fonemas que forman las palabras (orales) (conciencia fonológica); sobre sus diferentes significados (conciencia semántica); sobre las diferentes maneras en que se puede expresar una idea (conciencia

sintáctica), y sobre las distintas palabras que forman la cadena hablada (conciencia léxica). La alfabetización inicial no puede quedarse reducida a la enseñanza de la decodificación, es un proceso de desarrollo cognitivo mucho más complejo que se inicia prácticamente con el nacimiento y no culmina, sino cuando las personas pueden hacer uso autónomo de la lectura y la escritura.

La familiarización de los niños con diversos textos literarios durante este año básico escolar permite que en lo posterior puedan disfrutar de escucharlos, relacionarlos con su entorno personal, expresarse con sus propios códigos, interactuar lúdicamente con ellos, y aprender a valorar su identidad cultural. (Ecuador, 2019)

Por consiguiente, la no aplicación de factores muy importantes como los antes mencionados causaran que los alumnos tengan déficit de atención y concentración he ahí el papel fundamental que cumple el docente como guía de aquellos conocimientos para encaminarlos a que los niños se sienten motivados hacia el texto y han iniciado la decodificación lectora, construyen estrategias metacognitivas de comprensión lectora adecuadas.

Dichos estudios se basan en una metodología participativa y motivadora, en lecturas cercanas y sugerentes al alumno, así como en una atractiva fuente icónica y en el soporte tecnológico, todo ello para que el alumno con dificultades en el aprendizaje lector se motive y realice la tarea (textos divertidos, pulsar hipervínculos, ilustraciones con movimiento, sonido) (Marder & De Mier, 2018).

En el caso de los niños con dificultades para llevar a cabo el proceso lector, este enfoque es aún más interesante, ya que el estudio de la metacognición se hace indispensable para el desarrollo de esta tarea. En este caso, se trata de aumentar las estrategias metacognitivas a través de la motivación y de captar la atención del sujeto, lo cual constituye un verdadero reto para maestros y pedagogos.

CAPÍTULO III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de la investigación

Aplicativa: La investigación aplicada busca la generación de conocimiento con aplicación directa a los problemas de la sociedad o el sector productivo. Esta se basa fundamentalmente en los hallazgos tecnológicos de la investigación básica, ocupándose del proceso de enlace entre la teoría y el producto (Lozada, 2014).

Mixta: Es aquella que asocia los métodos cuantitativos y cualitativos, con el fin de disponer de las ventajas de ambos y minimizar sus inconvenientes.

La investigación mixta, por tanto, lo que hace es utilizar los dos métodos, pudiendo así conseguir un estudio más completo y detallado sobre un fenómeno determinado.

Esta forma de investigar es muy habitual en las ciencias sociales. De la misma forma, es un método muy utilizado en otros campos como la psicología, sociología o economía. El motivo es que el ser humano es una entidad compleja y, por tanto, se debe utilizar, preferentemente, este tipo de investigación (Rus Arias, 2020)

Descriptiva: Se encarga de puntualizar las características de la población que está estudiando, define la investigación científica como “registro, análisis e interpretación de la naturaleza actual y la composición u objetivo describir algunas características fundamentales de conjuntos homogéneos de fenómenos, utiliza criterios sistemáticos que permiten establecer la estructura o el comportamiento de los fenómenos en estudio, proporcionando información sistemática y comparable con la de otras fuente (Guevara Alban, Verdesoto Arguello, & Castro Molina, 2020)

3.2. Diseño de Investigación

El diseño aplicado es no experimental pues se evalúa el impacto que puede causar el uso del aplicativo multimedia en el fortalecimiento de la comprensión lectora de los estudiantes del segundo grado.

No Experimental: La investigación no experimental es investigación sistemática y empírica en la que las variables independientes no se manipulan porque ya han sucedido. Las inferencias sobre las relaciones entre variables se realizan sin intervención o influencia directa y dichas relaciones se observan tal y como se han dado en su contexto natural. (Agudelo, Aignerren, & Ruiz, 2008, págs. 39,40).

3.3. Población muestra y unidad de análisis

Población. Es el conjunto de individuos quienes participaran en esta propuesta investigativa y que son objeto de estudio y que se pretende concluir con esta investigación(Narcisa, 2012). En este caso está constituida por 50 niños de 2do año de básica elemental.

Muestra. La muestra es un subconjunto representativo, adecuado y válido de la población en este caso debido a que la investigadora conocía de antemano el problema tomó para la muestra solo un grupo constituido por 50 involucrados que comprende a los padres de familia representantes de los estudiantes del segundo grado de educación básica de la Unidad Educativa Fiscomisional Don Bosco.

Durante todo el proceso investigativo se usaron las técnicas empíricas: entrevista, encuesta. Estos métodos posibilitaron la sistematización de la información teórica, así como el procesamiento e interpretación de los datos empíricos obtenidos, la concepción y diseño del programa, la evaluación de los resultados y la elaboración de las conclusiones y recomendaciones del estudio realizado.

3.4. Variables y Operacionalización

Tabla. 1.

Operacionalización de las variables

Variables	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítem / Instrumento (Encuesta a padres de familia)
V. Independiente APLICATIVO MULTIMEDIA	<p>APLICATIVO MULTIMEDIA</p> <p>Multimedia describe a cualquier objeto o sistema que utiliza múltiples medios de expresión (físicos o digitales) para presentar o comunicar información. Pueden presentarse de diversas maneras como texto, imágenes, animaciones, sonidos y videos. También se determina como multimedia a los medios electrónicos que permiten almacenar y presentar contenidos. Existe el multimedia interactivo que se enfoca directamente al usuario el mismo que tiene libre control sobre la presentación de los contenidos, acerca de qué es lo que desea ver y cuando. Los diferentes formatos de multimedia analógica o digital tienen la intención de mejorar el aprendizaje de los estudiantes (Quevedo, 2013)</p> <p>El aplicativo multimedia es un producto tecnológico diseñado para apoyar procesos educativos, dentro de los cuales se concibe como uno de los medios que utilizan quienes enseñan y quienes aprenden, para alcanzar determinados propósitos. El software es un medio de presentación y desarrollo de contenidos educativos, como lo puede ser un libro o un video, con su propio sistema de códigos, formato expresivo y secuencia narrativa. (Reyes-Caballero, 2015).</p> <p>El software o aplicativo multimedia es una categoría amplia que incluye gran variedad de productos informáticos, desde sistemas operativos hasta la parte intangible de juegos electrónicos o los programas que permiten el funcionamiento de un avión. Se denomina libre al tipo de software que permite acceso a su código, es decir, a su matriz de funcionamiento y que por lo tanto cualquier usuario puede instalarlo, utilizarlo e incluso modificarlo. (Uriarte, 2019)</p>	<p>La educación actual propone el trabajo docente con el uso de aplicativos multimedia para el desarrollo de las actividades áulicas diarias en estos tiempos de emergencia dentro del ámbito educativo. Lo cual nos conlleva a investigar métodos de aprendizaje innovadores, utilizando la tecnología como medio activo para motivar a los niños a continuar en el proceso de aprendizaje.</p>	Usabilidad	<p>Desarrollo de tareas.</p> <p>Entorno atractivo</p> <p>Aprendizaje adquirido</p>	<p>1. Utilizan los estudiantes aplicativos multimedia para ayudarse en la realización de tareas.</p> <p>2. En su opinión las clases serían más atractivas para sus hijos con el uso de aplicativos multimedia</p> <p>3. Considera que el uso de aplicativos multimedia es esencial para el aprendizaje adquirido de sus hijos.</p>
			Portabilidad	<p>involucramiento</p> <p>Motivación</p> <p>Planificación</p>	<p>4. Creen que su niño disfruta más las clases cuando involucramos la tecnología</p> <p>5. El docente motiva a los estudiantes para el uso de aplicativos multimedia.</p> <p>6. Planifica el docente actividades académicas en donde necesite del uso de herramientas tecnológicas y aplicativos multimedia.</p>
			Flexibilidad	<p>Uso</p> <p>Facilidad</p>	<p>7. En el plantel donde estudia su hijo utilizan aplicativos multimedia.</p> <p>8. Considera que su niño aprende mejor si utiliza un instrumento tecnológico.</p>

				Interés	9. Es positivo que su niño utilice la computadora para realizar sus tareas.
V. Dependiente COMPRESION ORAL Y ESCRITA	<p>La comprensión es una actividad compleja que involucra más que un simple traspaso de un mensaje: en ella el significado, la intención, el contexto y la presencia o no de las vías de codificación lingüística juegan un rol fundamental. Al respecto, desarrolla de manera muy específica las distintas competencias del habla a saber: ideativa, pragmática, sintáctica y textual, semántica y técnica, las cuales se presentan con las capacidades específicas por desarrollar, las que permiten al sujeto interactuar en situaciones comunicativas específicas y a la vez adaptar su discurso al contexto comunicativo. (Ramírez, 2012).</p> <p>La escritura hoy es entendida como un proceso comunicativo regido por variables cognitivas y sociales determinadas y constituye un instrumento óptimo para el desarrollo de la función representativa del lenguaje donde el escritor construye una representación mental de la tarea; así entonces los escritores expertos pueden operar con representaciones mentales de diferentes niveles, por ejemplo, las estructuras textuales y la intención pragmática del texto.</p> <p>Concebir la escritura como una actividad eminentemente social significa que lo que escribimos, cómo y para quién, son variables que están modeladas por convenciones e interacciones sociales. A su vez, se enfoca la conceptualización de la escritura como una acción intencional, enmarcada dentro de un proceso y vinculada a los referentes históricos, culturales, filosóficos, estéticos, económicos, tecnológicos e institucionales de cada grupo humano. La escritura, entonces, se centra en el proceso de construcción del conocimiento por parte de los niños como una práctica social, en cuyo contexto se desarrolla la reflexión y sistematización sobre la lengua (Oyarce, 2012)</p>	<p>En el ámbito educativo el docente es el encargado de ir moldeando al sujeto mientras crece y se desarrolla dentro del entorno escolar, va enriqueciendo su volumen de conocimiento en distintas áreas competentes a la comunicación. También se incluyen factores muy importantes en su diario vivir: familia, comunidad, escuela confirman el conocimiento, internamente en un grupo sociolingüístico determinado. Además, la lengua es el ordenamiento mental de los planteamientos verbales convencionales que permite la interacción con otros, por medio de los mensajes. Es la forma de expresión de cada individuo.</p>	<i>Comprensión</i>	Motivación Contenido Mejora de aprendizajes	10. Si el docente incluye en las actividades de expresión oral y escrita aplicativos multimedia el niño se motivaría por las clases virtuales. 11. El material enviado por medios tecnológicos para la realización de tareas en casa, ha contribuido para aumentar el interés de su niño en la comprensión lectora. 12. Mejoraría el aprendizaje de su niño con actividades multimedia en comparación con actividades tradicionalistas enviadas.
			<i>Lenguaje</i>	Hábitos lectores Tiempo Recursos	13. Le dedican tiempo en casa para fomentar hábitos de lectura. 14. Sabe usted que tiempo le dedica su hijo a la lectura. 15. ¿Usted conoce que tipos de recursos educativos relacionados con las tecnologías utilizan en la institución educativa para fortalecer el lenguaje?
			<i>Escritura</i>	Comprensión Uso de tecnología Desarrollo de habilidades	16. Cree usted que la escritura ayuda a mejorar la comprensión oral 17. Cree usted ¿Qué es necesario la creación de un aplicativo multimedia para mejorar la escritura? 18. Cree usted que con el uso de programas multimedia diseñados, su hijo mejorará la comprensión oral y escrita?

Elaboración: Lcda. Segunda Gloria Barragán Bosquez.

3.5. Técnicas de recolección de datos e instrumentos

Se aplica en el estudio una encuesta dirigida a los representantes y padres de segundo grado.

Encuesta.

La encuesta es una de las técnicas de investigación social de más extendido uso en el campo de la Sociología que ha trascendido el ámbito estricto de la investigación científica, para convertirse en una actividad cotidiana de la que todos participamos tarde o temprano. Se ha creado el estereotipo de que la encuesta es lo que hacen los sociólogos y que éstos son especialistas en todo, En muchos sentidos se ha popularizado con los efectos positivos que ello puede conllevar: para generar información y debate social en los más diversos ámbitos, para desarrollar un ámbito profesional y todo un sector de la investigación aplicada, para conocer mejor los fundamentos y aplicación de este instrumento, etc.; y también con los negativos derivados del mal uso de las encuestas desde el punto de vista científico y de su instrumentalización interesada a la hora de presentar los resultados obtenidos, por ejemplo, en el ámbito político y periodístico (López & Fachelli, 2015).

La encuesta se aplicará a 50 padres de familia, pues son ellos quienes en tiempo de pandemia han sido el soporte y apoyo primordial para el desarrollo de los procesos de aprendizaje e sus hijos.

La encuesta hace uso de un cuestionario de 18 preguntas, mismo que receptorá la información necesaria que permitirá la comprensión de la problemática existente.

3.6.Procedimiento y análisis

El desarrollo de la investigación, su comprensión y conocimiento se basa en fundamentos teóricos y prácticos para el efecto se ha recurrido a varias fuentes de

sugerencia como documentos reflejados en la bibliografía. Con respecto a los datos que permitirán valorar la factibilidad y la validación de hipótesis estos son obtenidos a los involucrados directos que los padres de familia, quienes de forma voluntaria han dado sus respuestas y con ellas el avance de la investigación. El análisis muestra un ordenamiento de datos figurados en cuadros y gráficos estadísticos, que ayudaran a descifrar y comprender la información.

3.7.Aspectos Éticos

La ética como ciencia norma el orden y la fiabilidad de los datos permitiendo así avance del conocimiento, la comprensión y mejora de la condición humana y el progreso de la sociedad, focalizándose en fines de respeto a la dignidad del ser humano, a la autonomía de su voluntad, veracidad de sus datos. Basándose principalmente en tres aspectos fundamentales:

- *Respeto por las personas:* Considerando a las personas como seres autónomos y en base al consentimiento voluntario, el consentimiento informado, la protección de la privacidad y la confidencialidad, de la propia participación en una investigación sin sufrir represalias.
- *Principio de beneficencia:* Realizar el proyecto sin el propósito de generar u ocasionar daño a segundas y terceras personas; por ello, según se realizan evaluaciones previas de riesgos y beneficios.
- *Principio de justicia:* consiste en la distribución igualitaria de potenciales riesgos y beneficios de la investigación, evitando que el estudio cause algún tipo de perjuicio a los involucrados en el problema y la institución en general.

En cuanto al documento, se ha realizado de acuerdo a las normas Apa Séptima edición, respetando sus directrices y sobre todo sin incurrir en el plagio de autores sino más; su información utilizada como soporte teórico del proyecto que se realiza.

CAPÍTULO IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1 Resultados obtenidos en la Investigación

Tabla 2

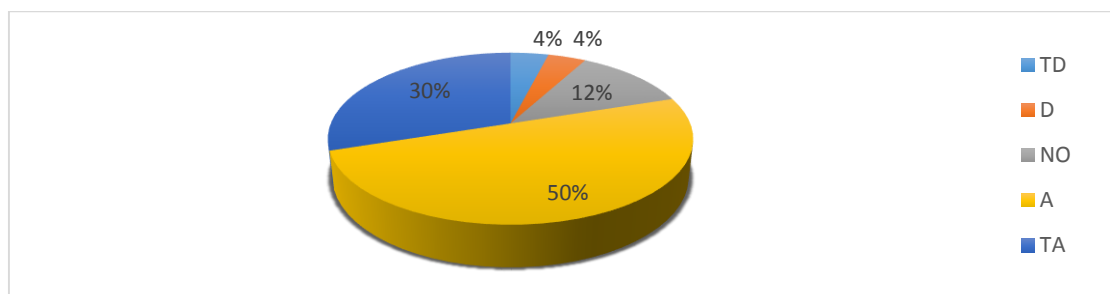
Pregunta 1. ¿Utilizan los estudiantes aplicativos multimedia para ayudarse en la realización de tareas?

Descripción	Frecuencia	Porcentaje%
TD	2	4
D	2	4
NO	6	12
A	25	50
TA	15	30
TOTAL	50	100%

Elaboración: Lcda. Segunda Gloria Barragán Bósquez.

Gráfico 1

Pregunta 1. ¿Utilizan los estudiantes aplicativos multimedia para ayudarse en la realización de tareas?



Elaboración: Lcda. Segunda Gloria Barragán Bósquez.

Interpretación.

En la encuesta aplicada a los padres de familia del segundo año de básica elemental de la Unidad Educativa Fiscomisional Don Bosco; en la pregunta 1. ¿Utilizan los estudiantes aplicativos multimedia para ayudarse en la realización de tareas?, los involucrados indican estar Totalmente en Desacuerdo el 4%, en Desacuerdo el 4%, Ni de acuerdo Ni en desacuerdo el 12%. Mientras que De acuerdo responde el 30% y Totalmente de acuerdo el 50%.

