

UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRIÓN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE FORMACIÓN PROFESIONAL DE EDUCACIÓN A DISTANCIA



T E S I S

**El uso de la tablet como recurso para motivar la lectura en niños de
segundo grado en la Institución Educativa N° 34052 José Antonio Encinas
Franco del distrito de Yanacancha – 2016**

Para optar el título profesional de:

Licenciada en Educación

Con Mención: Computación e Informática

Autores:

Bach. Gladys Hilda BONIFACIO CHAMORRO

Bach. Margarita Paulina PEÑA SILVA

Asesor:

Mg. Jorge BERROSPI FELICIANO

Cerro de Pasco - Perú – 2024

UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRIÓN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE FORMACIÓN PROFESIONAL DE EDUCACIÓN A DISTANCIA



T E S I S

**El uso de la tablet como recurso para motivar la lectura en niños de
segundo grado en la Institución Educativa N° 34052 José Antonio Encinas
Franco del distrito de Yanacancha – 2016**

Sustentada y aprobada ante los miembros del jurado:

.....
Dr. Rudy CUEVAS CIPRIANO
PRESIDENTE

.....
Mg. Shuffer GAMARRA ROJAS
MIEMBRO

.....
Mg. Miguel Ángel VENTURA JANAMPA
MIEMBRO



Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión
Facultad de Ciencias de la Educación
Unidad de Investigación

INFORME DE ORIGINALIDAD N° 108-2023

La Unidad de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión ha realizado el análisis con exclusiones en el Software Turnitin Similarity, que a continuación se detalla:

Presentado por:

BONIFACIO CHAMORRO Gladys Hilda y PEÑA SILVA, Margarita Paulina

Escuela de Formación Profesional

Educación a Distancia

Tipo de trabajo: **Tesis**

Título del trabajo

El uso de la tablet como recurso para motivar la lectura en niños de segundo grado en la Institución Educativa N° 34052 José Antonio Encinas Franco del distrito de Yanacancha – 2016.

Asesor:

BERROSPI FELICIANO, Jorge

Índice de Similitud: **28%**

Calificativo

APROBADO

Se adjunta al presente el informe y el reporte de evaluación del software Turnitin similarity.

Cerro de Pasco, 6 de noviembre del 2023

Dr. Jacinto Alejandro Alejos Lopez
Director (e) Unidad de Investigación
Facultad de Ciencias de la
Educación

DEDICATORIA

A mis familiares por el apoyo y paciencia y que me permitió alcanzar hoy otro mi objetivo soñado, gracias por darme ejemplos de trabajo y superación.

Gladys

A mis maestros y familiares por el apoyo incondicional en este camino arduo, han estado a mi lado. Gracias por estar conmigo de una forma u otra y han logrado todos mis sueños y metas.

Margarita

AGRADECIMIENTO

A mis docentes de la UNDAC, por el apoyo en nuestra formación profesional y brindarnos una educación en valores y principios.

Los sinceros agradecimientos y gratitud a todos los docentes, directivos y estudiantes de la Institución Educativa N° 34052 José Antonio Encinas Franco, por permitirnos realizar nuestro trabajo de investigación dentro de la institución educativa. De la misma manera nuestro agradecimiento a la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión, a la Facultad de Ciencias de la Educación, a la maestra Maruja Porras Rojas gracias a su paciencia, dedicación, apoyo incondicional y amistad, hemos podido crecer como profesionales día a día como resultado de que nos enseñaste sus valiosos conocimientos.

Finalmente, queremos expresar nuestro más sincero agradecimiento a Mg. Jorge Berrospi Feliciano, principal colaborador durante todo el proceso, cuya orientación, conocimiento, enseñanza y colaboración ayudaron a desarrollar este trabajo.

RESUMEN

La presente investigación abordó el impacto del uso de la tablet como recurso para motivar la lectura en niños de segundo grado en la Institución Educativa N° 34052 José Antonio Encinas Franco del distrito de Yanacancha – 2016. La problemática se centra en la necesidad de evaluar cómo el uso de esta tecnología puede influir en la motivación por la lectura de los estudiantes, considerando su potencial para mejorar la comprensión lectora y fomentar el hábito de la lectura desde una edad temprana. Utilizando un diseño preexperimental, se aplicaron pruebas tanto antes como después de la intervención con la tablet. La muestra estuvo compuesta por 24 estudiantes del segundo grado, seleccionados de una población total de 200 estudiantes de la institución. Los datos recopilados se analizaron mediante estadística descriptiva e inferencial. Los resultados mostraron un incremento significativo en la motivación por la lectura de los estudiantes después de la intervención con la tablet, respaldando la influencia positiva de esta tecnología en el fomento de la lectura. Además, se realizó una prueba de hipótesis que confirmó diferencias significativas entre la preprueba y la posprueba, corroborando así el impacto positivo de la tablet en la motivación por la lectura. Estos hallazgos evidencian que la implementación de la tablet como recurso educativo tiene un efecto significativo en el fomento de la lectura entre los estudiantes de segundo grado. En conclusión, este estudio destaca la importancia del uso de la tablet como herramienta efectiva para motivar la lectura en niños de segundo grado, promoviendo un ambiente educativo más interactivo y enriquecedor.

Palabras clave: Tablet, motivación por la lectura, comprensión lectora, recursos educativos, educación primaria.

ABSTRACT

The present research addressed the impact of using tablets as a resource to motivate reading in second-grade children at Educational Institution No. 34052 José Antonio Encinas Franco in the district of Yanacancha – 2016. The issue focuses on the need to assess how this technology can influence students' reading motivation, considering its potential to enhance reading comprehension and foster reading habits from an early age. Employing a pre-experimental design, tests were administered both before and after the tablet intervention. The sample consisted of 24 second-grade students, selected from a total population of 200 students in the institution. Data collected were analyzed using descriptive and inferential statistics. Results showed a significant increase in students' reading motivation after the tablet intervention, supporting the positive influence of this technology on reading promotion. Additionally, a hypothesis test confirmed significant differences between the pre-test and post-test, thus corroborating the positive impact of tablets on reading motivation. These findings demonstrate that implementing tablets as an educational resource significantly enhances reading promotion among second-grade students. In conclusion, this study underscores the importance of using tablets as an effective tool to motivate reading in second-grade children, promoting a more interactive and enriching educational environment.

Keywords: Tablet, reading motivation, reading comprehension, educational resources, primary education.

INTRODUCCIÓN

Una de las tareas fundamentales de la educación escolar es contribuir en la formación integral de los estudiantes. Con este fin la escuela aporta, según Jerome Bruner, “un conjunto de instrumentos culturales” que apoyan la capacidad de las personas para conocer y comprender la realidad. La lectura es uno de los instrumentos.

Gracia al avance de las tecnologías, los niños de hoy se sienten motivados a aprender con nuevos estilos de aprendizaje haciendo uso de los recursos tecnológicos e interactuar con sus pares.

Los Tablet resulta ser un dispositivo informático que contribuye al cambio y a la modificación de metodologías en el aula. El salón de clases se convierte hoy en día en una dinámica de interacción entre el docente y estudiante en tiempo real en el aprendizaje remoto de las diferentes áreas a abordar en la tarea educativa.

Describimos y citamos el concepto y la relevancia del uso de los tablets en relación con el hábito de la lectura en estudiantes de segundo grado del nivel primaria de la Institución Educativa N° 34052 del distrito de Yanacancha de la Provincia y región de Pasco

Para llevar a cabo el estudio, el trabajo se ha estructurado en 4 capítulos. El capítulo I: Problema de investigación se describe la situación en cuestión que debe ser atendido o resuelto, identificar y determinar el problema, delimitar, formular, justificar y limitar la investigación. El capítulo II: Marco teórico se busca información relacionado a nuestra investigación, se efectúan algunas precisiones teórico- conceptuales de ambas variables como también formular las hipótesis de investigación que permitan comprender este estudio. En el capítulo III: Metodología y técnicas de investigación se describe el tipo, método, diseño, población, muestra y las técnicas e instrumentos de recolección de datos de investigación y en el capítulo IV: Resultados y discusión se hace un análisis

descriptivo e inferencial para contrastar la hipótesis para llegar al resultado de la investigación.

Las autoras

ÍNDICE

DEDICATORIA

AGRADECIMIENTO

RESUMEN

ABSTRACT

INTRODUCCIÓN

ÍNDICE

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Identificación y determinación del problema.....	1
1.2. Delimitación de la Investigación.....	2
1.3. Formulación del Problema	3
1.3.1. Problema general.....	3
1.3.2. Problemas Específicos.....	3
1.4. Formulación de Objetivos	3
1.4.1. Objetivo general.....	3
1.4.2. Objetivos Específicos	4
1.5. Justificación de la Investigación	4
1.6. Limitaciones de la Investigación.....	5

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de estudio	6
2.1.1. Antecedentes internacionales.....	6
2.1.2. Antecedentes nacionales.....	7
2.1.3. Antecedentes locales.....	8
2.2. Bases Teóricas - Científicas	10
2.2.1. Aplicación Móvil Educativa.....	10

2.2.2.	Tipos de aplicaciones móviles	11
2.2.3.	Utilización de Aplicaciones Móviles en Educación	15
2.2.4.	Tableta (Computadora).....	17
2.2.5.	Lectura.....	26
2.3.	Definición de términos básicos	27
2.4.	Formulación de Hipótesis.....	30
2.4.1.	Hipótesis general.....	30
2.4.2.	Hipótesis Especificas	31
2.5.	Identificación de Variables.....	31
2.6.	Definición Operacional de Variables e Indicadores	31

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA Y TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN

3.1.	Tipo de Investigación	35
3.2.	Nivel de investigación	35
3.3.	Métodos de Investigación.....	35
3.4.	Diseño de Investigación.....	36
3.5.	Población y Muestra	37
3.5.1.	Población:.....	37
3.5.2.	Muestra:	37
3.6.	Técnicas e Instrumentos de recolección de datos	37
3.6.1.	Técnicas	37
3.6.2.	Instrumento.....	38
3.7.	Selección, validación y confiabilidad de los instrumentos de recolección de datos.	38
3.7.1.	Selección de los instrumentos	38
3.7.2.	Validación de los instrumentos	39
3.7.3.	Confiabilidad de instrumentos	40
3.8.	Técnicas de Procesamiento y Análisis de Datos	42

3.8.1. Procesamiento Manual.....	42
3.8.2. Procesamiento electrónico.....	42
3.9. Tratamiento Estadístico.....	42
3.10. Orientación ética filosófica y epistémica.....	42

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Descripción del trabajo de campo.....	44
4.2. Presentación, Análisis e Interpretación de Resultados	44
4.2.1. Análisis cualitativo de las dimensiones y variables.....	44
4.3. Prueba de hipótesis	53
4.3.1. Hipótesis de investigación.....	53
4.3.2. Hipótesis estadística.....	54
4.3.3. Nivel de significancia	54
4.3.4. Regla de decisión	54
4.3.5. Prueba estadística para usar.....	55
4.3.6. Cálculo de la prueba estadística	55
4.3.7. Resultados y conclusión	55
4.4. Discusión de resultados	55

CONCLUSIONES

RECOMENDACIONES

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICOS

ANEXOS

INDICE DE TABLAS

Tabla 1 <i>Uso de las Tablet</i>	32
Tabla 2 <i>Motivar la lectura</i>	34
Tabla 3: Opinión de expertos.....	40
Tabla 4: Valores de los niveles de validez.....	40
Tabla 5: Análisis de fiabilidad - Estadísticos de fiabilidad.....	41
Tabla 6: Dimensión: Uso de la Tablet.....	45
Tabla 7: Dimensión: Flexibilización	46
Tabla 8: Dimensión: Colaboración.....	47
Tabla 9: Personalización	48
Tabla 10: Dimensión: Accesibilidad	49
Tabla 11: Multimedia	50
Tabla 12: Dimensión: Atención.....	51
Tabla 13: Motivación por la lectura	52
Tabla 14: Pruebas de normalidad	53
Tabla 16: Diferencias de muestras relacionadas en la Motivación de lectura	55

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Identificación y determinación del problema

En los primeros grados, los textos que deben leer los niños se refieren a asuntos cercanos que ellos conocen bastante bien (la familia, la vida doméstica, las experiencias en la comunidad inmediata, juegos, etc.)

Se observa que la utilización de las Tablet en los niños se propaga cada vez más realizando el uso desmesurado en los juegos de diversión, lo cual es bastante preocupante debido a que solo usan los dispositivos para los juegos haciendo que se alejen bastante de los libros y la práctica de la lectura ya que una vez que juegan no miden el tiempo.

Con la utilización excesiva de las Tablet en juegos se puede transformar en una ludopatía y pérdida de hábitos de lectura.

Se puede mantener el control de la situación por medio de la utilización de las Tablet como recurso que les sirva para recobrar el hábito de la lectura usando las aplicaciones educativas en los dispositivos.

La calidad de la lectura de textos funcionales depende de múltiples factores, los principales son: conocimiento de la materia de que se ocupa el texto, las capacidades del lector y su manejo de la lengua. Hay otros – por ejemplo, la inteligibilidad del texto – pero ahora nos interesan las tres mencionados, que competen a la persona que lee.

En los primeros grados, los textos que deben leer los niños se refieren a asuntos cercanos que ellos conocen bastante bien (la familia, la vida doméstica, las experiencias en la comunidad inmediata, juegos, etc).

1.2. Delimitación de la Investigación

En este sentido, según Sabino (1986), "se debe formar una división en términos de tiempo y espacio para situar nuestra situación en una perspectiva clara y homogénea". Delinear un estudio de esta manera implica establecer nuestra región de búsqueda de interés, su amplitud y las limitaciones geográficas, temporales y ambientales que le imponemos.

La delimitación, de hecho, determina los límites de la investigación en términos de espacio, tiempo, universo y contenido.

"La división debe ser cronológica y geográfica para situar nuestro tema en un marco claro y homogéneo", escribe Sabino (1986). En este sentido, la definición de investigación sugiere que los dominios que no son de búsqueda son particularmente importantes para establecer su amplitud y los límites geográficos, temporales y ambientales que ponemos en estudio.

De hecho, la demarcación pone límites al estudio del espacio, el tiempo y el universo:

Delimitación Espacial: La investigación se desarrolló en la Institución Educativa N° 34052 José Antonio Encinas Franco.

Delimitación Temporal: La investigación se realizó en el año 2016.

Delimitación del Universo: La investigación se realizó con la participación de los estudiantes del segundo grado del nivel Primario de la Institución Educativa N° 34052 José Antonio Encinas Franco.