Tabla 3

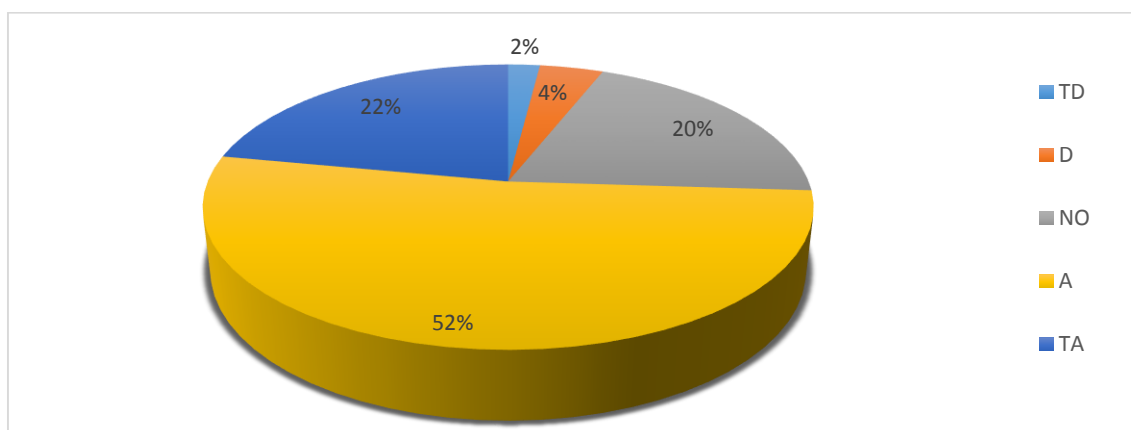
Pregunta 2. ¿En su opinión las clases serían más atractivas para sus hijos con el uso del aplicativo multimedia?

Descripción	Frecuencia	Porcentaje%
TD	1	2
D	2	4
NO	10	20
A	26	52
TA	11	22
TOTAL	50	100%

Elaboración: Lcda. Segunda Gloria Barragán Bósquez.

Gráficos 2

Pregunta 2. ¿En su opinión las clases serían más atractivas para sus hijos con el uso del aplicativo multimedia?



Elaboración: Lcda. Segunda Gloria Barragán Bósquez.

Interpretación.

Con respecto a las encuestas aplicadas a los padres de familia del segundo año de básica elemental de la Unidad Educativa Fiscomisional Don Bosco; en la pregunta 2. ¿En su opinión las clases serían más atractivas para sus hijos con el uso de aplicaciones multimedia?, ellos manifiestan: estar Totalmente en Desacuerdo el 2%, en Desacuerdo el 47%, Ni de acuerdo Ni en desacuerdo el 20%. Mientras que De acuerdo responde el 52% y Totalmente de acuerdo el 22%.

Tabla 4

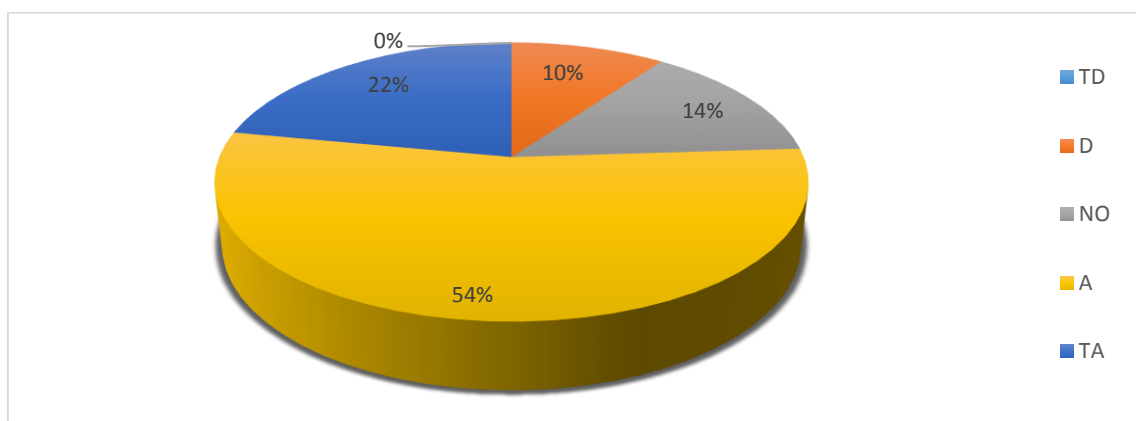
Pregunta 3. ¿Considera que el uso del aplicativo multimedia es esencial para el aprendizaje adquirido de sus hijos?

Descripción	Frecuencia	Porcentaje%
TD	0	0
D	5	10
NO	7	14
A	27	54
TA	11	22
TOTAL	50	100%

Elaboración: Lcda. Segunda Gloria Barragán Bósquez.

Gráficos 3

Pregunta 3. ¿Considera que el uso del aplicativo multimedia es esencial para el aprendizaje adquirido de sus hijos?



Elaboración: Lcda. Segunda Gloria Barragán Bósquez.

Interpretación.

Los resultados de la encuesta aplicada a los padres de familia del segundo año de básica elemental de la Unidad Educativa Fiscomisional Don Bosco; en la pregunta 3 ¿Considera que el uso de aplicaciones multimedia es esencial para el aprendizaje adquirido de sus hijos?, los involucrados indican estar Totalmente en Desacuerdo el 0%, en Desacuerdo el 107%, Ni de acuerdo Ni en desacuerdo el 14%. Mientras que De acuerdo responde el 54% y Totalmente de acuerdo el 22%.

Tabla 5

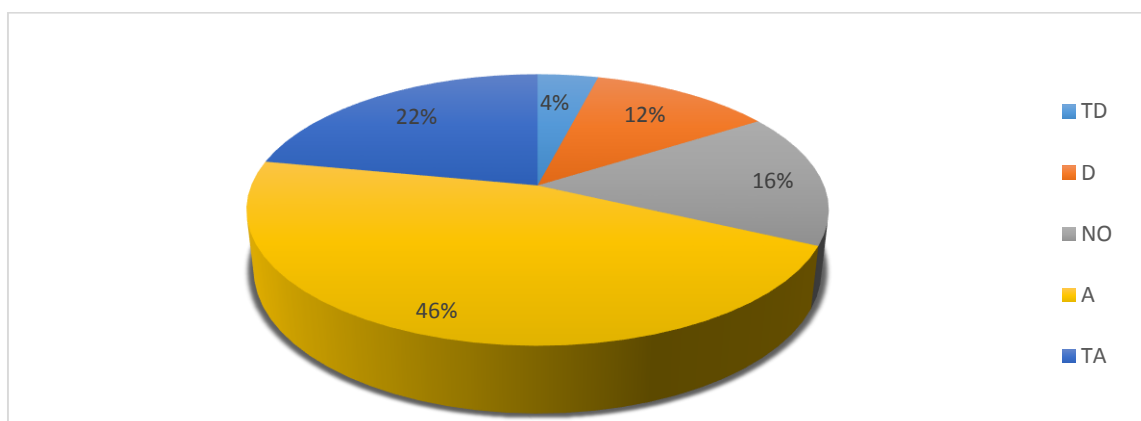
Pregunta 4. ¿Creen que su niño disfruta más las clases cuando involucramos la tecnología?

Descripción	Frecuencia	Porcentaje%
TD	2	4
D	6	12
NO	8	16
A	23	46
TA	11	22
TOTAL	50	100%

Elaboración: Lcda. Segunda Gloria Barragán Bósquez.

Gráficos 4

Pregunta 4. ¿Creen que su niño disfruta más las clases cuando involucramos la tecnología?



Elaboración: Lcda. Segunda Gloria Barragán Bósquez.

Interpretación.

Los resultados de la encuesta aplicada a los padres de familia del segundo año de básica elemental de la Unidad Educativa Fiscomisional Don Bosco; en la pregunta 4. ¿Creen que su niño disfruta más las clases cuando involucramos la tecnología?, ellos indican estar Totalmente en Desacuerdo el 4%, en Desacuerdo el 12%, Ni de acuerdo Ni en desacuerdo el 16%. Mientras que De acuerdo responde el 46% y Totalmente de acuerdo el 22%.

Tabla 6

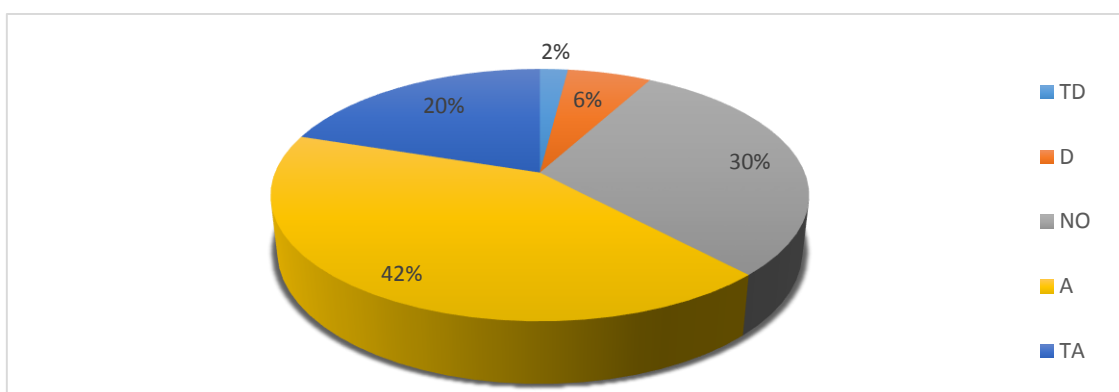
Pregunta 5. ¿El docente motiva a los estudiantes para el uso del aplicativo multimedia?

Descripción	Frecuencia	Porcentaje%
TD	1	2
D	3	6
NO	15	30
A	21	42
TA	10	20
TOTAL	50	100%

Elaboración: Lcda. Segunda Gloria Barragán Bósquez.

Gráficos 5

Pregunta 5. ¿El docente motiva a los estudiantes para el uso del aplicativo multimedia?



Elaboración: Lcda. Segunda Gloria Barragán Bósquez.

Interpretación.

En tanto a la encuesta aplicada a los padres de familia del segundo año de básica elemental de la Unidad Educativa Fiscomisional Don Bosco; en la pregunta 5. ¿El docente motiva a los estudiantes para el uso de las aplicaciones multimedia?, los encuestados expresan estar Totalmente en Desacuerdo el 2%, en Desacuerdo el 6%, Ni de acuerdo Ni en desacuerdo el 30%. Mientras que De acuerdo responde el 42% y Totalmente de acuerdo el 20%.

Tabla 7

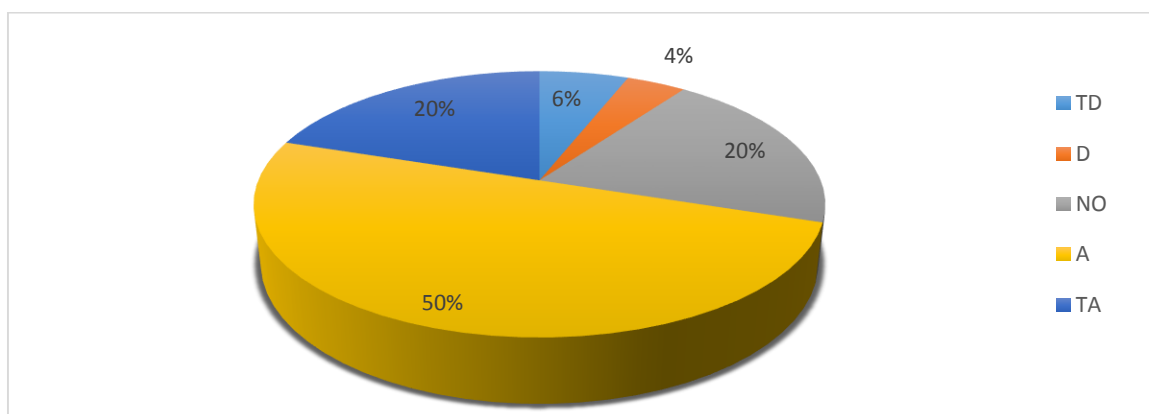
Pregunta 6. ¿Planifica el docente actividades académicas en donde necesite del uso de herramientas tecnológicas y del aplicativo multimedia?

Descripción	Frecuencia	Porcentaje%
TD	3	6
D	2	4
NO	10	20
A	25	50
TA	10	20
TOTAL	50	100%

Elaboración: Lcda. Segunda Gloria Barragán Bósquez.

Gráficos 6

Pregunta 6. ¿Planifica el docente actividades académicas en donde necesite del uso de herramientas tecnológicas y aplicativos multimedia?



Elaboración: Lcda. Segunda Gloria Barragán Bósquez.

Interpretación.

Con respecto a la encuesta aplicada a los padres de familia del segundo año de básica elemental de la Unidad Educativa Fiscomisional Don Bosco; en la pregunta 6. ¿Planifica el docente actividades académicas en donde necesite del uso de herramientas tecnológicas y aplicativos multimedia?, los involucrados indican estar Totalmente en Desacuerdo el 6%, en Desacuerdo 4%, Ni de acuerdo Ni en desacuerdo el 20%. Mientras que De acuerdo responde el 50% y Totalmente de acuerdo el 20%.

Tabla 8

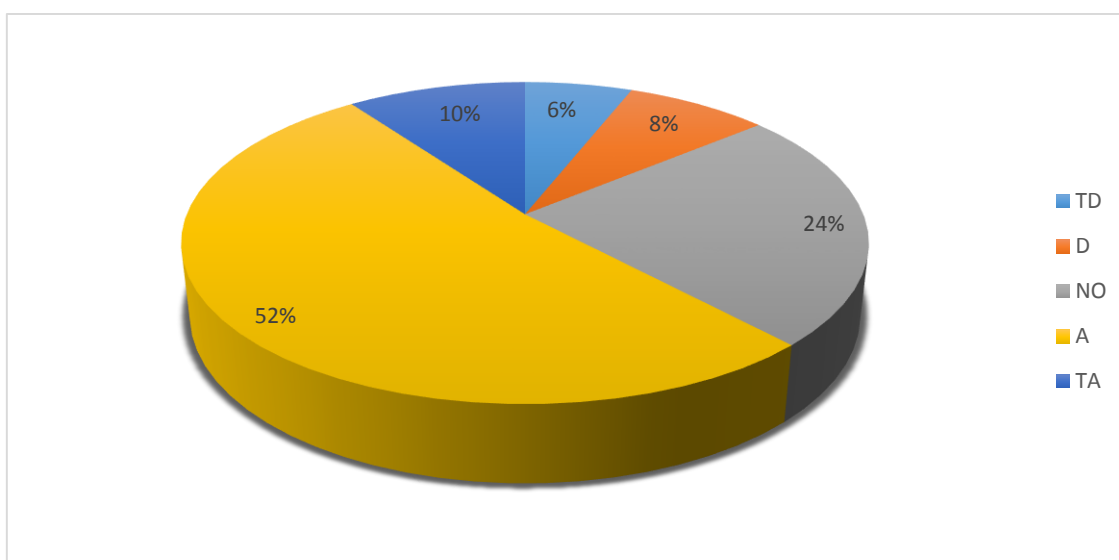
Pregunta 7. ¿En el plantel donde estudia su hijo utilizan aplicativos multimedia?

Descripción	Frecuencia	Porcentaje%
TD	3	6
D	4	8
NO	12	24
A	26	52
TA	5	10
TOTAL	50	100%

Elaboración: Lcda. Segunda Gloria Barragán Bósquez.

Gráficos 7

Pregunta 7. ¿En el plantel donde estudia su hijo utilizan aplicativos multimedia?



Elaboración: Lcda. Segunda Gloria Barragán Bósquez.

Interpretación.

En la encuesta aplicada a los padres de familia del segundo año de básica elemental de la Unidad Educativa Fiscomisional Don Bosco; en la pregunta 7 ¿En el plantel donde estudia su hijo utilizan aplicativos multimedia?, los padres responden: estar Totalmente en Desacuerdo el 6%, en Desacuerdo el 8%, Ni de acuerdo Ni en desacuerdo el 24%. Mientras que De acuerdo responde el 52% y Totalmente de acuerdo el 10%.

Tabla 9

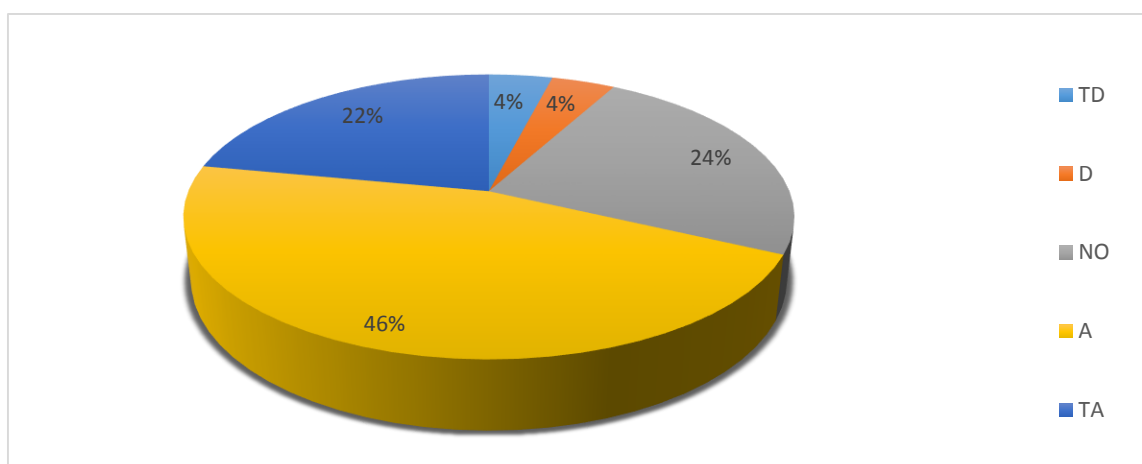
Pregunta 8. ¿Considera que su niño aprende mejor si utiliza un instrumento tecnológico?

Descripción	Frecuencia	Porcentaje%
TD	2	4
D	2	4
NO	12	24
A	23	46
TA	11	22
TOTAL	50	100%

Elaboración: Lcda. Segunda Gloria Barragán Bósquez.

Gráficos 8

Pregunta 8. ¿Considera que su niño aprende mejor si utiliza un instrumento tecnológico?



Elaboración: Lcda. Segunda Gloria Barragán Bósquez.

Interpretación.

Los resultados de las encuestas aplicadas a los padres de familia del segundo año de básica elemental de la Unidad Educativa Fiscomisional Don Bosco; en la pregunta 8. ¿Considera que su niño aprende mejor si utiliza un instrumento tecnológico?, los involucrados responden: Totalmente en Desacuerdo el 4%, en Desacuerdo el 4%, Ni de acuerdo Ni en desacuerdo el 24%. Mientras que De acuerdo responde el 46% y Totalmente de acuerdo el 22%.

Tabla 10

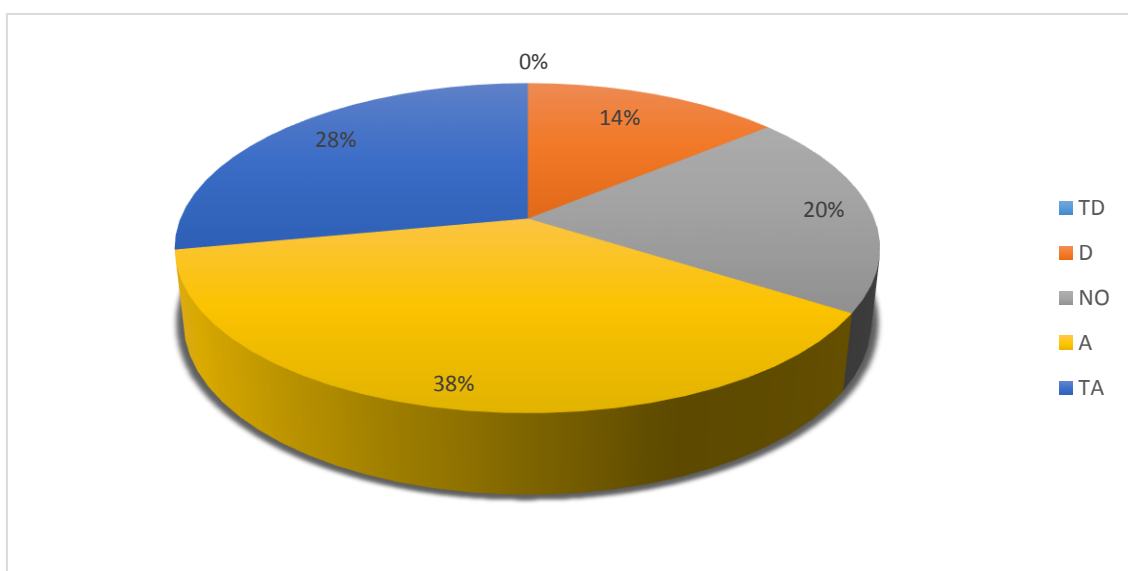
Pregunta 9. ¿Es positivo que su niño utilice la computadora para realizar sus tareas?

Descripción	Frecuencia	Porcentaje%
TD	0	0
D	7	14
NO	10	20
A	19	38
TA	14	28
TOTAL	50	100%

Elaboración: Lcda. Segunda Gloria Barragán Bósquez.

Gráficos 9

Pregunta 9. ¿Es positivo que su niño utilice la computadora para realizar sus tareas?



Elaboración: Lcda. Segunda Gloria Barragán Bósquez.

Interpretación.

Con respecto a la encuesta aplicada a los a los padres de familia del segundo año de básica elemental de la Unidad Educativa Fiscomisional Don Bosco; en la pregunta 9. ¿Es positivo que su niño utilice la computadora para realizar sus tareas?, responden: Totalmente en Desacuerdo el 0%, en Desacuerdo el 14%, Ni de acuerdo Ni en desacuerdo el 20%. Mientras que De acuerdo responde el 38% y Totalmente de acuerdo el 28%.

Tabla 11

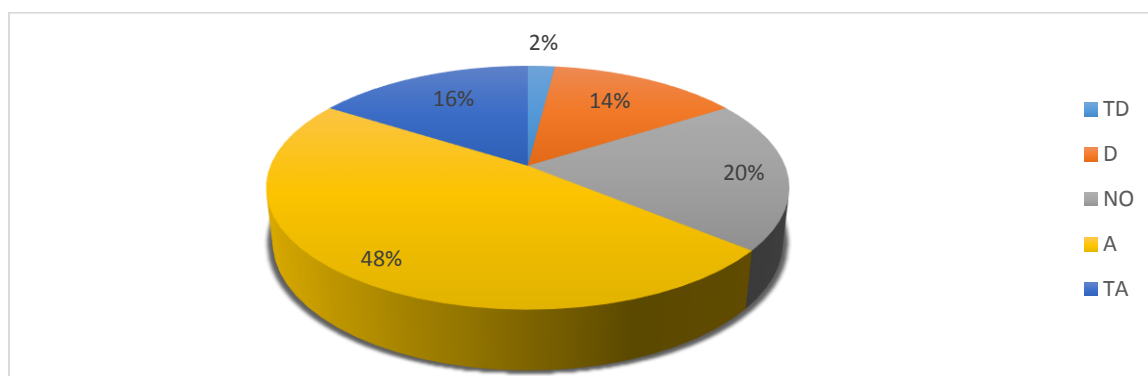
Pregunta 10. ¿Si el docente incluye en las actividades de expresión oral y escrita aplicativos multimedia el niño se motivaría por las clases virtuales?

Descripción	Frecuencia	Porcentaje%
TD	1	2
D	7	14
NO	10	20
A	24	48
TA	8	16
TOTAL	50	100%

Elaboración: Lcda. Segunda Gloria Barragán Bósquez.

Gráficos 10

Pregunta 10. ¿Si el docente incluye en las actividades de expresión oral y escrita aplicativos multimedia el niño se motivaría por las clases virtuales?



Elaboración: Lcda. Segunda Gloria Barragán Bósquez.

Interpretación.

Los resultados de las encuestas aplicadas a los padres de familia del segundo año de básica elemental de la Unidad Educativa Fiscomisional Don Bosco; en la pregunta 10. ¿Si el docente incluye en las actividades de expresión oral y escrita aplicativos multimedia el niño se motivaría por las clases virtuales?, ellos responden: Totalmente en Desacuerdo el 2%, en Desacuerdo el 14%, Ni de acuerdo Ni en desacuerdo el 20%. Mientras que De acuerdo responde el 48% y Totalmente de acuerdo el 16%.

Tabla 12

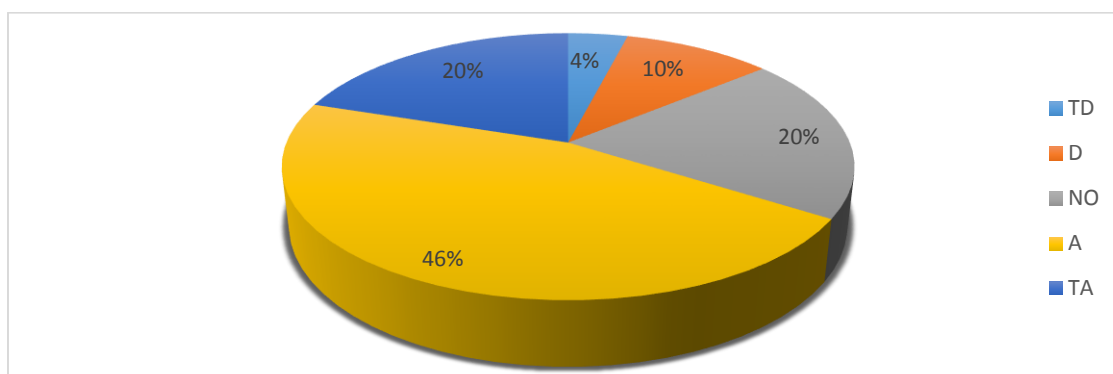
Pregunta 11. ¿El material enviado por medios tecnológicos para la realización de tareas en casa, ha contribuido para aumentar el interés de su niño en la comprensión lectora?

Descripción	Frecuencia	Porcentaje%
TD	2	4
D	5	10
NO	10	20
A	23	46
TA	10	20
TOTAL	50	100%

Elaboración: Lcda. Segunda Gloria Barragán Bósquez.

Gráficos 11

Pregunta 11. ¿El material enviado por medios tecnológicos para la realización de tareas en casa, ha contribuido para aumentar el interés de su niño en la comprensión lectora?



Elaboración: Lcda. Segunda Gloria Barragán Bósquez.

Interpretación.

En tanto a las encuestas aplicadas a los padres de familia del segundo año de básica elemental de la Unidad Educativa Fiscomisional Don Bosco; en la pregunta 11. ¿El material enviado por medios tecnológicos para la realización de tareas en casa, ha contribuido para aumentar el interés de su niño en la comprensión lectora?, los involucrados expresan en sus respuestas estar Totalmente en Desacuerdo el 4%, en Desacuerdo el 10%, Ni de acuerdo Ni en desacuerdo el 20%. Mientras que De acuerdo responde el 46% y Totalmente de acuerdo el 20%.

Tabla 13

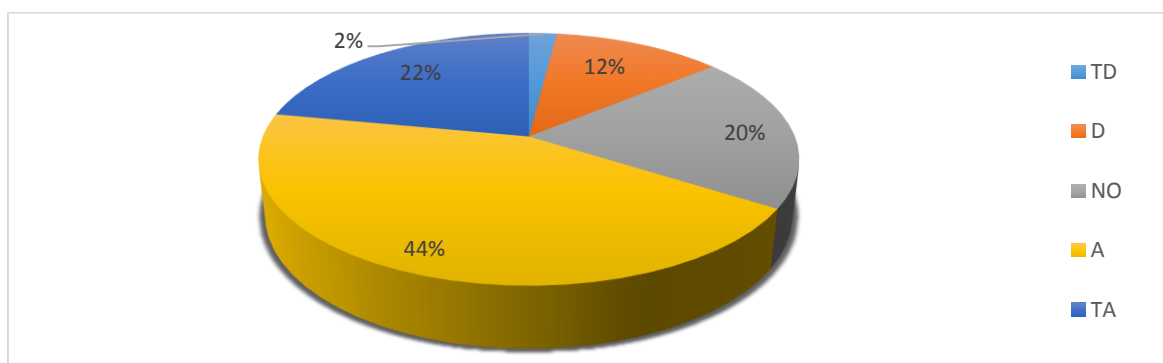
Pregunta 12. ¿Mejoraría el aprendizaje de su niño con actividades multimedia en comparación con actividades tradicionalistas enviadas?

Descripción	Frecuencia	Porcentaje%
TD	1	2
D	6	12
NO	10	20
A	22	44
TA	11	22
TOTAL	50	100%

Elaboración: Lcda. Segunda Gloria Barragán Bósquez.

Gráficos 12

Pregunta 12. ¿Mejoraría el aprendizaje de su niño con actividades multimedia en comparación con actividades tradicionalistas enviadas?



Elaboración: Lcda. Segunda Gloria Barragán Bósquez.

Interpretación.

En tanto a las encuestas aplicadas a los padres de familia del segundo año de básica elemental de la Unidad Educativa Fiscomisional Don Bosco; en la pregunta 12. ¿Mejoraría el aprendizaje de su niño con actividades multimedia en comparación con actividades tradicionalistas enviadas?, ellos indican estar Totalmente en Desacuerdo el 2%, en Desacuerdo el 12%, Ni de acuerdo Ni en desacuerdo el 20%. Mientras que De acuerdo responde el 44% y Totalmente de acuerdo el 22%.

Tabla 14

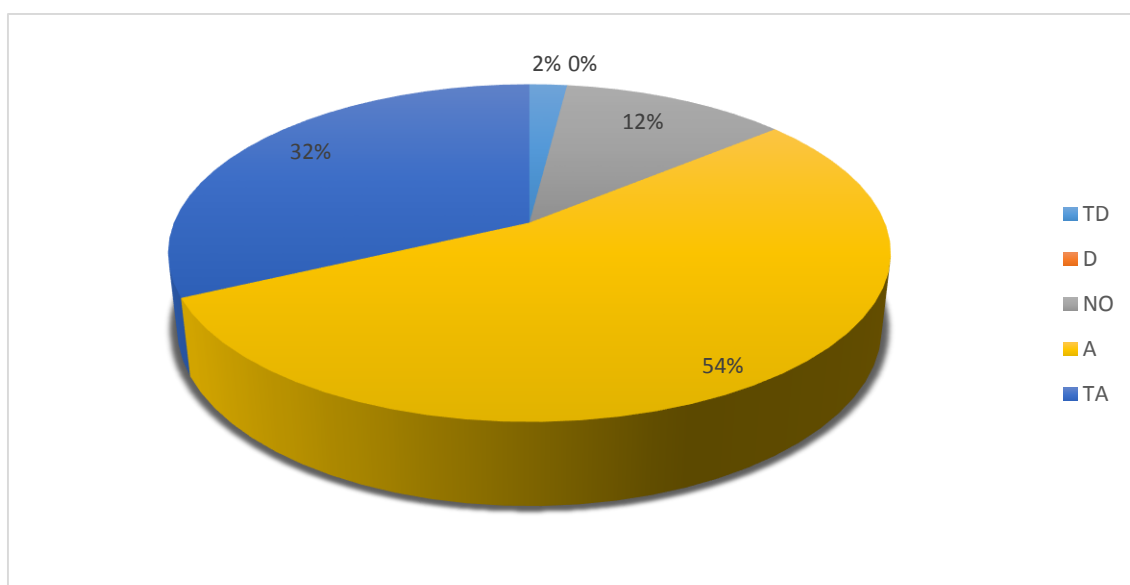
Pregunta 13. ¿Le dedican tiempo en casa para fomentar hábitos de lectura?

Descripción	Frecuencia	Porcentaje%
TD	1	2
D	0	0
NO	6	12
A	27	54
TA	16	32
TOTAL	50	100%

Elaboración: Lcda. Segunda Gloria Barragán Bósquez.

Gráficos 13

Pregunta 13. ¿Le dedican tiempo en casa para fomentar hábitos de lectura?



Elaboración: Lcda. Segunda Gloria Barragán Bósquez.

Interpretación.

En la encuesta aplicada a los padres de familia del segundo año de básica elemental de la Unidad Educativa Fiscomisional Don Bosco; en la pregunta 13. ¿Le dedican tiempo en casa para fomentar hábitos de lectura?, los involucrados responden estar Totalmente en Desacuerdo el 2%, en Desacuerdo el 0%, Ni de acuerdo Ni en desacuerdo el 12%. Mientras que De acuerdo responde el 54% y Totalmente de acuerdo el 32%.

Tabla 15

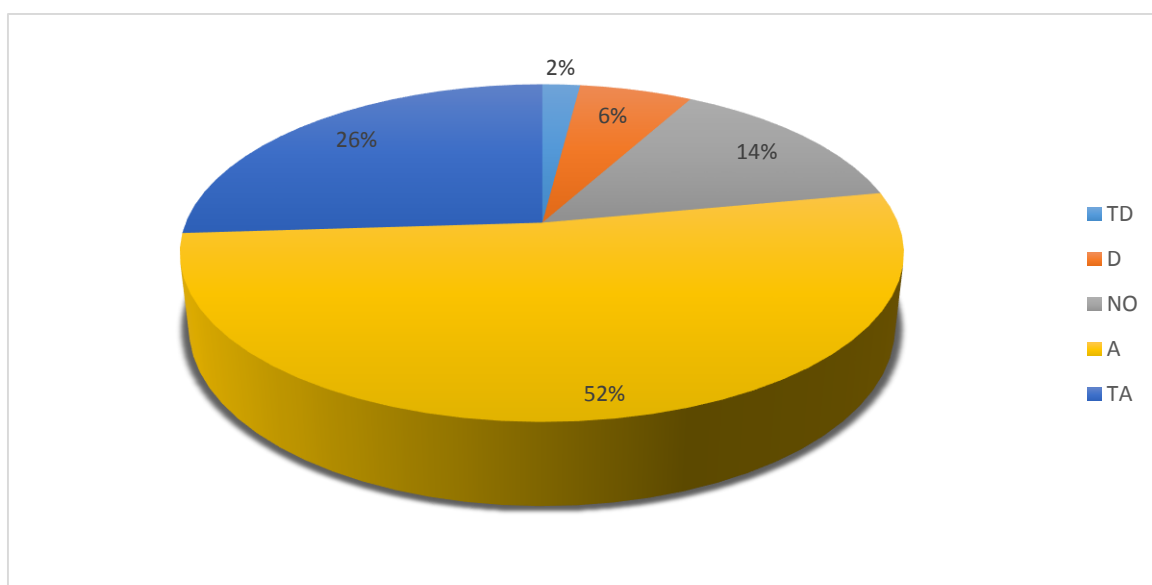
Pregunta 14. ¿Considera Ud. importante que su hijo le dedique tiempo a la lectura?

Descripción	Frecuencia	Porcentaje%
TD	1	2
D	3	6
NO	7	14
A	26	52
TA	13	26
TOTAL	50	100%

Elaboración: Lcda. Segunda Gloria Barragán Bósquez.

Gráficos 14

Pregunta 14. ¿Considera usted importante que su hijo le dedique tiempo a la lectura?