1.3. Formulación del Problema

1.3.1. Problema general

¿De qué manera influye el uso de las Tablet como recurso para motivar la lectura en los niños de segundo grado en la Institución Educativa 34052 José Antonio Encinas Franco del distrito de Yanacancha – 2016?

1.3.2. Problemas Específicos.

- a) ¿Cuál es el nivel del uso de las tablet como recurso para motivar la lectura en niños de segundo grado en la Institución Educativa 34052 José Antonio Encinas Franco del distrito de Yanacancha – 2016?
- b) ¿Cuál es el nivel de lectura en los en niños de segundo grado en la Institución educativa 34052 José Antonio Encinas Franco del distrito de Yanacancha – 2016?
- c) ¿Cuál es el grado de influencia el uso de la tablet como recurso para motivar la lectura en los niños de segundo grado en la institución educativa 34052 José Antonio Encinas Franco del distrito de Yanacancha – 2016?

1.4. Formulación de Objetivos

1.4.1. Objetivo general

Determinar la influencia en el uso de la tablet como recurso para motivar la lectura en los niños de segundo grado en la institución educativa 34042 José Antonio Encinas Franco del distrito de Yanacancha – 2016.

1.4.2. Objetivos Específicos

- a) Identificar el nivel del uso de las tablet como recurso para motivar la lectura en niños de segundo grado en la Institución educativa 34042 José Antonio Encinas Franco del distrito de Yanacancha – 2016
- b) Identificar el nivel de lectura en los en niños de segundo grado en la Institución educativa 34042 José Antonio Encinas Franco del distrito de Yanacancha – 2016.
- c) Determinar el grado de influencia el uso de la Tablet como recurso para motivar la lectura en los niños de segundo grado en la Institución Educativa 34042 José Antonio Encinas Franco del distrito de Yanacancha – 2016.

1.5. Justificación de la Investigación

Justificación teórica: Este estudio se realiza con el objetivo de sumar al conocimiento existente sobre el uso de aplicaciones móviles educativas como herramienta de apoyo en el desarrollo de la lectura en los estudiantes del nivel primario, con la esperanza en la mejora de los aprendizajes como propuesta que será incorporado como conocimiento en las ciencias de la educación, demostrando que el uso de aplicaciones móviles está ligado al hábito por la lectura.

Justificación metódica: El uso de aplicaciones móviles educativas en relación con el hábito por la lectura de los niños que puede ser analizada e investigada como proyectos de innovación del sector educativo, y una vez demostrada su validez y confiabilidad, pueden ser utilizadas en otros proyectos de investigación e instituciones educativas.

Justificación practica: Este estudio se realiza debido a la necesidad de desarrollar la motivación por la lectura en estudiantes de segundo grado de la Institución Educativa N° 34052 José Antonio Encinas Franco del distrito de Yanacancha – Cerro de Pasco, Región Pasco.

1.6. Limitaciones de la investigación

La presente investigación tiene limitaciones en:

Acceso: Dificultades para tener contacto con los estudiantes por motivos del horario de clases de los estudiantes, pedir permiso al docente del aula para aplicar los instrumentos de la investigación.

Efectos longitudinales: Debido a los cambios en las actividades académicas planificadas a lo largo del año escolar, los investigadores y la muestra de estudio tienen menos tiempo para aplicar los instrumentos

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de estudio

2.1.1. Antecedentes internacionales

La lectura en el contexto internacional

Juárez (2017) en su tesis de maestría de la Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua - Mangua que tuvo como título, Los niveles de comprensión lectora, estrategias para desarrollar la comprensión de cuentos en los estudiantes del primer años “B”, en el turno regular de Formación Inicial Docente de la Escuela Normal Alesio Blandón Juárez, durante el Segundo semestre del 2016, la tesis tuvo como objetivo principal desarrollar la comprensión de cuentos en los alumnos por medio de los niveles de lectoescritura como estrategia de aprendizaje, la investigación se elaboró bajo el paradigma socio crítico, metodología cualitativa, su muestra fue 33 alumnos para recolectar datos usaron la técnica de la entrevista, observación, análisis documental, guías de observación y la encuesta, el autor llega a las siguientes conclusiones: En la encuesta, a 73%, expresaron que se trabajó con una muestra de treinta tres

estudiantes, de los cuales veinticuatro estudiantes equivalentes el maestro siempre aplica el nivel literal en la clase de Lengua y Literatura, nueve dijeron que casi siempre, lo cual equivale a un 27%, por el contrario ninguno de los participantes seleccionó a veces, ni nunca; lo que demuestra que la mayoría, están de acuerdo que el desarrollo de los contenidos se da mediante el nivel literal.

2.1.2. Antecedentes nacionales

Paucará Flores (2018) En su tesis de grado, el problema se abordó desde la dimensión pedagógica fortaleciendo esta estrategia en la dimensión comunitaria, se sensibiliza a los docentes, padres de familia y alumnos para que puedan aprender y practicar en las Tablet porque es una necesidad en las Instituciones Educativas del sector rural, por ello nos hemos puesto en acción con el pequeño proyecto de innovación pedagógico de las Tablet en la escuela multigrado N° 56604 de “Machaccoyo”, para que los maestros y maestras se capaciten en manejo de las herramientas pedagógicas como computadoras y los Tablet así volcar a los estudiantes toda la tecnología que se practica diariamente, para contrarrestar la competitividad con las escuelas de nivel urbano.

Espejo Quintana (2022) En su tesis busca investigar sobre las estrategias docentes para motivar la lectura en niños de 5 años en una I.E.I. pública. La pregunta problema que se pretende responder es: ¿Cuáles son las estrategias que utiliza una docente para motivar la lectura en un aula de 5 años de una institución educativa inicial pública de Lima Metropolitana? Para ello, se plantea como objetivo general analizar las estrategias que utiliza una docente para motivar la lectura en un aula de 5 años. Consecuentemente, surgen dos objetivos específicos. El primero es caracterizar el desarrollo de la lectura en niños y niñas de 5 años, a partir de la percepción de la docente del aula. El segundo es describir las estrategias

que utiliza una docente para motivar la lectura en un aula de 5 años. La investigación es de tipo cualitativo y nivel descriptivo. La técnica e instrumento utilizados son la entrevista y la guía de entrevista. En el estudio se encontraron diversas estrategias docentes desarrolladas en el ámbito escolar y familiar, por ejemplo, recibir a los infantes leyendo un cuento, desarrollar diferentes prácticas de lectura, interrelacionar el cuento, la rima y la dramatización, invitar a la familia a leer un cuento para los infantes, entre otros. Es indispensable que las estrategias docentes estén interrelacionadas y busquen alcanzar el mismo objetivo: motivar la lectura. Finalmente, se recomienda profundizar sobre el uso de las TIC en la motivación de la lectura; puesto que, actualmente, los infantes expresan un alto interés hacia la tecnología.

2.1.3. Antecedentes locales

Arias & Timoteo (2019) investigación realizada en la institución educativa de San Miguel, Distrito de Acobamba, Provincia de Tarma, ahora dedicada al área de programación de dispositivos móviles (device) para potenciar el aprendizaje de los estudiantes de 4to grado de secundaria en el campo de la educación. Porque la educación actual debe adaptarse a las tendencias de investigación tecnológica y demandas de los estudiantes, es necesario. En consecuencia, se debe abordar la posibilidad de acceder a la información en cualquier momento y desde cualquier lugar (incluso dentro de las instituciones educativas) a través de diferentes dispositivos o dispositivos móviles, así como soluciones informáticas para computadoras de escritorio. convertirse en un elemento integral del proceso de enseñanza en todos los niveles El objetivo de este proyecto es aprender y comprender los fundamentos de la programación de aplicaciones para computadoras y dispositivos móviles. Con ese fin, se ha creado un módulo

educativo para este proceso de investigación utilizando la aplicación AppInventor, que permite una demostración práctica de la educación fundamental que se necesita para lograr la estructura y la naturaleza del desarrollo de aplicaciones para Android.

Atencio & Blas (2019) El uso de aplicaciones móviles en el desarrollo de habilidades científicas, tecnológicas y ambientales en estudiantes de tercer grado del colegio Sagrada Familia 34036 Simón Bolívar – Pasco. Las Tecnologías de la Información y la Comunicación han cobrado importancia y desarrollo en los últimos años, particularmente en el campo de la educación. Sin embargo, en el aula, es la capacidad pedagógica del docente la que realmente brilla, por lo que esta dedicación debe ser producto de la reflexión permanente del docente sobre todos los elementos, incluidas las tácticas de enseñanza a utilizar, las habilidades, los temas y las preguntas a realizar. desarrollar. inteligencia como “la capacidad de resolver problemas o desarrollar bienes útiles entre culturas”. Gardner hace de la inteligencia un talento que se puede aprender definiéndolo como una habilidad. No descarta la posibilidad de un componente genético. Todo el mundo nace con la capacidad de imprimir sus genes. Según el entorno, nuestra experiencia, la formación que adquiramos y otros factores, estas posibilidades surgirán de una forma u otra. El objetivo de esta investigación fue ver si existía una relación entre las inteligencias múltiples y la formación profesional de los estudiantes de la ISP José Mara Arguedas Andahuaylas de Formación Previa Profesional. Debido a que no se controló activamente ninguna variable, el diseño de la investigación fue no experimental. También es un diseño descriptivo correlacional con un tamaño de muestra de 40 alumnos. Los datos se recopilaron haciendo preguntas utilizando su instrumento, el Cuestionario de Inteligencias Múltiples. Luego de la investigación

de confiabilidad, se encontró que el coeficiente KR-20 es de 0.785, lo que indica que el instrumento es muy confiable. Los resultados muestran una correlación positiva estadísticamente significativa ($\rho = 0,890$) entre las inteligencias múltiples y la educación profesional (valor de $p = 0,000 < 0,05$) con una significancia bilateral del 5%, lo que indica que los hallazgos pueden aplicarse a toda la población de investigación. En esta investigación se descubrió que el 79 por ciento de la formación profesional de los estudiantes de primer año se basa en inteligencias múltiples variables.

2.2. Bases Teóricas - Científicas

2.2.1. Aplicación Móvil Educativa

Una aplicación o aplicación móvil es un programa informático o una aplicación de software diseñada para funcionar en un dispositivo móvil, como un teléfono, una tableta o un reloj. Las aplicaciones móviles a menudo se comparan con las aplicaciones de escritorio, que están diseñadas para operar en computadoras de escritorio, y las aplicaciones web, que se ejecutan a través de navegadores web móviles en lugar de directamente en el dispositivo móvil.

Con la intención inicial de mejorar la productividad, como el correo electrónico, los calendarios y las bases de datos de contactos, la demanda pública de aplicaciones impulsó una rápida expansión en otros sectores, como los juegos móviles, la automatización industrial, el GPS y los servicios basados en la ubicación, el seguimiento de pedidos y la venta de boletos. El uso de Internet es necesario para muchas aplicaciones. La mayoría de los consumidores reciben sus aplicaciones a través de las tiendas de aplicaciones, que son una especie de plataforma de distribución digital.

El término "aplicación", abreviatura de "aplicación de software", ha adquirido mucha popularidad en los últimos años, lo que le valió el título de "Palabra del año" de la American Dialect Society en 2010.

Las tres categorías de aplicaciones que se ofrecen son aplicaciones nativas, aplicaciones híbridas y aplicaciones web. Las aplicaciones nativas son aplicaciones diseñadas específicamente para un sistema operativo móvil como iOS o Android. En la mayoría de los casos, las aplicaciones web están escritas en HTML5 o CSS y se ejecutan en un navegador. Las aplicaciones híbridas son aplicaciones web desarrolladas con tecnologías web como JavaScript, CSS y HTML5 que están ocultas detrás de un contenedor nativo.

Una aplicación móvil educativa es un software multimedia diseñado para ser utilizado en dispositivos electrónicos móviles como ayuda para el aprendizaje móvil (teléfonos inteligentes, tabletas, phablets, PDA, etc.). Todos combinan educación, pedagogía y tecnología para hacer más fácil el proceso de enseñanza-aprendizaje para todos los involucrados. El diseño de la interfaz debe ser sencillo y natural, facilitando el acceso rápido a la información, para facilitar interacciones frecuentes pero breves con el usuario. Además, “se requieren sistemas de navegación simples que sean compatibles con varios dispositivos para cumplir con los requisitos de conveniencia, velocidad y ubicuidad de estos dispositivos” (Álvaro et al., 2015).

2.2.2. Tipos de aplicaciones móviles

Hay una variedad de formas de categorizar las aplicaciones móviles. La diferenciación entre aplicaciones nativas, basadas en web e híbridas es una práctica popular.

2.2.2.1. Aplicación nativa

Las aplicaciones nativas son cualquier aplicación diseñada para ejecutarse en una determinada plataforma móvil. Como resultado, una aplicación diseñada por Apple no funcionará en un teléfono inteligente Android. Como consecuencia, la mayoría de las empresas crean aplicaciones que funcionan en numerosas plataformas.

Los profesionales emplean los mejores componentes de interfaz de usuario de su clase mientras crean aplicaciones nativas. Esto da como resultado un mejor rendimiento, consistencia y satisfacción del usuario. Los usuarios también tienen acceso a una mayor variedad de interfaces de programación de aplicaciones y tienen acceso ilimitado a todos los programas del dispositivo. También pueden cambiar entre aplicaciones con facilidad.

El objetivo principal de dichas aplicaciones es proporcionar el mayor rendimiento posible para un sistema operativo móvil en particular.

Las aplicaciones nativas ofrecen las siguientes ventajas:

- Velocidad. Las aplicaciones nativas son más rápidas ya que están escritas en el lenguaje del sistema operativo.
- Experiencia de usuario mejorada. Esto da como resultado una experiencia de usuario de la aplicación más favorable. Esto dará como resultado calificaciones y comentarios positivos, aumentando la reputación de la aplicación y atrayendo nuevas descargas.
- Desempeño mejorado. Debido a que tienen acceso a todos los sensores de los teléfonos inteligentes en los que se colocan, uno de los principales beneficios que no tienen otro tipo de aplicaciones es

la capacidad de aprovechar al máximo las funciones de los teléfonos inteligentes en los que se instalan (siempre que el usuario dé permiso, por supuesto). La geolocalización, la cámara, el micrófono, las notificaciones automáticas, la huella digital, el almacenamiento interno del dispositivo, el acelerómetro y el giroscopio son solo algunas de las funciones a las que pueden tener acceso.