Elaboración: Lcda. Segunda Gloria Barragán Bósquez.

Interpretación.

En la encuesta aplicada a los padres de familia del segundo año de básica elemental de la Unidad Educativa Fiscomisional Don Bosco; en la pregunta 14. ¿Considera usted importante que su hijo le dedique tiempo a la lectura?, los padres manifiestan estar Totalmente en Desacuerdo el 2%, en Desacuerdo el 6%, Ni de acuerdo Ni en desacuerdo el 14%. Mientras que De acuerdo responde el 52% y Totalmente de acuerdo el 26%.

Tabla 16

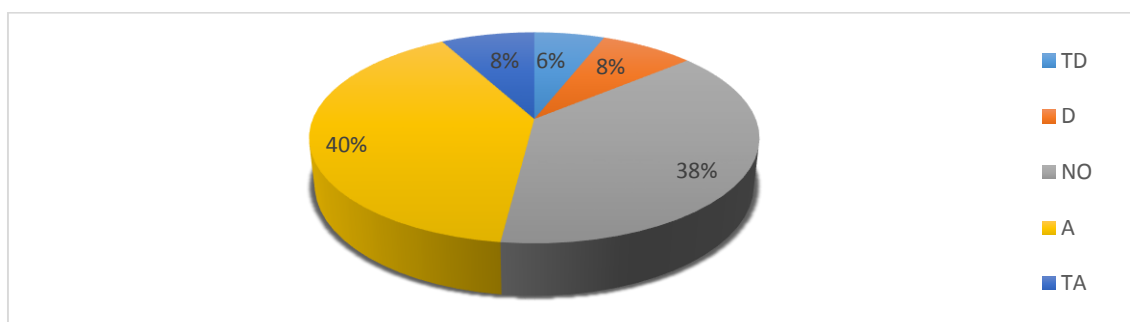
Pregunta 15. ¿Usted conoce que tipos de recursos educativos relacionados con las tecnologías utilizan en la institución educativa para fortalecer el lenguaje?

Descripción	Frecuencia	Porcentaje%
TD	3	6
D	4	8
NO	19	38
A	20	40
TA	4	8
TOTAL	50	100%

Elaboración: Lcda. Segunda Gloria Barragán Bósquez.

Gráficos 15

Pregunta 15. ¿Usted conoce que tipos de recursos educativos relacionados con las tecnologías utilizan en la institución educativa para fortalecer el lenguaje?



Elaboración: Lcda. Segunda Gloria Barragán Bósquez.

Interpretación.

En los resultados obtenidos en la encuesta aplicada a los padres de familia del segundo año de básica elemental de la Unidad Educativa Fiscomisional Don Bosco; en la pregunta 15. ¿Usted conoce que tipos de recursos educativos relacionados con las tecnologías utilizan en la institución educativa para fortalecer el lenguaje?, los involucrados responden estar Totalmente en Desacuerdo el 6%, en Desacuerdo el 8%, Ni de acuerdo Ni en desacuerdo el 38%. Mientras que De acuerdo responde el 40% y Totalmente de acuerdo el 8%.

Tabla 17

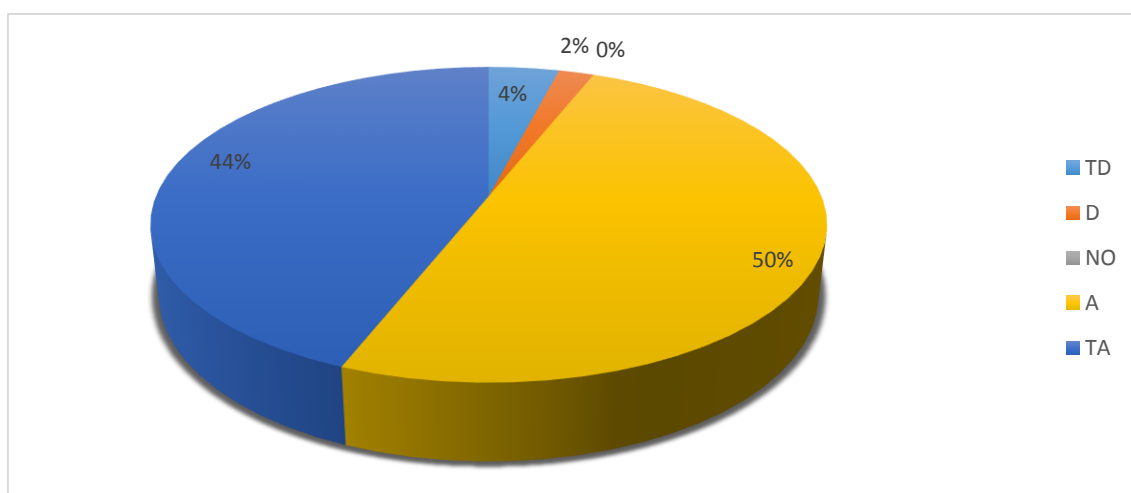
Pregunta 16. ¿Cree usted que la escritura ayuda a mejorar la comprensión oral?

Descripción	Frecuencia	Porcentaje%
TD	2	4
D	1	2
NO	0	0
A	25	50
TA	22	44
TOTAL	50	100%

Elaboración: Lcda. Segunda Gloria Barragán Bósquez.

Gráficos 16

Pregunta 16. ¿Cree usted que la escritura ayuda a mejorar la comprensión oral?



Elaboración: Lcda. Segunda Gloria Barragán Bósquez.

Interpretación.

En los resultados obtenidos en la encuesta aplicada a los padres de familia del segundo año de básica elemental de la Unidad Educativa Fiscomisional Don Bosco; en la pregunta 16. ¿Cree usted que la escritura ayuda a mejorar la comprensión oral?, los padres expresan estar Totalmente en Desacuerdo el 4%, en Desacuerdo el 2%, Ni de acuerdo Ni en desacuerdo el 0%. Mientras que De acuerdo responde el 50% y Totalmente de acuerdo el 44%.

Tabla 18

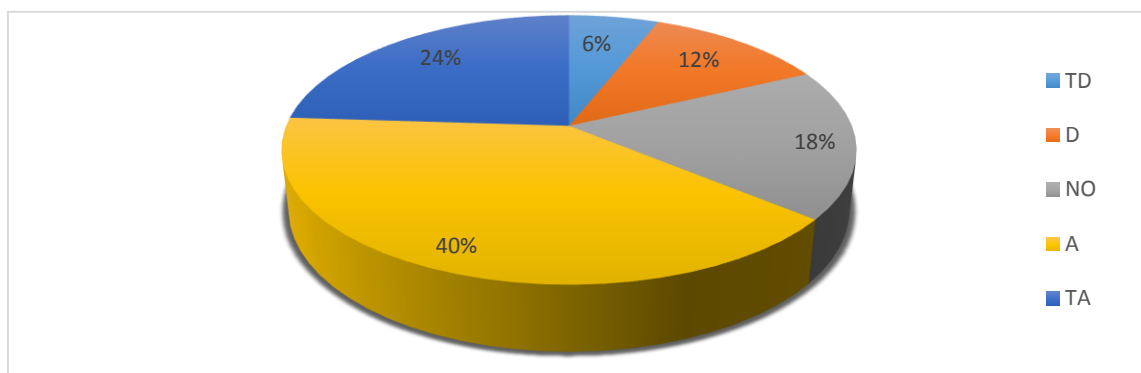
Pregunta 17. ¿Cree usted que es necesario la creación de un aplicativo multimedia para mejorar la escritura?

Descripción	Frecuencia	Porcentaje%
TD	3	6
D	6	12
NO	9	18
A	20	40
TA	12	24
TOTAL	50	100%

Elaboración: Lcda. Segunda Gloria Barragán Bósquez.

Gráficos 17

Pregunta 17. ¿Cree usted que es necesario la creación de un aplicativo multimedia para mejorar la escritura?



Elaboración: Lcda. Segunda Gloria Barragán Bósquez.

Interpretación.

Con respecto a los resultados obtenidos de la encuesta aplicada a los padres de familia del segundo año de básica elemental de la Unidad Educativa Fiscomisional Don Bosco; en la pregunta 17. ¿Cree usted que es necesario la creación de un aplicativo multimedia para mejorar la escritura?, los encuestados responden: Totalmente en Desacuerdo el 6%, en Desacuerdo el 12%, Ni de acuerdo Ni en desacuerdo el 18%. Mientras que De acuerdo responde el 40% y Totalmente de acuerdo el 24%.

Tabla 19

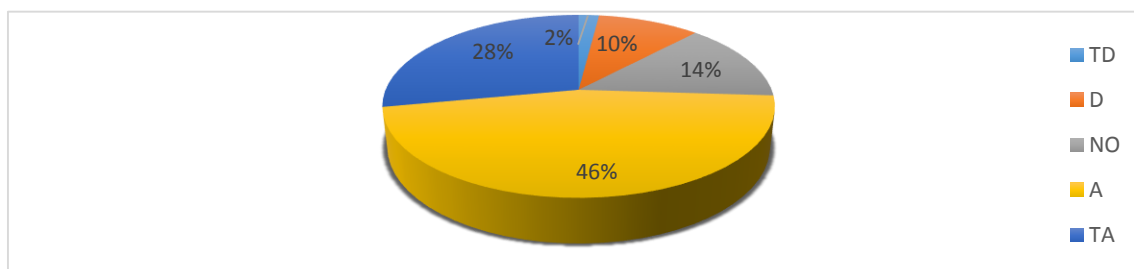
Pregunta 18. ¿Cree usted que, con el uso del aplicativo multimedia diseñado, su hijo mejorará la comprensión oral y escrita?

Descripción	Frecuencia	Porcentaje%
TD	1	2
D	5	10
NO	7	14
A	23	46
TA	14	28
TOTAL	50	100%

Elaboración: Lcda. Segunda Gloria Barragán Bósquez.

Gráficos 18

Pregunta 18. ¿Cree usted que, con el uso del aplicativo multimedia diseñado, su hijo mejorará la comprensión oral y escrita?



Elaboración: Lcda. Segunda Gloria Barragán Bósquez.

Interpretación.

Con respecto a los resultados obtenidos de la encuesta aplicada a los padres de familia del segundo año de básica elemental de la Unidad Educativa Fiscomisional Don Bosco; en la pregunta 18. ¿Cree usted que, con el uso de aplicativos multimedia diseñados, su hijo mejorará la comprensión oral y escrita?, los involucrados indican estar Totalmente en Desacuerdo el 2%, en Desacuerdo el 10%, Ni de acuerdo Ni en desacuerdo el 14%. Mientras que De acuerdo responde el 46% y Totalmente de acuerdo el 28%.

4.2 Pruebas estadísticas aplicadas.

Prueba de Hipótesis General – Variable Dependiente Vs Variable Independiente

Ho: Los aplicativos multimedia son independientes de la comprensión oral y escrita en niños de segundo año de básica elemental de la Unidad Educativa Fiscomisional Don Bosco, Macas.

H1: Los aplicativos multimedia no son independientes de la comprensión oral y escrita en niños de segundo año de básica elemental de la Unidad Educativa Fiscomisional Don Bosco, Macas.

Tabla 20.

Prueba de hipótesis general las VI aplicativo multimedia vs VD comprensión oral y escrita

VI_			VD_COMPRENSION ORAL Y ESCRITA			Total
			BAJO	MEDIO	ALTO	
APLICATIVO MULTIMEDIA	BAJO	Recuento	0	1	0	1
		Esperado	,0	,5	,5	1,0
		% del total	0,0%	2,0%	0,0%	2,0%
	MEDIO	Recuento	2	16	5	23
		Esperado	,9	11,0	11,0	23,0
		% del total	4,0%	32,0%	10,0%	46,0%
	ALTO	Recuento	0	7	19	26
		Esperado	1,0	12,5	12,5	26,0
		% del total	0,0%	14,0%	38,0%	52,0%
Total		Recuento	2	24	24	50
		Esperado	2,0	24,0	24,0	50,0
		% del total	4,0%	48,0%	48,0%	100,0
						%

Pruebas de chi-cuadrado	Valor	Df	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	14,737 ^a	4	,005
Razón de verosimilitud	16,404	4	,003
Asociación lineal por lineal	13,252	1	,000
N de casos válidos	50		

Nota. a. 5 casillas (55,6%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es ,04.

Elaboración: Lcda. Segunda Gloria Barragán Bósquez.

Interpretación.

Como el valor de significancia (valor crítico observado) es $p = 0.005$ y a su vez es < 0.05 se procede a rechazar la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa, con lo cual afirmamos que la variable independiente aplicativo multimedia se relaciona significativamente con la variable dependiente comprensión oral y escrita; por lo cual se considera que estos aplicativos ilustran y facilitan la comprensión de la información que se desea transmitir y más aún en los, niños de segundo año de básica elemental de la Unidad Educativa Fiscomisional Don Bosco, Macas.

Prueba de Hipótesis Específica VI DIM 01 Usabilidad – comprensión oral y escrita.

Ho: La usabilidad de los aplicativos multimedia son independientes de la comprensión oral y escrita en niños de segundo año de básica elemental de la Unidad Educativa Fiscomisional Don Bosco, Macas.

H1: La usabilidad de los aplicativos multimedia no son independientes de la comprensión oral y escrita en niños de segundo año de básica elemental de la Unidad Educativa Fiscomisional Don Bosco, Macas.

Tabla 21

Prueba de hipótesis general las VI DIM 01 Usabilidad vs VD Comprensión oral y escrita

VI_D1	BAJO	Recuento	VD_COMPRENSION ORAL Y ESCRITA			Total
			BAJO	MEDIO	ALTO	
		Esperado	0	2	1	3
USABILIDAD		Esperado	,1	1,4	1,4	3,0
		% del total	0,0%	4,0%	2,0%	6,0%
		MEDIO Recuento	0	10	4	14
		Esperado	,6	6,7	6,7	14,0
		% del total	0,0%	20,0%	8,0%	28,0%
		ALTO Recuento	2	12	19	33
		Esperado	1,3	15,8	15,8	33,0
		% del total	4,0%	24,0%	38,0%	66,0%
	Total		Recuento	2	24	24
		Esperado	2,0	24,0	24,0	50,0
		% del total	4,0%	48,0%	48,0%	100,0
						%
Pruebas de chi-cuadrado		Valor	Df	Significación (bilateral)	asintótica	
Chi-cuadrado de Pearson		5,646a	4		,007	
Razón de verosimilitud		6,295	4		,008	
Asociación lineal por lineal		1,308	1		,000	
N de casos válidos		50				

Nota. a. 5 casillas (55,6%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es ,04.

Elaboración: Lcda. Segunda Gloria Barragán Bósquez.

Interpretación

Como el valor de significancia (valor crítico observado) es $p = 0.007$ y a su vez es < 0.05 se procede a rechazar la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa, con lo cual afirmamos que la dimensión usabilidad se relaciona significativamente con la variable dependiente comprensión oral y escrita; por lo tanto, es importante la usabilidad que se le da a los aplicativos multimedia dado que estas mejoran y potencian la memoria y comprensión visual, memoria auditiva, comprensión oral en los niños.

Prueba de Hipótesis Específica VI DIM 02 portabilidad – VD comprensión oral y escrita.

Ho: La portabilidad de los aplicativos multimedia son independientes de la comprensión oral y escrita en niños de segundo año de básica elemental de la Unidad Educativa Fiscomisional Don Bosco, Macas.

H1: La portabilidad de los aplicativos multimedia no son independientes de la comprensión oral y escrita en niños de segundo año de básica elemental de la Unidad Educativa Fiscomisional Don Bosco, Macas.

Tabla 22

Prueba de hipótesis general las VI DIM 02 portabilidad vs VD comprensión oral y escrita

			VD_COMPRENSION ORAL Y ESCRITA			Total
			BAJO	MEDIO	ALTO	
VI_D2	BAJO	Recuento	0	2	0	2
PORTABILIDAD		Esperado	,1	1,0	1,0	2,0
		% del total	0,0%	4,0%	0,0%	4,0%
	MEDIO	Recuento	2	16	8	26
		Esperado	1,0	12,5	12,5	26,0

	% del total	4,0%	32,0%	16,0%	52,0%
ALTO	Recuento	0	6	16	22
	Esperado	,9	10,6	10,6	22,0
	% del total	0,0%	12,0%	32,0%	44,0%
Total	Recuento	2	24	24	50
	Esperado	2,0	24,0	24,0	50,0
	% del total				100,0
		4,0%	48,0%	48,0%	%

Pruebas de chi-cuadrado	Valor	Df	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	11,305a	4	,023
Razón de verosimilitud	12,900	4	,012
Asociación lineal por lineal	9,728	1	,002
N de casos válidos	50		

Nota. a. 5 casillas (55,6%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es ,04.

Elaboración: Lcda. Segunda Gloria Barragán Bósquez.

Interpretación

Como el valor de significancia (valor crítico observado) es $p = 0.0023$ y a su vez es < 0.05 se procede a rechazar la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa, con lo cual afirmamos que la dimensión portabilidad se relaciona significativamente con la variable dependiente comprensión oral y escrita; en base a este resultado podemos indicar que la portabilidad y el almacenamiento que ofrecen los aplicativos multimedia es gracias a los avances tecnológicos los cuales brindan cada vez una mayor ventaja en el área de aprendizaje y comprensión de los niños.

Prueba de Hipótesis Específica VI DIM3 flexibilidad vs VD comprensión oral y escrita

Ho: La flexibilidad de los aplicativos multimedia son independientes de la comprensión oral y escrita en niños de segundo año de básica elemental de la Unidad Educativa Fiscomisional Don Bosco, Macas.

H1: La flexibilidad de los aplicativos multimedia no son independientes de la comprensión oral y escrita en niños de segundo año de básica elemental de la Unidad Educativa Fiscomisional Don Bosco, Macas.

Tabla 23

Prueba de hipótesis general las VI_{D2} flexibilidad vs VD comprensión oral y escrita.

			VD_COMPRENSION ORAL Y ESCRITA			Total
			BAJO	MEDIO	ALTO	
VI_D3	BAJO	Recuento	1	1	0	2
		Esperado	,1	1,0	1,0	2,0
		% del total	2,0%	2,0%	0,0%	4,0%
	MEDIO	Recuento	1	17	7	25
		Esperado	1,0	12,0	12,0	25,0
		% del total	2,0%	34,0%	14,0%	50,0%
	ALTO	Recuento	0	6	17	23
		Esperado	,9	11,0	11,0	23,0
		% del total	0,0%	12,0%	34,0%	46,0%
Total	Recuento	2	24	24	50	
	Esperado	2,0	24,0	24,0	50,0	
	% del total	4,0%	48,0%	48,0%	100,0%	
Pruebas de chi-cuadrado		Valor	Df	Significación asintótica (bilateral)		

Chi-cuadrado de Pearson	22,147a	4	,000
Razón de verosimilitud	16,790	4	,002
Asociación lineal por lineal	14,240	1	,000
N de casos válidos	50		

Nota. a. 5 casillas (55,6%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es ,04.

Elaboración: Lcda. Segunda Gloria Barragán Bósquez.

Interpretación.

Como el valor de significancia (valor crítico observado) es $p = 0.000$ y a su vez es < 0.05 se procede a rechazar la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa, con lo cual afirmamos que la dimensión flexibilidad se relaciona significativamente con la variable dependiente comprensión oral y escrita; por lo tanto, los aplicativos multimedia es fácil utilizarlo en diferentes situaciones con el propósito de incorporar estrategias novedosas en el proceso de comprensión oral y escrita en los niños de segundo año de básica elemental de la Unidad Educativa Fiscomisional Don Bosco, Macas.

Prueba de Normalidad.

Ho: Las variables de investigación tienen distribución Normal

H1: Las variables de investigación No tienen distribución Normal

Tabla 24.

Pruebas de Normalidad

Shapiro-Wilk	Estadístico	gl	Sig.
Aplicativo Multimedia	,970	50	,221

Comprensión Oral Y Escrita	,977	50	,210
----------------------------	------	----	------

Nota. *. Esto es un límite inferior de la significación verdadera.

a. Corrección de significación de Lilliefors

Elaboración: Lcda. Segunda Gloria Barragán Bósquez.

Interpretación.

La variable dependiente tiene un valor de significancia obtenido ($P= 0.221$ y $0.210 > 0.05$), concluyendo que las variables en estudio exhiben un comportamiento normalmente distribuido, por lo tanto, no existe evidencia suficiente para rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alternativa, se recomienda usar una prueba paramétrica como el análisis Rho Pearson.

Análisis de Correlación General

Se realiza un análisis de correlación entre la variable independiente aplicativo multimedia y la variable dependiente comprensión oral y escrita.

Tabla 25

Prueba paramétrica de Rho de Pearson

V. Independiente	V. Dependiente	Coefficiente de correlación	Sig.
Aplicativo Multimedia	Comprensión oral y escrita	0.830**	,000
		(bilateral)	
		N	50

Nota. **. La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Elaboración: Lcda. Segunda Gloria Barragán Bósquez.

Interpretación.

Dado que el coeficiente de correlación r de Pearson es de 0.830 el cual hace referencia a la relación entre las variables de estudio, el nivel de significancia es 0.000 menor a 0.05 esto indica que existe una correlación positiva alta entre las variables, por lo tanto, los aplicativos multimedia se relacionan significativamente con la comprensión oral y escrita por lo tanto se rechaza la hipótesis nula la cual postula una independencia de la relación entre las variables.

Nivel de Relación VI vs VD

Nivel de relación entre la variable independiente aplicativo multimedia y la variable dependiente Comprensión oral y escrita.

Tabla 26.

Nivel de relación positiva VI. Aplicativo multimedia VD comprensión oral y escrita

		VD: Comprensión Oral y Escrita			
Dimensión		Bajo	Medio	Alto	Total
Aplicativo Multimedia	Bajo	0,0%	2,0%	0,0%	2,0%
	Medio	4,0%	32,0%	10,0%	46,0%
	Alto	0,0%	14,0%	38,0%	52,0%
	Total General	4,00%	48,00%	48,00%	100,00%

Elaboración: Lcda. Segunda Gloria Barragán Bósquez.

Interpretación.

En la tabla 26, se observa la distribución de frecuencias y porcentajes de la variable aplicativo multimedia frente a la variable la comprensión oral y escrita, en la que se puede evidenciar el nivel alto-alto de (38%) como el que predomina en esa relación. Dado a los

niveles de relación, se considera que los aplicativos multimedia proporcionan información que avivan el interés en los alumnos, promueven el aprendizaje a través de los errores y además de posibilitar el trabajo individual y grupal, todo esto conlleva a una comprensión oral y escrita más efectiva.

Correlación entre la VI DIM 1 y VD

Análisis de correlación la entre la dimensión usabilidad (VI) y la variable dependiente comprensión oral y escrita.

Tabla 27

Correlación entre VI- DIM 01 usabilidad y la variable dependiente comprensión oral y escrita.

Correlación de Rho de Pearson			
V.	V.	Coefficiente	,
Independiente	Dependiente	de	0.610**
		correlación	
Usabilidad	Comprensión oral y escrita	Sig. (bilateral)	,000
		N	50

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Elaboración: Lcda. Segunda Gloria Barragán Bósquez.

Interpretación.

Dado que el coeficiente de correlación r de Pearson es de 0.610 el cual hace referencia a la relación entre las variables de estudio, el nivel de significancia es 0.000 menor a 0.05 esto indica que existe una correlación positiva moderada entre las variables, por lo tanto,

la usabilidad de los aplicativos multimedia se relacionan significativamente con la comprensión oral y escrita por lo tanto se rechaza la hipótesis nula.

Nivel de Relación

Nivel de relación entre la dimensión usabilidad (VI) y la variable dependiente Comprensión oral y escrita.

Tabla 28.

Nivel de relación positiva VI DIM 01 Usabilidad – VD comprensión oral y escrita.

		VD: Comprensión Oral y Escrita			
		Bajo	Medio	Alto	Total
Dimensión	Bajo	0,0%	4,0%	2,0%	6,0%
Usabilidad	Medio	0,0%	20,0%	8,0%	28,0%
	Alto	4,0%	24,0%	38,0%	66,0%
Total					100,00%
General		4,00%	48,00%	48,00%	

Elaboración: Lcda. Segunda Gloria Barragán Bósquez.

Interpretación.

En la tabla 28, se observa la distribución de frecuencias y porcentajes de la dimensión usabilidad frente a la variable la comprensión oral y escrita, en la que se puede evidenciar el nivel alto-alto de (38%) como el que predomina en esa relación, por lo que un correcto uso de las aplicaciones multimedia logra en los estudiantes mejor la captación de la idea que se desea transmitir, haciendo el proceso de comprensión más sencillo, dinámico y menos aburrido.

Correlación entre la VI DIM 02 y VD

Análisis de correlación la entre la dimensión Portabilidad (VI) y la variable dependiente comprensión oral y escrita.

Tabla 29

Correlación entre VI- DIM 02 portabilidad y VD comprensión oral y escrita.

Correlación de Rho de Pearson			
V.	V.	Coefficiente	,
Independiente	Dependiente	de	0.732**
		correlación	
Portabilidad	Comprensión	Sig.	,000
	oral y escrita	(bilateral)	
		N	50

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Elaboración: Lcda. Segunda Gloria Barragán Bósquez.

Interpretación.

Dado que el coeficiente de correlación r de Pearson es de 0.732 el cual hace referencia a la relación entre las variables de estudio, el nivel de significancia es 0.000 menor a 0.05 esto indica que existe una correlación positiva alta entre las variables, por lo tanto, la portabilidad de los aplicativos multimedia se relacionan significativamente con la comprensión oral y escrita por lo tanto se rechaza la hipótesis nula.

Nivel de Relación

Nivel de relación entre la dimensión portabilidad (VI) y la variable dependiente Comprensión oral y escrita.

Tabla 30.

Nivel de relación positiva VI DIM 02 Portabilidad – VD comprensión oral y escrita.

		VD: Comprensión Oral y Escrita			
		Bajo	Medio	Alto	Total
Dimensión	Bajo	0,0%	4,0%	0,0%	4,0%
Portabilidad	Medio	4,0%	32,0%	16,0%	52,0%
	Alto	0,0%	12,0%	32,0%	44,0%
Total					100,00%
General		4,00%	48,00%	48,00%	

Elaboración: Lcda. Segunda Gloria Barragán Bósquez.

Interpretación.

En la tabla 30, se observa la distribución de frecuencias y porcentajes de la dimensión portabilidad frente a la variable la comprensión oral y escrita, en la que se puede evidenciar el nivel alto-alto de (32%) como el que predomina en esa relación, por lo que es necesario indicar que hoy en día gracias a la tecnología y el internet; la portabilidad brinda almacenamiento de información que se encontrará en cualquier parte del mundo de tal forma que se mejore el aprendizaje de los estudiantes.

Correlación entre la VI DIM 03 y VD

Análisis de correlación la entre la dimensión Flexibilidad (VI) y la variable dependiente comprensión oral y escrita.

Tabla 31.

Correlación entre VI- DIM 03 flexibilidad y VD comprensión oral y escrita

Correlación de Rho de Pearson			
V.	V.	Coefficiente	,
Independiente	Dependiente	de	0.675**
		correlación	
Flexibilidad	Comprensión	Sig.	,000
	oral y escrita	(bilateral)	
		N	50

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Elaboración: Lcda. Segunda Gloria Barragán Bósquez.

Interpretación.

Dado que el coeficiente de correlación r de Pearson es de 0.675 el cual hace referencia a la relación entre las variables de estudio, el nivel de significancia es 0.000 menor a 0.05 esto indica que existe una correlación positiva moderada entre las variables, por lo tanto, la flexibilidad de los aplicativos multimedia se relacionan significativamente con la comprensión oral y escrita por lo tanto se rechaza la hipótesis nula.

Nivel de Relación

Nivel de relación entre la dimensión flexibilidad (VI) y la variable dependiente Comprensión oral y escrita.

Tabla 32.

Nivel de relación positiva VI DIM 03 flexibilidad – VD comprensión oral y escrita.

VD: Comprensión Oral y Escrita

		Bajo	Medio	Alto	Total
Dimensión	Bajo	2,0%	2,0%	0,0%	4,0%
Flexibilidad	Medio	2,0%	34,0%	14,0%	50,0%
	Alto	0,0%	12,0%	34,0%	46,0%
<hr/>					
	Total				100,00%
	General	4,00%	48,00%	48,00%	

Elaboración: Lcda. Segunda Gloria Barragán Bósquez.

Interpretación.

En la tabla 32, se observa la distribución de frecuencias y porcentajes de la dimensión flexibilidad frente a la variable la comprensión oral y escrita, en la que se puede evidenciar el nivel alto-alto de (34%) como el que predomina en esa relación, por lo que podemos considerar que la flexibilidad se involucra dentro de su utilización ya que se puede acceder a cualquier horario del día y por ende mejora la productividad educativa.

4.3.Análisis e Interpretación de datos.

Una vez contrastados los resultados obtenidos de las encuestas y su valoración estadística a cada pregunta se determinan los siguientes resultados.

Como primer aspecto se analiza la factibilidad del proyecto en donde se identifica que existe un alto nivel de aceptación por parte de los padres de familia de que el uso de un aplicativo multimedia mejoraría la comprensión oral y escrita en los niños del segundo año de básica elemental de la Unidad Educativa Fiscomisional Don Bosco, lo cual se evidencia en la Tabla 4 - la pregunta 3 ¿Considera que el uso de aplicaciones multimedia

es esencial para el aprendizaje adquirido de sus hijos?, los involucrados indican estar De acuerdo el 54% y Totalmente de acuerdo el 22%..y en la Tabla 12 - pregunta 11. ¿El material enviado por medios tecnológicos para la realización de tareas en casa, ha contribuido para aumentar el interés de su niño en la comprensión lectora?, los involucrados expresan en sus respuestas estar de acuerdo el 46% y totalmente de acuerdo el 20%. Al ser sus respuestas de mayor porcentaje de aceptación se demuestra. la aceptación de los padres de familia en que el uso de la tecnología y precisamente de aplicativos multimedia ayudarían al aprendizaje de sus hijos y en el mejoramiento de su comprensión oral y escrita; confirmándose la viabilidad del desarrollo del presente proyecto de investigación.

Seguidamente se analiza la problemática existente en donde a través de la tabla 15, en la pregunta 14. ¿Considera usted importante que su hijo le dedique tiempo a la lectura?, los padres manifiestan estar Totalmente en Desacuerdo el 2%, en Desacuerdo el 6%, Ni de acuerdo Ni en desacuerdo el 14%. Mientras que De acuerdo responde el 52% y Totalmente de acuerdo el 26%. Y, con la Tabla 11, pregunta 12. ¿Mejoraría el aprendizaje de su niño con actividades multimedia en comparación con actividades tradicionalistas enviadas?, los encuestados manifestaron estar de acuerdo el 44% y totalmente de acuerdo el 22%. Lo cual evidencia la importancia que le dan a lectura, pero a su vez los padres quieren cambios en las formas de aprendizaje entregadas a sus hijos con respecto a sus problemas de expresión oral y escrita y para ello están de acuerdo con la inclusión de medios tecnológicos como parte de los recursos de aprendizajes utilizados por el docente.

Ante la problemática del presente estudio se planteó el uso de un aplicativo multimedia para mejorar la comprensión oral y escrita de los estudiantes de segundo grado; y, a través de la Tabla 18 - pregunta 17. ¿Cree usted que es necesario la creación de un aplicativo multimedia para mejorar la escritura?, los encuestados responden: de acuerdo responde el 40% y totalmente de acuerdo el 24%. así también, en la Tabla 19 - Pregunta 18. ¿Cree usted que, con el uso de programas multimedia diseñados, su hijo mejorará la comprensión oral y escrita?, De acuerdo responde el 46% y Totalmente de acuerdo el 28%., demostrándose la aceptación de la propuesta que se plantea.

4.4. Discusión de Resultados

Aplicadas las pruebas estadísticas de chi cuadrado, análisis de normalidad y correlaciones de sus variables, contrastado con el análisis de los resultados se determina las siguientes respuestas.

En lo referente a la factibilidad del proyecto, se identifica que existe un alto nivel de aceptación por parte de los padres de familia de que el uso de un aplicativo multimedia mejoraría la comprensión oral y escrita en los niños del segundo año de básica elemental de la Unidad Educativa Fiscomisional Don Bosco, lo cual se evidencia en la Tabla 4 - la pregunta 3 ¿Considera que el uso de aplicaciones multimedia es esencial para el aprendizaje adquirido de sus hijos?, los involucrados indican estar De acuerdo el 54% y Totalmente de acuerdo el 22%..y en la Tabla 12 - pregunta 11. ¿El material enviado por medios tecnológicos para la realización de tareas en casa, ha contribuido para aumentar el interés de su niño en la comprensión lectora?, los involucrados expresan en sus respuestas estar de acuerdo el 46% y totalmente de acuerdo el 20%, respuestas que afirman lo expuesto por (Lazo & Juan, 2019) la utilización de los aplicativos multimedia

son un portal para mejorar el desarrollo de las destrezas mediante una serie de actividades ligadas directamente a la comprensión oral, como son las narraciones, dramatizaciones o juegos sencillos de rol de palabras, adivinanzas, canciones, poesías sencillas. Destacándose de esta forma la utilidad de incluir este tipo de recursos para mejorar la comprensión oral y escrita de los estudiantes de una manera más divertida, interactiva y que motivadora.

La inclusión de los aplicativos multimedia en el fortalecimiento de la comprensión lectora surge de la necesidad encontrada en la tabla 12, pregunta 13. ¿Le dedican tiempo en casa para fomentar hábitos de lectura?, los involucrados responden de acuerdo el 10% y totalmente de acuerdo el 20%. En la tabla 15, en la pregunta 14. ¿Considera usted que su hijo le dedica tiempo a la lectura?, los padres manifiestan estar de acuerdo el 14% y totalmente de acuerdo el 26%. Demostrándose que los estudiantes del segundo grado de la Unidad Educativa Fiscomisional Don Bosco de la ciudad Macas al no dedican tiempo y no están motivado por la lectura.

Al correlacionar la variable independiente aplicativo multimedia y la variable dependiente comprensión oral y escrita de, al relacionarlas a través de las pruebas de chi cuadrado cuyos resultados demuestran que es viable el desarrollo de la investigación, tal como lo afirma. (D. A. Martínez & Ostua, 2019). Las aplicaciones tienen por objetivo la experimentación del usuario con gran variedad de situaciones reales. Básicamente el programa muestra un escenario o modelo sobre el que el estudiante puede experimentar, bien indicando determinados valores para las variables del modelo, o bien realizando determinadas acciones sobre el mismo, comprobando a continuación los efectos que sus

decisiones han tenido sobre el modelo propuesto. De este modo, el usuario toma un papel activo en su proceso de aprendizaje.