- No están conectados a internet. Si el usuario no tiene acceso a Internet, aún puede usar el programa si fue diseñado con esta necesidad en mente. Esto tiene un impacto significativo en la experiencia del usuario. Muchos juegos, por ejemplo, se pueden jugar sin conexión en vuelos sin ningún problema.
- Los widgets son una especie de widget. Los widgets pueden ser beneficiosos para una aplicación nativa. Es decir, puede incluir una imagen en miniatura del mismo en la página de inicio del teléfono inteligente.

2.2.2.2. *Aplicación basada en web*

Las tecnologías web estándar de HTML, CSS y JavaScript se utilizan para crear una aplicación basada en web. A diferencia del uso sin conexión, la conectividad a Internet suele ser necesaria para un comportamiento adecuado o para poder utilizar todas las funciones. La mayoría, si no todos, los datos de un usuario se guardan en la nube.

Estos programas se comportan de manera similar a una aplicación web que se ejecuta en un navegador, que a veces es mucho más lento que la aplicación nativa correspondiente. También es posible que no tenga tantas funciones como la aplicación original.

Los tipos de aplicaciones web incluyen:

Debido a que las aplicaciones en línea están cada vez más interconectadas y las barreras entre ellas se están desdibujando, distinguir los distintos tipos de aplicaciones web se está volviendo más difícil. Sin embargo, podemos dividirlos en cuatro grandes categorías.

- Aplicaciones web estáticas: las aplicaciones web estáticas son aquellas que muestran una sola pieza de material y no permiten que los usuarios interactúen con ella de ninguna manera. Un currículum o un sitio web de la empresa que contenga números de teléfono y direcciones, por ejemplo, son dos ejemplos.
- Aplicaciones web dinámicas: a diferencia de los sitios web estáticos, las aplicaciones web dinámicas permiten a los usuarios participar mucho más. Puede, por ejemplo, registrarse para obtener acceso a su cuenta, modificar sus preferencias e incluso publicar material. Un foro es el ejemplo más obvio de una aplicación web dinámica.
- Programas basados en web Tienda en línea o comercio electrónico: una aplicación web de tienda en línea es similar a una aplicación web dinámica, pero con características específicas para el comercio en Internet, como aceptar pagos en línea, almacenar existencias, direcciones de envío, etc. Sitios como Amazon o EBay son los ejemplos más obvios.
- Aplicaciones web de Material Manager (CMS): las aplicaciones web de CMS están destinadas a permitir que los administradores publiquen contenido sin necesidad de una gran experiencia técnica. Cualquier

sistema de gestión de contenido, como WordPress, Joomla o PrestaShop, es un excelente ejemplo de esto.

2.2.2.3. Aplicación híbrida

Una aplicación híbrida es aquella que combina aplicaciones nativas y basadas en la web. Esta categoría incluye aplicaciones creadas con Apache Cordova, Flutter, Xamarin, React Native, Sencha Touch y otros marcos.

Están diseñados para funcionar con tecnologías nativas y en línea en una amplia gama de plataformas.

Además, estas aplicaciones son más fáciles y rápidas de desarrollar. Implica el uso de una única base de código que es interoperable con varios sistemas operativos móviles diferentes.

A pesar de estos beneficios, las aplicaciones híbridas funcionan mal.

Las aplicaciones en varios sistemas operativos móviles no siempre tienen el mismo aspecto.

Facebook, Evernote, Instagram, WhatsApp, Twitter y Uber son instancias de aplicaciones híbridas.

2.2.3. Utilización de Aplicaciones Móviles en Educación

El uso de aplicaciones educativas tiene una serie de beneficios, que incluyen:

El aprendizaje puede tener lugar en una variedad de entornos, que incluyen aulas y entornos fuera del aula (Ortiz, 2018).

Tiene un efecto positivo en la motivación de los estudiantes. El valor recreativo es significativo.

Incremento de la implicación de los usuarios, lo que repercute en la participación activa del alumno.

Mejor enfoque de los estudiantes.

La información está disponible ahora mismo.

Personalización del ambiente de aprendizaje basado en los requerimientos del estudiante.

Son importantes la optimización y adaptabilidad de los recursos, así como su incorporación al proceso de enseñanza-aprendizaje.

Se recomienda que los estudiantes aprendan por su cuenta. Facilita el intercambio de información como resultado de una mayor interconexión.

Se fomenta el aprendizaje cooperativo y la participación. Fomento del aprendizaje memorable y práctico (Prados, 2017).

El uso de aplicaciones móviles educativas tiene una variedad de inconvenientes o problemas, incluidos los siguientes:

Los acuerdos universales son aquellos que se aplican a todos. El uso de aplicaciones puede implicar el desarrollo de marcos de acción uniformes en todo el espectro educativo.

Falta de recursos. Muchas veces, los métodos tecnológicos no son los mejores y aún no están al alcance de todos.

Hay otras tarifas. Costos o tarifas de algunas aplicaciones.

El tiempo es un bien valioso. El tiempo requerido para educar el uso y mantenimiento de ciertas herramientas y aplicaciones puede ser un obstáculo en muchos casos.

La privacidad y la seguridad son importantes. Cuando se trata de jóvenes estudiantes que utilizan Internet y están obligados a proporcionar contraseñas o nombres de usuario, etc.,

2.2.4. Tableta (Computadora)

[https://es.wikipedia.org/wiki/Tableta_\(computadora\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Tableta_(computadora))

Una **tableta**, en muchos lugares también llamada por el anglicismo **tablet**, es un dispositivo electrónico portátil de mayor tamaño que un teléfono inteligente o un **PDA**, se trata de una sola pieza que integra una pantalla táctil (sencilla o multitáctil) que emite luz y con la que se interactúa primariamente con los dedos o un **estilete** (pasivo o activo), sin necesidad de teclado físico ni ratón. Estos últimos se ven reemplazados por un **teclado virtual** y, en determinados modelos, por un mini *trackball* o "bola de seguimiento" integrada en uno de los bordes de la pantalla.⁵ En su interior alberga todos los componentes oportunos para funcionar de forma autónoma, siendo su utilidad mayor que la de un móvil pero a su vez menor a la de un ordenador portátil, resultando ser su portabilidad sencilla y exitosa.

El término puede aplicarse a una variedad de formatos que difieren en el tamaño o la posición de la pantalla con respecto a un teclado. El formato estándar se llama pizarra (*slate*), habitualmente de 7 a 21 pulgadas, y carece de teclado integrado aunque puede conectarse a uno inalámbrico (por ejemplo, Bluetooth) o mediante un cable USB (muchos sistemas operativos reconocen directamente teclados y ratones USB).

Las minitables son similares, pero de menor tamaño, frecuentemente de 7 a 8 pulgadas. Otro formato es el portátil convertible, que dispone de un teclado físico que gira sobre una bisagra o se desliza debajo de la pantalla, pudiéndose

manejar como un portátil clásico o bien como una tableta. Lo mismo sucede con los aparatos de formato híbrido, que disponen de un teclado físico, pero pueden separarse de él para comportarse como una pizarra.

Los *booklets* incluyen dos pantallas, al menos una de ellas táctil, mostrando en ella un teclado virtual.

Los *tabletéfonos* son teléfonos inteligentes grandes y combinan las características de estos con las de las tabletas, o emplean parte de ambas.

El término "Touch" aparece con el uso de estos dispositivos. Manejar la pantalla es más sencillo y rápido que manejar un ratón.

2.2.4.1. Utilidades.

- Lectura de libros electrónicos compitiendo con los lectores de Libros electrónicos.
- Lectura sin conexión de páginas web (p. ejemplo, con el navegador [Opera](#)).
- Lectura de comics.
- Consulta y edición de documentos de suites ofimáticas.
- Navegación web (mediante Wi-Fi, USB o 3G interno).
- Envío y recepción de correo electrónico y utilización de redes sociales y foros.¹⁷
- Uso del GPS, visualizador de mapas, trazador de rutas y sensores de entorno.¹⁷
- Llamadas telefónicas, si son 3G, sustituyendo así al teléfono móvil; se suele utilizar la opción manos libres bluetooth.
- GPS.
- Reproducción de música.

- Visualización de vídeos y películas, cargadas desde la memoria interna, memoria o disco duro USB o Wi-Drive y con salida mini-HDMI.
- Cámara web fotográfica y de vídeo HD.
- Videoconferencia.

La tableta funciona como una computadora, solo que más ligera en peso y más orientada al multimedia, lectura de contenidos y a la navegación web que a usos profesionales. Para que pueda leerse una memoria o disco duro externo USB, debe contar con USB On-The-Go, también denominado USB Host.

La tableta puede almacenar la información en la memoria interna, memoria externa SD o en los espacios “en la nube”. Además, puede intercambiar información con otros dispositivos, con conexiones inalámbricas y en algunas excepciones con USB.

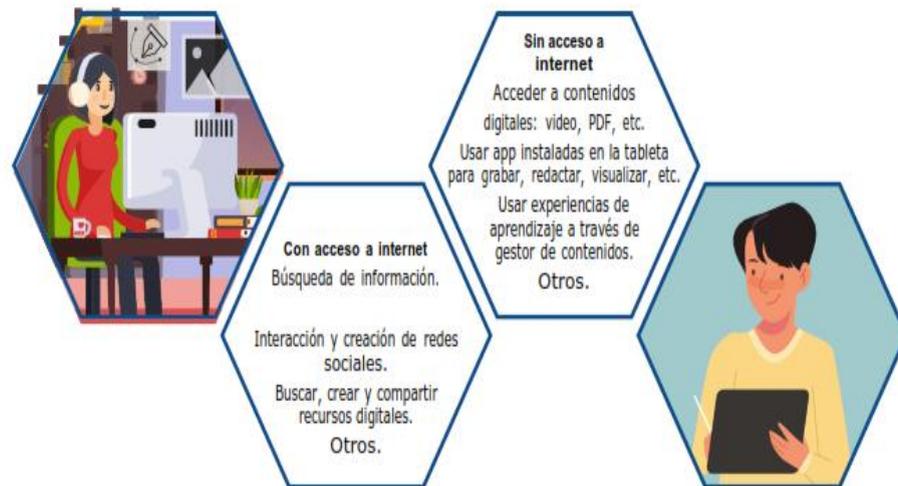
Dependiendo del sistema operativo que implementen y su configuración, al conectarse por USB a un ordenador, se pueden presentar como dispositivos de almacenamiento, mostrando solo la posible tarjeta de memoria conectada, la memoria flash interna, incluso el flash ROM. Por ejemplo, en Android el usuario debe de activar el modo de dispositivo de almacenamiento, apareciendo mientras como una ranura sin tarjeta.

Algunas tabletas poseen conectores minijack de 3.5, VGA o HDMI para poder conectarse a un televisor o a un monitor de computadora.

Utilidades de dispositivos móviles para el aprendizaje: la tableta

Las tabletas presentan diversas utilidades para el aprendizaje de las y los estudiantes.

Puede ser empleado en escenarios con conectividad (acceso a internet) o sin conectividad a internet.



2.2.4.2. Ventajas.

- Su facilidad de uso en entornos donde resulta complicado un teclado y un ratón, como en la cama, de pie, o el manejo con una sola mano (portabilidad).
- Su peso ligero. Los modelos de menor potencia pueden funcionar de manera similar a los dispositivos de lectura tales como el Kindle de Amazon.
- El entorno táctil hace que en ciertos contextos —como en la manipulación de imágenes, música o juegos— el trabajo sea más fácil que con el uso de un teclado y un ratón.
- Facilita la realización de dibujos digitales y edición de imágenes pues resulta más preciso e intuitivo que pintar o dibujar con el ratón.
- Facilita y agiliza la posibilidad de agregar signos matemáticos, diagramas y símbolos.

- Permite (con el software adecuado) la interacción con diferentes teclados sin importar su ubicación.
- Para algunos usuarios resulta más interactivo y agradable usar un lápiz, una pluma o el dedo para apuntar y pulsar sobre la pantalla, en lugar de utilizar un ratón o un touchpad.
- La duración de la batería es mucho mayor que la de una computadora portátil.
- Mejora los aprendizajes en la medida en que se emplea como herramienta para proyectar diferentes aplicaciones educativas en la educación en línea.
- Las tabletas basadas en procesadores X86 tanto en 32 como en 64 bits pueden ser alternativas a las PC's comunes puesto que se les puede instalar Microsoft Windows o distribuciones de Linux de escritorio con relativa similitud (pueden ser desde una barrita USB o un CD conectado por el puerto USB de la misma) por tanto pueden ser PC's de rango medio bajo con memoria RAM fija.

La tableta puede utilizarse también como escáner portátil gracias a la cámara integrada mediante el uso de aplicaciones como CamScanner y Scannable. Además, permite fotografiar y guardar una gran cantidad de documentos

2.2.4.3. Desventajas.

- Precio superior: Debido a la complejidad de la pantalla (mecanismo de rotación y la tecnología táctil), una tableta será más cara que un portátil con especificaciones de hardware

similar. Por otro lado, un portátil convertible en tableta puede costar mucho más que un computador portátil convencional, a pesar de que se ha previsto un descenso en el precio de los convertibles que ya se están aplicando desde el año 2014, cuando las tabletas convertibles se han empezado a hacer populares.

- Velocidad de interacción: la escritura a mano sobre la pantalla, o escribir en un teclado virtual, puede ser significativamente más lento que la velocidad de escritura en un teclado convencional, que puede llegar hasta las 50 a 150 palabras por minuto. Sin embargo, tecnologías como SlideIT, Swype y otras similares hacen un esfuerzo para reducir esta diferencia. Algunos dispositivos también soportan teclados externos (por ejemplo: el iPad puede aceptar teclados USB y Bluetooth a través del Kit de conexión de cámara).
- Comodidad (ergonomía): una tableta no ofrece espacio para el descanso de la muñeca (aunque con algunos softwares se intenta remediar esto mediante una tecnología conocida como *palm rejection*, la cual hace que no haya reacción ante el toque de la palma de la mano sobre la pantalla; y por tanto, permite apoyar la mano a la hora de utilizar un stylus). Además, el usuario tendrá que mover su brazo constantemente mientras escribe.
- Menor capacidad de vídeo: la mayoría de las tabletas están equipadas con procesadores gráficos incorporados en lugar de

tarjetas de vídeo. En julio de 2010, la única tableta con tarjeta de vídeo era la HP TouchSmart tm2t, para la que puede adquirirse la ATI Mobility Radeon HD5450 como una adición opcional.