Considerándose, que ante los problemas de comprensión oral y escrita la solución es diseñar un aplicativo multimedia, que incluye actividades interactivas y dinámicas que despierten el interés de los estudiantes. Y es entonces, que al valorar la hipótesis en la en la Tabla 19 - Pregunta 18. ¿Cree usted que con el uso de programas multimedia diseñados, su hijo mejorará la comprensión oral y escrita?, existe un 74% de aceptación de la propuesta de la propuesta planteada; apoyándose en lo planteado por (Marder, 2018).

La metodología aplicada para el mejoramiento de la comprensión oral y escrita debe ser participativa y motivadora, en lecturas cercanas y sugerentes al alumno, así como en una atractiva fuente icónica y en el soporte tecnológico, todo ello para que el alumno con dificultades en el aprendizaje lector se motive y realice la tarea (textos divertidos, pulsar hipervínculos, ilustraciones con movimiento, sonido)

4.5. Propuesta.

4.5.1. Título.

Diseño de un aplicativo multimedia para mejorar la comprensión oral y escrita en los niños de segundo año de básica elemental de la Unidad Educativa Fiscomisional Don Bosco, Macas.

4.5.2. Justificación.

Los aplicativos multimedia al ser programas que integran información acompañada de imágenes, sonidos, video y mucho color, llaman la atención del estudiante lo cual capta el interés de mismo; de ahí su ventaja al ser incluidas como parte de los recursos de enseñanza.

La propuesta Diseño de un aplicativo multimedia para mejorar la comprensión oral y escrita en los niños de segundo año de básica elemental de la Unidad Educativa Fiscomisional Don Bosco, Macas, se desarrolla por la necesidad de innovar los recursos pedagógicos utilizados por el docente en su proceso de enseñanza aprendizaje.

La aplicación multimedia se diseña atendiendo los contenidos del segundo grado, el aplicativo lleva como nombre “Letritas divertidas” y su propósito es motivar al estudiante a mejorar su comprensión oral y escrita a través de un entono llamativo con colores, imágenes y sonidos que entretienen y motivan el aprendizaje.

“Letritas divertidas”, servirá entonces, como apoyo al docente en su cátedra, en su proceso áulico; siendo esta una herramienta pedagógica y didáctica que le ayudará a fortalecer los aprendizajes que el segundo grado necesita.

4.5.3. Objetivos.

4.5.3.1. Objetivo General

Diseñar un aplicativo multimedia para mejorar la comprensión oral y escrita en los niños de segundo año de básica elemental de la Unidad Educativa Fiscomisional Don Bosco, Macas.

4.5.3.2. Objetivos Específicos.

- Conceptualizar fundamentos teóricos sobre el aplicativo multimedia y su aporte en el desarrollo de la comprensión oral y escrita
- Definir la metodología de enseñanza utilizada en el aplicativo multimedia
- Estimar los resultados de la implementación del aplicativo multimedia en la comprensión oral y escrita de los niños de segundo grado de educación básica.

4.5.4. Fundamentación.

4.5.4.1. Fundamentación Teórica.

Aplicativos Multimedia

(Enriquez Silva, pág. 2020) define al aplicativo multimedia como el uso de programas informáticos que presentan y combinan gráficos, texto, audio y video con enlaces que permitan al usuario navegar, crear, interactuar y comunicarse. Muy importantes para el apoyo a la enseñanza y aprendizaje tanto en el aula como fuera de ella, permitiendo al alumno interactuar y fortalecer la información actualizada, oportuna y veraz.

Características fundamentales

- Contiene un archivo principal ejecutable con extensión .exe.
- Para la presentación de la información se utilizan los recursos de multimedia como ilustraciones, animaciones o vídeos, textos, sonido, enlaces o hipervínculos que concatena los elementos y permiten navegar o recorrer la información de manera interactiva.

- Por ser una aplicación, precisa de una programación, debe tener como soporte un lenguaje de programación que permita al autor de la publicación programar la toma de decisiones y cada una de las tareas a realizar por la computadora durante la ejecución.
- El alumno debe transformar y asimilar personalmente parte de la información presentada en el multimedia, utilizando para ello imágenes, videos, sonidos e hipertexto, y la interacción entre ellos, respetando sus ritmos y estilos propios de aprendizaje,

Tipos de aplicativos multimedia

Los diferentes tipos de multimedia se pueden clasificar de acuerdo a la finalidad de la información, o también, al medio en el cual serán publicadas:

- **Multimedia educativa:** Propio para el uso educativo, es un proceso no lineal esto hace que el estudiante lleve su propio orden en su modelo educativo (a distancia, presencial etc.). Se fundamenta en un desarrollo navegable que permite cierta libertad de moverse sobre la aplicación.
- **Multimedia publicitaria:** Es el uso de diferentes medios enfocado a una campaña publicitaria, esto ha generado nuevos espacios en este sector, se viene presentando un cambio de los medios tradicionales a los digitales con un abanico enorme de nuevas posibilidades, tablets, móviles, desarrollo web, televisión digital entre otras.
- **Multimedia comercial:** En este tipo de multimedia encontramos una gran variedad de productos, tales como: Bases de datos, promociones, catálogos, simuladores, páginas web, publicidad entre otros, todo este material se presenta en forma

digital, interactivo y su funcionalidad principal es la de convencer a un posible comprador o cliente de adquirir un servicio o producto.

- **Multimedia informativa:** Está relacionada con los elementos multimediales que brindan información, tales como: noticias, prensa, revistas, televisión y diarios, esta información se presenta en la mayoría de los casos en forma masiva (entorno mundial) y se mantiene actualizada al momento de los hechos, su valor informativo es primordial para conocer hechos antes que los medios de comunicación tradicionales.

En la presente propuesta se diseña un aplicativo de tipo educativo, el cual se desarrolla con el propósito de ayudar a mejorar la comprensión oral y escrita de los estudiantes del segundo grado de educación básica. El aplicativo multimedia se ha denominado “Letritas divertidas”.

Información utilizada en un aplicativo multimedia “Letritas divertidas”

- **Texto:** sin formatear, formateado, lineal e hipertexto. El texto refuerza el contenido de la información permitiendo una mejor recepción y comprensión del mensaje y con ello la reflexión del estudiante.
- **Gráficos:** Utilizados para representar esquemas, planos, dibujos lineales, etc.
- **Imágenes:** Su finalidad es ilustrar y facilitar la comprensión de la información que se desea transmitir. Pueden ser estas: fotografías, representaciones gráficas, fotogramas, ilustraciones, etc.
- **Animación:** Son un conjunto de gráficos que presentados por segundo genera en el observador la sensación de movimiento.

- Vídeo: Presentación de un número de imágenes por segundo, que crean en el estudiante la sensación de movimiento. Pueden ser sintetizadas o captadas.
- Sonido: Usadas para lograr en el estudiante la comprensión de lo que se presenta. Comprende música y efectos sonoros para conseguir un efecto motivador.

El desarrollo del aplicativo multimedia “Letritas divertidas”, se ha desarrollado utilizando el programa Neobook, a continuación, se describen algunas características del mismo.

Neobook

NeoBook es una herramienta que te permite crear aplicaciones para Windows con gran facilidad, combinando texto, gráficos, sonidos y animación, sin necesidad de tener extensos conocimientos de programación. (Sofsonic, 2022)

Con NeoBook podrás crear presentaciones multimedia, interfaces de CD, catálogos, herramientas educativas, folletos, libros electrónicos y muchos otros tipos de aplicaciones. (Sofsonic, 2022).

El programa incorpora un interfaz muy sencillo de usar, con barras de herramientas flotantes que te dan acceso a todos los comandos. Se puede añadir nuevos elementos mediante un simple drag-and-drop, crear campos de texto, generar formularios, mostrar mensajes en ventanas pop-up, ejecutar archivos multimedia, mostrar páginas web, etc. Una vez terminado tu proyecto, puedes probarlo y corregir los posibles bugs desde la propia aplicación de NeoBook. Y cuando funcione a la perfección, compilarlo en una aplicación Windows totalmente independiente. (Sofsonic, 2022).

4.5.4.2. Fundamentación Práctica.

Para los estudiantes del segundo grado de la Unidad Educativa Fiscomisional Don Bosco, Macas, la aplicación de la propuesta, será de gran trascendencia y utilidad práctica, promueve el uso de metodologías activas como son las Tics dando paso a la diversificación del modelo comunicacional, notándose sus beneficios prácticos el logro de una comunicación multisensorial en el proceso didáctico, y de la reflexión.

Por otra parte, el aplicativo multimedia se centran más en el aprendizaje activo por parte del alumno (a), a través de la interacción del mismo con los objetos de aprendizaje. Gracias a los recursos novedosos y llamativos que incluye el aplicativo multimedia “Letritas Divertidas”, este permite despertar en los estudiantes su interés por cada actividad que interactúe y con ello la comprensión oral y escrita será más fácil y divertida.

4.5.4.3. Fundamentación Social.

Los aplicativos multimedia desde una concepción global, ha facilitado ver el mundo a un ritmo más rápido y más amplio. Por lo tanto, no es sorprendente que el uso y presencia de la multimedia esté en todo el planeta a través de la televisión, la radio y el internet, solo por nombrar algunos. De ahí la importancia del desarrollo de la presente propuesta; en donde, al estudiante no solo se lo está motivando al aprendizaje y al logro de su habilidad de expresión oral y escrito sino también su aporte hacia la sociedad pues se lo incursiona hacia lo moderno y utilizando los medios multimedia que globalmente se usan como lo son las TICS.

Al ser una propuesta educativa, innovadora está permite el desarrollo social de toda la comunidad del plantel en donde se motivará las habilidades reflexivas y ya desde sus inicios de la etapa escolar el manejo de las nuevas tecnologías que son parte de una globalización siendo entontes el aporte del proyecto total para el desarrollo de la sociedad.

4.5.5. Factibilidad de la propuesta.

La propuesta que se desarrolla es factible por los siguientes aspectos: el primer lugar porque surge de la necesidad de fortalecer la expresión oral y escrita de los estudiantes de segundo grado, permitiendo el desarrollo de nuevas e innovadoras habilidades.

También se considera factible porque se cuenta con el apoyo de directivos, docentes y padres de familia. Finalmente se tiene los recursos económicos necesarios para la realización del aplicativo y los recursos tecnológicos para implementarlo en la Unidad Educativa Fiscomisional Don Bosco, Macas

4.5.5. Desarrollo de la propuesta.

El proyecto de investigación desarrolla como propuesta el Diseño de un aplicativo multimedia para mejorar la comprensión oral y escrita en los niños de segundo año de básica elemental de la Unidad Educativa Fiscomisional Don Bosco, Macas. Para el efecto se ha creado un aplicativo multimedia denominado “Letritas Divertidas”.

“Letritas divertidas”, ha sido creado bajo la plataforma Neobook, que es un software muy usado en el ámbito educativo ya que goza de mucha popularidad debido a su facilidad de uso, fácil creación de objetos y bajo costo, como así también por lo

pequeño de los archivos que puede generar. El aplicativo es ejecutado únicamente para computadoras bajo el sistema operativo Windows.

La propuesta es una herramienta de ayuda didáctica para el docente en su tarea educativa y en sus clases de Lengua y Literatura principalmente; pretende, captar la atención del estudiante y con él fortalecer la expresión oral y escrita como también sus habilidades reflexivas y cognitivas.

El aplicativo “Letritas divertidas”, contiene elementos multimedia como: imágenes, texto, video y sonidos, enlazados en forma secuencial a través de un menú de opciones y de botones de acciones que lo conducen a cada actividad. Su manejo es fácil, las órdenes son claras y precisas; se ha desarrollado usados colores y formas llamativas que capten la atención del estudiante.

Aspectos funcionales y técnicas.

- Facilidad de uso e instalación sencilla y rápida.
- Uso de tecnología avanzada para generar entornos creativos, llamativos y originales, con múltiples opciones y acciones interactivas.
- Fácilmente integrables con otros medios didácticos y estrategias didácticas como presentación de videos, lectura comprensiva, escritura de oraciones, juegos etc.

4.5.5.1. Descripción del aplicativo multimedia “Letritas divertidas”

El aplicativo multimedia “Letritas divertidas”, ha sido diseñado para estudiantes del segundo grado, en este se incluye una serie de actividades didácticas que ayudaran al estudiante a fortalecer sus habilidades lingüísticas y con ello la expresión oral y escrita.

Figura 1.

Icono de archivo ejecutable



Elaborado por: Lcda. Segunda Gloria Barragán Bósquez

Acceda a través del icono ejecutable que estará en el escritorio de trabajo de su computador. Recuerde debe tener instalado el Sistema Operativo Windows.

La aplicación consta de botones que le permiten avanzar al estudiante de forma fácil, también existen páginas en donde el alumno (a) podrá imprimir la actividad en forma de hoja de trabajo. Consta de un menú con las siguientes opciones.

Figura 2.

Pantalla principal del aplicativo



Elaborado por: Lcda. Segunda Gloria Barragán Bósquez.

- El Abecedario
- Sílabas Simples.
- Sílabas Inversas.
- Sílabas trabadas
- Juegos
- Cuentos
- Ejercicios de caligrafía.
- Salir

Figura 3.

Menú principal



Elaborado por: Lcda. Segunda Gloria Barragán Bósquez.

En esta pantalla se incluye también los créditos del autor y las especificaciones técnica del aplicativo multimedia.

Autora: Lcda. Segunda Gloria Barragán Bósquez.

Plataforma: Neobook Vs 8.0 2022, para Windows.

A continuación, se describen las actividades de cada opción del menú

Opción el Abecedario

Figura 4.

Icono el abecedario



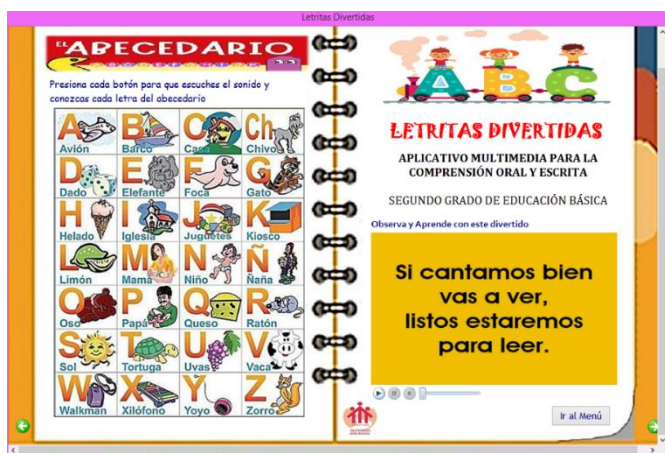
Nota: Obtenido del aplicativo Letritas divertidas

Elaborado por: Lcda. Segunda Gloria Barragán Bósquez.

Es este espacio encontrará el abecedario en donde a manera de botones el estudiante presionará y escuchará el sonido de la letra y una palabra de ejemplo. Así mismo incluye un video que le ayudará aún más a afianzar la vocalización de cada letra.

Figura 5.

El abecedario



Elaborado por: Lcda. Segunda Gloria Barragán Bósquez.

Sílabas Simples.

Figura 6.

Icono sílabas simples



Nota: Obtenido del aplicativo Letritas divertidas

Elaborado por: Lcda. Segunda Gloria Barragán Bósquez.

La sección sílabas simples comprende el inicio de la formación de palabras, en donde existen videos y actividades para el alumno observe como se forman las sílabas y las palabras y luego desarrolle y ejercite el mismo la escritura y vocalización.

Figura 7.

Sílabas simples

SILABAS SIMPLES

Luego de observar el video, repite tu solo el sonido de las sílabas con cada letra del abecedario de la tabla

	A	E	I	O	U
B	BA	BE	BI	BO	BU
C	CA	CE	CI	CO	CU
D	DA	DE	DI	DO	DU
F	FA	FE	FI	FO	FU
G	GA	GE	GI	GO	GU
H	HA	HE	HI	HO	HU
J	JA	JE	JI	JO	JU
L	LA	LE	LI	LO	LU
M	MA	ME	MI	MO	MU
N	NA	NE	NI	NO	NU
P	PA	PE	PI	PO	PU
Q	QUA	QUE	QUI	QUO	-
R	RA	RE	RI	RO	RU
S	SA	SE	SI	SO	SU
T	TA	TE	TI	TO	TU
V	VA	VE	VI	VO	VU
X	XA	XE	XI	XO	XU
Z	ZA	ZE	ZI	ZO	ZU

LETTRITAS DIVERTIDAS
APLICATIVO MULTIMEDIA PARA LA
COMPRESIÓN ORAL Y ESCRITA
SEGUNDO GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA

Observar el video y repite las sílabas de la tabla

VAMOS A LEER
Sílabas
y
Palabras
con **Ii**

Ir a las Actividades

Elaborado por: Lcda. Segunda Gloria Barragán Bósquez.

Puede detener o avanzar el video con los botones.



Haga clic en el botón actividades para acceder al desarrollo de ejercicios con sílabas inversas.

Actividades a desarrollarse



Figura 8.

Actividades con sílabas simples

The screenshot shows a digital interface for a learning activity. At the top, it says 'Letritas Divertidas'. The interface is divided into two main sections: 'SILABAS SIMPLES ACTIVIDAD #1' and 'SILABAS SIMPLES ACTIVIDAD #2'.
ACTIVIDAD #1: The instruction is 'Arrastra las sílabas para formar las palabras:'. It features five rows, each with an illustration (a pear, a mushroom, a fish, a hand, and a motorcycle) and two empty blue boxes for syllables. A central column contains ten syllable buttons: 'ma', 'mo', 'sa', 'to', 'po', 'ta', 'se', 'pe', 'ra', and 'no'.
ACTIVIDAD #2: The instruction is 'Observa el dibujo, ordena las sílabas y en tu cuaderno escribe la palabra correcta'. It features four rows, each with an illustration (a cat, a chicken, a duck, and a turtle) and a set of syllable buttons. The buttons for the cat are 'to' and 'ga'; for the chicken are 'ga', 'na', and 'lli'; for the duck are 'to' and 'pa'; and for the turtle are 'tor', 'ga', and 'tu'. Below the illustrations are dashed lines for writing the words.
At the bottom of the interface, there are two buttons: 'Imprimir' and 'Ir al Menú'.

Elaborado por: Lcda. Segunda Gloria Barragán Bósquez.

Haga clic en el botón imprimir para descargar las actividades.

Imprimir

Si desea volver al menú de opciones haga clic en el botón Ir menú.

Ir al Menú

Sílabas Inversas.

Figura 9.

Icono sílabas inversas



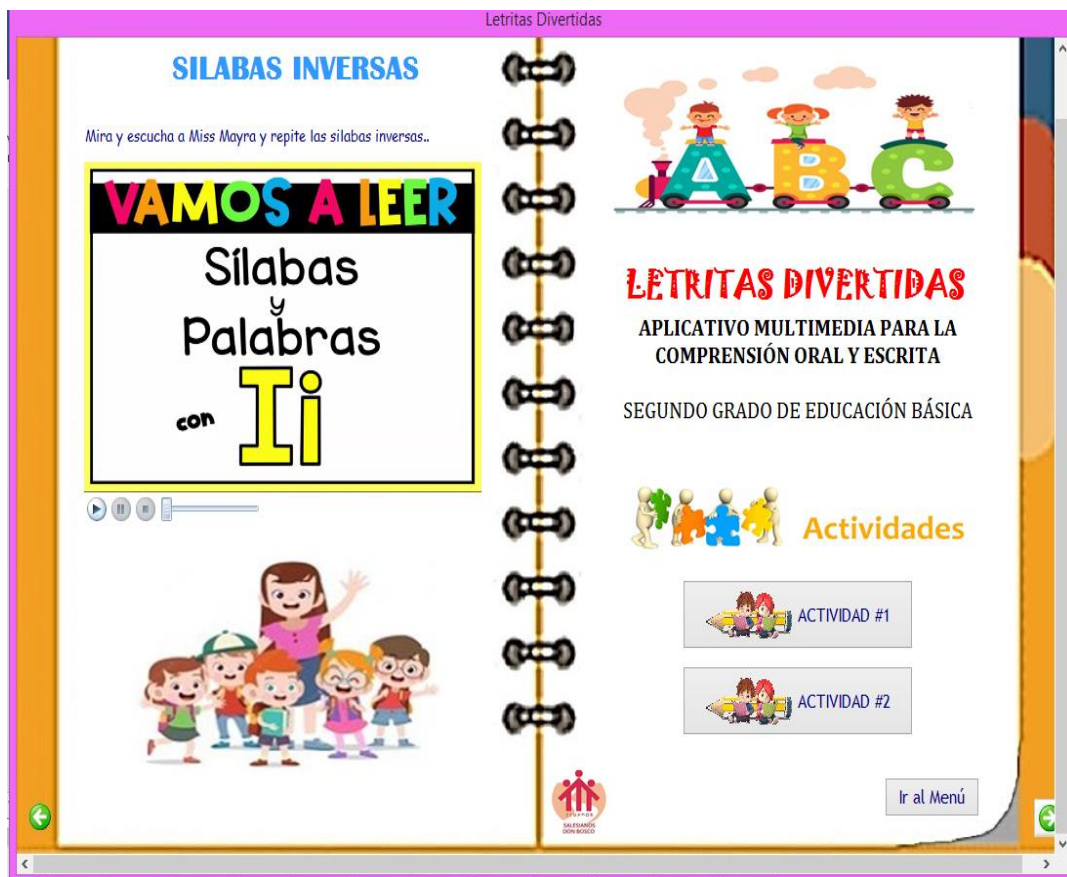
Nota: Obtenido del aplicativo Letritas divertidas

Elaborado por: Lcda. Segunda Gloria Barragán Bósquez.

Espacio en donde el estudiante conocerá la formación escrita y sonora que tienen las sílabas inversas, se incluyen videos didácticos y ejercicios de escritura.

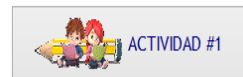
Figura 10.

Sílabas Inversas

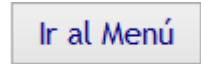


Elaborado por: Lcda. Segunda Gloria Barragán Bósquez.

Haga clic en el botón actividades para acceder al desarrollo de ejercicios con sílabas inversas.



Si desea volver al menú de opciones haga clic en el botón Ir menú.



Actividades a desarrollarse

Figura 11.

Actividad 1. Con sílabas inversas.

Letritas Divertidas

SILABAS INVERSAS

ACTIVIDAD #1

Imprima y Complete con la sílaba inversa que le corresponda a la gráfica.

 no  d _ t _  _ pada

 t _ ta  _ calera  c _ para

Imprimir Ir atrás

LETRITAS DIVERTIDAS

APLICATIVO MULTIMEDIA PARA LA COMPRENSIÓN ORAL Y ESCRITA

SEGUNDO GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA

SALFUNDOS DON BOSCO

Elaborado por: Lcda. Segunda Gloria Barragán Bósquez.

Figura 12.

Actividad 2. Con sílabas inversas



Elaborado por: Lcda. Segunda Gloria Barragán Bósquez.

Imprimir

Haga clic en el botón imprimir para descargar las actividades.

Puede detener o avanzar el video con los botones.



Ir al Menú

Si desea volver al menú de opciones haga clic en el botón Ir menú.

Sílabas trabadas.

Figura 13.

Icono sílabas trabadas



Nota: Obtenido del aplicativo Letritas divertidas

Elaborado por: Lcda. Segunda Gloria Barragán Bósquez.

En esta opción ya lo estudiante aprenderán a formar palabras más complejas, incluyen videos y ejercicios que le permitirán mejorar la vocalización y escritura de palabras.

Figura 14.

Sílabas trabadas



Elaborado por: Lcda. Segunda Gloria Barragán Bósquez.

Puede detener o avanzar el video con los botones.



[Ir al Menú](#)

Si desea volver al menú de opciones haga clic en el botón Ir menú.

Haga clic en el botón actividades para acceder al desarrollo de ejercicios con sílabas inversas.



Actividades a desarrollarse.

Figura 15.

Actividad 1. Con sílabas trabadas

Letritas Divertidas

SILABAS TRABADAS

ACTIVIDAD #1

LEE TU SOLITO (A). LAS SÍLABAS TRABADAS

clo	clo	cla	clo	clu	cla	clo	
ple	plo	pli	pla	ple	plo	pla	
fla	fle	fla	fla	flu	fli	flo	
tri	tro	tre	tra	tro	tru	tri	
gla	glu	glu	gla	gle	gli	glo	
gra	gri	gro	gru	gre	gro	gra	
cha	che	chi	cho	chu	cha	che	
bra	bre	bri	bra	bru	bra		
bla	bli	blo	blu	bla	ble	ble	
pro	pre	pri	pro	pri	pra	pru	
cro	cri	cre	cra	cro	cru	cra	
fru	fra	fre	fri	fro	fru	fra	
dra	dre	dri	dra	dre	dru	dro	
cli	clo	clu	cla	cle	cli	clo	
gri	gro	gru	gra	gre	gri	gro	

LETRITAS DIVERTIDAS

APLICATIVO MULTIMEDIA PARA LA COMPRENSIÓN ORAL Y ESCRITA

SEGUNDO GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA

Ir atrás

Elaborado por: Lcda. Segunda Gloria Barragán Bósquez.

Si desea volver al menú de opciones haga clic en el botón Ir menú.

[Ir al Menú](#)

Figura 16

Actividad 2. Con sílabas trabadas

Letritas Divertidas

SILABAS TRABADAS

ACTIVIDAD #2

Escribe en tu cuaderno las oraciones que escucharas en el audio, comprueba luego si lo hiciste bien leyéndolas de la pantalla.

Lectura de oraciones

1. La **blusa** de **Clarita** es de color **blanco**.
2. **Pablo** **compró** **globos** en **Globilandia**.
3. A **Cristina** le gusta la **carapulcra**.
4. **Claudia** toma **refresco** de **fresa**.
5. **Carla** come **croquetas** de **atún**.
6. **Cristina** toca las **teclas** del piano.
7. El **pintor** **pinta** con la **brocha** **grande**.
8. **Blanca** **celebra** su **cumpleaños** en **octubre**.
9. **Clemente** y **Cristóbal** están muy **tristes**.
10. La **profesora** **trabaja** mucho **en la clase**.

Click para reproducir lectura

LETRITAS DIVERTIDAS

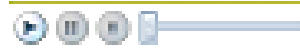
APLICATIVO MULTIMEDIA PARA LA COMPRENSIÓN ORAL Y ESCRITA

SEGUNDO GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA

Ir al Menú

Elaborado por: Lcda. Segunda Gloria Barragán Bósquez.

Puede detener o avanzar el video con los botones.



Si desea volver al menú de opciones haga clic en el botón Ir menú.

[Ir al Menú](#)

Juegos

Figura 17

Icono juegos



Nota: Obtenido del aplicativo Letritas divertidas

Elaborado por: Lcda. Segunda Gloria Barragán Bósquez.

En esta sección y de forma divertida el alumno (a) aplicará sus conocimientos fonológicos e irá descubriendo las palabras a través del conocido juego del ahorcado.

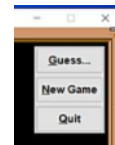
Figura 18.

Juego del ahorcado



Elaborado por: Lcda. Segunda Gloria Barragán Bósquez.

Haga en la X para salir del juego o a través del menú Quit



Cuentos

Figura 19.

Icono cuentos

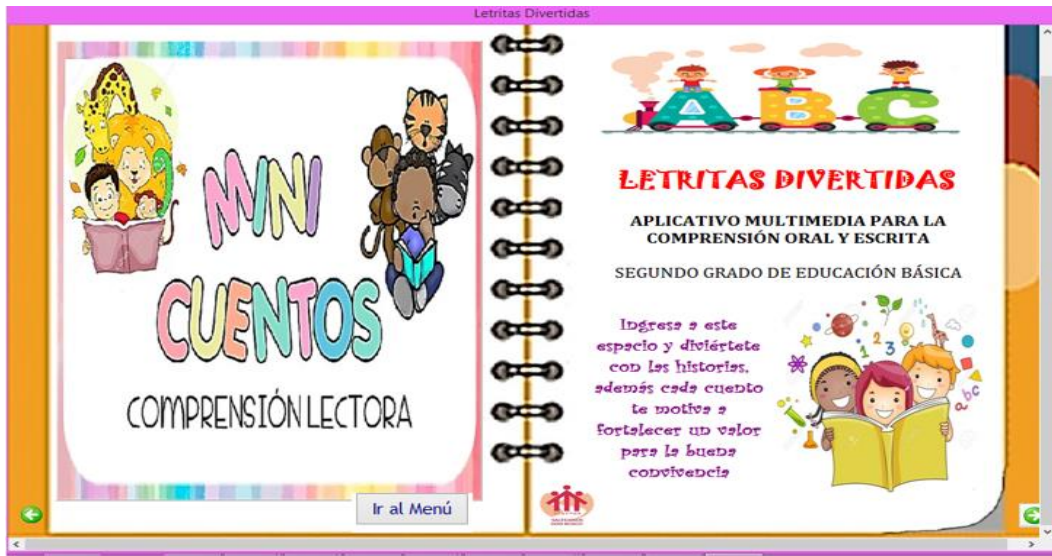


Elaborado por: Lcda. Segunda Gloria Barragán Bósquez.

Se ha incluido algunos mini cuentos o cuentos pequeños para que los estudiantes practiquen lectura y con la ayuda del docente o padre de familia fortalezca la comprensión lectora ya que cada historia tiene la finalidad de fortalecer un valor de buena convivencia.

Figura 20.

Mini cuentos



Elaborado por: Lcda. Segunda Gloria Barragán Bósquez.

Figura 21.

Lecturas



Elaborado por: Lcda. Segunda Gloria Barragán Bósquez.

Para regresar o avanzar en este espacio haga clic en las flechas.



Si desea volver al menú de opciones haga clic en el botón Ir menú.



Ejercicios de caligrafía.

Figura 22.

Icono ejercicios de caligrafía



Nota: Obtenido del aplicativo Letritas divertidas

Elaborado por: Lcda. Segunda Gloria Barragán Bósquez.

Es este espacio se han incluido hojas de caligrafía para que el niño practique escritura y mejora la legibilidad de la escritura.

En la parte baja de la pantalla de la aplicación se incluye el botón imprimir para que el padre de familia o docente descargue e imprima la hoja y el estudiante pueda realizar la caligrafía.

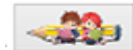
Figura 23.

Caligrafía



Elaborado por: Lcda. Segunda Gloria Barragán Bósquez.

Haga clic en el botón actividades para acceder al desarrollo de ejercicios con sílabas inversas.



Si desea volver al menú de opciones haga clic en el botón Ir menú

[Ir al Menú](#)

Salir

Figura 24.

Icono salir



Nota: Obtenido del aplicativo Letritas divertidas

Elaborado por: Lcda. Segunda Gloria Barragán Bósquez.

A través de esta opción usted podrá salir del aplicativo.

4.5.5.2 Propósitos del aplicativo.

El aplicativo multimedia “Letritas divertidas”, es un software didáctico creado para ayudar a fortalecer la expresión oral y escrita; ha sido diseñado su entorno y actividades para el segundo grado de educación básica, nivel en donde lo primordial es enseñar la formación de palabras y la lectura correcta. Por ello se trabaja haciendo uso del método silábico donde se enseña con cada letra del alfabeto la formación de sílabas siendo esta: simples, inversas y trabadas o compuestas. Así también se usa el método global en donde a partir de imágenes, palabras y canciones el estudiante aprende a pronunciar y comprende su significado.

Los docentes a través de “Letritas divertidas”, están haciendo uso de metodologías activas en donde el participante principal será el estudiante, motivándolo hacia el aprendizaje y a su vez el desarrollo de habilidades tecnológicas mientras realiza sus actividades curriculares.

Con estos ejercicios se pretende que los alumnos de segundo grado aprendan las habilidades de comprensión lectora y escritura, las cuales son básicas en este nivel de estudio para la expresión oral y escrita y con ello y formando a la vez una cultura más participativa y de comunicación.

4.5.5.3. Recomendaciones con respecto al uso del aplicativo “Letritas divertidas”

- Capacitar a docentes y padres sobre el uso del aplicativo pues ellos serán luego quienes guíen a los estudiantes.
- Se recomienda que el docente disponga de la ayuda que necesite el estudiante al momento de realizar las actividades, principalmente en la manipulación del software y al momento de imprimir las hojas.
- Tener los dispositivos necesarios como: computador, mouse para la ejecución del programa.
- Crear un ambiente en donde el alumno no se distraiga; en especial, cuando el trabajo sea desde casa, el papá deberá ubicar su computador en un sitio donde no existan distractores, con la finalidad de lograr la mayor atención de alumnos por lo que está haciendo.

4.5.6. Impacto de la propuesta.

El aplicativo multimedia “Letritas divertidas”, ha sido creado a partir de la necesidad de mejorar la comprensión oral y escrita de los estudiantes y este al ser una propuesta innovadora su impacto está orientada a mejorar de la calidad de aprendizaje de los estudiantes de segundo grado; quienes fortalecerán sus habilidades de forma divertida,

haciendo uso de metodologías activas como las Tics y creando en él una cultura más participativa.

4.5.7. Resultados esperados de la propuesta.

La propuesta aplicativa “Letritas divertidas”, ayudará a fortalecer la expresión oral y escrita de los estudiantes del segundo grado de educación básica; mejorando su vocalización, expresión de frases y fortalecimiento de valores; así también ayuda a que el alumno tenga una escritura más legible y entendible.

Por otra parte, el aplicativo es una herramienta pedagógica y didáctica que le servirá al docente como apoyo en sus clases de Lengua y Literatura; con ello, fortalecerá el aprendizaje de sus estudiantes.

CAPÍTULO V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones.

Una vez culminado el proyecto se concluyen lo siguiente:

1. Luego de la investigación se determina que la expresión oral y escrita es muy importante para el desenvolvimiento comunicativo de las personas, en el segundo grado de la Unidad Educativa Fiscomisional “Don Bosco” de la ciudad de Macas, los padres de familia de este nivel desean que estas habilidades sean fortalecidas de forma innovadora, creativa, motivadora, interactiva y por ende consideran importante la inclusión de medios tecnológicos como apoyo didáctico.
2. Con la investigación se establece que entre las características que debe tener un aplicativo multimedia para mejorar la comprensión oral y escrita es ser dinámico, debe tener un entorno gráfico llamativo y las actividades interactivas de tal manera que despierte el interés y motive al estudiante a usarlo
3. Se propone el diseño un aplicativo multimedia para mejorar la comprensión oral y escrita en los niños de segundo año de básica elemental de la Unidad Educativa Fiscomisional Don Bosco, este le servirá de apoyo al docente en su trabajo pedagógico y le ayudará a fortalecer las habilidades de lectura y escritura de los estudiantes.
4. Luego del análisis de datos obtenidos de las respuestas a las encuestas aplicadas a los estudiantes y la valoración de la hipótesis se determina que el aplicativo multimedia incide significativamente en la expresión oral y escrita fortaleciendo así las habilidades lingüísticas de los estudiantes; y por ende, el desarrollo de la propuesta es viable y su implementación beneficiaria para el logro de aprendizajes en los estudiantes del segundo grado.