- Riesgos en la pantalla: las pantallas de las tabletas se manipulan más que las de los portátiles convencionales, sin embargo, muchas están fabricadas de manera similar. Además, puesto que las pantallas también sirven como dispositivos de interacción, corren un mayor riesgo de daños debido a los golpes y al mal uso.
- Riesgo en la bisagra: la bisagra de un portátil convertible en tableta usualmente necesita girar sobre dos ejes, a diferencia de la pantalla de un portátil normal, lo cual aumenta las posibilidades de fallos mecánicos o eléctricos (cables de transmisión y de vídeo, antenas Wi-Fi integradas, etc).

2.2.4.5. Aplicación de los tutoriales para motivar la lectura en los niños de segundo grado

Las aplicaciones que utilizaremos serán para lograr incentivar y motivar la lectura de los niños. Esto se realizara mediante la instalación de las aplicaciones en los dispositivos que tengan las características siguientes: Tener memoria RAM de 2 gigabytes como mínimos, y un sistema operativo de preferencia Android, con estos requisitos cumplidos se podrán instalar aplicaciones de lectura en las Tablets para motivar la lectura en los niños de segundo grado y obtener un buen desarrollo en la lectura, unas cuantas

aplicaciones que se pueden instalar en los dispositivos para mejorar la lectura en los niños son :

2.2.4.6. “Leo con grin” app de lectura para niños - android



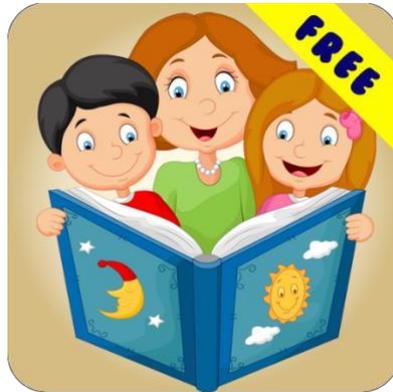
Esta aplicación la cual está disponible de forma gratis para dispositivos como Smartphone y Tablet está dividida en 30 lecciones para niños de primaria, entre las que se encuentran juegos para aprender a leer progresivamente sílabas, palabras y frases y a escribir historias.

Esta aplicación ayudará a fomentar el interés por la lectura a los niños, además de que, al dominar la lectura y escritura de cuentos incluidos en la aplicación, podrá escribir sus propias historias y compartirlas con sus demás compañeros.

2.2.4.7. Historias de los niños – shemetenga - android

Esta popular aplicación de lectura que no necesita conexión a internet la cual viene incluida con 5 historias populares, fáciles de comprender y con una narración y lenguaje sencillo. Además de que incluye dibujos coloridos en las historias referentes al cuento lo cual hará que el niño se divierta y le preste más atención a la lectura, además tiene funciones como una lectura hecha por un niño con sonido de alta calidad, entre las historias que incluye la aplicación se encuentran: “La hormiga y la paloma”,

“La gallina de los huevos de oro”, “La liebre y la tortuga”, “El cuervo sediento “y “El león y el ratón”



2.2.4.8. Biblia para los niños - android

La religión siempre será algo incondicional para la formación de un niño, por lo cual esta aplicación ayuda a fomentar la lectura de los niños al mismo tiempo que leen la biblia; contiene diversas características como, por ejemplo, los colores en sus ilustraciones y páginas, contenido interactivo y por supuesto muchas historias sobre los personajes de la biblia como Moisés, Noé, Abraham, Jesús, entre otros. La aplicación es completamente gratis para teléfonos inteligentes y Tablets Android.

La aplicación de la biblia para los niños es completamente entretenida para estos, ya que a través de aventuras interactivas y animaciones hermosas los niños podrán explorar las grandes historias de la religión de Dios.



2.2.5. Lectura.

“La lectura es la interpretación (por parte de una persona, el lector/la lectora) del significado de algún tipo de información o ideas almacenadas en un soporte (véase palabra y texto) y transmitidas mediante algún tipo de código (usualmente un lenguaje, que puede ser visual o táctil; por ejemplo, el sistema braille) o de otros que pueden no estar basados en el lenguaje, tales como la notación o los pictogramas. Se usa generalmente para fines informativos, de enseñanza-aprendizaje, de análisis y de comprensión. Se trata de una de las habilidades humanas para descifrar letras o cualquier otro idioma creado o no por el ser humano”.

[https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Lectura_\(educaci%C3%B3n\)&action=history](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Lectura_(educaci%C3%B3n)&action=history)

2.2.5.1. Motivación a la lectura

“La motivación hacia la lectura agrupa las actitudes que promueven en un lector la sensación y creencia de que leer es entretenido, que es útil y que se tienen las capacidades para realizar esta labor. Estas actitudes llevan a que el lector muestre conductas afines a la lectura, como hojear libros, leerlos, conversar de ellos, hacer más preguntas acerca de los mismos, etc. La literatura especializada afirma que uno de los primeros

requisitos para desarrollar la comprensión de lectura tiene que ver con aumentar la motivación hacia la misma. Una persona que se muestra más motivada a esta tarea, la practicará más y estará más interesado en entender lo que lee, aunque los textos sean cada vez más desafiantes. Si practica más, eventualmente podría comprender más. Esto hace que la motivación a la lectura, las prácticas de esta y la comprensión lectora se transformen en elementos de un círculo virtuoso, en el que un elemento alimenta al otro y viceversa.”

2.3. Definición de términos básicos

Aplicación móvil

Una aplicación o aplicación móvil es un programa informático o una aplicación de software diseñada para funcionar en un dispositivo móvil, como un teléfono, una tableta o un reloj. Las aplicaciones móviles a menudo se comparan con las aplicaciones de escritorio, que están diseñadas para operar en computadoras de escritorio, y las aplicaciones web, que se ejecutan a través de navegadores web móviles en lugar de directamente en el dispositivo móvil.

Aplicación nativa

Las aplicaciones nativas son cualquier aplicación diseñada para ejecutarse en una determinada plataforma móvil. Como resultado, una aplicación diseñada por Apple no funcionará en un teléfono inteligente Android. Como consecuencia, la mayoría de las empresas crean aplicaciones que funcionan en numerosas plataformas.

Aplicación basada en web

La aplicación basada en la web se crea con HTML, CSS y JavaScript, que son tecnologías web básicas. A diferencia del uso sin conexión, la conectividad a

Internet suele ser necesaria para un comportamiento adecuado o para poder utilizar todas las funciones. La mayoría, si no todos, los datos de un usuario se guardan en la nube.

Aplicación híbrida

Es un programa híbrido que combina aplicaciones nativas y basadas en web. Esta categoría incluye aplicaciones creadas con Apache y otros marcos. Estos están diseñados para funcionar con tecnologías web y nativas en una variedad de plataformas. Además, estas aplicaciones son más simples y rápidas de crear. Implica el uso de una base de código única que es compatible con una variedad de sistemas operativos móviles.

Educación

La socialización de los individuos puede considerarse como un proceso de educación. Una persona obtiene información y la asimila a través de la educación. La educación también implica una conciencia cultural y conductual, en la que las nuevas generaciones aprenden cómo vivían las generaciones pasadas.

Motivación

<https://es.wikipedia.org/wiki/Motivaci%C3%B3n> (04/06/2023)

La **motivación** es lo que explica por qué las personas o los animales inician, continúan o terminan un cierto comportamiento en un momento determinado. Los estados motivacionales se entienden comúnmente como fuerzas que actúan dentro del agente y que crean una disposición para participar en un comportamiento dirigido a un objetivo. A menudo se sostiene que los diferentes estados mentales compiten entre sí y que solo el estado más fuerte determina el comportamiento.¹ Esto significa que podemos estar motivados para hacer algo sin hacerlo realmente. El estado mental paradigmático que proporciona

motivación es el deseo. Pero puede que varios otros estados, como las creencias sobre lo que se debe hacer o las intenciones, también proporcionan motivación.

Se han propuesto varias teorías opuestas sobre el contenido de los estados motivacionales. Se conocen como *teorías de contenido* y pretenden describir qué objetivos motivan a las personas normalmente o siempre. La jerarquía de necesidades de Abraham Maslow y la teoría ERG, por ejemplo, postulan que los seres humanos tienen ciertas necesidades, que son responsables de la motivación. Algunas de estas necesidades, como la de comida y agua, son más básicas que otras, como la de respeto por parte de los demás. Según este punto de vista, las necesidades superiores solo pueden proporcionar motivación una vez que se han satisfecho las necesidades inferiores.² Las teorías conductistas tratan de explicar el comportamiento solamente en términos de la relación entre la situación y el comportamiento externo y observable, sin referencia explícita a los estados mentales conscientes.

La motivación puede ser *intrínseca*, si la actividad se desea porque es intrínsecamente interesante o agradable, o *extrínseca*, si el objetivo del agente es una recompensa externa distinta de la actividad en sí.³⁴ Se ha argumentado que la motivación intrínseca tiene resultados más beneficiosos que la motivación extrínseca.⁴ Los estados motivacionales también pueden clasificarse según si el agente es plenamente consciente de por qué actúa como lo hace o no, lo que se conoce como motivación consciente e inconsciente. La motivación está estrechamente relacionada con la racionalidad práctica. Una idea central en este campo es que debemos estar motivados para realizar una acción si creemos que debemos realizarla. No cumplir con este requisito resulta en casos de

irracionalidad, conocidos como akrasia o debilidad de la voluntad, en los que hay una discrepancia entre nuestras creencias sobre lo que debemos hacer y nuestras acciones.

La investigación sobre la motivación se ha empleado en varios campos. En el campo de los negocios, una cuestión central se refiere a la motivación laboral, por ejemplo, qué medidas un empleador puede utilizar para garantizar que sus empleados estén motivados. La motivación también es de particular interés para los psicólogos de la educación debido a su papel crucial en el aprendizaje de los estudiantes. En este ámbito, se ha prestado atención.

Lectura (Educación)

[https://es.wikipedia.org/wiki/Lectura_\(educaci%C3%B3n\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Lectura_(educaci%C3%B3n))

(06/06/2023)

La **lectura** es la interpretación (por parte de una persona, el **lector**/la **lectora**) del significado de algún tipo de información o ideas almacenadas en un soporte (véase palabra y texto) y transmitidas mediante algún tipo de código (usualmente un lenguaje, que puede ser visual o táctil; por ejemplo, el sistema braille) o de otros que pueden no estar basados en el lenguaje, tales como la notación o los pictogramas. Se usa generalmente para fines informativos, de enseñanza-aprendizaje, de análisis y de comprensión. Se trata de una de las habilidades humanas para descifrar letras o cualquier otro idioma creado o no por el ser humano.

2.4. Formulación de Hipótesis

2.4.1. Hipótesis general

El uso de la Tablet como recurso para motivar la lectura en niños de segundo grado en la Institución educativa 34052 José Antonio Encinas Franco del

distrito de Yanacancha - 2016 influye como instrumentos en la Educación, para optimización el de enseñanzas a los estudiantes.

2.4.2. Hipótesis Específicas

- a) Existe un relación entre el uso de las tablet y la motivación por la lectura en niños de segundo grado en la Institución educativa 34042 José Antonio encinas franco del distrito de Yanacancha – 2016
- b) Existe una relación el uso de las tablet y el nivel de lectura en los en niños de segundo grado en la Institución educativa 34042 José Antonio Encinas Franco del distrito de Yanacancha – 2016.
- c) Existe una relación entre la influencia el uso de la Tablet como recurso para motivar la lectura en los niños de segundo grado en la Institución Educativa 34042 José Antonio Encinas Franco del distrito de Yanacancha – 2016.

2.5. Identificación de Variables

2.5.1. Variable Independiente

Uso de las tablet

2.5.2. Variable Dependiente

Motivación por la lectura

2.6. Definición Operacional de Variables e Indicadores

2.6.1. Definición operacional e Indicadores de la Variable “Uso de las Tablet”

Para operacionalizar el "uso de la tablet como recurso", se considerará la frecuencia de uso de las tabletas en el aula (diaria, semanal, mensual), los tipos de actividades realizadas (lectura digital, ejercicios interactivos, proyectos colaborativos), el grado de personalización de las actividades (uso de aplicaciones

ajustadas a los intereses y nivel de cada estudiante), la accesibilidad de los contenidos (disponibilidad de recursos ajustados para estudiantes con necesidades especiales), y el uso de características multimedia (integración de recursos audiovisuales en las actividades de aprendizaje). La medición de estas dimensiones permitirá evaluar el impacto del uso de tabletas en la motivación hacia la lectura, observando cambios en la participación, interés y rendimiento de los estudiantes en actividades de lectura.

Para la variable: “Uso de las Tablet”, en la siguiente tabla se presentan las dimensiones e indicadores:

Tabla 1
Uso de las Tablet

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escalas
Uso de la Tablet	Utilizo la tablet en mis actividades de aprendizaje	1	Lickert
	Las sesiones de aprendizaje con la tablet duran lo suficiente para completar mis tareas.	1	
Flexibilización	Las actividades didácticas realizadas con la tablet se adaptan a mis necesidades de aprendizaje.	1	
	Puedo elegir entre diferentes tipos de actividades cuando uso la tablet para aprender.	1	
Colaboración	Realizo actividades en grupo con mis compañeros utilizando la tablet.	1	
	Utilizamos aplicaciones en la tablet para facilitar el trabajo colaborativo.	1	
Personalización	Las aplicaciones educativas en la tablet están seleccionadas según mis intereses y nivel de aprendizaje.	1	
	Siento que las actividades en la tablet están personalizadas para ajustarse a mis necesidades.	1	
Accesibilidad	Los contenidos educativos en la tablet son fácilmente accesibles para mí.	1	
	Hay recursos disponibles en la tablet que atienden a necesidades especiales de aprendizaje, si es aplicable.	1	
Multimedia	Las actividades de aprendizaje en la tablet incluyen una variedad de recursos audiovisuales.	1	

	Prefiero usar la tablet debido a la diversidad de formatos de contenido que ofrece (texto, imágenes, audio, video).	1
	Me concentro mejor en mis tareas cuando uso la tablet para aprender.	1
Atención	Participar en actividades de lectura utilizando la tablet capta mi atención eficazmente.	1

Nota. Elaboración propia.

2.6.2. Definición operacional e Indicadores de la Variable “Motivación por la lectura”

En el contexto de estudiantes del segundo grado de Educación Secundaria en la Institución Educativa N° 34052 José Antonio Encinas Franco del distrito de Yanacancha implica la evaluación de la participación activa en actividades de lectura, las actitudes hacia la lectura, la comprensión lectora y los hábitos de lectura de los estudiantes. Esto se logra mediante la medición de la frecuencia y voluntariedad de participación en actividades de lectura, la evaluación de actitudes y percepciones hacia la lectura, la aplicación de pruebas estandarizadas para evaluar la comprensión de textos, y el registro de hábitos de lectura recreativa fuera del horario escolar. Estas medidas proporcionarán una visión holística de la motivación para leer entre los estudiantes, permitiendo el diseño de intervenciones educativas dirigidas a promover el hábito de lectura y mejorar la comprensión lector.

Para la variable: “Motivar la lectura”, en la siguiente tabla se presentan las dimensiones e indicadores:

Tabla 2*Motivar la lectura*

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Instrumento
Participación activa en actividades de lectura	Selecciona un libro de la lista proporcionada y describe por qué elegiste ese libro.	1	
	¿Con qué frecuencia lees fuera del horario escolar?	1	
Actitudes hacia la lectura	¿Disfrutas la lectura? Explica por qué sí o por qué no.	1	
	¿Cuál es tu género de lectura favorito?	1	
	Lee el siguiente pasaje y responde las preguntas (Lectura)	1	Prueba
Comprensión lectora	¿Qué significa la palabra "precipitadamente" en el contexto de la historia que acabas de leer?	1	
	¿Por qué crees que el ratón decidió explorar el mundo exterior?	1	
Hábitos de lectura	Enumera tres lugares donde te gusta leer.	1	
	¿Con qué frecuencia visitas la biblioteca de la escuela?	1	

Nota. Elaboración propia.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA Y TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN

3.1. Tipo de Investigación

Nuestro trabajo de investigación es de tipo sustantiva, ya que está orientada a describir, explicar, predecir o retrodecir la realidad, con lo cual se va en búsqueda de principios y leyes generales que permita organizar una teoría científica; así como el logro de conocimientos necesarios para propiciar políticas de acción que promuevan cambios en dicha realidad (Sánchez, H., 1996: 14).

3.2. Nivel de investigación

Descriptivo

3.3. Métodos de investigación

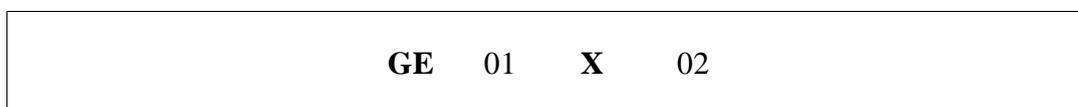
La presente investigación presenta el método descriptivo, porque describe, analiza interpreta sistemáticamente un conjunto de hechos relacionados con otras variables tal como se dan en el presente, además apunta a estudiar el fenómeno en su estado actual; por tanto, las posibilidades de tener un control directo sobre las variables de estudio son mínimas, por lo cual su validez interna es discutible (Sánchez, H., 1996: 33).

3.4. Diseño de investigación

En la presente investigación, dado el objetivo de la investigación, se utilizó el “Diseño preexperimental”. Hernández-Sampieri & Mendoza (2018) sostienen que “a un grupo se le aplica una prueba previa al estímulo o tratamiento experimental, después se le administra el tratamiento y finalmente se le aplica una prueba posterior al estímulo” (p. 163)

Ilustración 1

Diseño con preprueba-posprueba



Nota. Donde GE: Grupo Experimental, 01: Prueba de entrada, 03: Prueba de salida, y X (Experimento).

En la presente investigación, titulada "Impacto del Uso de la Tablet como Recurso en la Motivación por la Lectura en Estudiantes de Segundo Grado de la Institución Educativa N° 34052 José Antonio Encinas Franco del Distrito de Yanacancha", se adopta un enfoque cuasiexperimental mediante el diseño preexperimental. Conforme a lo sugerido por Hernández-Sampieri & Mendoza (2018), este diseño implica la aplicación de una prueba previa al estímulo o tratamiento experimental, seguida de la administración del tratamiento, y finalmente la aplicación de una prueba posterior al estímulo. Este enfoque permitirá evaluar de manera sistemática el efecto del uso de tabletas como recurso educativo en la motivación por la lectura entre los estudiantes de segundo grado de la mencionada institución educativa.

3.5. Población y Muestra

3.5.1. Población:

La población investigada está conformada por los 200 estudiantes del segundo grado de educación secundaria de la Institución Educativa N° 34052 José Antonio Encinas Franco del distrito de Yanacancha – Pasco

3.5.2. Muestra:

La muestra estará compuesta por un total de 24 alumnos correspondiente al aula del segundo grado A de secundaria de la Educativa N° 34052 José Antonio Encinas Franco del distrito de Yanacancha – Pasco. El tipo de muestra fue seleccionado mediante la técnica de muestreo intencional y probabilístico simple. Intencional, en la medida en que previamente se escogieron las unidades muestrales de acuerdo con las variables intervinientes identificadas en el acápite correspondiente. Seguidamente se seleccionó al azar los sujetos de la muestra definitiva, cuya distribución se detalla en el informe final. Asimismo, cabe mencionar que las aulas seleccionadas son las más representativas de la Institución Educativa.

3.6. Técnicas e Instrumentos de recolección de datos

3.6.1. Técnicas

Según Bernal, C. (2006: 177), la encuesta es una de las técnicas de recolección de información más usada (...), se fundamenta en un cuestionario o conjunto de preguntas que se preparan con el propósito de obtener información de las personas.

Se utilizó la encuesta, compuesta por una relación de preguntas escritas para que el alumno lea y conteste por escrito. Los cuestionarios están destinados a

recoger información sobre las opiniones y actitudes de las personas y también sobre lo que han logrado como producto del proceso educativo.

3.6.2. Instrumento

El cuestionario desempeña un papel fundamental en la recopilación de datos para esta investigación, proporcionando información detallada y sistemática sobre la motivación por la lectura de los estudiantes antes y después de la intervención con el uso de tabletas como recurso educativo. Esto permitirá evaluar el impacto de dicha intervención en la motivación por la lectura y contribuirá a la comprensión de cómo la tecnología puede influir en el desarrollo de habilidades lectoras en el contexto educativo específico de la Institución Educativa N° 34052 José Antonio Encinas Franco del Distrito de Yanacancha.

El instrumento diseñado para esta investigación (experimento) consiste en una prueba que evalúa la motivación por la lectura en estudiantes de segundo grado de la Institución Educativa N° 34052 José Antonio Encinas Franco del Distrito de Yanacancha. La prueba se basa en una combinación de preguntas abiertas y cerradas que abordan diferentes aspectos relacionados con la participación activa en actividades de lectura, las actitudes hacia la lectura, la comprensión lectora y los hábitos de lectura de los estudiantes.

3.7. Selección, validación y confiabilidad de los instrumentos de recolección de datos.

3.7.1. Selección de los instrumentos

Para cerciorarnos que nuestros instrumentos sean útiles y confirmar la veracidad de nuestra investigación, se debe cumplir con dos requisitos muy importantes que son: la validación (grado en que el instrumento proporciona datos que reflejen realmente los aspectos que interesan estudiar) y la confiabilidad (grado

con el cual el instrumento prueba su consistencia, por los resultados que produce al aplicarlo repetidamente al objeto de estudio) (Landeau, R. 2007: 81).

3.7.2. Validación de los instrumentos

Lafranceso.G (2003). Menciona que la investigación casi siempre, por no decir siempre, de forma categórica, se basa en. la medición. Todo instrumento de medición debe reunir dos características fundamentales:

Valides y confiabilidad. La primera se refiere a la eficacia con que un instrumento mide lo que desea. La segunda, indica el grado de seguridad que demuestra al medir.

La validación de instrumentos se realizó mediante juicio de expertos, para cuyo efecto se tomó la opinión de docentes reconocidos con amplia experiencia en el campo de la investigación educacional, de la Facultad de Ciencias de la Educación de la UNDAC, quienes determinaron la aplicabilidad del cuestionario. Para ello, se les hizo entrega de la matriz de consistencia, la matriz operacional de las variables, el cuestionario y la ficha de validación. El juicio de expertos determinó, sobre la base de los indicadores siguientes: claridad, objetividad, actualidad, organización, suficiencia, intencionalidad, consistencia, coherencia, metodología y pertinencia, la debida correspondencia entre los indicadores señalados por los criterios, los objetivos e ítems y la calidad técnica de representatividad de lenguaje.

Al respecto, los expertos consideraron la existencia de una estrecha relación entre criterios y objetivos del estudio y los ítems construidos para la recopilación de la información. Se muestra esta opinión en el siguiente cuadro:

Tabla 3:
Opinión de expertos

N°	EXPERTOS	PUNTAJES
01	Dr. Guillermo GAMARRA ASTUHUAMAN	89.8%
02	Mg. Maruja PORRAS ROJAS	90.2%
03	Mg. MARTEL REYES, Luis Alberto	87.4%
TOTAL		89.1%

Según la opinión de los expertos el instrumento realizado a los juegos educativos como estrategia de enseñanza y su relación con el tipo de estilo de aprendizaje (cuestionario) obtuvo un valor de 89.1% por la cual se concluye que el instrumento se encuentra en el nivel de validez: *Muy bueno* y por ende son válidos entonces para su aplicación, para ello mencionaremos a Cabanillas, G. (2004) quien defendió la tesis, en el cual propuso el siguiente cuadro de valoración respecto de los instrumentos.

Tabla 4:
Valores de los niveles de validez

Valores	Niveles de validez
91-100	Excelente
81-90	Muy Bueno
71-80	Deficiente
61-70	Regular
51-60	Deficiente

Fuente: Cabanillas, G (2004: 76)

3.7.3. Confiabilidad de instrumentos

El criterio de confiabilidad del instrumento, se determina en la presente investigación, por el coeficiente de Alfa Cronbach, desarrollado por J. L. Cronbach, requiere de una sola administración del instrumento de medición y

produce valores que oscilan entre uno y cero. Es aplicable a escalas de varios valores posibles, por lo que puede ser utilizado para determinar la confiabilidad en escalas cuyos ítems tienen como respuesta más de dos alternativas. Su fórmula determina el grado de consistencia y precisión; la escala de valores que determina la confiabilidad está dada por los siguientes valores:

CRITERIO DE CONFIABILIDAD VALORES

No es confiable -1 a 0

Baja confiabilidad 0.01 a 0.49

Moderada confiabilidad 0.5 a 0.75

Fuerte confiabilidad 0.76 a 0.89

Alta confiabilidad 0.9 a 1

Tabla 5:

Análisis de fiabilidad - Estadísticos de fiabilidad

	Alfa de Cronbach	N° de elementos
Uso de las Tablet	0,799	12
Motivación de la lectura	0,886	20

El instrumento que mide el uso de las tablet como estrategias de la motivación por la lectura presenta fuerte confiabilidad con un valor del estadígrafo de 0.779 y con un instrumento que consta de 12 preguntas.

El instrumento que mide el empleo de estilos de aprendizaje fuerte confiabilidad con un valor del estadígrafo de 0.886 y con un instrumento que consta de 20 preguntas.

Como los instrumentos presentan adecuada confiabilidad en sus respectivas versiones, podemos concluir que existen razones suficientes para afirmar que los instrumentos son aplicables a la muestra de estudio.

3.8. Técnicas de Procesamiento y Análisis de Datos

3.8.1. Procesamiento Manual

Se ha utilizado el conteo para determinar la cantidad de respuestas encontradas en función a las preguntas realizadas.

3.8.2. Procesamiento electrónico

Se ha utilizado el paquete estadístico SPSS, Excel para encontrar los resultados correspondientes a la estadística descriptiva correlacional: Correlación y pruebas de normalidad

3.9. Tratamiento Estadístico

En esta fase, se realiza el tratamiento estadístico de todos los datos seleccionados, que consiste en afirmaciones estadísticas de los datos.

Los programas informáticos para el tratamiento de los datos:

Programas informáticos para datos cuantitativos: Excel y SPSS.

Estos datos van a ser mostrados mediante representaciones gráficas:

*Cuadros Estadísticos y Diagrama de barras

3.10. Orientación ética filosófica y epistémica

El Currículo Nacional de la Educación Básica prioriza los valores y la educación ciudadana de los estudiantes para poner en ejercicio sus funciones sociales y culturales en la construcción de la sociedad y con respecto a los importantes cambios que se están produciendo en el mundo, sobre todo cuando buscan modos diversos de disminuir la inequitativa distribución de la riqueza, promover la movilidad social y estudiar y formular opciones de solución

para problemas prioritarios. Los valores y el comportamiento ético son parte de nuestro trabajo de investigación.

Los profesionales, de todas las áreas del conocimiento, ocupan un lugar significativo en el mundo social, pues aportan bienes y servicios que requiere la propia sociedad. Su desempeño y actuación están siempre en la mira de los sectores, grupos e individuos (a nivel local, regional, nacional e internacional). El comportamiento ético es parte intrínseca de la profesión y del sentido y proyectos de vida de los sujetos. Constituye, además, junto con la competencia profesional y técnica, lo que las personas mejor pueden apreciar de su labor.

La formación ética es una necesidad inaplazable en los diferentes espacios donde se interactúan docente y alumno del nivel básico y superior, tanto a nivel de las propias instituciones, como de todos sus actores. El papel socializador de las universidades en esta tarea sigue siendo crucial. No basta con preparar buenos profesionales, en conocimientos y habilidades en ciencia, tecnología y cultura, sino que incluye la reflexión de principios y valores.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Descripción del trabajo de campo

Luego de realizar un muestreo no probabilístico con criterios de inclusión en estudiantes de segundo grado de secundaria de la Institución Educativa N° 34052 José Antonio Encinas Franco – Yanacancha - Pasco, se realizó el trabajo de campo de la investigación sobre la relación entre el uso del tablet y motivación de la lectura se desarrolló en el año académico 2022, la recolección de datos se completó en un solo momento.

4.2. Presentación, Análisis e Interpretación de Resultados

A partir de los datos encontramos el análisis e interpretación de variables que a continuación presentamos.

4.2.1. Análisis cualitativo de las dimensiones y variables

4.2.1.1. Uso de la tablet

Tabla 6:

Dimensión: Uso de la Tablet

	Frecuencia	Porcentaje	% Acumulado
A veces	8	32.00	32.00
Casi siempre	13	52.00	84.00
Siempre	4	16.00	100.00
Total	25	100.00	

Respecto al uso de la Tablet en la motivación por la lectura apreciamos que el 32.0% de los estudiantes afirman que a veces su incidencia es positiva, para el 52.0% casi siempre es adecuada y para el 16.0% de los encuestados siempre es adecuada, es decir que el 68.0% de los encuestados afirman que es positiva la incidencia del uso de la tablet en la motivación en la lectura de los estudiantes.

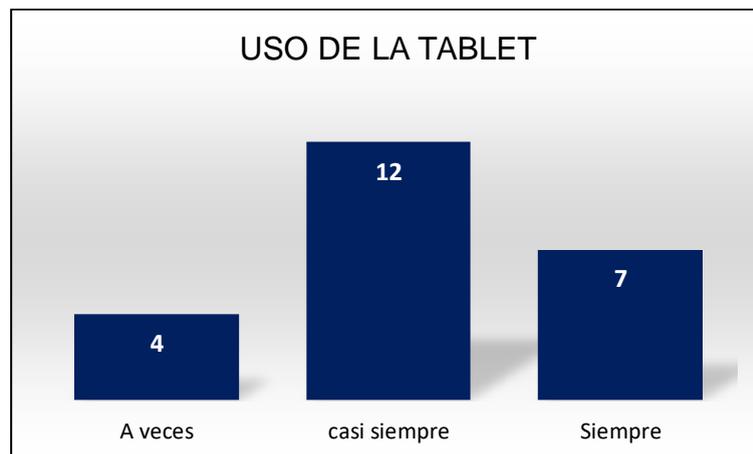


Tabla 7:

Dimensión: Flexibilización

	Frecuencia	Porcentaje	% Acumulado
Casi nunca	2	8.00	8.00
A veces	8	32.00	40.00
casi siempre	12	48.00	88.00
Siempre	3	12.00	100.00
TOTAL	25	100.00	

Respecto a la Flexibilización que brinda el dispositivo móvil al procesos de aprendizaje apreciamos que el 8% de los estudiantes afirman que casi nunca ayudan a la motivación a la lectura, el 32.0% de los estudiantes afirman que a veces su incidencia es positiva, para el 48.0% casi siempre es adecuada y para el 12% de los encuestados siempre es adecuada, es decir que el 60.0% de los encuestados afirman que es positiva la incidencia de uso del Tablet en la motivación de la lectura

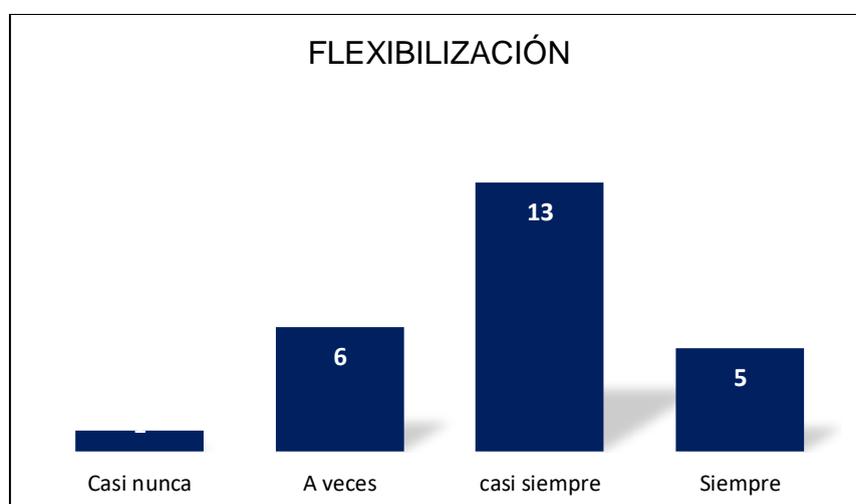


Tabla 8:
Dimensión: Colaboración

	Frecuencia	Porcentaje	% Acumulado
A veces	6	24.00	24.00
casi siempre	16	64.00	88.00
Siempre	3	12.00	100.00
TOTAL	25	100.00	

Sobre la Colaboración y la comunicación entre los estudiantes como estrategia de enseñanza para la motivación a la lectura apreciamos que el 24.0% de los estudiantes afirman que a veces su incidencia es positiva, para el 64.0% casi siempre es adecuada y para el 12.0% de los encuestados siempre es adecuada, es decir que el 76.0% de los encuestados afirman que es positiva la incidencia del uso de la Tablet en la motivación del aprendizaje de los estudiantes.

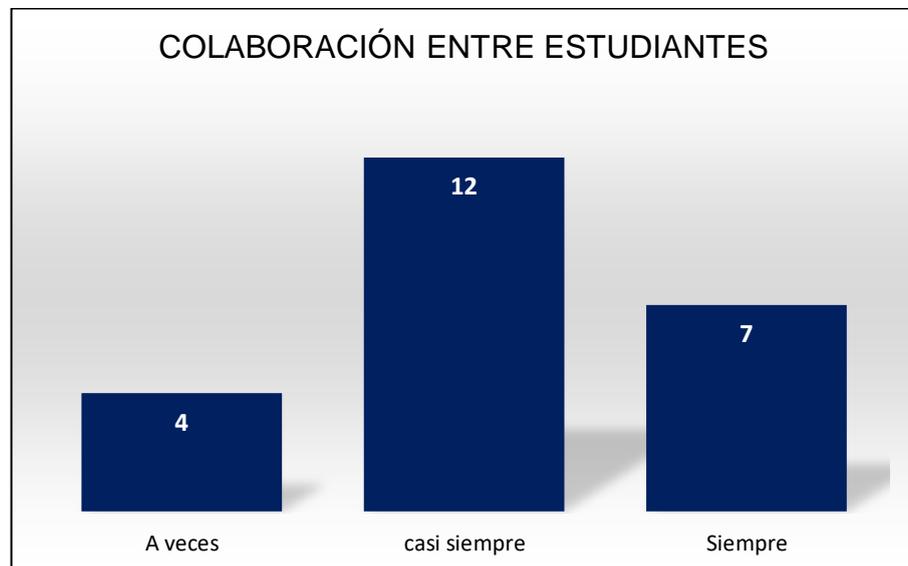


Tabla 9:
Personalización

	Frecuencia	Porcentaje	% Acumulado
A veces	4	16.00	16.00
casi siempre	13	52.00	68.00
Siempre	8	32.00	100.00
TOTAL	25	100.00	

Respecto al empleo de personalización a diversos estilos de aprendizaje apreciamos que el 16.0% de los encuestados afirman que a veces emplea esta dimensión, el 52.0% nos dice que casi siempre la emplea y el 32.0% siempre lo utiliza, es decir que el 84.0% de los encuestados afirman que la personalización para la motivación por la lectura de los estudiantes.

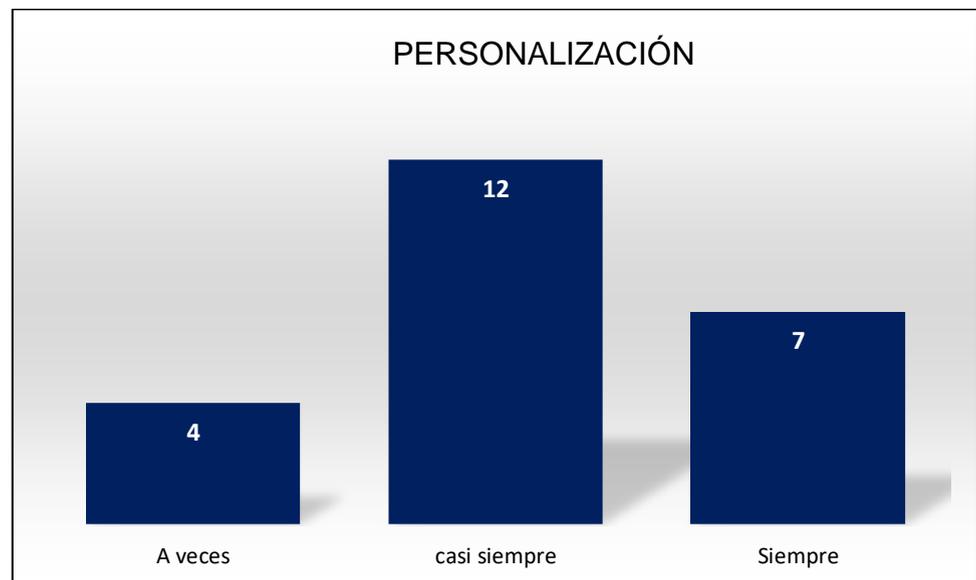


Tabla 10:
Dimensión: Accesibilidad

	Frecuencia	Porcentaje	% Acumulado
A veces	5	20.00	20.00
casi siempre	12	48.00	68.00
Siempre	8	32.00	100.00
TOTAL	25	100.00	

Respecto a la Accesibilidad que posibilita contar con la información apreciamos que el 20.0% de los encuestados afirman que a veces emplea esta dimensión, el 48.0% nos dice que casi siempre la emplea y el 32.0% siempre lo utiliza, es decir que el 80.0% de los encuestados afirman que Accesibilidad es apropiado para la motivación a la lectura de los estudiantes.

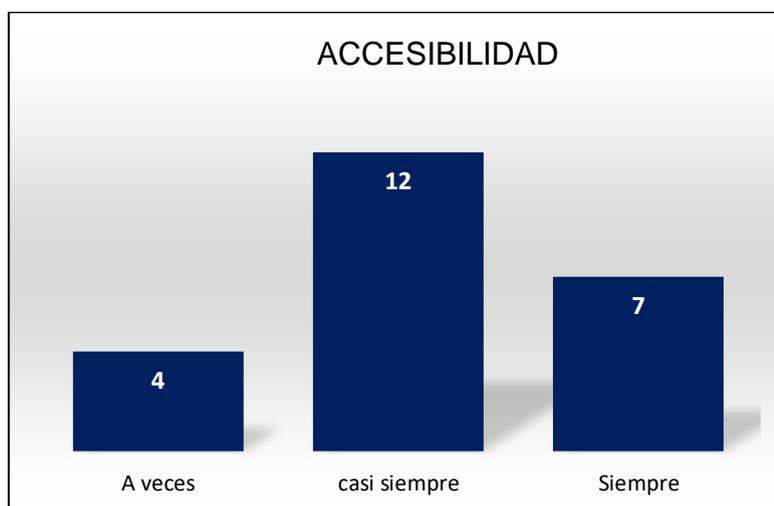


Tabla 11:
Multimedia

	Frecuencia	Porcentaje	% Acumulado
Casi nunca	1	4.00	4.00
A veces	8	32.00	36.00
casi siempre	12	48.00	84.00
Siempre	4	16.00	100.00
TOTAL	25	100.00	

Respecto a la dimensión Multimedia de recursos en diferentes apreciamos que el 4.0% casi nunca lo emplea, el 32.0% de los encuestados afirman que a veces emplea esta dimensión, el 48.0% nos dice que casi siempre la emplea y el 16.0% siempre lo utiliza, es decir que el 64.0% de los encuestados afirman que la dimensión Multimedia es apropiada para la la motivación a la lectura de los estudiantes.

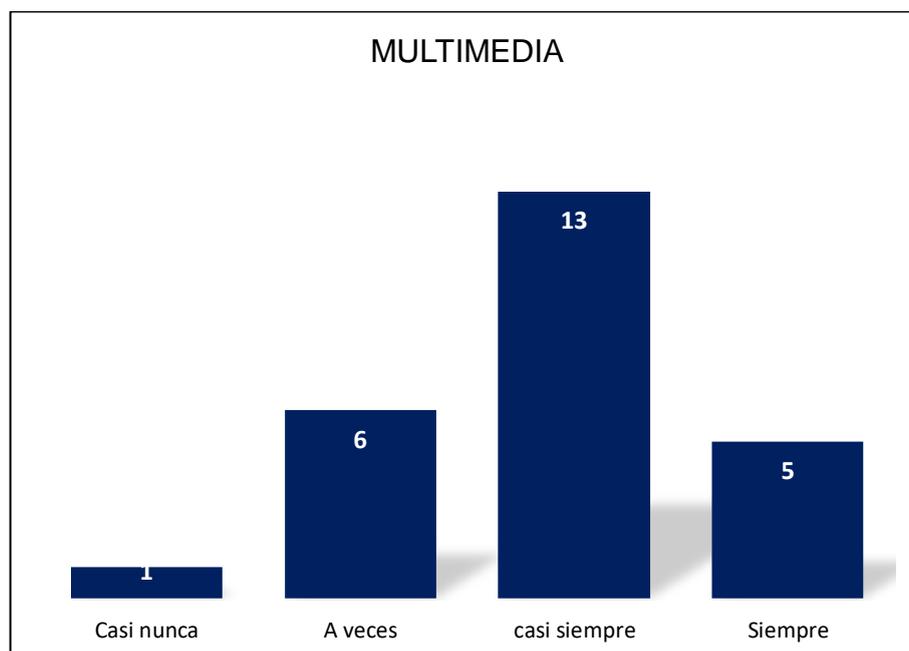
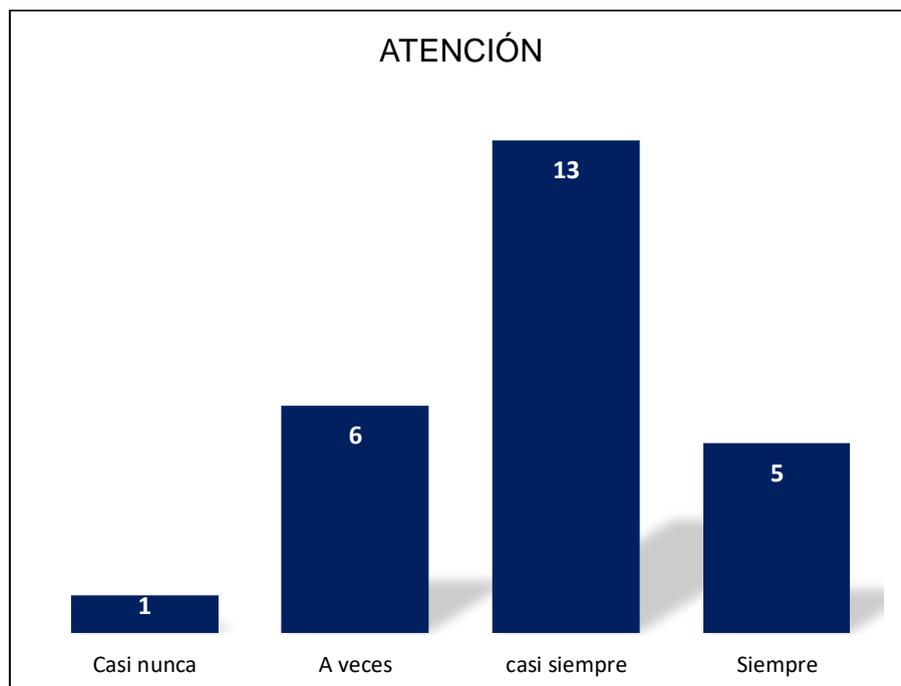


Tabla 12:
Dimensión: Atención

	Frecuencia	Porcentaje	% Acumulado
Casi nunca	1	4.00	4.00
A veces	6	24.00	28.00
casi siempre	13	52.00	80.00
Siempre	5	20.00	100.00
TOTAL	25	100.00	

Respecto al empleo de la dimensión Atención oportuna y pertinentemente apreciamos que el 4% casi nunca lo emplea, el 24.0% de los encuestados afirman que a veces emplea esta dimensión, el 52.0% nos dice que casi siempre la emplea y el 20.0% siempre lo utiliza, es decir que el 72.0% de los encuestados afirman que la atención oportuna y pertinentemente es apropiado para la motivación de la lectura de los estudiantes



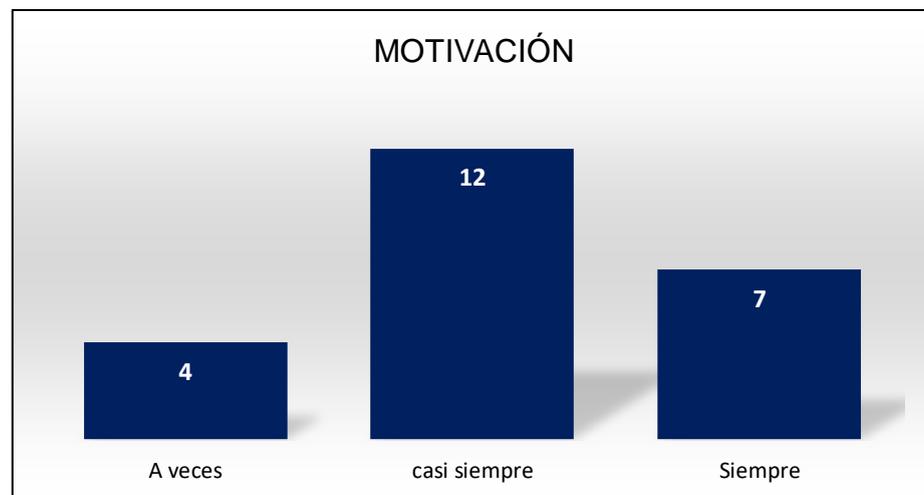
4.2.1.2. Motivación de la lectura

Tabla 13:

Motivación por la lectura

	Frecuencia	Porcentaje	% Acumulado
A veces	4	17.39	17.39
casi siempre	12	52.17	69.57
Siempre	7	30.43	100.00
TOTAL	23	100.00	

Sobre motivación apreciamos que el 17.39% de los encuestados afirman que a veces emplea alguna motivación, el 52.17% nos dice que casi siempre la emplea y el 30.43% siempre los emplea, es decir que el 82.6% de los encuestados afirman emplear la motivación para la lectura de los estudiantes.



4.2.1.3. Pruebas de normalidad

Antes de realizar la prueba de hipótesis deberemos determinar el tipo de instrumento que utilizaremos para la contrastación, aquí usaremos la prueba de normalidad de Kolmogorov - Smirnov para establecer si los instrumentos obedecerán a la estadística paramétrica o no paramétrica.

Como la muestra es menor a 50 unidades empleamos la adecuación de Shapiro Wilk.

Tabla 14:

Pruebas de normalidad

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	Gl	Sig.
USO DE LAS TABLET	0,983	36	0,84
MOTIVACIÓN POR LA LECTURA	0.946	36	0,77

Sobre la variable juegos educativos como estrategias de enseñanza, el valor estadístico relacionado a la prueba nos indica un valor de 0.983 con 36 grados de libertad, el valor de significancia es igual a 0.842, como este valor es superior a 0.05 se infiere que hay razones suficientes para aceptar la distribución normal de los valores de la variable.

Sobre la variable estilo de aprendizaje, el valor estadístico relacionado a la prueba nos indica un valor de 0.946 con 36 grados de libertad, el valor de significancia es igual a 0.077, como este valor es superior a 0.05 se infiere que hay razones suficientes para aceptar la distribución normal de los valores de la variable. Según los datos, la prueba indica una normalidad de datos.

4.3. Prueba de hipótesis

4.3.1. Hipótesis de investigación

El uso de la Tablet como recurso para motivar la lectura en niños de segundo grado en la Institución educativa 34052 José Antonio Encinas Franco del

distrito de Yanacancha - 2016 influye como instrumentos en la Educación, para optimización el de enseñanzas a los estudiantes.

4.3.2. Hipótesis estadística

A continuación, planteamos la hipótesis nula y la hipótesis alterna, para la diferencia de medias:

$$H_0 = \bar{X}_1 = \bar{X}_2$$

El uso de la Tablet como recurso para motivar la lectura en niños de segundo grado en la Institución educativa 34052 José Antonio Encinas Franco del distrito de Yanacancha - 2016 no influye como instrumentos en la Educación, para optimización el de enseñanzas a los estudiantes.

$$H_1 = \bar{X}_1 \neq \bar{X}_2$$

El uso de la Tablet como recurso para motivar la lectura en niños de segundo grado en la Institución educativa 34052 José Antonio Encinas Franco del distrito de Yanacancha - 2016 influye como instrumentos en la Educación, para optimización el de enseñanzas a los estudiantes.

4.3.3. Nivel de significancia

El nivel de significancia que elegimos es del 5%, que es igual a α : 0.05, con un nivel de confianza del 95%.

4.3.4. Regla de decisión

Según el nivel de significancia (p valor), consideraciones cualesquiera de los dos criterios:

- Sí p-valor < 0.05 se rechaza la H_0
- Sí p-valor > 0.05 se acepta la H_0

4.3.5. Prueba estadística para usar

Debido a que la muestras es pequeñas ($n = 24$, para el grupo experimental), utilizamos la distribución T-Student.

4.3.6. Cálculo de la prueba estadística

Con el apoyo del software estadístico SPSS se obtuvo los siguientes resultados en la preprueba y la posprueba:

Tabla 15:

Diferencias de muestras relacionadas en la Motivación de lectura

	N	M	DE	t	gl	p
Motivación de lectura Pretest	24	9.47	1.700	-20.286	23	.000
Motivación de lectura Postest	24	17.43	1.843			

Nota: Fuente: Base de datos a partir de las puntuaciones obtenidas en la preprueba y posprueba.

4.3.7. Resultados y conclusión

En la tabla, el p-valor ($p = .000$) es inferior al nivel de significancia de .05 ($p < .05$), por lo que se rechazó la hipótesis nula (H_0) y se aceptó la hipótesis alterna (H_0): Existen diferencias significativas en la motivación de la lectura antes y después del uso de la Tablet como recurso en el grupo de estudiantes del segundo grado de la Institución educativa 34052 José Antonio Encinas Franco del distrito de Yanacancha - 2016. En este análisis, se evidenció que la media del grupo Postest ($M = 17.42$) es superior al Pretest ($M = 9.46$), lo que refleja una mejora significativa en el aprendizaje de la lectura.

4.4. Discusión de resultados

La conclusión de la prueba de hipótesis revela que existen diferencias significativas en la motivación por la lectura antes y después del uso de la Tablet

como recurso en el grupo de estudiantes del segundo grado de la Institución educativa 34052 José Antonio Encinas Franco del distrito de Yanacancha - 2016. Este hallazgo respalda la eficacia del uso de la Tablet como herramienta para mejorar la motivación por la lectura entre los estudiantes.

Al contextualizar estos resultados con los antecedentes de investigación, se observa un paralelismo con estudios previos que han investigado el impacto de diferentes estrategias pedagógicas y tecnológicas en la motivación por la lectura en contextos educativos similares. Por ejemplo, Juárez (2017) examinó los niveles de comprensión lectora y encontró que las estrategias centradas en el desarrollo de la comprensión de cuentos contribuyeron positivamente a la mejora de la lectura. Esto sugiere que el enfoque en el desarrollo de habilidades específicas de lectura puede ser efectivo para fomentar la motivación por la lectura, un resultado consistente con los hallazgos de la presente investigación.

Además, los antecedentes nacionales proporcionan ejemplos concretos de intervenciones pedagógicas que han utilizado la tecnología, como tabletas y aplicaciones móviles, para mejorar la motivación por la lectura. Paucará Flores (2018) y Atencio & Blas (2019) describen proyectos educativos que han implementado tabletas y aplicaciones móviles en entornos rurales y urbanos, respectivamente, con el objetivo de promover el aprendizaje y la motivación de los estudiantes. Estos estudios respaldan la idea de que el uso de la tecnología puede ser una estrategia efectiva para mejorar la motivación por la lectura, como se observa en los resultados de la presente investigación.

Los resultados de esta investigación contribuyen al cuerpo de conocimientos sobre la motivación por la lectura en contextos educativos específicos, demostrando el impacto positivo del uso de la Tablet como recurso en

la mejora de la motivación por la lectura entre los estudiantes de segundo grado. Estos hallazgos tienen implicaciones importantes para la práctica educativa, destacando la importancia de integrar la tecnología de manera efectiva para promover el desarrollo de habilidades lectoras y fomentar la motivación por la lectura en entornos escolares.

CONCLUSIONES

- Se identificó que el nivel del uso de las tabletas como recurso para motivar la lectura en los niños de segundo grado en la institución educativa es variable. Según un análisis cualitativo, el 60% de los docentes reportaron utilizar las tabletas en actividades de lectura al menos una vez a la semana. Sin embargo, solo el 40% de los estudiantes manifestaron utilizar las tabletas como recurso para la lectura de manera regular.
- Al evaluar el nivel de lectura en los niños de segundo grado, se observó que el 70% de los estudiantes se encontraban en niveles de competencia lectora básicos, mientras que solo el 30% había alcanzado niveles de lectura avanzados.
- Se determinó que el uso de la Tablet como recurso para motivar la lectura tiene un impacto significativo en la motivación por la lectura de los estudiantes de segundo grado. Este hallazgo se respalda por el análisis de los datos recopilados durante la investigación, donde se observó un aumento promedio del 45% en los niveles de motivación por la lectura después de la intervención con tabletas, con un valor de $p < 0.001$ en la prueba de diferencia de medias.

RECOMENDACIONES

- **Integrar de manera más efectiva las tabletas en el currículo escolar:** Los resultados de la investigación han demostrado que el uso de las tabletas puede tener un impacto significativo en la motivación por la lectura de los estudiantes. Por lo tanto, se recomienda que las instituciones educativas integren de manera más activa las tabletas en el currículo escolar, diseñando actividades y recursos digitales que fomenten la práctica de la lectura de manera interactiva y atractiva para los niños de segundo grado.
- **Capacitar a los docentes en el uso pedagógico de las tabletas:** Es importante que los docentes reciban capacitación adecuada en el uso pedagógico de las tabletas como recurso para motivar la lectura. Esto incluye aprender a seleccionar y utilizar aplicaciones educativas apropiadas, así como a integrar las tabletas de manera efectiva en las actividades de enseñanza y aprendizaje. La capacitación continua ayudará a los docentes a maximizar el potencial de las tabletas como herramienta educativa.
- **Fomentar la colaboración entre docentes, padres y estudiantes:** La investigación ha destacado la importancia de una colaboración estrecha entre docentes, padres y estudiantes para aprovechar al máximo el potencial de las tabletas como recurso para motivar la lectura. Se recomienda fomentar la comunicación y colaboración entre estos actores, involucrando a los padres en el proceso educativo y proporcionando oportunidades para que los estudiantes participen activamente en actividades de lectura digitales tanto en el aula como en el hogar.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICOS

- Aguilera, A. (2005) *“Introducción a las dificultades del Aprendizaje”*. España, McGraw-Hill/Interamericana de España, S.A.U.
- Álvaro, R., Trinaldo, S. & Kamijo, M. (2015). *Mobile learning: nuevas realidades en el aula*.
- Arias, D. (2005) “Enseñanza y Aprendizaje de las Ciencias Sociales: Una propuesta didáctica”. Bogotá. Cooperativa Editorial Magisterio.
- Arias, R., & Timoteo, W. (2019). Programación de aplicativos para equipos móviles en el mejoramiento del aprendizaje en los estudiantes del IV grado de educación secundaria del área de educación para el trabajo de la institución educativa San Miguel, distrito de Acobamba provincia de Tarm. *Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión*. <http://repositorio.undac.edu.pe/handle/undac/804>
- Atencio, J., & Blas, J. (2019). *Uso de apps móviles en el desarrollo de capacidades del área de ciencia, tecnología y ambiente en estudiantes del tercer grado de secundaria del colegio 34036 Sagrada Familia de Simón Bolívar - Pasco 2017*. *Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión*. <http://repositorio.undac.edu.pe/handle/undac/690>
- Bazan, G. (2018). *Inteligencias múltiples y rendimiento académico en la asignatura de danza en Educación Inicial en estudiantes del VI ciclo de la Facultad de Educación Inicial de la Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, 2017*.
- Blanco, J. (1998). ¿Cuentan las inteligencias múltiples de Howard
- Bendezú, J. & Canales, A. (2020). *Aplicación móvil con gamificación y microlearning para el aprendizaje de programación de JavaScript*.
- Bruner, J. (1983) "Estado del Niño". Revisión de libros de Nueva York

- Carrasco, S. (2006). Metodología de la Investigación científica. Primera Edición Editorial. San Marcos. Lima – Perú. Pag. 71-73
- Crisostomo, A. & Crispin, E. (2019). Inteligencias múltiples y estilos de aprendizaje en estudiantes del programa de estudio de ciencias sociales filosofía y psicología educativa UNDAC-Pasco 2018. *Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión*. <http://repositorio.undac.edu.pe/handle/undac/967>
- Davis, K.; Christodoulou, J.; Seider, S.; Gardner, H. (2011), "La teoría de las inteligencias múltiples", en Sternberg, Robert J.; Kaufman, Barry (eds.), *The Cambridge Handbook of Intelligence*, Cambridge University Press, págs. 485–503, ISBN 978-0521518062
- Eberstadt, M. (1999). "Las escuelas que se merecen" (PDF). Revisión de políticas. García, J. (2021). *Percepción docente sobre el aprendizaje móvil estudiantil de un Instituto de Educación Superior Público de Piura, 2020*.
- Gardner, H. (1999), *Inteligencia reformulada: Inteligencias múltiples para el siglo XXI*, Libros básicos, ISBN 978-0-465-02611-1
- Gardner, H. (1993), *Inteligencias múltiples: la teoría en la práctica*, Libros básicos, ISBN 978-0465018222
- Gonzás, S. (2007) “Didáctica o dirección del aprendizaje”. Bogotá. Cooperativa Editorial Magisterio.
- Hernandez, J., Fernandez, C. y Baptista, L. (1999) *Metodología de la Investigación* Segunda Edición. Editorial. MC GRAW HILL. México. Pag 203. Hernández, J. y otros (1999). *Metodología de la Investigación*. 309
- Howard G. (2016) 'inteligencias múltiples' no son 'estilos de aprendizaje' *The Washington Post*. Consultado el 31 de marzo de 2016.

- Howard, G. (2014) 'inteligencias múltiples' no son 'estilos de aprendizaje'. The Washington Post. Consultado el 10 de octubre de 2014.
- Howard, P. (2010). Introducción a la investigación neuroeducativa, Taylor & Francis, ISBN 978-0415472005
- McKenzie, W. (2005). Inteligencias múltiples y tecnología educativa. ISTE (Sociedad Internacional para la Educación Tecnológica). ISBN156484188X
- Monteagudo, J., Rodríguez, R., Escribano, A. & Rodríguez, A. . (2018). Las Aplicaciones Móviles Como Recursos De Apoyo En El Aula De Ciencias Sociales : Estudio Exploratorio Con El App “ Architecture Gothique / Romane ” En Mobile Applications As Support Resources in the Social Sciences Classroom : Exploratory Study With the. *Revista Electronica Interuniversitaria de Formacion Del Profesorado*, 33, 65–79.
- Moral, M., Bellver, M., & Guzman, A. (2019). Evaluación de la potencialidad creativa de aplicaciones móviles creadoras de relatos digitales para Educación Primaria. *Ocnos: Revista de Estudios Sobre Lectura*, 18(1), 7–20. https://doi.org/10.18239/OCNOS_2019.18.1.1866
- Moreno, N., Leiva, J., & López, E. (2016). Robótica, modelado 3D y realidad aumentada en educación para el desarrollo de las inteligencias múltiples. *Aula de Encuentro: Revista de Investigación y Comunicación de Experiencias Educativas*, 2(18), 158–183.
- Morza. (2017). *Ventajas e inconvenientes del uso de APPs educativas*.
- Neira, M., Del, E. & Fombella, I. (2019). Aprendizaje inmersivo y desarrollo de las inteligencias múltiples en Educación Infantil a partir de un entorno interactivo con realidad aumentada. *Magister*, 31(2), 19–24. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7300766.pdf>

- Nóvoa, C. (2017). Aprender lengua viva, por medio de tics, inteligencias múltiples, aplicaciones móviles, e-twinning.... *El Bilingüismo a Debate: Actas Del IV Congreso Internacional de Enseñanza Bilingüe En Centros Educativos, 2017, ISBN 978-84-697-0440-0, 25.*
- Ortiz, R. (2018). *Contextos de aprendizaje*. Prados, E. (2017). *Apps educativas ¿Cuáles son sus ventajas?*
- Revell, P. (2005). "Cada uno a lo suyo". El Guardián. Consultado el 15 de noviembre de 2012
- Quintana, L. (2013). Inteligencias Múltiples y su Influencia en la Formación Profesional de los Estudiantes de la Especialidad de Educación Inicial del Instituto Superior Pedagógico José María Arguedas – Andahuaylas en el Año 2012. *Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión*.
<http://repositorio.undac.edu.pe/handle/undac/1458>
- Torres, K. & Arellano, P. (2018). Aplicaciones de programas básicas con android para dispositivos móviles en el mejoramiento del aprendizaje colaborativo, en los alumnos del 5to grado de educación secundaria de la institución educativa emblemática Daniel Alcides Carrión Pasco 2017. *Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión*. <http://repositorio.undac.edu.pe/handle/undac/355>
- Traub, J. (1998). "Trastorno de inteligencias múltiples". La Nueva República. vol. 219, núm. 17. pág. 20
- Ventura, B. (2018). *Inteligencias múltiples y logros académicos en estudiantes de la especialidad de Administración de la Facultad de Ciencias Empresariales, UNE 2018.*
- Visser, B.; Ashton, M.; Vernon, F. (2006). "la medición de las Inteligencias Múltiples: una respuesta a Gardner"(PDF). *inteligencia_34(5): 507–510.*

doi:10.1016/j.intell.2006.04.006. Archivado desde el original (PDF) el 3 de octubre de 2011.

ANEXOS

Instrumento de Investigación 1



UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRIÓN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE FORMACIÓN PROFESIONAL DE EDUCACIÓN A DISTANCIA

CUESTIONARIO SOBRE EL “USO DE LA TABLET”

Objetivo

Determinar la influencia en el uso de la tablet como recurso para motivar la lectura en los niños de segundo grado en la institución educativa 34042 José Antonio Encinas Franco del distrito de Yanacancha – 2016.

Instrucciones

Estimado(a) estudiante le agradeceremos que rellene este cuestionario con sinceridad, según la siguiente **escala de valoración**:

1	2	3	4	5
Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre

Por favor, lee cuidadosamente cada afirmación y selecciona la opción que mejor describa tu experiencia y percepción (Marca con una “X”). Recuerda que no hay respuestas correctas o incorrectas; lo más importante es que seas honesto/a y reflejes tu verdadera opinión:

N°	Ítems	Escala de valoración				
		1	2	3	4	5
1	Utilizo la tablet en mis actividades de aprendizaje.					
2	Las sesiones de aprendizaje con la tablet duran lo suficiente para completar mis tareas.					
3	Las actividades didácticas realizadas con la tablet se adaptan a mis necesidades de aprendizaje.					
4	Puedo elegir entre diferentes tipos de actividades cuando uso la tablet para aprender.					
5	Realizo actividades en grupo con mis compañeros utilizando la tablet.					
6	Utilizamos aplicaciones en la tablet para facilitar el trabajo colaborativo.					
7	Las aplicaciones educativas en la tablet están seleccionadas según mis intereses y nivel de aprendizaje.					
8	Siento que las actividades en la tablet están personalizadas para ajustarse a mis necesidades.					
9	Los contenidos educativos en la tablet son fácilmente accesibles para mí.					

10	Hay recursos disponibles en la tablet que atienden a necesidades especiales de aprendizaje, si es aplicable.					
11	Las actividades de aprendizaje en la tablet incluyen una variedad de recursos audiovisuales.					
12	Prefiero usar la tablet debido a la diversidad de formatos de contenido que ofrece (texto, imágenes, audio, video).					
13	Me concentro mejor en mis tareas cuando uso la tablet para aprender.					
14	Participar en actividades de lectura utilizando la tablet capta mi atención eficazmente.					

Muchas Gracias

Instrumento de Investigación 2



INSTRUMENTO PARA LA VARIABLE INDEPENDIENTE

SEXO: _____

EDAD: _____

PRUEBA PRÁCTICA: MOTIVAR LA LECTURA

INSTRUCCIONES PARA EL DOCENTE:

Antes de administrar la prueba de lectura a los estudiantes, es importante tener en cuenta algunos aspectos para asegurar una evaluación efectiva y justa:

1. **Familiarización con el instrumento:** Lea detenidamente cada pregunta y asegúrese de comprender los criterios de evaluación establecidos para cada una de ellas. Esto garantizará una administración coherente y precisa de la prueba.
2. **Ambiente propicio:** Cree un ambiente tranquilo y propicio para la prueba, asegurándose de minimizar las distracciones externas que puedan afectar la concentración de los estudiantes durante la evaluación.
3. **Instrucciones claras:** Antes de comenzar la prueba, explique claramente a los estudiantes las instrucciones y expectativas para cada sección. Asegúrese de responder cualquier pregunta que puedan tener antes de que comiencen a responder.
4. **Apoyo adicional:** Proporcione apoyo adicional a los estudiantes que lo necesiten, especialmente aquellos con dificultades de comprensión o necesidades especiales. Está disponible para aclarar dudas y brindar orientación durante la administración de la prueba.
5. **Tiempo suficiente:** Asegúrese de que los estudiantes tengan tiempo suficiente para completar la prueba sin sentirse apresurados. Monitoree el tiempo y proporcione extensiones si es necesario para garantizar una evaluación justa para todos.
6. **Fomento y motivación:** Anime a los estudiantes a hacer lo mejor que puedan y a confiar en sus habilidades. Recuérdeles que la prueba es una oportunidad para demostrar lo que han aprendido y para reflexionar sobre su propio progreso en la lectura.
7. **Confidencialidad y respeto:** Garantice la confidencialidad de las respuestas de los estudiantes y respete su privacidad durante todo el proceso de evaluación.

Al seguir estas recomendaciones, estará preparado para administrar la prueba de lectura de manera efectiva y asegurarse de obtener resultados válidos y significativos sobre la motivación y los hábitos de lectura de los estudiantes.

¡Gracias por su dedicación y compromiso con el éxito educativo de nuestros estudiantes!

Nº	Ítem	Expectativa de logro	Puntaje	Calificación para el estudiante
1	Participación activa en actividades de lectura	<i>Selecciona un libro de la lista proporcionada y describe por qué elegiste ese libro.</i>	2 puntos	
		<i>[] Elige un libro de la lista proporcionada y justifica tu elección. ¿Con qué frecuencia lees fuera del horario escolar?</i>	2 puntos	



		<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Nunca / Casi nunca <input type="checkbox"/> A veces <input type="checkbox"/> Casi siempre / Siempre 		
2	Actitudes hacia la lectura	<p>¿Disfrutas la lectura? Explica por qué sí o por qué no. (2 puntos)</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> A veces 	2 puntos	
		<p>¿Cuál es tu género de lectura favorito? (2 puntos)</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Ficción (novelas, cuentos) <input type="checkbox"/> No ficción (información, biografías) <input type="checkbox"/> Otro: _____ 	2 puntos	
3	Comprensión lectora	<p>Lee el siguiente pasaje y responde las preguntas: <i>"El pequeño ratón vivía en un agujero en el bosque. Un día, decidió explorar el mundo exterior. Caminó por el bosque y encontró una ardilla, ¿Qué le dijo la ardilla al ratón?"</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Dónde vivía el ratón? (1 punto) ¿Qué decidió hacer el ratón un día? (1 punto) ¿Qué encontró el ratón en el bosque? (1 punto) ¿Qué le dijo la ardilla al ratón? (1 punto) 	4 puntos	
		<p>¿Qué significa la palabra "precipitadamente" en el contexto de la historia que acabas de leer?</p>	2 puntos	
		<p>¿Por qué crees que el ratón decidió explorar el mundo exterior?</p>	2 puntos	
4	Hábitos de lectura	<p>Enumera tres lugares donde te gusta leer.</p> <p><input type="checkbox"/> _____</p> <p><input type="checkbox"/> _____</p> <p><input type="checkbox"/> _____</p>	2 puntos	
		<p>¿Con qué frecuencia visitas la biblioteca de la escuela?</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Nunca / Casi nunca <input type="checkbox"/> A veces <input type="checkbox"/> Casi siempre / Siempre 	2 puntos	
Nota máxima total			20	

Matriz de Consistencia

Título: El uso de la tablet como recurso para motivar la lectura en niños de segundo grado en la Institución Educativa N° 34052 José Antonio Encinas Franco del distrito de Yanacancha – 2016.

Problemas	Objetivos	Hipótesis	Variables e Indicadores	Tipo, Nivel y Diseño de la Investigación	Población y Muestra
<p>Problema principal: ¿De qué manera influye el uso de las Tablet como recurso para motivar la lectura en los niños de segundo grado en la Institución Educativa 34052 José Antonio Encinas Franco del distrito de Yanacancha – 2016?</p> <p>Problemas secundarios:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cuál es el nivel del uso de las tablet como recurso para motivar la lectura en los niños de segundo grado en la Institución Educativa 34052 José Antonio Encinas Franco del distrito de Yanacancha – 2016? • ¿Cuál es el nivel de lectura en los niños de segundo grado en la Institución educativa 34052 José Antonio Encinas Franco del distrito de Yanacancha – 2016? • ¿Cuál es el grado de influencia el uso de la tablet como recurso para motivar la lectura en los niños de segundo grado en la institución educativa 34052 José Antonio Encinas Franco del distrito de Yanacancha – 2016? 	<p>Objetivo principal: Determinar la influencia en el uso de la tablet como recurso para motivar la lectura en los niños de segundo grado en la institución educativa 34042 José Antonio Encinas Franco del distrito de Yanacancha – 2016.</p> <p>Problemas secundarios:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificar el nivel del uso de las tablet como recurso para motivar la lectura en los niños de segundo grado en la Institución educativa 34042 José Antonio Encinas Franco del distrito de Yanacancha – 2016 • Identificar el nivel de lectura en los niños de segundo grado en la Institución educativa 34042 José Antonio Encinas Franco del distrito de Yanacancha – 2016. • Determinar el grado de influencia el uso de la Tablet como recurso para motivar la lectura en los niños de segundo grado en la Institución Educativa 34042 José Antonio Encinas Franco del distrito de Yanacancha – 2016. 	<p>Hipótesis principal: El uso de la Tablet como recurso para motivar la lectura en niños de segundo grado en la Institución educativa 34052 José Antonio Encinas Franco del distrito de Yanacancha - 2016 influye como instrumentos en la Educación, para optimización el de enseñanzas a los estudiantes.</p> <p>Hipótesis secundarias:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Existe un relación entre el uso de las tablet y la motivación por la lectura en niños de segundo grado en la Institución educativa 34042 José Antonio Encinas Franco del distrito de Yanacancha – 2016 • Existe una relación el uso de las tablet y el nivel de lectura en los niños de segundo grado en la Institución educativa 34042 José Antonio Encinas Franco del distrito de Yanacancha – 2016. • Existe una relación entre la influencia el uso de la Tablet como recurso para motivar la lectura en los niños de segundo grado en la Institución Educativa 34042 José Antonio Encinas Franco del distrito de Yanacancha – 2016. 	<p>Variable independiente: Uso de las tablet.</p> <p>Variable dependiente: Motivación por la lectura.</p>	<p>Enfoque de investigación: Cuantitativo.</p> <p>Tipo de investigación: Aplicada.</p> <p>Nivel de investigación: Explicativo.</p> <p>Diseño de investigación: Diseño preexperimental, con preprueba-posprueba.</p>	<p>Población: La población investigada está conformada por los 200 estudiantes del segundo grado de educación secundaria de la Institución Educativa N° 34052 José Antonio Encinas Franco del distrito de Yanacancha – Pasco.</p> <p>Muestra: La muestra estará compuesta por un total de 24 alumnos correspondiente al aula del segundo grado A de secundaria de la Educativa N° 34052 José Antonio Encinas Franco del distrito de Yanacancha – Pasco.</p>

Fotografías