5.2. Recomendaciones

Se recomienda.

1. Fortalecer la expresión oral y escrita de los estudiantes el segundo grado de la Unidad Educativa Fiscomisional “Don Bosco” de la ciudad de Macas, con estrategias y recursos innovadores tecnológicos creativos, motivadores e interactivos.
2. Para el desarrollo de la comprensión oral y escrita se debe utilizar como recurso didáctico aplicativos multimedia con características llamativas, dinámicas, con un entorno gráfico que capte la atención del alumno (a) y cuyas actividades interactivas despierten el interés y motive al estudiante a usarlo.
3. Se propone el uso del aplicativo multimedia “Letritas divertidas”, para mejorar la comprensión oral y escrita en los niños de segundo año de básica y será un apoyo para el docente en su trabajo pedagógico y en el fortalecimiento de las habilidades de lectura y escritura de los estudiantes.
5. Incluir dentro del plan de clase de Lengua y Literatura el uso del aplicativo multimedia “Letritas divertidas” como parte de los recursos didácticos para desarrollar procesos de enseñanza interactivos que despierten el interés de los estudiantes y el logro de habilidades lingüísticas de los estudiantes del segundo grado.

CAPÍTULO VI. BIBLIOGRAFÍA

- Agudelo, G., Aigner, M., & Ruiz, J. (2008). Diseños de investigación experimental y no-experimental. Peru. Obtenido de https://bibliotecadigital.udea.edu.co/bitstream/10495/2622/1/AgudeloGabriel_2008_DisenosInvestigacionExperimental.pdf
- Alvarado, A. (2022). Herramientas. Obtenido de <https://www.goconqr.com/es/diapositiva/6359854/aplicacion-multimedia>
- Belloch, C. (2012). Aplicaciones multimedia interactivas. España: Universidad de Valencia. Obtenido de <https://n9.cl/dkc9t>
- Bosco. (2018). *RESEÑA HISTÓRICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL "DON BOSCO"*. Obtenido de <https://donboscomacas.edu.ec/index.php/valores-corporativos/resena-historica#>
- Cedeño Viteri, N. (2012). LA INVESTIGACIÓN MIXTA, ESTRATEGIA ANDRAGÓGICA FUNDAMENTAL PARA FORTALECER LAS CAPACIDADES INTELECTUALES SUPERIORES. RES NON VERBA. 17-36. Obtenido de <https://biblio.ecotec.edu.ec/revista/edicion2/LA%20INVESTIGACION%20MIXTA%20ESTRATEGIA%20ANDRAGOGICA%20FUNDAMENTAL.pdf>
- Chávez Bautista, M. (2019). Tecnología de información y comunicación (TICS) Conceptos, clasificación, evolución, efectos de las TICS, ventajas y desventajas, comunidades virtuales, impacto y evolución de servicios. Aplicaciones. Lima: Universidad Nacional de Educación - Enrique Guzmán y Valle. Obtenido de <http://repositorio.une.edu.pe/handle/20.500.14039/3374>

- Diaz Oyarce, C. (2012). ¿Cómo los niños perciben el proceso de la escritura en la etapa inicial? *Scielo Analytics*, 38(1).
- Diaz, M. (22 de junio de 2012). *Codmi - El videoanálisis, evolución a las fichas de observación de clase*. doi:<https://www.codimg.com/education/blog/es/fichas-observacion-clase#:~:text=Las%20fichas%20de%20observaci%C3%B3n%20son,que%20el%20videoan%C3%A1lisis%20puede%20solventar.>
- Dolores, G., & Francisco, B. (2016). Currículo de los niveles de educación obligatoria. En *Libro Electronico*, . Ecuador. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/Curriculo1.pdf>
- Ecuador. (2019). Currículo de los Niveles de Educación Obligatoria. Ecuador.
- Ecured. (2020). Recuperado el 15 de 10 de 2020, de Multimedia:
<https://www.ecured.cu/Multimedia>
- ECURED. (20 de 06 de 2022). doi:<https://www.ecured.cu/Multimedia>
- Enriquez Silva, M. (2020). Características de las herramientas multimedia para el desarrollo de Presentaciones Interactivas.
- Galbán Lozano, S., & Ortega Barba, C. (2018). EVALUACIÓN DIDÁCTICA DE SOFTWARE EDUCATIVO. *Revista Panamericana de Pedagogía*(25), 31.
doi:<https://doi.org/10.21555/rpp.v0i25.1691>
- García Montoya, E. (18 de junio de 2022). SISTEMAS MULTIMEDIA:
INTRODUCCIÓN A LOS SISTEMAS MULTIMEDIA PARA FORMACIÓN.
Obtenido de <https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/1608/TOL82D.pdf>
- Gomez Martínez, G., & Ceballos Domínguez, R. (2021). La relación de los atenuadores con variables lingüísticas y sociales en narraciones orales y escritas de experiencia personal. *Lingüística Mexicana. Nueva Época.*, 3(2). Obtenido de

- [https://linguisticamexicana-
amla.colmex.mx/index.php/Linguistica_mexicana/article/view/418](https://linguisticamexicana-
amla.colmex.mx/index.php/Linguistica_mexicana/article/view/418)
- González Castelán, Y. (2007). *Multimedia en educación, una necesidad*. España. Obtenido de <https://www.uaeh.edu.mx/scige/boletin/prepa4/n1/e6.html>
- González Castellan, Y. (2007). Multimedia en la educación, una necesidad. *Vida Científica*, 1(1). Obtenido de <https://www.uaeh.edu.mx/scige/boletin/prepa4/n1/contents.html>
- Gonzalez, E. (2016). La quimera del usuario. Resistencia y exclusión en la era digital. *Revista Iberoamericana de Argumentación.*, 4,5,6,7,8,9. Obtenido de <https://repositorio.uam.es/handle/10486/678306?locale-attribute=es>
- Guevara Alban, G., Verdesoto Arguello, A., & Castro Molina, N. (2020). Patricia, G. A. G., Arguello, V. A. E., & Esther, C. M. N. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción. *RECIMUNDO*, 4, 166. *Recimundo - Revista científica mundo de la investigación y el conocimiento*, 4(3), 163-173. Obtenido de <https://recimundo.com/index.php/es/article/view/860>
- Hernandez Mora, A. (2020). México. Obtenido de <https://www.monografias.com/trabajos7/mult/mult2>
- Hernandez Orellana, M., & Lizama Lefno, A. (2015). Constructivismo y conectivismo: factor clave para la enseñanza en entornos virtuales. Chila. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/299423594_Constructivismo_y_conectivismo_factor_clave_para_la_ensenanza_en_entornos_virtuales
- López, C., Francisco Gilmartín, V., & Hervás Ballesteros, R. (2019). Tablero de comunicación, Pictogramas, Discapacidad cognitiva, Aplicación Web,

- Accesibilidad, Plantillas. Madrid, España: Universidad Complutense. Obtenido de <https://eprints.ucm.es/id/eprint/56581/>
- López, P., & Fachelli, S. (2015). *METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN SOCIAL CUANTITATIVA. 1*. Barcelona, España: Universidad autónoma de Barcelona. Obtenido de https://ddd.uab.cat/pub/caplli/2016/163564/metinvsocua_a2016_cap1-2.pdf
- Lozada, J. (2014). Investigación Aplicada. *Dialnet*, 3(1). Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6163749>
- Macias Lazo, E., & Fernández Escobar, J. (2019). La lecto-escritura en el proceso de enseñanza- aprendizaje. Ecuador: Universidad de Guayaquil. Obtenido de <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/40554>
- Maldonado Zuñiga, K., Vera Velázquez, R., Ponce Delgado, L., & Toala Arias, F. (2020). Software educativo y su importancia en el proceso de enseñanza aprendizaje. *Revista Científica Multidisciplinaria Unesum*, 4(1), 124 - 130. Obtenido de <https://revistas.unesum.edu.ec/index.php/unesumciencias/article/view/211/170>
- Marder, S., & De Mier, V. (2018). Relaciones entre comprensión oral y funciones ejecutivas en niños de nivel pre-escolar. Impacto de un programa de desarrollo integral. *Revista de investigacion educativa Latinoamericana*, 55(2). doi:<https://doi.org/10.7764/PEL.55.2.2018.8>
- Ministerio de Ecuador. (2016). Currículo de EGB y BGU de Lengua y Literatura. 53. Ecuador. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/LENGUA.pdf>
- Molina Montero, B., Vite Cevallos, H., & Davila Cuesta, J. (2018). Metodologías ágiles frente a las tradicionales en el proceso de desarrollo de software. *Espirales*

revista multidisciplinaria de investigación Espirales revista multidisciplinaria de investigación, 2(17). doi:<http://dx.doi.org/10.31876/re.v2i17.269>

Morita Alexander, A., Escudero Nahón, A., & García Ramírez, M. (2020). Modelo de desarrollo de la competencia genérica de comunicación oral y escrita con TIC. *Scielo Analytics - Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 10(19), 10. doi:<https://doi.org/10.23913/ride.v10i19.553>.

Paredes Parada, W., & Arteaga Arteaga, A. (2019). Blog interactivo para mejorar la comprensión oral y escrita en los niños de preparatoria. Ecuador: Universidad Tecnológica Israel. Obtenido de <http://repositorio.uisrael.edu.ec/handle/47000/2005>

Ríos Hernández, I. (2020). El lenguaje: herramienta de reconstrucción del pensamiento. *Revista Electrónica en América Latina Especializada en Comunicación*(72). Obtenido de http://www.razonypalabra.org.mx/N/N72/Varia_72/27_Rios_72.pdf

Rus Arias, E. (2020). Investigación mixta. Obtenido de <https://economipedia.com/definiciones/investigacion-mixta.htm>

Salazar Mera, J. V., & Pico Pillajo, E. G. (2020). La tecnología multimedia y su relación con el desarrollo psicomotriz de niños de educación inicial de la Unidad Educativa “Luis A. Martínez” del cantón Ambato. Tungurahua, Ecuador: Universidad Técnica de Ambato. Obtenido de <https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/30896>

Sofsonic. (2022). *Neobook*. Obtenido de <https://neobook.softonic.com/>

Sordo, P. (2019). *I*. Obtenido de <https://www.perlego.com/book/1923253/educar-para-sentir-sentir-para-educar-una-mirada-para-entender-la-educacin-desde-lo-familiar-hasta-lo-social-pdf>

- Tamayo Rodriguez, Y., & Ruiz Mulet, A. (2016). Los blogs educativos como recurso didáctico en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la historia. *Revista Redipe*, 5. Obtenido de <https://revista.redipe.org/index.php/1/article/view/111>
- Toro Henao, M., & Monroy Fonseca, N. (2017). Las TIC: estrategia para mejorar la competencia lectora-interpretativa en el área de Lenguaje. *Revista Universidad Católica Luis Amigó*(1), 126 - 148. Obtenido de <https://doi.org/10.21501/25907565.2653>
- Ulco Simbaña, Egas Baldeón, & Francisco Paul. (2020). LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN Y SU INFLUENCIA EN LA LECTOESCRITURA. *Scielo Analytics - Revista Conrado*, 16(73), 426-433. Obtenido de <http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v16n73/1990-8644-rc-16-73-426.pdf>
- UNAM. (21 de Junio de 2022). *Introducción a los Medios de Distribución de Aplicaciones Multimedia Interactivas*. doi:http://132.248.48.64/repositorio/moodle/pluginfile.php/1402/mod_resource/content/1/contenido/index.html

ANEXOS

ANEXO 1.1.

FOTOGRAFIAS DE APLICACIÓN DE LA PROPUESTA



Socialización del aplicativo a estudiantes de Segundo Año U.E. Don Bosco



Manipulación del aplicativo por estudiantes de Segundo Año U.E. Don Bosco



Manipulación del aplicativo por estudiantes de Segundo Año U.E. Don Bosco



Manipulación del aplicativo por estudiantes de Segundo Grado U.E. Don Bosco



Socialización del aplicativo a padres de familia del Segundo Año U.E. Don Bosco



Socialización del aplicativo a padres de familia del Segundo Año U.E. Don Bosco



Socialización del aplicativo a padres de familia del Segundo Año U.E. Don Bosco

Anexo 1.2 MATRIZ DE CONSISTENCIA

AUTOR(A)	SEGUNDA GLORIA BARRAGAN BOSQUEZ					
TÍTULO	APLICATIVO MULTIMEDIA PARA MEJORAR LA COMPRESION ORAL Y ESCRITA EN NIÑOS DE 2º AÑO DE EDUCACION BASICA ELEMENTAL DE LA UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL DON BOSCO, MACAS 2022.					
PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	POBLACION Y MUESTRA
¿De qué manera el aplicativo multimedia incide en la comprensión oral y escrita en niños de segundo año de básica elemental de la Unidad Educativa Fiscomisional Don Bosco, Macas?	GENERAL: Determinar de qué manera el aplicativo multimedia incide en la comprensión oral y escrita en niños de segundo año de básica elemental de la Unidad Educativa Fiscomisional Don Bosco, Macas.	La implementación de un aplicativo multimedia se logrará mejorar la comprensión oral y escrita en niños de segundo año de básica elemental de la Unidad Educativa Fiscomisional Don Bosco, Macas.	Independiente: APLICATIVO MULTIMEDIA	Usabilidad	Tipo de investigación. Aplicativa, mixta, descriptiva.	Población: 2do de Educación Básica Elemental.
	ESPECÍFICOS: 1.- Diagnosticar el estado actual de la comprensión oral y escrita en los niños de segundo año de básica elemental de la Unidad Educativa Fiscomisional Don Bosco, Macas. 2.- Identificar las características que debe tener un aplicativo multimedia para mejorar la comprensión oral y escrita en los niños de segundo año de básica elemental de la Unidad Educativa Fiscomisional Don Bosco, Macas. 3.- Proponer el diseño un aplicativo multimedia para mejorar la comprensión oral y escrita en los niños de segundo año de básica elemental de la Unidad Educativa Fiscomisional Don Bosco, Macas. 4.-Estimar los resultados que generara la implementación de un aplicativo multimedia en la comprensión oral y escrita en los niños de segundo año de básica elemental de la Unidad Educativa Fiscomisional Don Bosco, Macas.			Portabilidad		
				Flexibilidad		Diseño de investigación. No Experimental
				Dependiente: LA COMPRESION ORAL Y ESCRITA	Comprensión	
			Lenguaje			
				Escritura		

Elaborado por: Lic. Segunda Gloria Barragán Bosquez

Anexo 1.2. Aplicación de encuesta.

ENCUESTA DIRIGIDA A LOS PADRES DE FAMILIA

Objetivo: Determinar la incidencia que tiene el aplicativo multimedia en el desarrollo de la comprensión oral y escrita.

Consigna: Su respuesta sincera frente a cada pregunta contribuirá a diseñar una estrategia pedagógica para fortalecer aprendizajes en los estudiantes³

Lea atentamente cada pregunta. Indique en qué medida considera que se cumple en usted cada enunciado. Totalmente en Desacuerdo (TD), Desacuerdo (D), Ni de acuerdo, ni en desacuerdo (NO), De acuerdo (A) y Totalmente de acuerdo (TA)

N.º	Preguntas	Escala de valoración				
		TD	D	NO	A	TA
		1	2	3	4	5
1	Utilizan los estudiantes aplicativos multimedia para ayudarse en la realización de tareas.					
2	¿En su opinión las clases serían más atractivas para sus hijos con el uso de aplicaciones multimedia?					
3	¿Considera que el uso de aplicaciones multimedia es esencial para el aprendizaje adquirido de sus hijos?					
4	¿Creen que su niño disfruta más las clases cuando involucramos la tecnología?					
5	¿El docente motiva a los estudiantes para el uso de las aplicaciones multimedia?					
6	¿Planifica el docente actividades académicas en donde necesite del uso de herramientas tecnológicas y aplicativos multimedia?					
7	¿En el plantel donde estudia su hijo utilizan aplicativos multimedia?					
8	¿Considera que su niño aprende mejor si utiliza un instrumento tecnológico?					
9	¿Es positivo que su niño utilice la computadora para realizar sus tareas?					

10	¿Si el docente incluye en las actividades de expresión oral y escrita aplicativos multimedia el niño se motivaría por las clases virtuales?					
11	¿El material enviado por medios tecnológicos para la realización de tareas en casa, ha contribuido para aumentar el interés de su niño en la comprensión lectora?					
12	¿Mejoraría el aprendizaje de su niño con actividades multimedia en comparación con actividades tradicionalistas enviadas?					
13	¿Le dedican tiempo en casa para fomentar hábitos de lectura?					
14	¿Considera usted importante que su hijo le dedique tiempo a la lectura?					
15	¿Usted conoce que tipos de recursos educativos relacionados con las tecnologías utilizan en la institución educativa para fortalecer el lenguaje?					
16	¿Cree usted que la escritura ayuda a mejorar la comprensión oral?					
17	¿Cree usted que es necesario la creación de un aplicativo multimedia para mejorar la escritura?					
18	¿Cree usted que con el uso de programas multimedia diseñados, su hijo mejorará la comprensión oral y escrita?					

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN