

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



T E S I S

**Software Educativo “Aprende a Leer con Pipo” en el Aprendizaje de
la Lectura de los estudiantes del 3er Grado de la Institución Educativa
Santo Domingo Savio, Yanahuanca, 2023**

**Para optar el Título Profesional de:
Licenciado(a) en Educación Primaria**

Autores:

Bach. Wilfredo Andrés BONILLA BORJA

Bach. Keily Kealy GUZMAN ALEJANDRO

Asesor:

Mg. Gastón Jeremías OSCÁTEGUI NÁJERA

Cerro de Pasco – Perú – 2024

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



T E S I S

**Software Educativo “Aprende a Leer con Pipo” en el Aprendizaje de
la Lectura de los estudiantes del 3er Grado de la Institución Educativa
Santo Domingo Savio, Yanahuanca, 2023**

Sustentada y aprobada ante los miembros del jurado:

Dr. Raúl GRANADOS VILLEGAS
PRESIDENTE

Dr. Elsa Carmen MUÑOZ ROMERO
MIEMBRO

Mg. David Wilson OSORIO ESPINOZA
MIEMBRO



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

INFORME DE ORIGINALIDAD N° 083 - 2024

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:

BONILLA BORJA, Wilfredo Andrés y GUZMAN ALEJANDRO, Keily Kealy

Escuela de Formación Profesional:

Educación Primaria

Tipo de trabajo:

Tesis

Título del trabajo:

Software Educativo “Aprende a Leer con Pipo” en el Aprendizaje de la Lectura de los estudiantes del 3er Grado de la Institución Educativa Santo Domingo Savio, Yanahuanca, 2023

Asesor:

OSCÁTEGUI NÁJERA, Gastón Jeremías

Índice de Similitud:

5%

Calificativo:

Aprobado

Se adjunta al presente el informe, según los datos del trabajo y/o resolución recepcionado, y el reporte de evaluación del software Turnitin Similarity.



Firmado digitalmente por VALENTIN
MELGAREJO Tecfilo Felix FAU
20154605046 soft
Motivo: Soy el autor del documento
Fecha: 08.04.2024 22:47:08 -05:00

DEDICATORIA

Este trabajo está dedicado en primer lugar a Dios, por brindarme fuerzas para superar los obstáculos que he enfrentado a lo largo de mi vida. También quiero expresar mi profundo agradecimiento a mi madre, quien ha dedicado un gran esfuerzo y sacrificio para proporcionarme amor, comprensión y un apoyo incondicional, especialmente durante mis estudios universitarios.

Wilfredo

Lleno de amor, regocijo y esperanza, dedico esta tesis a mi madre y a mis seres queridos, quienes han sido los pilares que me han impulsado a seguir adelante. Ellos sembraron en mí la semilla del amor, la responsabilidad y el deseo de triunfar y superarme.

Keily

AGRADECIMIENTO

Mi agradecimiento principal va dirigido a Dios, quien me ha guiado y brindado la fortaleza para avanzar en este camino. También, deseo expresar mi profundo agradecimiento a la UNDAC Filial Yanahuanca por haberme dado la oportunidad de formar parte de su comunidad académica y permitirme estudiar mi carrera. Además, quiero reconocer y agradecer a los diversos profesores que compartieron sus conocimientos y apoyo, lo que me permitió avanzar y crecer cada día. Por último, quiero extender mi gratitud a todos mis compañeros de clase, quienes, de diversas maneras, me brindaron su apoyo en la realización de este trabajo.

Wilfredo

En primer lugar, deseo expresar mi profundo agradecimiento a Dios por permitirnos desarrollar este proyecto. También, quiero reconocer y agradecer a la vida misma, así como a mi madre y mis hermanos, quienes han sido un apoyo fundamental en mi camino. Además, extendiendo mi gratitud a la Universidad UNDAC por brindarme la oportunidad de formar parte de su comunidad y estudiar mi carrera. No puedo dejar de mencionar a los diversos docentes que compartieron sus conocimientos y apoyo, lo que me permitió avanzar día a día. Les agradezco sinceramente por todo.

Keily

RESUMEN

En el presente estudio, se investigó la efectividad del software "Aprende a Leer con Pipo" en la mejora de las habilidades de lectura de los estudiantes de tercer grado de la Institución Educativa Santo Domingo Savio, Yanahuanca, en el año 2023. Se buscó determinar si el uso de este software tenía un impacto significativo en el rendimiento académico de lectura. El tipo de investigación es aplicada, nivel explicativo, con un diseño preexperimental, se aplicaron pruebas tanto antes como después de la implementación del software "Aprende a Leer con Pipo". La muestra estuvo compuesta por 24 estudiantes del tercer grado, seleccionados de una población total de 78 estudiantes del tercer grado. Los datos obtenidos se analizaron haciendo uso de la estadística descriptiva e inferencial. Se administraron pruebas de lectura tanto antes como después de la intervención con el software. La investigación se llevó a cabo en el período de setiembre y octubre de 2023. Los resultados revelaron un aumento significativo en el rendimiento de lectura en el grupo experimental, con una mejora promedio de 7.96 puntos en la puntuación de lectura después de la intervención ($p = 0.000$). Además, el software "Aprende a Leer con Pipo" recibió altas calificaciones en eficacia y adecuación, con puntuaciones del 97.9% en eficacia del software, 98.6% en enfoque pedagógico, 98.3% en contenido y 96.5% en usabilidad. Este estudio concluye que el software "Aprende a Leer con Pipo" es altamente efectivo en mejorar las habilidades de lectura de estudiantes de tercer grado. El grupo experimental experimentó una mejora significativa en sus habilidades de lectura después de utilizar el software. Estos resultados respaldan la implementación de este software como una herramienta educativa efectiva.

Palabras clave: Software educativo, lectura, habilidades de lectura, evaluación del aprendizaje, comprensión lectora.

ABSTRACT

In the present study, the effectiveness of the "Learn to Read with Pipo" software in improving the reading skills of third-grade students at Santo Domingo Savio Educational Institution, Yanahuanca, in the year 2023, was investigated. The aim was to determine if the use of this software had a significant impact on reading academic performance. The research type is applied, with an explanatory level, using a pre-experimental design, and tests were administered both before and after the implementation of the "Learn to Read with Pipo" software. The sample consisted of 24 third-grade students, selected from a total population of 78 third-grade students. Data were analyzed using descriptive and inferential statistics. Reading tests were administered both before and after the software intervention. The research was conducted during the months of September and October 2023. The results revealed a significant increase in reading performance in the experimental group, with an average improvement of 7.96 points in the reading score after the intervention ($p = 0.000$). Furthermore, the "Learn to Read with Pipo" software received high ratings for effectiveness and suitability, with scores of 97.9% for software efficacy, 98.6% for pedagogical approach, 98.3% for content, and 96.5% for usability. This study concludes that the "Learn to Read with Pipo" software is highly effective in improving the reading skills of third-grade students. The experimental group experienced a significant improvement in their reading skills after using the software. These results support the implementation of this software as an effective educational tool.

Keywords: Educational software, reading, reading skills, learning assessment, reading comprehension.

INTRODUCCIÓN

El presente informe tiene como objetivo presentar los resultados de la investigación titulada: **Software Educativo “Aprende a Leer con Pipo” en el Aprendizaje de la Lectura de los estudiantes del 3er Grado de la Institución Educativa Santo Domingo Savio, Yanahuanca, 2023**. La educación es un pilar fundamental en el desarrollo de las habilidades cognitivas de los individuos y su capacidad para enfrentar los desafíos del mundo contemporáneo. En este contexto, el uso de la tecnología se ha convertido en un elemento crucial para enriquecer y potenciar los procesos de aprendizaje. Los softwares educativos representan una herramienta prometedora en este sentido, ya que ofrecen la posibilidad de personalizar y mejorar la experiencia de aprendizaje de los estudiantes. En particular, el software "Aprende a Leer con Pipo" ha ganado reconocimiento por su enfoque en el desarrollo de habilidades de lectura en estudiantes de nivel primario.

Esta investigación se centra en evaluar la efectividad de dicho software en la mejora de las habilidades de lectura en estudiantes de tercer grado de la Institución Educativa Santo Domingo Savio, Yanahuanca, durante el año 2023. La lectura es una habilidad fundamental en el proceso educativo, y su dominio temprano es crucial para el éxito académico futuro. Por lo tanto, comprender el impacto de herramientas como "Aprende a Leer con Pipo" en la adquisición de estas habilidades reviste una gran importancia.

En este contexto, esta investigación busca proporcionar una contribución significativa al campo de la educación al evaluar críticamente la utilidad de un software educativo ampliamente utilizado. Los hallazgos de este estudio tienen el potencial de guiar la toma de decisiones educativas y promover el uso efectivo de la tecnología en el aula para mejorar las habilidades de lectura de los estudiantes.

La tesis comprende 4 capítulos, establecidas en el esquema que nos presenta la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión. Para este trabajo de investigación, lo detallamos de la siguiente manera:

Capítulo I: Problema de investigación. Donde encontramos la identificación y determinación del problema, la formulación de problemas y objetivos, justificando el trabajo de investigación; y se termina con limitaciones de la investigación.

Capítulo II: Marco teórico. Donde se comprenden los antecedentes de estudio, con bases teóricos-científicos, para luego analizar la definición de los términos básicos; también, en este capítulo se realiza la formulación de hipótesis generales y específicos; finalizando con la identificación y operacionalización de las variables.

Capítulo III: Metodología y técnicas de investigación. Es donde se especifica el tipo y nivel de la investigación, los métodos de investigación y el diseño de investigación; también, se detalla la población y la muestra de la investigación; finalmente en este capítulo se determinan las técnicas e instrumentos de recolección de datos.

Capítulo IV: Resultados de la investigación. En este último capítulo, se abarca la descripción del trabajo de campo; se presentan los datos obtenidos de los instrumentos de forma ordenada, en tablas y gráficos; se realiza la prueba de la hipótesis con los estadísticos previstos; y para finalizar se analiza e interpreta los resultados, con una discusión de resultados.

Finalmente se presentan las conclusiones y las recomendaciones la investigación desarrollada.

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	6
1.2.1. Delimitación espacial	6
1.2.2. Delimitación temporal	6
1.2.3. Delimitación de contenidos	7
1.2.4. Unidades de observación	7
1.3. Formulación del problema.....	7
1.3.1. Problema general	7
1.3.2. Problemas específicos.....	8
1.4. Formulación de objetivos	8
1.4.1. Objetivo general	8
1.4.2. Objetivos específicos	8
1.5. Justificación de la investigación.....	9
1.5.1. Justificación teórica	9
1.5.2. Justificación práctica	10
1.5.3. Justificación metodológica	10

1.5.4. Justificación social.....	11
1.6. Limitaciones de la investigación	11
1.6.1. Tamaño de la muestra.....	12
1.6.2. Duración de la intervención.....	12
1.6.3. Variables externas.....	12
1.6.4. Contexto específico	12
1.6.5. Evaluación de otras habilidades	13

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de estudio	14
2.1.1. Local	14
2.1.2. Nacional.....	16
2.1.3. Internacional	19
2.2. Bases teóricas – científicas.....	23
2.2.1. Tecnologías de la Información y Comunicación en la educación primaria	23
2.2.2. Software Educativo "Aprende a Leer con Pipo"	30
2.2.3. Aprendizaje de la lectura	36
2.2.4. Teorías y enfoques relacionados con el uso de software educativos en el aprendizaje de la lectura	44
2.2.5. La educación primaria en el Perú y el aprendizaje de la lectura	52
2.3. Definición de términos básicos	54
2.3.1. Aprendizaje de la lectura	54
2.3.2. Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC).....	54
2.3.3. Enfoque constructivista	54

2.3.4.	Desarrollo de habilidades lectoras	54
2.3.5.	Aprendizaje significativo	54
2.3.6.	Software educativo	55
2.3.7.	Comprensión lectora.....	55
2.3.8.	Aprendizaje basado en juegos	55
2.3.9.	Gamificación	55
2.4.	Formulación de hipótesis.....	55
2.4.1.	Hipótesis general	55
2.4.2.	Hipótesis específicas.....	55
2.5.	Identificación de variables.....	56
2.5.1.	Variable independiente	56
2.5.2.	Variable dependiente	56
2.6.	Definición operacional de variables e indicadores.....	56
2.6.1.	Software Educativo “Aprende a Leer con Pipo”	56
2.6.2.	Aprendizaje de la lectura	58

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA Y TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN

3.1.	Tipo de Investigación	61
3.2.	Nivel de investigación	61
3.3.	Métodos de investigación.....	62
3.4.	Diseño de investigación.....	62
3.5.	Población y muestra	63
3.5.1.	Población	63
3.5.2.	Muestra	64
3.5.3.	Muestreo	64

3.6.	Técnicas e instrumentos de recolección de datos	64
3.6.1.	Técnica.....	64
3.6.2.	Instrumento.....	65
3.7.	Técnicas de procesamiento y análisis de datos	66
3.7.1.	Técnicas de procesamiento.....	66
3.7.2.	Análisis de datos.....	66
3.8.	Tratamiento estadístico.....	67
3.9.	Orientación ética, filosófica y epistémica	68
3.9.1.	Orientación ética.....	68
3.9.2.	Orientación filosófica	68
3.9.3.	Orientación epistémica	68

CAPITULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1.	Descripción del trabajo de campo	69
4.1.1.	Propuesta general de las sesiones de aprendizaje para el uso del software educativo	70
4.2.	Presentación, análisis e interpretación de resultados.....	79
4.2.1.	Resultados de la preprueba y la posprueba.....	79
4.3.	Prueba de hipótesis	86
4.4.	Discusión de resultados	92

CONCLUSIONES

RECOMENDACIONES

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

ANEXOS

INDICE DE TABLAS

Tabla 1 <i>Software Educativo "Aprende a Leer con Pipo"</i>	58
Tabla 2 <i>Aprendizaje e la lectura</i>	60
Tabla 3 <i>Resultados de la preprueba y posprueba</i>	79
Tabla 4 <i>Caracterización del Software Educativo "Aprende a Leer con Pipo"</i>	80
Tabla 5 <i>Nivel de Aprendizaje de lectura Pretest y Postest</i>	81
Tabla 6 <i>Nivel de la dimensión Desarrollo de habilidades en sílabas Pretest y Postest</i>	82
Tabla 7 <i>Nivel de la dimensión Desarrollo de habilidades en palabras Pretest y Postest</i>	83
Tabla 8 <i>Nivel de la dimensión Desarrollo de habilidades en frases Pretest y Postest</i> ..	84
Tabla 9 <i>Nivel de la dimensión Desarrollo de habilidades en lectura Pretest y Postest</i>	85
Tabla 10 <i>Prueba de normalidad de la variable y dimensiones</i>	86
Tabla 11 <i>Diferencias de muestras relacionadas en Aprendizaje de la lectura</i>	87
Tabla 12: <i>Diferencias de muestras relacionadas en la dimensión habilidades en sílabas</i>	88
Tabla 13 <i>Diferencias de muestras relacionadas en la dimensión habilidades en palabras</i>	90
Tabla 14 <i>Diferencias de muestras relacionadas en la dimensión habilidades en frases</i>	91
Tabla 15: <i>Diferencias de muestras relacionadas en la dimensión habilidades en lectura</i>	92

INDICE DE FIGURAS

<i>Figura 1 Nivel de Aprendizaje de lectura Pretest y Postest</i>	81
<i>Figura 2 Nivel de la dimensión Desarrollo de habilidades en sílabas Pretest y Postest</i>	82
<i>Figura 3 Nivel de la dimensión Desarrollo de habilidades en palabras Pretest y Postest</i>	83
<i>Figura 4 Nivel de la dimensión Desarrollo de habilidades en frases Pretest y Postest.</i>	84
<i>Figura 5 Nivel de la dimensión Desarrollo de habilidades en lectura Pretest y Postest</i>	85

INDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1 <i>Diseño con preprueba-posprueba</i>	63
Ilustración 2 <i>Pantalla principal del software educativo</i>	74
Ilustración 3 <i>Menú de sílabas</i>	75
Ilustración 4 <i>Juegos de palabras con sílabas</i>	75
Ilustración 5 <i>Juego de las sílabas en el espacio sideral</i>	76
Ilustración 6 <i>Juego de las frases</i>	76
Ilustración 7 <i>Juego de lecturas</i>	77
Ilustración 8 <i>Juego de ordenación de sílabas</i>	77
Ilustración 9 <i>Juego de búsqueda de sílabas</i>	78
Ilustración 10 <i>Juego de parejas silábicas</i>	78

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Identificación y determinación del problema

En el contexto educativo actual, los avances tecnológicos han brindado nuevas oportunidades para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Los softwares educativos son herramientas diseñadas específicamente para apoyar la educación y facilitar el aprendizaje de diferentes contenidos y habilidades. Estos programas ofrecen una variedad de actividades interactivas, ejercicios y recursos multimedia que buscan motivar y estimular el interés de los estudiantes en el proceso de aprendizaje. Los softwares educativos pueden abarcar diversas áreas del conocimiento y están diseñados para adaptarse a las necesidades y niveles de los estudiantes, brindando un enfoque más personalizado y dinámico en el proceso educativo.

El aprendizaje de la lectura es un proceso fundamental en el desarrollo cognitivo y académico de los estudiantes de educación primaria. Se refiere a la adquisición y comprensión de las habilidades necesarias para interpretar y comprender textos escritos, lo que incluye el reconocimiento de letras, la

decodificación de palabras y la comprensión de significados. Esta habilidad es esencial, ya que proporciona la base para la adquisición de conocimiento en otras áreas y para el desarrollo de habilidades de comunicación efectiva. Un adecuado aprendizaje de la lectura permite a los estudiantes acceder a la información, desarrollar su pensamiento crítico y reflexivo, y participar activamente en la sociedad.

Dentro del panorama de los softwares educativos se encuentra "Aprende a Leer con Pipo", una herramienta diseñada específicamente para desarrollar las habilidades de lectura en estudiantes de educación primaria. "Aprende a Leer con Pipo" se caracteriza por ofrecer una amplia variedad de actividades lúdicas e interactivas que buscan fomentar el gusto por la lectura y facilitar el proceso de adquisición de habilidades lectoras. Este software educativo se basa en una metodología didáctica diseñada para adaptarse al ritmo y estilo de aprendizaje de cada estudiante, brindando retroalimentación y seguimiento individualizado. Además, "Aprende a Leer con Pipo" ofrece contenidos y ejercicios adaptados a distintos niveles de dificultad, lo que permite un progreso gradual y significativo en la adquisición de la lectura.

En este contexto, surge la interrogante acerca del impacto que puede tener el uso del Software Educativo "Aprende a Leer con Pipo" en el aprendizaje de la lectura de los estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa Santo Domingo Savio, Yanahuanca, durante el año 2023. Es necesario investigar si este tipo de herramienta tecnológica puede potenciar de manera significativa las habilidades lectoras de los estudiantes y cómo su uso puede influir en el proceso de adquisición de conocimientos y comprensión de textos escritos. Asimismo, se busca evaluar la efectividad de "Aprende a Leer con Pipo" como recurso

pedagógico en el contexto específico de la Institución Educativa Santo Domingo Savio, identificando posibles beneficios y áreas de mejora para el desarrollo del aprendizaje de la lectura en el tercer grado. En este sentido, el presente estudio pretende proporcionar información relevante y contribuir al mejoramiento de las estrategias de enseñanza-aprendizaje en el ámbito de la educación primaria, aprovechando el potencial de los softwares educativos para fortalecer las habilidades fundamentales de los estudiantes.

A lo largo de los años, la investigación educativa ha abordado diversos aspectos relacionados con el uso de software educativos y su impacto en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Muchos estudios se han centrado en la eficacia y eficiencia de estas herramientas en el desarrollo de habilidades específicas, como la lectura, matemáticas o comprensión de conceptos científicos. Asimismo, se ha investigado la percepción de docentes y estudiantes sobre la utilidad y utilidad de los softwares educativos en el aula, así como su nivel de aceptación y motivación para utilizar estas herramientas tecnológicas.

En el caso particular de los softwares educativos dirigidos al aprendizaje de la lectura, se han realizado investigaciones que evalúan su efectividad en el desarrollo de habilidades lectoras en estudiantes de diferentes edades y niveles educativos. Algunos estudios han mostrado resultados positivos, demostrando que el uso de software educativos bien diseñados puede mejorar las habilidades de decodificación, comprensión lectora y fluidez en la lectura. Estos softwares suelen incluir actividades interactivas, juegos educativos y ejercicios adaptativos que permiten a los estudiantes practicar y reforzar sus conocimientos en un ambiente motivador y desafiante.

Además, la revisión bibliográfica ha evidenciado que la incorporación de software educativos en el aula puede tener un impacto positivo en la motivación de los estudiantes hacia el aprendizaje. La naturaleza interactiva y lúdica de estos programas atrae la atención de los estudiantes, fomentando su participación activa en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Asimismo, el uso de software educativos puede facilitar la individualización del aprendizaje, permitiendo a los docentes adaptar las actividades y contenidos según las necesidades y niveles de cada estudiante.

Sin embargo, a pesar de los resultados prometedores obtenidos en algunas investigaciones, también se han identificado limitaciones y desafíos asociados al uso de software educativos en el ámbito educativo. Por ejemplo, algunos estudios han señalado la necesidad de una adecuada formación y capacitación docente para optimizar el uso pedagógico de estas herramientas y garantizar su integración efectiva en el currículo escolar. Además, se ha destacado la importancia de seleccionar softwares educativos que estén fundamentados en bases teóricas sólidas y que se ajusten a los objetivos de aprendizaje establecidos en el currículo escolar.

En el caso específico de "Aprende a Leer con Pipo", como software educativo orientado al aprendizaje de la lectura, es relevante examinar su efectividad en el contexto particular de la Institución Educativa Santo Domingo Savio, Yanahuanca, durante el año 2023. La revisión bibliográfica existente puede servir como punto de partida para establecer las bases teóricas y antecedentes sobre el impacto de este tipo de software en el aprendizaje de la lectura. Sin embargo, es importante llevar a cabo una investigación empírica que permita evaluar de manera objetiva y precisa la influencia de "Aprende a Leer con Pipo"

en el desarrollo de habilidades lectoras de los estudiantes del tercer grado en esta institución educativa específica.

El desarrollo de habilidades de lectura en los estudiantes del tercer grado es de vital importancia para su aprendizaje y futuro académico. Por ello, se busca determinar si el uso del Software Educativo "Aprende a Leer con Pipo" influye significativamente en el progreso de estas habilidades. Además, la Institución Educativa Santo Domingo Savio tiene la necesidad de conocer la efectividad de esta herramienta, ya que podría representar una mejora en el proceso de enseñanza-aprendizaje si se comprueba su impacto positivo.

La presente investigación tiene como propósito evaluar el impacto del Software Educativo "Aprende a Leer con Pipo" en el aprendizaje de la lectura de los estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa Santo Domingo Savio, Yanahuanca, durante el año 2023.

En base a lo expuesto, la pregunta que guiará esta investigación es la siguiente: ¿Cuál es el impacto del Software Educativo "Aprende a Leer con Pipo" en el aprendizaje de la lectura de los estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa Santo Domingo Savio, Yanahuanca, durante el año 2023?

Con este planteamiento del problema, se pretende abordar el impacto del uso del Software Educativo "Aprende a Leer con Pipo" en el proceso de adquisición de habilidades de lectura en los estudiantes del tercer grado, proporcionando información valiosa para la comunidad educativa y contribuyendo al conocimiento en el campo de las Tecnologías de la Información y Comunicación aplicadas a la Educación Primaria.

1.2. Delimitación de la investigación

Con la delimitación de la investigación establecida, se asegurará que el estudio se enfoque de manera específica en el impacto del Software Educativo "Aprende a Leer con Pipo" en el aprendizaje de la lectura de los estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa Santo Domingo Savio, Yanahuanca, durante el año 2023. Además, se proporciona una clara definición del espacio, tiempo, contenido y unidades de observación que se abordarán en el desarrollo de la investigación, lo que permitirá obtener resultados relevantes y aplicables al contexto educativo en cuestión.

1.2.1. Delimitación espacial

La investigación se llevará a cabo en la Institución Educativa Santo Domingo Savio, ubicada en Yanahuanca, Provincia de Daniel Alcides Carrión, Región Pasco, Perú. Esta institución educativa será el espacio donde se realizará el estudio y se aplicará la intervención con el Software Educativo "Aprende a Leer con Pipo".

1.2.2. Delimitación temporal

La investigación se desarrollará durante el año 2023, durante los meses de agosto y octubre. Este será el periodo en el cual se llevará a cabo la medición del impacto del Software Educativo "Aprende a Leer con Pipo" en el aprendizaje de la lectura de los estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa Santo Domingo Savio. La delimitación temporal se enfoca específicamente en este año, para obtener resultados actuales y relevantes para el contexto educativo en ese momento.

1.2.3. Delimitación de contenidos

El enfoque de la investigación se centrará en el análisis del impacto del Software Educativo "Aprende a Leer con Pipo" en el aprendizaje de la lectura de los estudiantes del tercer grado. Los contenidos a evaluar serán aquellos relacionados directamente con las habilidades lectoras, como el reconocimiento de letras, la decodificación de palabras, la comprensión lectora y la fluidez en la lectura. Se evaluarán los contenidos y actividades específicas proporcionadas por el software educativo que buscan mejorar estas habilidades.

1.2.4. Unidades de observación

Las unidades de observación serán los estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa Santo Domingo Savio que participarán en el estudio. Se trabajará con un solo grupo de estudiantes para la preprueba y posprueba, lo que permitirá realizar un análisis comparativo de sus habilidades lectoras antes y después de la intervención con el Software Educativo "Aprende a Leer con Pipo". Estos estudiantes serán el foco principal de la investigación, ya que se busca evaluar el impacto directo del software educativo en su proceso de aprendizaje de la lectura.

1.3. Formulación del problema

1.3.1. Problema general

¿Cuál es el impacto del Software Educativo "Aprende a Leer con Pipo" en el aprendizaje de la lectura de los estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa Santo Domingo Savio, Yanahuanca, durante el año 2023?

1.3.2. Problemas específicos

- ¿Cómo se caracteriza el Software Educativo "Aprende a Leer con Pipo" en términos de sus contenidos, enfoque pedagógico y usabilidad para el aprendizaje de la lectura en estudiantes del tercer grado?
- ¿Cuál es el nivel de lectura inicial de los estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa Santo Domingo Savio, antes de utilizar el Software Educativo "Aprende a Leer con Pipo"?
- ¿Hay una mejora significativa en el nivel de lectura de los estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa Santo Domingo Savio después de utilizar el Software Educativo "Aprende a Leer con Pipo"?
- ¿Cuáles son las diferencias significativas en el aprendizaje de la lectura antes y después de la intervención con el Software Educativo "Aprende a Leer con Pipo" en el grupo de estudiantes del tercer grado?

1.4. Formulación de objetivos

1.4.1. Objetivo general

Evaluar el impacto del Software Educativo "Aprende a Leer con Pipo" en el aprendizaje de la lectura de los estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa Santo Domingo Savio, Yanahuanca, durante el año 2023.

1.4.2. Objetivos específicos

- Caracterizar el Software Educativo "Aprende a Leer con Pipo" en términos de sus contenidos, enfoque pedagógico y usabilidad para el aprendizaje de la lectura en estudiantes del tercer grado.
- Medir el nivel de lectura inicial de los estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa Santo Domingo Savio antes de utilizar el Software Educativo "Aprende a Leer con Pipo".

- Evaluar la mejora en el nivel de lectura de los estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa Santo Domingo Savio después de utilizar el Software Educativo "Aprende a Leer con Pipo" durante un período determinado.
- Analizar las diferencias significativas en el aprendizaje de la lectura antes y después de la intervención con el Software Educativo "Aprende a Leer con Pipo" en el grupo de estudiantes del tercer grado.

1.5. Justificación de la investigación

La justificación de esta investigación se sustenta en la relevancia de abordar el impacto del Software Educativo "Aprende a Leer con Pipo" en el aprendizaje de la lectura de los estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa Santo Domingo Savio durante el año 2023. Los aspectos metodológicos, prácticos, sociales y teóricos de esta investigación se entrelazan para proporcionar una aproximación integral a un tema de gran importancia en el ámbito educativo y contribuir con información valiosa para la mejora de las prácticas pedagógicas y el desarrollo académico de los estudiantes. A continuación, precisamos cada uno de estos aspectos.

1.5.1. Justificación teórica

Desde el punto de vista teórico, la investigación contribuirá al enriquecimiento del conocimiento en el área de Tecnologías de la Información y Comunicación aplicadas a la Educación Primaria. El estudio se basará en la revisión bibliográfica de antecedentes y estudios previos relacionados con el uso de software educativos en el aprendizaje de la lectura, lo que permitirá establecer fundamentos teóricos sólidos para la investigación. Asimismo, se abordará el concepto de aprendizaje de la lectura y se relacionará con la teoría educativa para

comprender mejor cómo el software educativo puede influir en el desarrollo de esta habilidad. Los hallazgos del estudio aportarán nuevas perspectivas y conocimientos que pueden enriquecer el campo teórico y promover el avance en la comprensión de la relación entre la tecnología educativa y el proceso de aprendizaje en la educación primaria.

1.5.2. Justificación práctica

La investigación se justifica por su relevancia práctica en el ámbito educativo. El Software Educativo "Aprende a Leer con Pipo" es una herramienta tecnológica ampliamente utilizada en el contexto de la educación primaria, y es importante evaluar su efectividad en un contexto específico como la Institución Educativa Santo Domingo Savio. Los resultados de este estudio proporcionarán información útil y práctica para los docentes y directivos de la institución, así como para otros profesionales del campo educativo, sobre cómo aprovechar al máximo el potencial del software educativo para mejorar el aprendizaje de la lectura en los estudiantes del tercer grado. Además, los hallazgos obtenidos pueden servir de base para el diseño y desarrollo de estrategias pedagógicas que incorporen eficazmente las tecnologías de la información y comunicación en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

1.5.3. Justificación metodológica

La presente investigación se justifica por la necesidad de aplicar un diseño de investigación cuantitativo con enfoque explicativo, utilizando un diseño preexperimental con preprueba y posprueba. Esta elección metodológica permitirá evaluar de manera rigurosa y objetiva el impacto del Software Educativo "Aprende a Leer con Pipo" en el aprendizaje de la lectura de los estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa Santo Domingo Savio. Al utilizar un

diseño preexperimental, se trabajará con un solo grupo de estudiantes, lo que permitirá comparar las habilidades lectoras antes y después de la intervención con el software, proporcionando evidencia sobre el cambio ocurrido en el aprendizaje de la lectura. Además, la metodología cuantitativa permitirá obtener resultados numéricos y estadísticos que faciliten el análisis y la interpretación de los datos, brindando una visión clara y precisa sobre el impacto del software educativo.

1.5.4. Justificación social

La investigación tiene una relevancia social importante, ya que se enfoca en mejorar la calidad de la educación y el desarrollo de habilidades fundamentales en los estudiantes del tercer grado. La lectura es una habilidad esencial para el desarrollo académico y personal de los niños, y el uso de software educativos como "Aprende a Leer con Pipo" puede representar una oportunidad para fortalecer estas habilidades de manera más dinámica y motivadora. Al obtener información sobre el impacto del software en el aprendizaje de la lectura, se podrán tomar decisiones informadas para mejorar las prácticas educativas y promover el uso efectivo de recursos tecnológicos en el aula. Además, los resultados de la investigación pueden contribuir al conocimiento científico en el campo de las Ciencias de la Educación y servir como referencia para futuras investigaciones relacionadas con el uso de software educativos en la enseñanza de habilidades específicas.

1.6. Limitaciones de la investigación

A pesar de los esfuerzos por diseñar una investigación sólida, es importante reconocer y delimitar las posibles limitaciones que podrían surgir durante el desarrollo del estudio. Las limitaciones de esta investigación son las siguientes:

1.6.1. Tamaño de la muestra

Debido a que la investigación se llevará a cabo en una institución educativa específica y se trabajará con un solo grupo de estudiantes para la preprueba y posprueba, el tamaño de la muestra podría ser limitado. Aunque se procurará que la muestra sea representativa de la población estudiantil del tercer grado, las conclusiones obtenidas podrían no ser generalizables a otras instituciones educativas o niveles educativos.

1.6.2. Duración de la intervención

La investigación se realizará durante un período de tiempo específico, y la intervención con el Software Educativo "Aprende a Leer con Pipo" tendrá una duración determinada. Dado que el aprendizaje es un proceso continuo y complejo, los resultados podrían estar influenciados por la duración y frecuencia de la intervención, lo que podría limitar la capacidad de evaluar completamente el impacto a largo plazo del software educativo en el aprendizaje de la lectura.

1.6.3. Variables externas

Durante el desarrollo de la investigación, podrían surgir variables externas no controladas que puedan afectar los resultados del estudio. Por ejemplo, factores como el nivel de motivación de los estudiantes, su exposición a otros recursos educativos fuera del aula, o incluso eventos inesperados en el entorno escolar podrían influir en los resultados y dificultar la atribución directa del impacto al Software Educativo "Aprende a Leer con Pipo".

1.6.4. Contexto específico

La investigación se centrará en una institución educativa particular, lo que podría limitar la generalización de los resultados a otros contextos educativos con características diferentes. Cada institución tiene sus particularidades, como el

perfil de los docentes, la infraestructura, la cultura escolar y las condiciones socioeconómicas de los estudiantes, que podrían influir en los resultados del estudio.

1.6.5. Evaluación de otras habilidades

Aunque la investigación se enfoca en el impacto del software educativo en el aprendizaje de la lectura, existen otras habilidades y competencias que podrían verse influenciadas por la intervención, pero que no serán evaluadas en el estudio. Es posible que el Software Educativo "Aprende a Leer con Pipo" tenga efectos en otras áreas del desarrollo académico o emocional de los estudiantes que no serán abordadas en esta investigación.

A pesar de estas limitaciones, se harán todos los esfuerzos para minimizar su impacto y obtener resultados válidos y significativos. Es importante reconocer que toda investigación tiene sus restricciones y que estas limitaciones no invalidan la importancia y relevancia del estudio. Los resultados obtenidos permitirán contribuir al conocimiento sobre el uso de software educativos en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectura y servirán como punto de partida para futuras investigaciones en el campo de las Ciencias de la Educación y las Tecnologías de la Información y Comunicación aplicadas a la educación primaria.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de estudio

2.1.1. Local

La tesis titulada “El software educativo ‘Aprendo Jugando’ en los ritmos de aprendizaje de los estudiantes del nivel primario de la Institución Educativa N° 30573 ‘Mariscal Andrés A. Cáceres’ - Carhuamayo - 2018” (Condor, 2022), tuvo como objetivo determinar la influencia del software educativo "Aprendo Jugando" en los ritmos de aprendizaje de los niños y niñas del tercer grado de la Institución Educativa referida. La investigación se realizó bajo un enfoque aplicado y un diseño cuasi experimental, con un grupo de control sin selección aleatoria. La muestra incluyó 27 estudiantes, 15 en el grupo experimental y 12 en el grupo de control. Se recolectó información sobre los ritmos de aprendizaje mediante una Ficha de Registro del Ritmo de Aprendizaje. Los resultados mostraron una mejora significativa en los ritmos de aprendizaje en el grupo experimental, con un aumento del nivel rápido y una reducción del nivel lento. Por lo tanto, se concluye que el empleo del software educativo "Aprendo Jugando"

influye positivamente en los ritmos de aprendizaje de los estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa N° 30573 "Mariscal Andrés A. Cáceres" en Carhuamayo durante el año 2018, al rechazarse la hipótesis nula con un nivel de significancia de 0.05 ($\rho=0.038 \leq 0.05$).

La tesis titulada "Hábitos de lectura y su influencia en los niveles de comprensión lectora en estudiantes del 6to. grado de la Institución Educativa N° 34052 "José Antonio Encinas Franco" del distrito de Yanacancha – Pasco" (Arrieta & Bonilla, 2021), tuvo como objetivo medir la relación entre los hábitos de lectura y los niveles de comprensión lectora en estudiantes de una Institución Educativa de nivel Primario. Se utilizaron pruebas estandarizadas y adaptadas para evaluar ambas variables en una muestra de 120 estudiantes. Los resultados indican que existe una relación estadísticamente positiva y significativa entre los hábitos de lectura y la comprensión lectora en los estudiantes. En la investigación se encontró una diferencia estadísticamente significativa entre géneros en cuanto a los hábitos de lectura y niveles de comprensión lectora.

En la tesis titulada "Software educativo Etoys y el logro del aprendizaje constructivista en estudiantes del 1° grado de secundaria de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión de Pasco" (Osorio & Rosales, 2022), describe un propuesta de estudio que se enfoca en la educación y combina una revisión teórica sobre materiales digitales didácticos interactivos y enfoques constructivistas del aprendizaje con una investigación experimental que utiliza el software educativo Etoys. El objetivo general de la tesis fue establecer nuevas estrategias para guiar a los estudiantes hacia un aprendizaje constructivista significativo y duradero. La metodología aplicada fue cuantitativa, con un diseño cuasiexperimental que involucra dos grupos (experimental y control) y pruebas

de entrada y salida. Los resultados denotaron una diferencia significativa en las calificaciones de los estudiantes después de la aplicación del software Etoys, lo que sugiere que mejora significativamente el logro del aprendizaje constructivista en promedio, ya que las calificaciones aumentaron de 11.4 a 15.9.

La tesis titulada “Lectura comprensiva, aprendizaje significativo y logros de aprendizaje en estudiantes del 5to. grado del nivel primario de la Institución Educativa Emblemática “María Parado de Bellido” del distrito de Yanacancha - Pasco - 2021” (Espinoza, 2023), se enmarca en una investigación científica básica con un diseño no experimental, su objetivo fue medir la relación entre tres variables: lectura comprensiva, aprendizaje significativo y logros de aprendizaje en estudiantes de Educación Básica Regular de nivel primario. Se utilizaron pruebas adaptadas y estandarizadas para evaluar las variables, incluyendo la Prueba de Lectura Comprensiva, el Cuestionario de Aprendizaje Significativo y los Registros de Evaluación de los estudiantes. El estudio se realizó con una muestra de 110 estudiantes. Los resultados del análisis estadístico mostraron correlaciones estadísticamente significativas y positivas entre la lectura comprensiva, el aprendizaje significativo y los logros de aprendizaje en los estudiantes investigados.

2.1.2. Nacional

En Arequipa, la tesis titulada “Influencia de la aplicación de software educativo neobook en la comprensión de lectura en estudiantes del primer grado de la Institución Educativa secundaria Aplicación Instituto Superior Pedagógico Público Azángaro año 2016” (Soncco & Sucari, 2017), tuvo como objetivo determinar la influencia del Software Educativo Neobook en la Comprensión de Lectura de estudiantes de Primer Grado en una Institución Educativa Secundaria.

Se realizó un diseño cuasi experimental con 31 estudiantes divididos en grupos experimental y de control. Se aplicaron cuestionarios y pruebas escritas antes y después de la intervención. Los resultados mostraron una influencia positiva del software en la Comprensión de Lectura, con una diferencia significativa en las puntuaciones a favor del grupo experimental. La Z calculada superó a la Z tabulada, lo que confirmó la hipótesis. La conclusión general es que el uso del Software Educativo Neobook favoreció el desarrollo de la Comprensión de Lectura en los estudiantes de primer grado.

En Lima, la tesis titulada “Influencia del software educativo en los hábitos de lectura de los estudiantes del sexto grado de educación primaria de la Institución Educativa “B. Group” - Lima, 2012” (López, 2013), tuvo como objetivo demostrar la influencia significativa del Software Educativo en los hábitos de lectura de los estudiantes. Se utilizó un diseño cuasi experimental con una muestra de 72 alumnos de una población de 95 estudiantes. Se aplicaron sesiones de aprendizaje con diversas estrategias usando el Software Educativo, y se obtuvieron resultados significativos (90%) en el desarrollo de hábitos de lectura. El análisis de la "t" de Student mostró que los estudiantes del grupo experimental presentaron diferencias significativas en los puntajes obtenidos en comparación con el grupo de control. El estudio concluye que el Software Educativo influye positivamente en los hábitos de lectura de los estudiantes del sexto grado y recomienda su aplicación en otros grados debido a su alta eficacia.

En Arequipa, la tesis titulada “Implementación de un software educativo en la lectoescritura de los estudiantes de primer grado de primaria de la I.E 40207 “Mariano Melgar Valdivieso” del distrito de Hunter – 2019” (Castañeda, 2023), tuvo el objetivo demostrar que la aplicación del software educativo "Leo con

Alex" mejora el aprendizaje de la lectoescritura en estudiantes de primer grado de la Institución Educativa 40207 "Mariano Melgar Valdivieso" en el Distrito de Hunter, Arequipa, durante el año 2019. Se utilizó una metodología descriptivo-aplicativa y se recogió información mediante pruebas dirigidas a los niños y la docente tutora. La muestra consistió en 24 alumnos. Los resultados indicaron que la aplicación del software educativo fue efectiva para mejorar el aprendizaje de la lectoescritura, debido a su metodología dinámica e innovadora, lo que motivó a los estudiantes y tuvo un efecto positivo en su nivel de lectoescritura. Se recomienda continuar con estudios similares para mejorar la enseñanza en aulas con niños de seis años, que son nativos digitales.

En Lima, la tesis titulada "Evaluación de dos software educativos inteligentes vigentes para la enseñanza de lectura en niños en edad escolar primaria con dislexia evolutiva" (Cueva, 2018), tuvo como objetivo comparar dos sistemas educativos inteligentes utilizados para el aprendizaje de la lectura en niños de educación primaria hispanohablantes, con el propósito de verificar la efectividad de las tecnologías de la información como apoyo en la educación, especialmente en casos de dislexia. Se enfoca en los métodos de inteligencia artificial aplicados a la enseñanza de la lectura debido a su confiabilidad y relevancia en el ámbito educativo. La investigación incluye una revisión exhaustiva de artículos y publicaciones especializadas para identificar los sistemas más adecuados para abordar la dislexia en niños de primaria. Se realiza una comparación cualitativa y cuantitativa de los sistemas educativos seleccionados y se valida su aplicabilidad mediante entrevistas semiestructuradas con especialistas. Los resultados indican la identificación de la técnica de inteligencia artificial más apropiada y aplicable para brindar soporte al

aprendizaje lector en niños con dislexia, ajustándose a las características específicas necesarias para el desarrollo de un software educativo efectivo en este contexto.

En Trujillo, la tesis titulada “Software educativo multimedia ‘Lectura Interactiva’ basado en Hot Potatoes y su influencia en la comprensión lectora de los alumnos del 1er grado de educación secundaria de la Institución Educativa Petronila Perea de Ferrando Punchana 2017” (Romaina, 2018), tuvo como objetivo determinar el impacto del Software Educativo Multimedia "Lectura Interactiva" basado en Hot Potatoes en la comprensión lectora de alumnos del 1er grado de educación secundaria. Se utilizó un diseño cuasi experimental con dos grupos: experimental y control, ambos sometidos a pre y post test. La muestra consistió en 53 alumnos con características homogéneas. Los resultados mostraron que antes de aplicar el software, ambos grupos tenían niveles similares de comprensión lectora, pero después de utilizar el software, el grupo experimental experimentó un mayor desarrollo en la comprensión lectora en comparación con el grupo control, con una diferencia significativa ($p = 0.001 < 0.05$). En conclusión, el Software Educativo "Lectura Interactiva" mejoró de manera significativa la comprensión lectora de los alumnos del 1er grado de educación secundaria en la Institución Educativa Petronila Perea de Ferrando Punchana 2017.

2.1.3. Internacional

En México, la tesis titulada “El software educativo ‘Aprende a Leer con Pipo’ en el aprendizaje de la lectura por estudiantes de un Centro de Atención Múltiple” (Castilleja, 2008), se centró en investigar si la tecnología, mediante el uso de la computadora y un software educativo, favorece el aprendizaje de la

lectura en estudiantes con discapacidad intelectual en un Centro de Atención Múltiple. Se realizó en tres fases: inicial, desarrollo y seguimiento. En la fase inicial, se evaluó la lectura de los estudiantes y se recopilaron percepciones de madres y docentes. Durante la fase de desarrollo, se implementó el programa "Aprendiendo a leer con la computadora" y los estudiantes interactuaron diariamente con el software. En la fase de seguimiento, se volvió a evaluar la lectura de los estudiantes y se recopilaron nuevas percepciones. Se encontró que la tecnología era altamente atractiva para los estudiantes, manteniendo su atención y adaptándose a su ritmo de aprendizaje. Hubo mejoras significativas en la correspondencia entre grafías y fonemas, en el reconocimiento de grafías y en las puntuaciones finales de lectura. En conclusión, la tecnología educativa demostró ser una alternativa efectiva para mejorar el proceso de aprendizaje de la lectura en estudiantes con discapacidad intelectual.

En Chile, la tesis titulada "Las tecnologías de la información y la comunicación y su incidencia en el proceso de iniciación a la lectoescritura" (Rivas & Urzua, 2012), se enfoca en mejorar el proceso de inicio de la lectoescritura en niños y niñas del primer ciclo de Enseñanza Básica, utilizando software educativos como apoyo al subsector de Lenguaje. Se busca una propuesta alternativa que enseñe solo los sonidos de las letras, sin tomar en cuenta los nombres, para favorecer un aprendizaje más significativo. Se utilizarán los softwares educativos "Abrapalabras" y "Aprendiendo con Pipo" como herramientas complementarias al trabajo con los textos de estudio del subsector. La intervención educativa se realizará en el Colegio Antupirén de Peñalolén y pretende mejorar el rendimiento y la efectividad en la enseñanza de la lectura y la escritura durante el primer curso del nivel. Esta propuesta resulta necesaria para

aquellos estudiantes que no han desarrollado el aprendizaje de la lectoescritura de acuerdo a lo esperado para su nivel.

En Ecuador, la tesis titulada “El software educativo y su incidencia en el proceso enseñanza aprendizaje de la lectoescritura en los estudiantes del segundo año de educación básica de la Escuela ‘Santa Marianita de Jesus’ del Cantón Ambato, provincia de Tungurahua periodo 2009 - 2010” (Mayorga, 2012), tuvo como objetivo facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura en niños y niñas del Segundo Año de Educación Básica de la Escuela Particular "Santa Marianita de Jesús" mediante la aplicación del Software Educativo. Se busca fomentar la participación activa y el interés por aprender, con el propósito de formar individuos críticos y propositivos en un mundo globalizado que demanda eficiencia y eficacia. La carencia de recursos informáticos en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura fue evidenciada, impulsando así la implementación de nuevos programas que faciliten estos procesos esenciales para la interrelación social. La metodología utilizada en la investigación se enfocó en la aplicación del Software Educativo como herramienta para mejorar el proceso de lectoescritura en los estudiantes. Los resultados obtenidos mostraron un aumento significativo en la participación activa y el interés de los educandos por aprender, lo que contribuyó a mejorar sus habilidades en lectoescritura. Como conclusión, el uso del software educativo demostró ser una estrategia eficaz para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura, promoviendo la formación de individuos críticos y propositivos capaces de desenvolverse con éxito en el entorno globalizado actual.

El artículo científico titulado “Software JClic como método de enseñanza para la lectura” (D’Aversa, 2018), se enfoca en el uso del software educativo JClic

como una herramienta pedagógica para fortalecer la lectura de los estudiantes, abordando una de las debilidades académicas actuales. La investigación adopta un enfoque cualitativo con un paradigma socio crítico y una modalidad de investigación acción participativa. El diseño consta de fases de diagnóstico, planificación, ejecución y evaluación. Se consideraron a los docentes como actores sociales y se entrevistó a tres docentes clave. La observación participante también se empleó para obtener información válida y descriptiva. La propuesta busca crear estrategias de enseñanza a través del software didáctico JClick para afianzar el aprendizaje de la lectura en los estudiantes.

En México, la tesis titulada “Estrategias metodológicas basadas en TIC's que favorecen el desarrollo de habilidades lectoras en los estudiantes de grado sexto del Colegio Fray José de las Casas Novas del Municipio de San Andrés en Colombia” (Castañeda, 2023), describe que se desarrolló con el objetivo de fomentar el desarrollo de competencias de lectura comprensiva en estudiantes de sexto grado mediante el uso de TICs. La metodología aplicada fue cualitativa, y se implementaron estrategias mediadas por tecnologías para mejorar las habilidades de lectura comprensiva. Los resultados mostraron una optimización significativa en las habilidades de lectura comprensiva de los estudiantes, demostrando que la incorporación de nuevas tecnologías en el ambiente escolar influye positivamente y facilita el logro de los objetivos propuestos, particularmente en el área de Lengua Castellana.

El artículo científico titulado “Uso del software educativo como estrategia para promover la lectura” (Bernal & Zaldívar-Colado, 2017), aborda la problemática de los bajos índices de lectura en México, evidenciados en pruebas educativas nacionales e internacionales. Con el objetivo de promover la lectura y

fortalecer el aprendizaje de la misma, se propone el uso de Tecnologías de Información y Comunicación (TIC). La investigación se basa en una metodología cualitativa y emplea instrumentos para recolectar información sobre las prácticas de docentes y alumnos. A partir de este análisis, se desarrolló un software educativo que permite a los alumnos leer, analizar y comprender textos, promoviendo su participación activa en la lectura y despertando su creatividad e imaginación. La propuesta busca mejorar los hábitos de lectura y brindar a los estudiantes una herramienta que haga de la lectura una experiencia significativa y relevante en su vida cotidiana.

2.2. Bases teóricas – científicas

2.2.1. Tecnologías de la Información y Comunicación en la educación primaria

Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) han adquirido una relevancia significativa en el ámbito educativo, especialmente en la educación primaria, como herramientas que potencian el proceso de enseñanza-aprendizaje y promueven una educación más inclusiva, participativa y contextualizada. En esta sección, se abordarán cuatro temas específicos relacionados con las TIC aplicadas a la educación primaria, explorando su concepto, evolución, ventajas y desafíos, y la importancia de su integración en el currículo educativo para mejorar las habilidades de lectura en los estudiantes.

2.2.1.1. Concepto de Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) aplicadas a la educación

La evolución y tendencias del uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en el ámbito educativo han experimentado un crecimiento significativo en los últimos años. Las TIC

se han convertido en una herramienta fundamental para mejorar la calidad de la educación y promover el aprendizaje activo y significativo de los estudiantes.

La ludificación, también conocida como gamificación, es una de las tendencias emergentes en el uso de las TIC en el ámbito educativo. Consiste en la aplicación de elementos y mecánicas propias de los juegos en contextos educativos, con el objetivo de aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes. Esta estrategia ha demostrado ser efectiva para estimular el aprendizaje y mejorar los resultados académicos. Además, la ludificación en el entorno de aprendizaje semipresencial, también conocido como blended learning, ha mostrado ser una innovación de alto impacto en las posibilidades de aprendizaje.

Otra tendencia importante en el uso de las TIC en la educación es el modelo TPACK (Technological Pedagogical Content Knowledge), que se refiere al conocimiento que los docentes deben tener sobre la integración de las TIC en su práctica. Este modelo se basa en la idea de que los docentes deben combinar su conocimiento pedagógico, su conocimiento del contenido específico y su conocimiento tecnológico para diseñar experiencias de aprendizaje efectivas. La aplicación del modelo TPACK ha demostrado ser válida y útil para evaluar las habilidades de los educadores en el uso de las TIC con fines educativos (Fernández-Chávez et al., 2022).

En cuanto a la implementación de las TIC en la educación, es importante destacar que existen diferentes enfoques y estrategias. Algunos estudios se centran en el uso de las TIC en la educación superior,

especialmente en el ámbito de la ingeniería, donde se han desarrollado prototipos y modelos para mejorar el aprendizaje (Toukoumidis et al., 2017). Otros estudios se enfocan en la educación básica, como la enseñanza de la química en la educación secundaria, donde se ha observado un desinterés de los estudiantes por el aprendizaje de las ciencias (Layza et al., 2022). En este sentido, se ha propuesto el uso de las TIC como una estrategia para mantener el interés de los estudiantes y mejorar el aprendizaje en estas áreas.

Además, la tutoría virtual ha surgido como un elemento disruptivo en el modelo educativo de las universidades tecnológicas. Este enfoque se caracteriza por el uso intensivo de las TIC en los procesos de aprendizaje, la flexibilidad en los contenidos y horarios, y el aprendizaje personalizado. La tutoría virtual ha demostrado ser una herramienta efectiva para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes en este contexto (Hernández et al., 2020).

2.2.1.2. Evolución y tendencias del uso de TIC en el ámbito educativo

El uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en el ámbito educativo ha experimentado una evolución significativa en los últimos años. Las TIC se han convertido en una herramienta fundamental para mejorar la calidad de la educación y promover el aprendizaje activo y significativo de los estudiantes.

Una de las tendencias emergentes en el uso de las TIC en la educación es la ludificación, también conocida como gamificación. La ludificación consiste en la aplicación de elementos y mecánicas propias de

los juegos en contextos educativos, con el objetivo de aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes (Toukourmidis et al., 2017). Esta estrategia ha demostrado ser efectiva para estimular el aprendizaje y mejorar los resultados académicos. En el entorno de aprendizaje semipresencial, también conocido como blended learning, la ludificación ha mostrado ser una innovación de alto impacto en las posibilidades de aprendizaje.

Otra tendencia importante en el uso de las TIC en la educación es el enfoque del blended learning. El blended learning combina la modalidad presencial y en línea, integrando diferentes medios y recursos para promover el aprendizaje y el compromiso de los estudiantes. Este enfoque ha demostrado ser efectivo para personalizar el aprendizaje, fomentar la colaboración y mejorar la experiencia educativa.

En el ámbito de la enseñanza de la química, se ha observado un cambio en la metodología de enseñanza tradicional hacia una metodología interactiva, gracias al uso de las TIC (Candela et al., 2022). Las TIC han permitido la incorporación de recursos digitales, como simulaciones interactivas y videos educativos, que facilitan la comprensión de conceptos complejos y promueven el aprendizaje activo. Además, el uso de las TIC en la enseñanza de la química ha demostrado mejorar el interés y la motivación de los estudiantes por esta materia.

Es importante destacar que el uso de las TIC en la educación no está exento de desafíos. Uno de los desafíos es la resistencia al cambio por parte de algunos docentes, que pueden tener dificultades para integrar de manera efectiva las TIC en su práctica pedagógica. Es fundamental

proporcionar formación y apoyo adecuados a los docentes para que puedan aprovechar al máximo las TIC en su enseñanza.

Además, la brecha digital puede limitar el acceso equitativo a las TIC, especialmente en contextos socioeconómicos desfavorecidos (Toukoumidis et al., 2017). Es necesario abordar esta brecha y garantizar que todos los estudiantes tengan igualdad de oportunidades para beneficiarse de las TIC en su proceso de aprendizaje.

2.2.1.3. Ventajas y desafíos del uso de TIC en la enseñanza y el aprendizaje

El uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en la enseñanza y el aprendizaje ofrece una serie de ventajas y desafíos. En primer lugar, las TIC pueden proporcionar a los estudiantes acceso a una amplia gama de recursos y herramientas educativas, lo que les permite explorar y aprender de manera autónoma (Fernández et al., 2020). Estos recursos digitales pueden incluir videos, simulaciones interactivas, juegos educativos y plataformas en línea que facilitan la adquisición de conocimientos y habilidades (Fernández et al., 2020).

Además, el uso de las TIC en la enseñanza puede fomentar la participación activa de los estudiantes y promover el aprendizaje colaborativo. Las herramientas digitales, como los foros en línea y las plataformas de colaboración, permiten a los estudiantes interactuar entre sí y con el profesor, compartiendo ideas, debatiendo y construyendo conocimiento de manera conjunta. Esto puede mejorar la motivación y el compromiso de los estudiantes, así como desarrollar habilidades de comunicación y trabajo en equipo.

Otra ventaja del uso de las TIC en la enseñanza es la posibilidad de personalizar el aprendizaje. Las herramientas digitales pueden adaptarse a las necesidades individuales de los estudiantes, brindando actividades y recursos específicos para cada uno (Fernández et al., 2020). Esto permite atender a la diversidad de estilos de aprendizaje y ritmos de los estudiantes, facilitando su progreso y éxito académico.

Sin embargo, el uso de las TIC en la enseñanza también presenta desafíos. Uno de los principales desafíos es la resistencia al cambio por parte de algunos docentes. La falta de formación y competencia digital puede generar reticencias y dificultades para integrar de manera efectiva las TIC en la práctica docente. Es fundamental que los docentes reciban una formación adecuada en el uso de las TIC y que se les brinde apoyo y recursos para su implementación exitosa.

Además, el acceso a las TIC puede ser desigual, especialmente en contextos socioeconómicos desfavorecidos. La brecha digital puede limitar el acceso de algunos estudiantes a las herramientas y recursos digitales, lo que puede agravar las desigualdades educativas. Es importante garantizar la equidad en el acceso a las TIC y buscar soluciones para superar esta brecha.

Otro desafío es la necesidad de evaluar de manera efectiva el impacto del uso de las TIC en el aprendizaje. Si bien existen numerosos estudios que destacan los beneficios potenciales de las TIC, es importante llevar a cabo investigaciones rigurosas y basadas en evidencia para evaluar su efectividad en diferentes contextos educativos. Esto implica diseñar estudios que midan el impacto en el aprendizaje de los estudiantes y

analizar tanto los aspectos positivos como los posibles desafíos y limitaciones.

2.2.1.4. Importancia de integrar las TIC en el currículo educativo para mejorar las habilidades de lectura

Integrar las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en el currículo educativo es de suma importancia para mejorar las habilidades de lectura de los estudiantes. Las TIC ofrecen una amplia gama de recursos y herramientas que pueden ser utilizados de manera efectiva para fomentar la comprensión lectora, el vocabulario, la fluidez y la motivación de los estudiantes hacia la lectura.

Según (2022), el uso de las TIC en el ámbito educativo puede ser evaluado a través del modelo TPACK (Technological Pedagogical Content Knowledge), el cual se enfoca en la integración de las TIC en la enseñanza y el aprendizaje. Este modelo considera la interacción entre el conocimiento tecnológico, pedagógico y disciplinar del docente. La validación de este modelo se realizó mediante la técnica de juicio experto, lo que demuestra su utilidad como instrumento de diagnóstico para identificar las fortalezas y debilidades de los educadores en relación con el uso de las TIC en el lenguaje escrito (Fernández-Chávez et al., 2022).

El uso de software educativo, como "Aprende a Leer con Pipo", puede ser una estrategia efectiva para mejorar las habilidades de lectura de los estudiantes. Según el estudio de (Figueiredo et al., 2014), la producción científica sobre dificultades de aprendizaje en Brasil ha demostrado la importancia de utilizar recursos tecnológicos en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Estos recursos pueden proporcionar un enfoque más

interactivo y personalizado para el desarrollo de habilidades de lectura en los estudiantes con dificultades de aprendizaje (Figueiredo et al., 2014).

Además, el trabajo colaborativo en ambientes virtuales de aprendizaje puede ser una estrategia efectiva para mejorar las habilidades de lectura de los estudiantes. Según Mora-Vicarioli y Hooper-Simpson (2016), el trabajo colaborativo en entornos virtuales de aprendizaje diversifica los modos de enseñanza y mejora los estilos de aprendizaje de los estudiantes. Este tipo de trabajo promueve la interacción entre los estudiantes, fomentando la discusión y el intercambio de ideas, lo que puede contribuir a mejorar la comprensión lectora (Mora-Vicarioli & Hooper-Simpson, 2016).

En el estudio realizado por Mora-Vicarioli y Hooper-Simpson (2016), se encontró que el trabajo colaborativo en entornos virtuales de aprendizaje es especialmente relevante en un contexto en el que se utiliza intensivamente la tecnología. Los resultados de la investigación mostraron que los estudiantes perciben el trabajo colaborativo como una estrategia efectiva para mejorar sus habilidades de lectura. Además, se identificaron herramientas que pueden ser utilizadas para promover este tipo de actividad en entornos virtuales de aprendizaje (Mora-Vicarioli & Hooper-Simpson, 2016).

2.2.2. Software Educativo "Aprende a Leer con Pipo"

El software educativo "Aprende a Leer con Pipo" es una herramienta pedagógica diseñada para apoyar el desarrollo de habilidades lectoras en estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa Santo Domingo Savio, Yanahuanca, durante el año 2023. Este programa ha sido desarrollado siguiendo

principios educativos y tecnológicos que buscan promover un aprendizaje significativo y motivador en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectura. En esta sección, se presentarán cuatro temas específicos relacionados con el software educativo "Aprende a Leer con Pipo", incluyendo su descripción detallada, objetivos específicos, contenidos y actividades enfocados en el desarrollo de habilidades lectoras, así como la evaluación de su efectividad en estudios previos y su aplicabilidad en el contexto de la Institución Educativa Santo Domingo Savio.

2.2.2.1. Descripción del software educativo y su diseño pedagógico

El software educativo es una herramienta tecnológica diseñada específicamente para apoyar y mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje. Se utiliza en diversos contextos educativos, incluyendo la educación primaria, y se ha convertido en una parte integral de la educación moderna. El diseño pedagógico del software educativo es un aspecto crucial que determina su efectividad y su impacto en el aprendizaje de los estudiantes.

El diseño pedagógico del software educativo se refiere a la forma en que se estructura y organiza el contenido, las actividades y las interacciones dentro del software para promover el aprendizaje significativo. Se basa en principios pedagógicos sólidos y en la comprensión de las necesidades y características de los estudiantes a los que se dirige.

Un aspecto importante del diseño pedagógico del software educativo es la adaptación a las características individuales de los estudiantes. El software debe ser capaz de adaptarse a diferentes estilos de

aprendizaje, niveles de habilidad y ritmos de aprendizaje de los estudiantes. Esto se puede lograr mediante la incorporación de actividades interactivas, retroalimentación personalizada y la posibilidad de ajustar el nivel de dificultad de las tareas.

Además, el diseño pedagógico del software educativo debe fomentar la participación activa de los estudiantes en el proceso de aprendizaje. Esto se puede lograr mediante la inclusión de actividades prácticas, juegos educativos y oportunidades para la colaboración y la comunicación entre los estudiantes.

El software educativo también debe ser capaz de proporcionar retroalimentación inmediata y precisa a los estudiantes. Esto les permite evaluar su progreso y corregir errores de manera oportuna. La retroalimentación puede ser en forma de comentarios escritos, explicaciones adicionales o sugerencias para mejorar el desempeño.

Es importante destacar que el diseño pedagógico del software educativo debe estar respaldado por la investigación y la evidencia científica. Los estudios han demostrado que el diseño pedagógico efectivo puede mejorar el aprendizaje de los estudiantes y promover un mayor compromiso y motivación (Sánchez-García, 2019).

En el caso específico del software educativo "Aprende a Leer con Pipo" y su impacto en el aprendizaje de la lectura de los estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa Santo Domingo Savio, Yanahuanca, durante el año 2023, es importante realizar una evaluación exhaustiva. Esto implica analizar el diseño pedagógico del software, así

como recopilar datos sobre el rendimiento de los estudiantes en la lectura antes y después de utilizar el software.

Para evaluar el impacto del software educativo en el aprendizaje de la lectura, se pueden utilizar diferentes métodos de investigación, como pruebas estandarizadas, observaciones de aula y cuestionarios de satisfacción de los estudiantes. Estos métodos permitirán recopilar datos cuantitativos y cualitativos que ayudarán a determinar si el software ha tenido un impacto positivo en el aprendizaje de los estudiantes.

2.2.2.2. Objetivos específicos del software en relación con el aprendizaje de la lectura

Los objetivos específicos del software en relación con el aprendizaje de la lectura son fundamentales para evaluar el impacto del Software Educativo "Aprende a Leer con Pipo" en el aprendizaje de la lectura de los estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa Santo Domingo Savio, Yanahuanca, durante el año 2023. Para comprender mejor estos objetivos, es importante considerar la investigación existente sobre los componentes afectivo-motivacionales para el aprendizaje de la lectura, así como la relación entre la motivación para la lectura y el rendimiento lector de los niños.

La investigación de Campos et al. (2020) se centra en la identificación de los componentes afectivo-motivacionales para el aprendizaje de la ciencia en estudiantes de farmacia. Aunque este estudio no se enfoca específicamente en el aprendizaje de la lectura, proporciona información relevante sobre los factores motivacionales que pueden influir en el proceso de aprendizaje. Los resultados de este estudio muestran

variaciones en la autodeterminación, la autoeficacia y la motivación intrínseca y extrínseca, lo que sugiere que estos componentes también pueden ser importantes para el aprendizaje de la lectura.

Otro estudio relevante es el de (Fernández-Chávez et al., 2022), que valida la aplicación del modelo TPACK (Tecnología, Pedagogía y Conocimiento del Contenido) en educadoras de parvularios. Aunque este estudio se centra en el uso de las TIC para fines educativos en el lenguaje escrito, proporciona información valiosa sobre la importancia de las habilidades tecnológicas y pedagógicas en el contexto de la enseñanza de la lectura. Los resultados de este estudio indican que la escala utilizada para evaluar las habilidades de las educadoras presenta una alta fiabilidad y correlaciones significativas positivas, lo que respalda su validez como instrumento de diagnóstico para identificar fortalezas y debilidades en el conocimiento de las educadoras sobre el uso de las TIC en la enseñanza de la lectura.

2.2.2.3. Contenidos y actividades del software enfocados en el desarrollo de habilidades lectoras

El desarrollo de habilidades lectoras es un aspecto fundamental en la educación primaria, ya que la lectura es una habilidad esencial para el aprendizaje y el desarrollo cognitivo de los estudiantes. En este sentido, el uso de software educativo puede ser una herramienta efectiva para fomentar y mejorar estas habilidades.

El software educativo "Aprende a Leer con Pipo" es un recurso que se ha utilizado en diferentes contextos educativos para apoyar el desarrollo de habilidades lectoras en estudiantes de tercer grado. Este

software ofrece una variedad de contenidos y actividades diseñados específicamente para promover la comprensión lectora, la conciencia fonológica, el reconocimiento de letras y palabras, entre otras habilidades relacionadas con la lectura.

Según el estudio realizado por (Manrique, 2019), la formación en lectura de cuentos puede tener un impacto positivo en las intervenciones durante la lectura de cuentos de educadoras docentes y no docentes. Aunque este estudio no se centra específicamente en el uso de software educativo, sugiere que la formación en habilidades lectoras puede ser beneficiosa para mejorar la enseñanza de la lectura.

En otro estudio realizado por (Fernández-Chávez et al., 2022), se validó un instrumento basado en el modelo TPACK (Technological Pedagogical Content Knowledge) para evaluar las habilidades de las educadoras de parvularios en el uso de las TIC para fines educativos en el lenguaje escrito. Este estudio demuestra la importancia de que las educadoras estén preparadas y tengan conocimientos sólidos sobre el uso de las TIC en la enseñanza de la lectura. El software educativo "Aprende a Leer con Pipo" puede ser una herramienta útil para desarrollar estas habilidades en las educadoras y, a su vez, mejorar su enseñanza de la lectura.

Además, la ludificación (gamificación) puede ser una estrategia efectiva para motivar a los estudiantes y mejorar su participación en el proceso de aprendizaje. Según el estudio de (Toukourmidis et al., 2017), la ludificación en el entorno de blended learning (aprendizaje semipresencial) puede tener un impacto positivo en la motivación de los

estudiantes y en la adquisición de competencias. El software educativo "Aprende a Leer con Pipo" puede incorporar elementos de ludificación para hacer el proceso de aprendizaje más atractivo y motivador para los estudiantes.

2.2.3. Aprendizaje de la lectura

El aprendizaje de la lectura es una habilidad fundamental en el proceso educativo que permite a los individuos acceder a la información, desarrollar el pensamiento crítico y construir el conocimiento a lo largo de su vida. La lectura es un proceso complejo y multifacético que involucra diversas habilidades cognitivas y lingüísticas, y desempeña un papel crucial en el desarrollo académico y personal de los estudiantes. En esta sección, se abordarán varios temas específicos para comprender en profundidad el concepto del aprendizaje de la lectura.

2.2.3.1. Definición de la lectura como habilidad fundamental en el proceso educativo

La lectura se define como una habilidad fundamental en el proceso educativo, ya que permite a los estudiantes adquirir conocimientos, comprender textos, expresarse por escrito y desarrollar habilidades cognitivas y lingüísticas (Cabrera et al., 2019). En el contexto de la investigación sobre el impacto del Software Educativo "Aprende a Leer con Pipo" en el aprendizaje de la lectura de los estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa Santo Domingo Savio, Yanahuanca, durante el año 2023, es importante comprender la importancia de la lectura como habilidad fundamental.

La lectura es esencial en el proceso educativo porque permite a los estudiantes acceder a información, comprender conceptos y desarrollar habilidades de pensamiento crítico (Cabrera et al., 2019). A través de la lectura, los estudiantes pueden adquirir conocimientos en diversas áreas, como ciencias, historia, literatura y matemáticas (Castillo, 2017). Además, la lectura les permite desarrollar habilidades de comprensión, análisis y síntesis, lo que les ayuda a procesar y comprender la información de manera más efectiva (Calet et al., 2015).

La lectura también es fundamental para el desarrollo del lenguaje y la comunicación. A medida que los estudiantes leen, mejoran su vocabulario y su capacidad para expresarse por escrito (Cabrera et al., 2019). La lectura les permite explorar diferentes estilos de escritura y desarrollar su propia voz como escritores (Castillo, 2017). Además, la lectura fomenta la imaginación y la creatividad, ya que los estudiantes pueden sumergirse en mundos ficticios y explorar nuevas ideas y perspectivas (Cabrera et al., 2019).

En el contexto de la investigación sobre el impacto del Software Educativo "Aprende a Leer con Pipo", es importante evaluar cómo este software puede mejorar el aprendizaje de la lectura en los estudiantes del tercer grado. El software educativo puede proporcionar actividades interactivas y motivadoras que ayuden a los estudiantes a practicar y mejorar sus habilidades de lectura (Castillo, 2017). Además, el software puede adaptarse a las necesidades individuales de los estudiantes, lo que les permite avanzar a su propio ritmo y recibir retroalimentación inmediata (Castillo, 2017).

Sin embargo, es importante tener en cuenta que el software educativo no puede reemplazar por completo la enseñanza tradicional. Los estudiantes aún necesitan la guía y el apoyo de los docentes para desarrollar habilidades de lectura sólidas (Castillo, 2017). Los docentes desempeñan un papel fundamental en la enseñanza de estrategias de lectura, la promoción de la comprensión lectora y la motivación de los estudiantes para leer (Castillo, 2017).

2.2.3.2. Procesos cognitivos implicados en el aprendizaje de la lectura

La lectura es una habilidad fundamental en el proceso educativo, ya que permite a los estudiantes adquirir conocimientos, comprender textos, expresarse de manera escrita y desarrollar habilidades cognitivas y lingüísticas (Sánchez-Vincitore et al., 2020). En el contexto de la investigación sobre el impacto del Software Educativo "Aprende a Leer con Pipo" en el aprendizaje de la lectura de los estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa Santo Domingo Savio, Yanahuanca, durante el año 2023, es importante definir qué se entiende por lectura y su importancia en el ámbito educativo.

La lectura se puede definir como el proceso de decodificar y comprender el significado de los símbolos escritos (Manrique, 2019). Implica la capacidad de reconocer y entender las palabras, frases y textos escritos, así como de interpretar y analizar su contenido (Guthrie et al., 1996). Es una habilidad compleja que involucra tanto aspectos cognitivos como lingüísticos, y su desarrollo es fundamental para el éxito académico y personal de los estudiantes (Sánchez-Vincitore et al., 2020).

En el ámbito educativo, la lectura desempeña un papel crucial en el aprendizaje y la adquisición de conocimientos. A través de la lectura, los estudiantes tienen acceso a información, ideas y perspectivas diferentes, lo que les permite ampliar su horizonte y desarrollar su pensamiento crítico (Guthrie et al., 1996). Además, la lectura fomenta el desarrollo del vocabulario, la comprensión lectora, la expresión escrita y la capacidad de análisis y síntesis (Manrique, 2019).

Es importante destacar que la lectura no se limita solo a la decodificación de palabras, sino que implica también la comprensión y la interpretación de los textos. Los estudiantes deben ser capaces de extraer información relevante, identificar ideas principales, hacer inferencias y reflexionar sobre lo leído (Guthrie et al., 1996). Por lo tanto, el desarrollo de habilidades de comprensión lectora es fundamental para que los estudiantes puedan utilizar la lectura como una herramienta para el aprendizaje y la adquisición de conocimientos (Sánchez-Vincitore et al., 2020).

En el contexto de la investigación sobre el impacto del Software Educativo "Aprende a Leer con Pipo", es importante evaluar cómo este software contribuye al desarrollo de habilidades de lectura en los estudiantes del tercer grado. El software educativo puede ser una herramienta útil para complementar la enseñanza tradicional y proporcionar a los estudiantes actividades interactivas y motivadoras para practicar y mejorar sus habilidades de lectura (Pinto & Mejía, 2017). Sin embargo, es necesario evaluar de manera rigurosa y objetiva el impacto de este software en el aprendizaje de la lectura, considerando variables como

la motivación, el nivel de comprensión lectora y el progreso en el desarrollo de habilidades de lectura (Sánchez-Vincitore et al., 2020).

2.2.3.3. Etapas y niveles típicos de desarrollo de la lectura en estudiantes de tercer grado

El desarrollo de la lectura en estudiantes de tercer grado se caracteriza por una serie de etapas y niveles típicos que reflejan su progresión en esta habilidad fundamental. Estas etapas y niveles están influenciados por factores como la edad, la experiencia previa en lectura y el entorno educativo.

En las primeras etapas de desarrollo de la lectura, los estudiantes de tercer grado comienzan a adquirir habilidades básicas de decodificación, es decir, la capacidad de reconocer y pronunciar palabras escritas. En esta etapa, los estudiantes suelen utilizar estrategias de lectura basadas en el sonido de las letras y las combinaciones de letras para leer palabras desconocidas (Baker & Wigfield, 1999).

A medida que los estudiantes avanzan en su desarrollo de la lectura, pasan a la etapa de comprensión lectora. En esta etapa, los estudiantes no solo decodifican las palabras, sino que también comprenden el significado de lo que leen. Comienzan a utilizar estrategias de comprensión, como hacer inferencias, identificar ideas principales y hacer conexiones entre el texto y sus conocimientos previos.

En términos de niveles típicos de desarrollo de la lectura en estudiantes de tercer grado, se espera que al final de este grado los estudiantes sean capaces de leer textos más complejos y comprenderlos

con mayor profundidad. Deben ser capaces de leer con fluidez, lo que implica leer con precisión, velocidad y entonación adecuada.

Además, se espera que los estudiantes de tercer grado desarrollen habilidades de lectura crítica y reflexiva. Deben ser capaces de analizar y evaluar la información que encuentran en los textos, formar opiniones fundamentadas y expresar sus ideas por escrito.

En el contexto de la investigación sobre el impacto del Software Educativo "Aprende a Leer con Pipo" en el aprendizaje de la lectura de los estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa Santo Domingo Savio, Yanahuanca, durante el año 2023, es importante evaluar cómo este software puede apoyar el desarrollo de las habilidades de lectura en cada una de estas etapas y niveles.

El software educativo puede proporcionar actividades interactivas y adaptativas que se ajusten al nivel de lectura de cada estudiante. Puede ofrecer ejercicios de decodificación para fortalecer las habilidades de reconocimiento de palabras y también proporcionar textos de lectura comprensiva que desafíen a los estudiantes a analizar y reflexionar sobre lo que leen.

Además, el software puede ofrecer retroalimentación inmediata y personalizada, lo que permite a los estudiantes monitorear su progreso y recibir apoyo adicional en las áreas en las que necesiten mejorar. Esto puede ser especialmente beneficioso para los estudiantes que enfrentan dificultades en el desarrollo de la lectura.

Sin embargo, es importante tener en cuenta que el software educativo no debe reemplazar por completo la enseñanza tradicional. Los

docentes desempeñan un papel fundamental en el desarrollo de habilidades de lectura sólidas, brindando instrucción directa, retroalimentación y oportunidades de práctica en el aula.

2.2.3.4. Importancia de una sólida base en lectura para el éxito académico y desarrollo personal

La importancia de una sólida base en lectura para el éxito académico y desarrollo personal es innegable. La lectura es una habilidad fundamental que no solo permite a los estudiantes acceder a información y conocimientos, sino que también les brinda las herramientas necesarias para desarrollar habilidades cognitivas, lingüísticas y de pensamiento crítico (Ho & Bryant, 1997). En el contexto de la investigación sobre el impacto del Software Educativo "Aprende a Leer con Pipo" en el aprendizaje de la lectura de los estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa Santo Domingo Savio, Yanahuanca, durante el año 2023, es importante comprender cómo una base sólida en lectura puede influir en el éxito académico y el desarrollo personal de los estudiantes.

Una sólida base en lectura es fundamental para el éxito académico de los estudiantes. La lectura es una habilidad transversal que se utiliza en todas las áreas del currículo escolar. Los estudiantes necesitan ser capaces de leer y comprender textos en ciencias, matemáticas, historia, literatura y muchas otras disciplinas. Sin una base sólida en lectura, los estudiantes pueden tener dificultades para comprender los conceptos y contenidos presentados en estas áreas, lo que puede afectar su rendimiento académico.

Además, la lectura es esencial para el desarrollo de habilidades de pensamiento crítico y análisis. A través de la lectura, los estudiantes

pueden acceder a diferentes perspectivas, ideas y argumentos, lo que les permite evaluar y cuestionar la información que encuentran (Ho & Bryant, 1997). La lectura también fomenta la capacidad de hacer inferencias, identificar ideas principales y secundarias, y sintetizar información de múltiples fuentes. Estas habilidades son fundamentales para el éxito en la educación superior y en el mundo laboral.

La lectura también tiene un impacto significativo en el desarrollo personal de los estudiantes. La lectura fomenta la imaginación y la creatividad, ya que los estudiantes pueden sumergirse en mundos ficticios y explorar nuevas ideas y perspectivas. Además, la lectura puede ser una fuente de entretenimiento y placer, lo que promueve el desarrollo de un hábito de lectura que puede durar toda la vida. Los estudiantes que disfrutan de la lectura tienden a tener una mayor motivación intrínseca para aprender y explorar nuevos temas.

En el contexto de la investigación sobre el impacto del Software Educativo "Aprende a Leer con Pipo", es importante evaluar cómo este software puede contribuir a la construcción de una sólida base en lectura en los estudiantes del tercer grado. El software educativo puede proporcionar actividades interactivas y adaptativas que ayuden a los estudiantes a desarrollar habilidades de decodificación, comprensión lectora y fluidez. Además, el software puede ofrecer retroalimentación inmediata y personalizada, lo que permite a los estudiantes monitorear su progreso y recibir apoyo adicional en las áreas en las que necesiten mejorar.

Sin embargo, es fundamental reconocer que el software educativo no puede reemplazar por completo la enseñanza tradicional. Los docentes desempeñan un papel crucial en la construcción de una sólida base en lectura, brindando instrucción directa, retroalimentación y oportunidades de práctica en el aula. Los docentes también pueden fomentar el amor por la lectura al proporcionar una variedad de materiales de lectura interesantes y desafiantes.

2.2.4. Teorías y enfoques relacionados con el uso de software educativos en el aprendizaje de la lectura

El uso de software educativos en el aprendizaje de la lectura ha sido respaldado por diversas teorías y enfoques pedagógicos que buscan promover un proceso de enseñanza-aprendizaje significativo y efectivo. En esta sección, se explorarán cuatro temas específicos que fundamentan la aplicación de software educativos en el desarrollo de habilidades lectoras en los estudiantes.

2.2.4.1. Teoría del Aprendizaje Significativo y su aplicación en el diseño del software educativo

La teoría del aprendizaje significativo es una perspectiva educativa que destaca la importancia de que los estudiantes construyan activamente su propio conocimiento a través de la conexión de nuevos conceptos con su conocimiento previo y su experiencia personal (Muñoz-Oyarce et al., 2020). Esta teoría, propuesta por David Ausubel, sostiene que el aprendizaje es más efectivo cuando los estudiantes pueden relacionar la nueva información con conceptos y experiencias que ya poseen, lo que les permite darle un significado personal y relevante.

En el diseño del software educativo, la teoría del aprendizaje significativo puede ser aplicada de diversas maneras para promover un aprendizaje más efectivo y significativo. Una de las formas en que se puede aplicar esta teoría es a través de la presentación de la información de manera clara y organizada, de modo que los estudiantes puedan identificar las relaciones entre los conceptos y construir una estructura mental coherente (Bravo, 2018). El software educativo puede utilizar estrategias como mapas conceptuales, esquemas y jerarquización de la información para ayudar a los estudiantes a organizar y relacionar los conceptos de manera significativa (Bravo, 2018).

Además, el software educativo puede proporcionar actividades interactivas que permitan a los estudiantes aplicar los conceptos aprendidos en situaciones prácticas y relevantes (Yepez-Reyes, 2018). Esto les brinda la oportunidad de relacionar la nueva información con su experiencia personal y aplicarla en contextos reales, lo que fortalece el aprendizaje significativo. Por ejemplo, en el caso del Software Educativo "Aprende a Leer con Pipo", se pueden incluir actividades interactivas que permitan a los estudiantes practicar la lectura en diferentes contextos y situaciones, lo que les ayuda a relacionar la lectura con su vida diaria y comprender su importancia en diferentes contextos (Yepez-Reyes, 2018).

Otra forma en que la teoría del aprendizaje significativo puede ser aplicada en el diseño del software educativo es a través de la retroalimentación inmediata y personalizada (Brouard, 2015). El software puede proporcionar retroalimentación específica y relevante para cada estudiante, lo que les permite identificar y corregir errores, así como

fortalecer su comprensión de los conceptos. Esto ayuda a los estudiantes a construir un conocimiento más sólido y significativo, ya que reciben información precisa y relevante sobre su desempeño y pueden realizar ajustes en su aprendizaje.

2.2.4.2. Enfoques constructivistas y socioculturales en el uso de tecnologías para el desarrollo de habilidades lectoras

El uso de tecnologías para el desarrollo de habilidades lectoras ha sido objeto de estudio desde diferentes enfoques teóricos, entre ellos el enfoque constructivista y el enfoque sociocultural. Estos enfoques se basan en la idea de que el aprendizaje es un proceso activo y socialmente mediado, en el cual los estudiantes construyen su conocimiento a través de la interacción con su entorno y con otros individuos.

El enfoque constructivista sostiene que el aprendizaje es un proceso de construcción de significados a partir de la interacción entre el individuo y su entorno. Según este enfoque, los estudiantes construyen su conocimiento a través de la exploración, la reflexión y la resolución de problemas. En el contexto del desarrollo de habilidades lectoras, el enfoque constructivista enfatiza la importancia de proporcionar a los estudiantes oportunidades para interactuar con textos auténticos y significativos, así como para participar en actividades de lectura que les permitan construir su comprensión y su capacidad de análisis y reflexión crítica (Arceo, 2019).

Por otro lado, el enfoque sociocultural se centra en el papel de la cultura y la interacción social en el aprendizaje. Según este enfoque, el aprendizaje es un proceso que se desarrolla en el contexto de la

participación en prácticas sociales y culturales. En el contexto del desarrollo de habilidades lectoras, el enfoque sociocultural destaca la importancia de proporcionar a los estudiantes oportunidades para participar en actividades de lectura en colaboración con otros, así como para reflexionar sobre sus propias prácticas de lectura y aprender de las prácticas de los demás (Fernández-Chávez et al., 2022).

En el caso específico de la evaluación del impacto del Software Educativo "Aprende a Leer con Pipo" en el aprendizaje de la lectura de los estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa Santo Domingo Savio, Yanahuanca, durante el año 2023, se pueden aplicar tanto enfoques constructivistas como socioculturales para analizar los resultados.

Desde el enfoque constructivista, se podría evaluar el impacto del software en el desarrollo de habilidades lectoras a través de la observación de cómo los estudiantes interactúan con el software, cómo construyen su comprensión de los textos y cómo aplican las estrategias de lectura que han aprendido. Se podrían realizar entrevistas y observaciones para recopilar datos cualitativos sobre las experiencias de los estudiantes con el software y su percepción de su propio aprendizaje (Arceo, 2019).

Desde el enfoque sociocultural, se podría evaluar el impacto del software en el desarrollo de habilidades lectoras a través del análisis de las interacciones sociales que se producen durante el uso del software. Se podrían analizar las conversaciones y las colaboraciones entre los estudiantes mientras utilizan el software, así como las prácticas de lectura que emergen de estas interacciones. También se podrían recopilar datos cualitativos a través de entrevistas y observaciones para comprender cómo

los estudiantes se apropian del software y cómo este influye en sus prácticas de lectura (Fernández-Chávez et al., 2022).

2.2.4.3. Aprendizaje basado en juegos y gamificación en la enseñanza de la lectura a través del software

El aprendizaje basado en juegos y la gamificación son enfoques pedagógicos que utilizan elementos de juego y diseño de juegos para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje. Estos enfoques se han utilizado en diversos campos, incluida la enseñanza de la lectura a través del software educativo.

El software educativo "Aprende a Leer con Pipo" es un ejemplo de cómo se puede aplicar el aprendizaje basado en juegos y la gamificación en la enseñanza de la lectura. Este software utiliza actividades interactivas y lúdicas para involucrar a los estudiantes en el proceso de aprendizaje de la lectura. A través de juegos, desafíos y recompensas, los estudiantes pueden practicar habilidades de lectura como el reconocimiento de letras, la comprensión de palabras y la fluidez lectora.

La evaluación del impacto del software educativo "Aprende a Leer con Pipo" en el aprendizaje de la lectura de los estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa Santo Domingo Savio, Yanahuanca, durante el año 2023 es un objetivo importante de la investigación. La evaluación del aprendizaje es un proceso complejo que implica medir el progreso y el logro de los estudiantes en relación con los objetivos de aprendizaje establecidos (Sánchez-Mendiola, 2018).

La evaluación del aprendizaje puede ser realizada a través de diferentes instrumentos y enfoques. Es importante que los actores de la

educación, como los docentes y los investigadores, sean conscientes de los alcances y limitaciones de estos instrumentos de evaluación. La evaluación del aprendizaje puede incluir diferentes tipos de evaluación, como la evaluación formativa, que se realiza durante el proceso de aprendizaje para proporcionar retroalimentación y guiar la instrucción, y la evaluación sumativa, que se realiza al final del proceso de aprendizaje para medir el logro de los estudiantes (Sánchez-Mendiola, 2018).

Además de la evaluación del aprendizaje, es importante considerar la evaluación de los sistemas educativos en general. Los programas de evaluación de sistemas educativos han proporcionado información valiosa sobre los factores asociados al éxito académico. Sin embargo, estas evaluaciones a menudo tienen problemas de validez consecuencial, lo que significa que sus resultados y conclusiones tienen un impacto limitado en las políticas educativas y en los planes de mejora de los centros educativos. Esto puede deberse a los modelos de análisis de datos utilizados en estas evaluaciones, que pueden no ser adecuados para capturar la complejidad de los sistemas educativos (Álvarez-Díaz et al., 2022).

En el contexto de la enseñanza de la lectura a través del software, es importante considerar el modelo TPACK (Technological Pedagogical Content Knowledge), que se refiere al conocimiento que los docentes deben tener sobre cómo integrar la tecnología en la enseñanza de un contenido específico. La validación de este modelo puede ser realizada a través de técnicas como el juicio experto y el coeficiente de consistencia

interna alfa de Cronbach. Estas técnicas permiten evaluar la fiabilidad y validez de un instrumento de evaluación.

La ludificación, o el uso de elementos de juego en el aprendizaje, es una estrategia que puede ser utilizada en el entorno de aprendizaje semipresencial para aumentar la motivación y optimizar los resultados del aprendizaje. La ludificación comparte aspectos con el blended learning, que combina el aprendizaje en línea y el aprendizaje presencial. La ludificación en el entorno de blended learning ha sido objeto de investigación y se ha demostrado que puede tener un impacto positivo en el aprendizaje de los estudiantes (Toukourmidis et al., 2017).

2.2.4.4. Adaptación del software a las necesidades individuales de los estudiantes como estrategia para mejorar la lectura

La adaptación del software a las necesidades individuales de los estudiantes es una estrategia importante para mejorar la lectura. En el contexto de la investigación sobre el impacto del Software Educativo "Aprende a Leer con Pipo" en el aprendizaje de la lectura de los estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa Santo Domingo Savio, Yanahuanca, durante el año 2023, es fundamental considerar la personalización del software para satisfacer las necesidades específicas de cada estudiante.

La personalización del software educativo implica ajustar el contenido, las actividades y los desafíos del software de acuerdo con las habilidades, los intereses y el nivel de competencia de cada estudiante. Esto se puede lograr a través de la recopilación de datos sobre el rendimiento y el progreso de cada estudiante, así como a través de la

retroalimentación y la interacción con el software. Al adaptar el software a las necesidades individuales de los estudiantes, se puede proporcionar un entorno de aprendizaje más efectivo y motivador (Fajardo et al., 2015).

La adaptación del software educativo puede incluir diferentes estrategias, como la personalización del nivel de dificultad de las actividades, la adaptación de los ejercicios según las fortalezas y debilidades de cada estudiante, y la provisión de retroalimentación individualizada. Estas estrategias pueden ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades de lectura de manera más efectiva y a superar las dificultades específicas que puedan enfrentar.

Es importante destacar que la adaptación del software a las necesidades individuales de los estudiantes no solo se refiere a las habilidades de lectura, sino también a otros aspectos relevantes, como el nivel de competencia digital. La investigación ha demostrado que existen relaciones entre las habilidades digitales y la lectura digital. Los estudiantes que poseen habilidades digitales básicas, como el uso del ratón y el navegador, tienden a tener un mejor desempeño en tareas de lectura digital.

En este sentido, la adaptación del software educativo también puede incluir actividades y ejercicios que ayuden a los estudiantes a desarrollar habilidades digitales básicas necesarias para la lectura digital. Esto puede incluir actividades de navegación en línea, búsqueda de información y evaluación crítica de fuentes digitales. Al proporcionar estas oportunidades de aprendizaje, se puede mejorar la competencia en la lectura digital de los estudiantes.

2.2.5. La educación primaria en el Perú y el aprendizaje de la lectura

La educación primaria en el Perú es un tema de gran importancia y relevancia, ya que sienta las bases fundamentales para el desarrollo educativo de los estudiantes. Uno de los aspectos cruciales de esta etapa educativa es el aprendizaje de la lectura, ya que esta habilidad es fundamental para el acceso a la información, la adquisición de conocimiento y el desarrollo de habilidades cognitivas. En este contexto, es esencial comprender los desafíos y las estrategias involucradas en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la lectura en la educación primaria en el Perú.

El aprendizaje de la lectura es un proceso complejo que implica la adquisición de habilidades fonológicas, la comprensión de vocabulario y la fluidez en la lectura. Según Rodríguez (2019), "la lectura es una habilidad esencial que influye en el desempeño académico y en el éxito futuro de los estudiantes" (p. 45). En este sentido, es fundamental que el sistema educativo peruano implemente estrategias efectivas para garantizar que todos los estudiantes adquieran las habilidades de lectura necesarias durante la educación primaria.

Sin embargo, uno de los desafíos más significativos en la educación primaria en el Perú es la brecha en el nivel de lectura entre zonas urbanas y rurales. Según Gutiérrez (2018), "existe una marcada disparidad en el acceso a recursos educativos y la calidad de la enseñanza entre las áreas urbanas y rurales del país" (p. 67). Esto se traduce en diferencias en el nivel de lectura de los estudiantes, con un acceso limitado a libros y material educativo en las zonas rurales.

Para abordar esta disparidad, es esencial implementar políticas educativas que garanticen la equidad en el acceso a la educación y promuevan el aprendizaje de la lectura en todas las regiones del país. Según Pérez (2020), "la inversión en

infraestructura educativa y la capacitación de docentes en estrategias efectivas de enseñanza de la lectura son pasos clave para mejorar la calidad de la educación primaria en zonas rurales" (p. 89).

Además de los desafíos geográficos, la educación primaria en el Perú enfrenta desafíos culturales y lingüísticos. El país es multicultural y multilingüe, con una amplia diversidad de lenguas indígenas. Según Chávez (2017), "la diversidad lingüística presenta desafíos adicionales en la enseñanza de la lectura, ya que muchos estudiantes hablan lenguas diferentes en sus hogares" (p. 112). Esto destaca la importancia de una educación inclusiva que respete y valore la diversidad cultural y lingüística de Perú.

En el contexto de estos desafíos, es esencial destacar las estrategias efectivas en la enseñanza de la lectura en la educación primaria en el Perú. Un enfoque centrado en la alfabetización temprana, que se base en la enseñanza de habilidades fonológicas y el fomento de la comprensión de textos desde una edad temprana, ha demostrado ser eficaz (García, 2019). Además, la promoción de la lectura en el hogar y el acceso a bibliotecas y libros también desempeñan un papel fundamental en el fomento del amor por la lectura entre los estudiantes (López, 2018).

Finalmente podemos decir, que la educación primaria en el Perú se enfrenta a desafíos significativos en el aprendizaje de la lectura, especialmente en zonas rurales y debido a la diversidad lingüística y cultural del país. Sin embargo, con políticas educativas centradas en la equidad, la capacitación docente y enfoques efectivos en la enseñanza de la lectura, es posible mejorar la calidad de la educación primaria y brindar a todos los estudiantes las habilidades de lectura necesarias para un futuro exitoso.

2.3. Definición de términos básicos

2.3.1. Aprendizaje de la lectura

Proceso mediante el cual los estudiantes adquieren la habilidad de comprender y decodificar el significado de las palabras y textos escritos, lo que les permite acceder a la información y construir conocimiento a partir de la lectura.

2.3.2. Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC)

Conjunto de recursos tecnológicos que incluyen hardware, software y medios de comunicación electrónicos, utilizados para la adquisición, procesamiento, almacenamiento y transmisión de información.

2.3.3. Enfoque constructivista

Perspectiva educativa que destaca la importancia de la construcción activa del conocimiento por parte del estudiante, quien juega un rol activo en su propio aprendizaje al interactuar con el entorno y los contenidos.

2.3.4. Desarrollo de habilidades lectoras

Proceso mediante el cual los estudiantes adquieren y perfeccionan competencias relacionadas con la lectura, como el reconocimiento de palabras, la comprensión de textos y la fluidez lectora.

2.3.5. Aprendizaje significativo

Proceso de construcción del conocimiento en el cual el nuevo contenido se relaciona de manera relevante con los conocimientos previos del estudiante, lo que facilita su asimilación y retención.

2.3.6. Software educativo

Programa informático diseñado con propósitos educativos, que busca facilitar el aprendizaje y apoyar el desarrollo de habilidades específicas en los estudiantes.

2.3.7. Comprensión lectora

Habilidad para interpretar y atribuir significado a los textos leídos, comprendiendo el mensaje global, las ideas principales y las relaciones entre las diferentes partes del texto.

2.3.8. Aprendizaje basado en juegos

Estrategia educativa que emplea elementos lúdicos y dinámicos para promover el aprendizaje, fomentando la motivación, la participación y el interés de los estudiantes.

2.3.9. Gamificación

Incorporación de elementos propios de los juegos (como recompensas, niveles, desafíos y competencias) en contextos no lúdicos, como el proceso educativo, para mejorar la motivación y el compromiso de los estudiantes.

2.4. Formulación de hipótesis

2.4.1. Hipótesis general

Existe un impacto significativo del Software Educativo "Aprende a Leer con Pipo" en el aprendizaje de la lectura de los estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa Santo Domingo Savio, Yanahuanca, durante el año 2023.

2.4.2. Hipótesis específicas

- El Software Educativo "Aprende a Leer con Pipo" tiene contenidos, enfoque pedagógico y usabilidad adecuados para mejorar el aprendizaje de la lectura en estudiantes del tercer grado.

- El nivel de lectura inicial de los estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa Santo Domingo Savio es similar antes de utilizar el Software Educativo "Aprende a Leer con Pipo".
- Después de utilizar el Software Educativo "Aprende a Leer con Pipo" durante un período determinado, se observa una mejora significativa en el nivel de lectura de los estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa Santo Domingo Savio.
- Existen diferencias significativas en el aprendizaje de la lectura antes y después de la intervención con el Software Educativo "Aprende a Leer con Pipo" en el grupo de estudiantes del tercer grado.

2.5. Identificación de variables

2.5.1. Variable independiente

Software Educativo "Aprende a Leer con Pipo".

2.5.2. Variable dependiente

Aprendizaje de la lectura.

2.6. Definición operacional de variables e indicadores

2.6.1. Software Educativo “Aprende a Leer con Pipo”

2.6.1.1. Definición conceptual

El Software Educativo "Aprende a Leer con Pipo" es un programa interactivo diseñado y desarrollado por CIBAL. Este software se enfoca en el desarrollo progresivo de habilidades lectoras mediante juegos y actividades que abarcan áreas perceptivas, motrices, verbales y cognoscitivas. Su objetivo es facilitar el inicio en el aprendizaje de sílabas compuestas, mejorar la lectura de palabras y frases, así como fomentar una mayor comprensión lectora. Este software se adapta al ritmo de cada

estudiante y ofrece un entorno de aprendizaje flexible y estimulante, permitiendo su uso tanto en el aula como de manera individualizada.

2.6.1.2. Definición operacional

El software educativo "Aprende a Leer con Pipo" se identifica como un programa interactivo de aprendizaje de la lectura desarrollado por CIBAL. Será proporcionado a los estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa Santo Domingo Savio durante el año 2023. El software se compone de tres apartados principales: "Las Sílabas del Espacio", "Las Palabras del Planeta" y "Las Frases de la Nave", que contienen juegos y actividades dirigidos al reconocimiento y adquisición de sílabas, palabras y frases. Los juegos en el software permiten reconocer y asociar sílabas, identificar palabras a partir de su pronunciación y grafía, construir palabras en orden silábico, completar frases y mejorar la comprensión lectora. La configuración del software se puede ajustar según el método de aprendizaje progresivo o no, y se puede adaptar a las necesidades individuales de los estudiantes. La evaluación de la efectividad del software (contenidos, enfoque pedagógico y usabilidad) se realizará mediante la observación del progreso en la adquisición de habilidades lectoras en los estudiantes participantes.

2.6.1.3. Dimensiones e indicadores

Para la variable: Software Educativo "Aprende a Leer con Pipo", en la siguiente tabla se presentan las dimensiones e indicadores:

Tabla 1*Software Educativo “Aprende a Leer con Pipo”*

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escalas
Contenidos	Número de ejercicios relacionados con el aprendizaje de sílabas directas, inversas, dobles y compuestas.	4	Nominal
	Cantidad de ejercicios enfocados en el perfeccionamiento de la lectura de palabras empleando sílabas simples, compuestas, trabadas e inversas.	4	
Enfoque pedagógico	Número de actividades dirigidas al desarrollo de la comprensión lectora a partir de frases y lecturas.	2	
	Grado de interactividad del software en el proceso de aprendizaje de la lectura.	2	
	Flexibilidad del software para adaptarse al ritmo de aprendizaje individual de cada estudiante.	2	
	Alineación del diseño pedagógico del software con teorías y enfoques educativos.	2	
Usabilidad	Facilidad de navegación y uso del software para estudiantes del tercer grado.	2	
	Capacidad del software para proporcionar retroalimentación y guía durante las actividades.	2	
	Evaluación del nivel de motivación y participación de los estudiantes en las actividades del software.	2	

Nota. Elaboración propia.

2.6.2. Aprendizaje de la lectura

2.6.2.1. Definición conceptual

El aprendizaje de la lectura es el proceso mediante el cual los estudiantes adquieren las habilidades necesarias para reconocer, pronunciar y comprender sílabas, palabras, frases y textos escritos. Implica el desarrollo progresivo de competencias en la identificación de elementos fonéticos y gráficos, la comprensión de significados, y la capacidad de aplicar estrategias de lectura para abordar distintos tipos de textos. Este proceso es fundamental para el desarrollo de la alfabetización y constituye

una habilidad esencial para el éxito académico y el desarrollo personal de los estudiantes.

2.6.2.3. Definición operacional

La medición del aprendizaje de la lectura se realizará mediante la evaluación de cuatro dimensiones clave: 1) Desarrollo de habilidades en sílabas, que incluye el reconocimiento y pronunciación de sílabas directas, inversas, dobles y compuestas; 2) Desarrollo de habilidades en palabras, que involucra la lectura y comprensión de palabras simples y compuestas, así como la construcción de palabras mediante sílabas y fonemas; 3) Desarrollo de habilidades en frases, que abarca la lectura fluida y comprensión de frases, la identificación de elementos gramaticales y la resolución de preguntas relacionadas con el contenido de las frases; y 4) Desarrollo de habilidades en lectura, que engloba la lectura de textos más extensos con comprensión, la identificación de ideas principales y secundarias, y el uso de estrategias de lectura.

2.6.2.4. Dimensiones e indicadores

Para la variable: Aprendizaje y la lectura, en la siguiente tabla se presentan las dimensiones e indicadores:

Tabla 2*Aprendizaje e la lectura*

Dimensiones		Indicadores	Ítems	Escalas
Aprendizaje lectura	la	Reconocimiento y pronunciación de sílabas directas, inversas, dobles y compuestas.	1	Ordinal
		Identificación de sílabas en palabras y frases.	1	
		Unión de sílabas para formar palabras.	1	
		Construcción de sílabas a partir de sonidos.	1	
		Lectura y comprensión de palabras simples y compuestas.	1	
Desarrollo habilidades palabras	de en	Identificación de palabras en contextos variados.	1	
		Asociación de imágenes con palabras correspondientes.	1	
		Construcción de palabras mediante sílabas y fonemas.	1	
Desarrollo habilidades frases	de en	Lectura fluida y comprensión de frases.	1	
		Identificación de sujetos, verbos y complementos en las frases.	1	
		Resolución de preguntas relacionadas con el contenido de las frases.	1	
		Ordenamiento de palabras para formar frases coherentes.	1	
Desarrollo habilidades lectura	de en	Lectura de textos más extensos con comprensión.	1	
		Identificación de ideas principales y secundarias en el texto.	1	
		Uso de estrategias de lectura para abordar diferentes tipos de textos.	1	
		Relación del contenido de la lectura con experiencias personales.	1	

Nota. Elaboración propia.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA Y TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN

3.1. Tipo de Investigación

El tipo de investigación para la tesis es “aplicada”. Baena (2017) refiere que la investigación aplicada se enfoca en la aplicación práctica de teorías generales y se dedica a abordar las necesidades específicas que plantea la sociedad y las personas. La investigación aplicada se centra en la utilización de teorías generales para abordar problemas o necesidades específicas de la sociedad y las personas. En este caso, la investigación busca evaluar el impacto del Software Educativo "Aprende a Leer con Pipo" en el aprendizaje de la lectura de los estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa Santo Domingo Savio, Yanahuanca, durante el año 2023. La finalidad de esta investigación es proporcionar soluciones prácticas y concretas al utilizar el software educativo mencionado como herramienta para mejorar las habilidades de lectura de los estudiantes en el contexto escolar.

3.2. Nivel de investigación

Descriptiva y Explicativa

3.3. Métodos de investigación

En esta investigación se emplearán principalmente tres métodos de investigación: el método inductivo, el método deductivo y el método hipotético-deductivo. El método inductivo se basa en el razonamiento que parte de aspectos particulares para construir juicios o argumentos generales (Quesada et al., 2018), lo que implica que se recopilarán datos específicos relacionados con el impacto del Software Educativo "Aprende a Leer con Pipo" en el aprendizaje de la lectura de los estudiantes del tercer grado. A través de este método, se formularán teorías o leyes científicas que expliquen los hallazgos particulares. Por otro lado, el método deductivo se fundamenta en el razonamiento que parte de argumentos generales para demostrar, comprender o explicar aspectos particulares de la realidad (Quesada et al., 2018). En este contexto, se comenzará con premisas generales relacionadas con la educación y el aprendizaje para luego aplicar estas premisas al caso específico del impacto del software. Finalmente, el método hipotético-deductivo implica comenzar con la observación de un hecho o problema y formular una hipótesis provisional que explique dicho problema (Quesada et al., 2018). Luego, a través de procesos de deducción, se determinarán las consecuencias de esta hipótesis y se someterá a verificación, refutando o ratificando el pronunciamiento inicial. Este método permitirá evaluar la efectividad del software "Aprende a Leer con Pipo" en el aprendizaje de la lectura de manera sistemática y basada en hipótesis fundamentadas.

3.4. Diseño de investigación

El diseño de investigación utilizado en esta tesis es el "Diseño preexperimental". Según Hernández-Sampieri & Mendoza (2018), este diseño implica aplicar una prueba inicial a un grupo de sujetos antes de someterlos al

estímulo o tratamiento experimental, luego administrar dicho tratamiento y, finalmente, aplicar una prueba posterior al estímulo para evaluar los cambios o efectos producidos.

Ilustración 1

Diseño con preprueba-posprueba

GE	01	X	02
-----------	-----------	----------	-----------

Nota. Donde GE: Grupo Experimental, 01: Prueba de entrada, 02: Prueba de salida, y X (Experimento).

En el contexto de esta investigación, se realizará una medición inicial de las habilidades de lectura de los estudiantes del tercer grado antes de la implementación del software "Aprende a Leer con Pipo". Luego, se administrará el software como el estímulo experimental y, finalmente, se llevará a cabo una segunda medición de las habilidades de lectura después de la intervención. Este diseño permite evaluar el impacto del software en el aprendizaje de la lectura de manera sistemática y comparativa, al considerar las diferencias entre las mediciones previas y posteriores a la intervención.

3.5. Población y muestra

3.5.1. Población

Según Fuentes-Doria et al. (2020) la población “corresponde al conjunto de individuos que tienen o comparten características comunes para un estudio” (p. 63). Para la investigación, la población estará conformada por los estudiantes del 3er grado de nivel primaria de la Institución Educativa “Santo Domingo Savio” del distrito de Yanahuanca, en la provincia de Daniel A. Carrión.

3.5.2. Muestra

Salazar y Del Castillo (2019) precisaron que la población se define como el grupo de individuos que comparten características comunes y que son objeto de estudio en una investigación. Comprendiendo lo anterior, la muestra para esta investigación estará constituida por los 24 estudiantes del 3° grado “A” del nivel primaria de la Institución Educativa “Santo Domingo Savio” del distrito de Yanahuanca, en la provincia de Daniel A. Carrión.

3.5.3. Muestreo

El muestreo es la técnica que se emplea para poder escoger a los individuos que formarán parte de la muestra. Ñaupas et. al. (2018) define esta técnica como aquella en la cual el investigador selecciona los elementos de la muestra según su propio criterio, sin seguir reglas estadísticas específicas. Para la presente investigación, se considerará un muestreo intencional del tipo no probabilístico, Vara (2015) nos señala que este muestreo “se realiza sobre la base del conocimiento y criterios del investigador”. Se asume el muestro intencional para trabajar con los 24 estudiantes (unidades de análisis) del 3er grado del nivel primaria de la Institución Educativa “Santo Domingo Savio” del distrito de Yanahuanca, en la provincia de Daniel A. Carrión.

3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.6.1. Técnica

La técnica se refiere a un procedimiento o método utilizado con el propósito de obtener información específica y pertinente de la muestra de investigación. Para Fuentes-Doria et. al. (2020) señala que la técnica de investigación se refiere a un conjunto de normas y métodos que asisten al

investigador en el establecimiento de una conexión con el objeto o sujeto de estudio.

La presente investigación utilizará como técnica a la “Observación”. La observación implica analizar cuidadosamente el fenómeno de interés, que puede ser personas, objetos o eventos, con el fin de recolectar información relevante y significativa que sea pertinente para la investigación.

Arias (2020) refiere que la técnica de “observación” implica la recopilación de datos sobre la situación observada por el investigador, y también posibilita la interpretación de comportamientos, eventos, objetos y otros aspectos. Para el caso de la variable dependiente será la “prueba”, que permite evaluar o medir una variable específica.

3.6.2. Instrumento

Feria et. al. (2019) indica que el instrumento se refiere a la herramienta que emplea el investigador para recopilar y documentar los datos. El instrumento se presenta como una herramienta que habilita al investigador a adquirir datos de la población en análisis. Está compuesto por una serie de preguntas o declaraciones que se crean considerando los indicadores de las variables de estudio. Este instrumento puede aplicarse de manera física o electrónica, con la finalidad de recolectar los datos requeridos para el posterior análisis y la interpretación de los resultados.

Para evaluar la variable independiente (Software Educativo “Aprende a Leer con Pipo”), se utilizará el instrumento denominado: Lista de verificación (Ver Anexo B). Se le aplicará el tipo de validez más usual: “Validez por juicio de expertos”. Para la variable dependiente se utilizará la “Prueba de Lectura” (ver Anexo C). Se le aplicará también la “Validez por juicio de expertos”.

3.7. Técnicas de procesamiento y análisis de datos

3.7.1. Técnicas de procesamiento

En la investigación, se recolectarán datos mediante el uso de la Lista de Verificación (Anexo B) y la Prueba de lectura (Anexo C). Una vez que se hayan recopilado los datos de ambas herramientas, se procederá a procesarlos. Para ello, se realizará un proceso de codificación de los datos, asignando códigos o categorías a cada respuesta o valor obtenido en las escalas de la Lista de Verificación y la Prueba. Esta codificación facilitará la organización y análisis de los datos, permitiendo identificar patrones y tendencias.

Además, se realizará la tabulación de los datos, es decir, se organizarán los resultados en tablas para mostrar las frecuencias y distribución de las respuestas en cada ítem de la Lista de Verificación y la Prueba. También se calcularán los puntajes totales y promedios de cada participante con la Prueba de Lectura para obtener una visión general del impacto del software educativo en el aprendizaje de la lectura.

3.7.2. Análisis de datos

Una vez que los datos hayan sido procesados y tabulados, se procederá al análisis de los mismos. Dado que se trata de un diseño de investigación preexperimental (un solo grupo) con preprueba-posprueba, se utilizará un enfoque descriptivo para analizar los datos. Se calcularán estadísticas descriptivas como media, desviación estándar y porcentajes para resumir y presentar los resultados obtenidos en cada ítem de la Lista de Verificación y la Ficha de Evaluación.

El análisis de los datos permitirá identificar las tendencias y patrones observados en el aprendizaje de la lectura de los estudiantes antes y después de la intervención con el software educativo. Se compararán los puntajes de la

preprueba y posprueba para evaluar si existen cambios significativos en el aprendizaje de la lectura después de utilizar el software educativo.

También se hará uso del análisis inferencial, el cual permitirá inferir el comportamiento de una población en base al análisis de una muestra. Para entender al análisis inferencial, Ñaupás et al. (2018) precisaron que es una parte de la Estadística General que tiene como objetivo principal inferir y generalizar las características observadas en una muestra hacia toda la población utilizando modelos matemáticos estadísticos. Su utilidad radica en la capacidad de estimar parámetros y evaluar hipótesis basándose en la distribución de la muestra. La prueba de hipótesis se realiza mediante análisis que pueden ser de naturaleza paramétrica o no paramétrica.

3.8. Tratamiento estadístico

Dado que el diseño de investigación es preexperimental con un solo grupo, no se utilizarán pruebas estadísticas inferenciales como análisis de varianza (ANOVA), prueba z o pruebas t de Student para comparar grupos. En su lugar, el tratamiento estadístico se centrará en el análisis de los datos descriptivos obtenidos mediante las técnicas de procesamiento y análisis mencionadas anteriormente.

El énfasis estará en presentar los resultados de manera clara y comprensible, mostrando cómo el uso del software educativo ha impactado en el aprendizaje de la lectura de los estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa Santo Domingo Savio durante el año 2023. Se describirán los hallazgos relevantes y se interpretarán en función del objetivo de la investigación, brindando conclusiones sólidas y respaldadas por los datos recopilados.

3.9. Orientación ética, filosófica y epistémica

3.9.1. Orientación ética

Se garantizará el respeto y la protección de los derechos de los estudiantes del tercer grado, manteniendo la confidencialidad de los datos y obteniendo el consentimiento informado de sus padres o tutores. La participación será voluntaria, asegurando un ambiente de respeto durante todo el proceso.

3.9.2. Orientación filosófica

Se fundamenta en un enfoque humanista, valorando el aprendizaje de la lectura como una herramienta esencial para el desarrollo integral de los estudiantes. Se busca mejorar la calidad educativa a través del uso de tecnologías que se adapten al ritmo de aprendizaje de cada niño.

3.9.3. Orientación epistémica

La investigación adopta un enfoque positivista, utilizando métodos cuantitativos para medir el impacto del software en la lectura. A través de pruebas pre y post-intervención, se busca verificar de manera objetiva la relación entre el uso del software y las mejoras en las habilidades lectoras de los estudiantes.

CAPITULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Descripción del trabajo de campo

El trabajo de campo se llevó a cabo en la Institución Educativa Santo Domingo Savio, ubicada en el distrito de Yanahuanca, durante los meses de setiembre y octubre de 2023. La población de estudio estuvo conformada por 78 estudiantes de tercer grado de educación secundaria, seleccionados mediante un muestreo no probabilístico por conveniencia. Esta muestra se dividió en dos grupos: el grupo experimental, compuesto por 24 alumnos del tercer grado "A". Antes de la implementación del programa con el software educativo "Pipo Aprende a Leer", se realizó una evaluación inicial para medir el nivel de competencia lectora de los estudiantes en ambos grupos. Esta evaluación incluyó pruebas de lectura de palabras, comprensión lectora y vocabulario, y se llevó a cabo en el mes de setiembre. Durante las sesiones de aprendizaje que se llevaron a cabo en el laboratorio de cómputo, los estudiantes del grupo experimental utilizaron el software educativo "Pipo Aprende a Leer" como herramienta principal para desarrollar sus habilidades de lectura. Cada sesión se diseñó de

acuerdo con los estándares de la educación básica regular del tercer grado en Perú y se centró en diferentes aspectos, como reconocimiento de letras, formación de palabras, lectura de textos y comprensión lectora. Al finalizar el período de implementación del programa, se administró una evaluación final en el mes de octubre para ambos grupos, que incluyó las mismas pruebas utilizadas en la evaluación inicial. Esto permitió medir el impacto del software educativo en el desarrollo de las habilidades de lectura de los estudiantes.

Los datos recopilados se analizaron mediante técnicas estadísticas, incluyendo la comparación de las puntuaciones antes y después de la implementación del programa en ambos grupos. Los resultados obtenidos proporcionaron información importante sobre la eficiencia del software "Pipo Aprende a Leer" en la mejora de las habilidades de lectura de los estudiantes en la Institución Educativa Santo Domingo Savio. Este trabajo de campo se realizó con el propósito de evaluar el impacto del software educativo en el aprendizaje de la lectura de los estudiantes y proporcionar información valiosa para futuras decisiones pedagógicas en la institución educativa.

4.1.1. Propuesta general de las sesiones de aprendizaje para el uso del software educativo

4.1.1. Sesión de Aprendizaje 1: Conociendo el Software "Pipo Aprende a Leer"

- Título: Introducción a "Pipo Aprende a Leer".
- Situación Significativa: Presentar el software "Pipo Aprende a Leer" a los estudiantes y explicar su importancia en el desarrollo de habilidades de lectura.

- Contenidos: Presentación del software, sus diferentes módulos y actividades.
- Desarrollo: Iniciar la sesión mostrando las funciones básicas del software. Permitir a los estudiantes explorar y familiarizarse con la interfaz y las actividades disponibles.

4.1.1.2. Sesión de Aprendizaje 2: Letras y Sonidos

- Título: Aprendiendo letras y sonidos.
- Situación Significativa: Los estudiantes aprenderán las letras del alfabeto y sus respectivos sonidos.
- Contenidos: Reconocimiento de letras y sonidos.
- Desarrollo: Utilizar el software para enseñar las letras y sus sonidos. Los estudiantes practicarán la pronunciación y reconocimiento de letras a través de actividades interactivas.

4.1.1.3. Sesión de Aprendizaje 3: Formando Palabras

- Título: Formando palabras con "Pipo".
- Situación Significativa: Los estudiantes aprenderán a formar palabras utilizando las letras y sonidos que han aprendido.
- Contenidos: Formación de palabras.
- Desarrollo: Utilizar el software para enseñar cómo formar palabras. Los estudiantes crearán palabras utilizando las letras y sonidos aprendidos.

4.1.1.4. Sesión de Aprendizaje 4: Lectura de Palabras

- Título: Iniciando la lectura.
- Situación Significativa: Los estudiantes comenzarán a leer palabras simples.

- Contenidos: Lectura de palabras.
- Desarrollo: Utilizar el software para presentar palabras simples. Los estudiantes practicarán la lectura en voz alta.

4.1.1.5. Sesión de Aprendizaje 5: Comprensión Lectora

- Título: Comprendiendo lo que leemos.
- Situación Significativa: Los estudiantes desarrollarán habilidades de comprensión lectora.
- Contenidos: Comprensión de lectura.
- Desarrollo: Utilizar el software para presentar textos cortos y preguntas de comprensión. Los estudiantes responderán a las preguntas después de leer.

4.1.1.6. Sesión de Aprendizaje 6: Lectura de Cuentos

- Título: Cuentos con "Pipo".
- Situación Significativa: Los estudiantes leerán cuentos cortos utilizando el software.
- Contenidos: Lectura de cuentos.
- Desarrollo: Utilizar el software para presentar cuentos cortos. Los estudiantes leerán los cuentos y discutirán su contenido.

4.1.1.7. Sesión de Aprendizaje 7: Vocabulario

- Título: Enriqueciendo nuestro vocabulario.
- Situación Significativa: Los estudiantes aprenderán nuevas palabras y su significado.
- Contenidos: Vocabulario.

- Desarrollo: Utilizar el software para presentar palabras nuevas y sus definiciones. Los estudiantes realizarán actividades para reforzar su vocabulario.

4.1.1.8. Sesión de Aprendizaje 8: Evaluación Final

- Título: Evaluación de lectura con "Pipo".
- Situación Significativa: Los estudiantes serán evaluados en las habilidades de lectura desarrolladas durante las sesiones anteriores.
- Contenidos: Evaluación de lectura.
- Desarrollo: Utilizar el software para administrar una evaluación final que incluya lectura de palabras, comprensión de lectura y vocabulario.

En las siguientes ilustraciones, se presenta una serie de los principales juegos interactivos del software educativo “Aprende a Leer con Pipo”:

Ilustración 2

Pantalla principal del software educativo.



Nota. Fuente: Captura de pantalla del software educativo “Aprende a Leer con Pipo”.

Ilustración 3

Menú de sílabas



Nota. Fuente: Captura de pantalla del software educativo “Aprende a Leer con Pipo”.

Ilustración 4

Juegos de palabras con sílabas



Nota. Fuente: Captura de pantalla del software educativo “Aprende a Leer con Pipo”.

Ilustración 5

Juego de las sílabas en el espacio sideral



Nota. Fuente: Captura de pantalla del software educativo “Aprende a Leer con Pipo”.

Ilustración 6

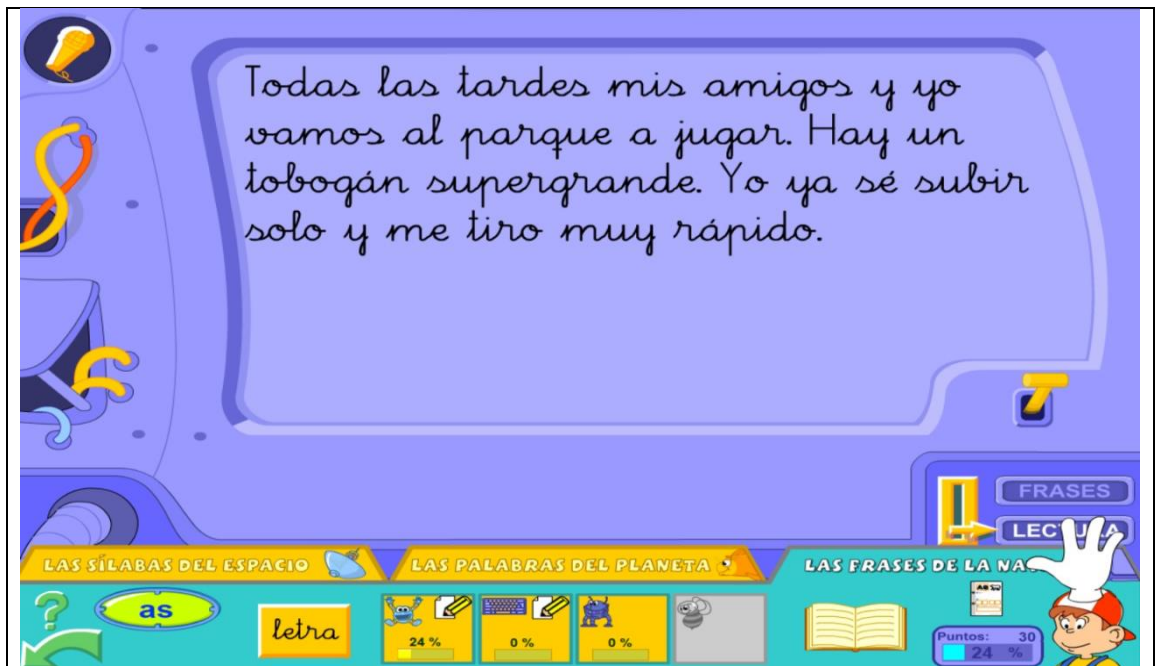
Juego de las frases



Nota. Fuente: Captura de pantalla del software educativo “Aprende a Leer con Pipo”.

Ilustración 7

Juego de lecturas



Nota. Fuente: Captura de pantalla del software educativo “Aprende a Leer con Pipo”.

Ilustración 8

Juego de ordenación de sílabas



Nota. Fuente: Captura de pantalla del software educativo “Aprende a Leer con Pipo”.

Ilustración 9

Juego de búsqueda de sílabas



Nota. Fuente: Captura de pantalla del software educativo “Aprende a Leer con Pipo”.

Ilustración 10

Juego de parejas silábicas



Nota. Fuente: Captura de pantalla del software educativo “Aprende a Leer con Pipo”.

4.2. Presentación, análisis e interpretación de resultados

4.2.1. Resultados de la preprueba y la posprueba

Los resultados obtenidos en la preprueba y posprueba se pueden apreciar en la siguiente tabla:

Tabla 3

Resultados de la preprueba y posprueba

Muestra	Resultados	
	Preprueba	Posprueba
1	8	18
2	11	20
3	6	16
4	9	16
5	9	18
6	9	17
7	8	19
8	11	20
9	8	18
10	10	20
11	7	15
12	11	14
13	10	19
14	8	17
15	9	18
16	10	17
17	12	18
18	11	17
19	9	17
20	13	20
21	10	18
22	8	16
23	12	17
24	8	13

Nota: Elaboración propia a partir de las puntuaciones obtenidas en la preprueba y posprueba.

Tabla 4*Caracterización del Software Educativo "Aprende a Leer con Pipo"*

		Nivel de cumplimiento			Total	M	Máx.	M/Máx.
		Bajo	Medio	Alto				
Software	f	0	0	24	24	21.54	22	97.9%
Educativo	%	0.0%	0.0%	100.0%	100.0%			
Contenidos	f	0	0	24	24	9.83	10	98.3%
	%	0.0%	0.0%	100.0%	100.0%			
Enfoque	f	0	0	24	24	5.92	6	98.6%
pedagógico	%	0.0%	0.0%	100.0%	100.0%			
Usabilidad	f	0	0	24	24	5.79	6	96.5%
	%	0.0%	0.0%	100.0%	100.0%			

Interpretación: En la tabla, se revisó las características descriptivas del Software Educativo "Aprende a Leer con Pipo" que brindó estudiantes del tercer grado a nivel global y en los aspectos de contenido, enfoque pedagógico y usabilidad. Este análisis se realizó a través de frecuencias y porcentajes de niveles con apoyo de los baremos (bajo, medio y alto), Media (M) y el porcentaje de eficacia (Media/Puntaje Máximo). Con respecto a los niveles, todos los participantes percibieron un alto cumplimiento del Software Educativo y dimensiones, por lo que se afirmó que son adecuados para la mejora el aprendizaje de la lectura. Por otra parte, con los resultados de los promedios, el Software Educativo (M = 21.54) presentó un 97.9% de eficacia; continuando Enfoque pedagógico (M = 5.92) con un 98.6%, Contenidos (M = 9.83) con un 98.3%, y Usabilidad (M = 5.79) con un 96.5%.

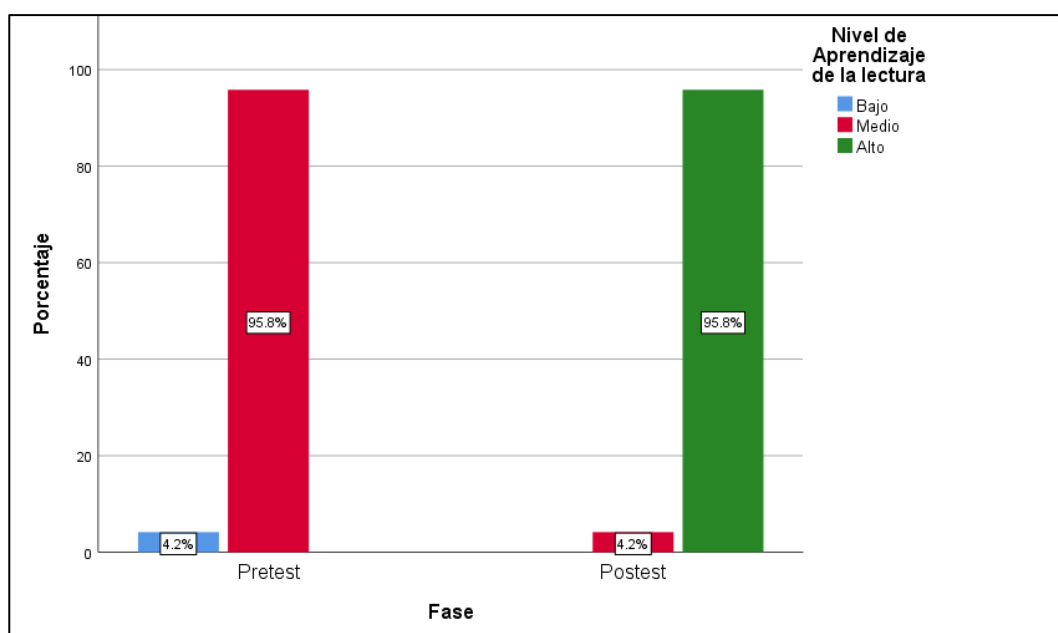
Tabla 5

Nivel de Aprendizaje de lectura Pretest y Postest

		Nivel de Aprendizaje de lectura			
		Bajo	Medio	Alto	Total
Pretest	f	1	23	0	24
	%	4.2%	95.8%	0.0%	100.0%
Postest	f	0	1	23	24
	%	0.0%	4.2%	95.8%	100.0%

Figura 1

Nivel de Aprendizaje de lectura Pretest y Postest



Interpretación: En la tabla y figura, se evaluó el nivel de **Aprendizaje de lectura** de los estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa Santo Domingo Savio antes y después de emplear el Software Educativo "Aprende a Leer con Pipo". Este análisis se realizó mediante frecuencias y porcentajes de niveles con apoyo del baremo: bajo (0 a 6), medio (7 a 13) y alto (14 a 20). Se

observó una disminución de participantes en el grupo bajo (4.2% a 0.0%) y medio (95.8% a 4.2%); y un aumento de porcentaje en el grupo alto (0.0% a 95.8%), lo que refleja una mejora en el nivel de **Aprendizaje de lectura** a nivel descriptivo.

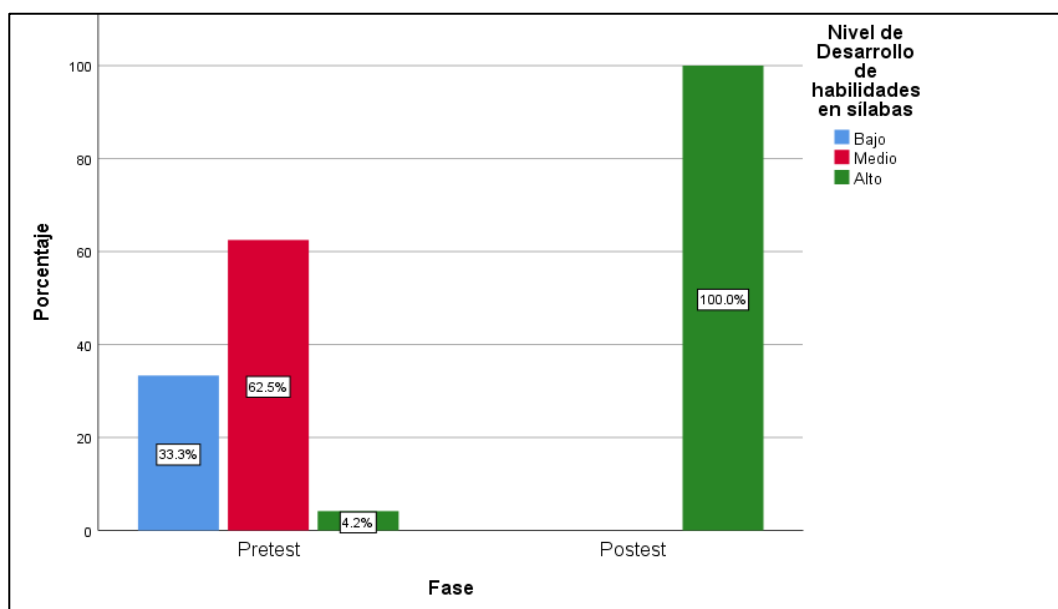
Tabla 6

Nivel de la dimensión Desarrollo de habilidades en sílabas Pretest y Postest

		Nivel de Desarrollo de habilidades en sílabas			
		Bajo	Medio	Alto	Total
Pretest	f	8	15	1	24
	%	33.3%	62.5%	4.2%	100.0%
Postest	f	0	0	24	24
	%	0.0%	0.0%	100.0%	100.0%

Figura 2

Nivel de la dimensión Desarrollo de habilidades en sílabas Pretest y Postest



Interpretación: En la tabla y figura, se revisó los niveles de la dimensión **Desarrollo de habilidades en sílabas** de los estudiantes con ayuda del baremo: bajo (0 a 1), medio (2 a 3) y alto (4 a 5). Se visualizó una disminución de personas

en el grupo bajo (33.3% a 0.0%) y medio (62.5% a 0.0%); y un incremento total en el grupo alto (4.2% a 100.0%), lo que manifiesta una mejora en el nivel de la dimensión **Desarrollo de habilidades en sílabas** a nivel descriptivo.

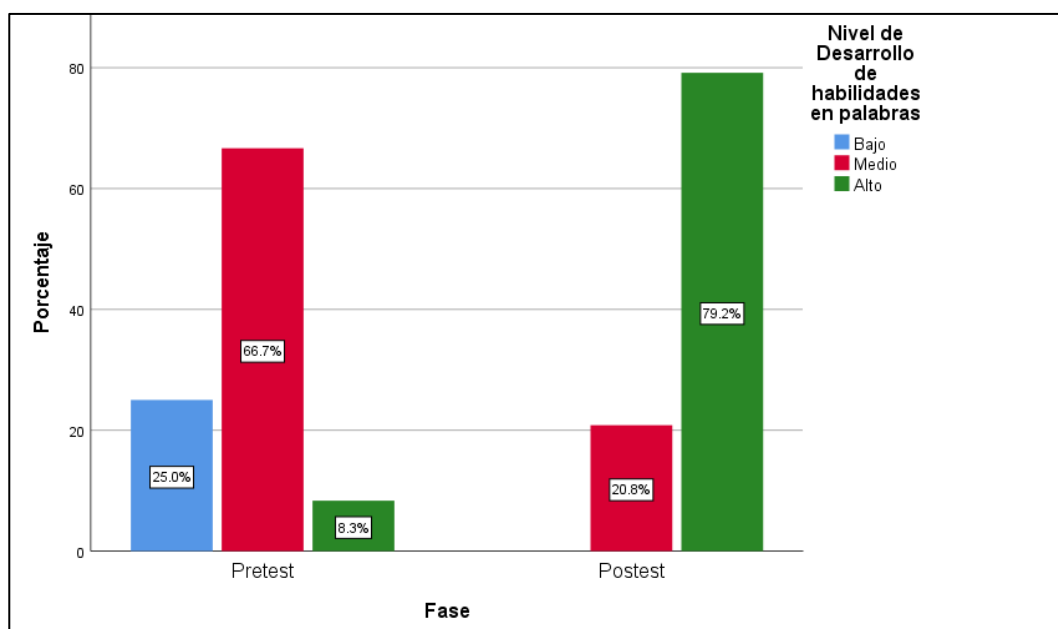
Tabla 7

Nivel de la dimensión Desarrollo de habilidades en palabras Pretest y Postest

		Nivel de Desarrollo de habilidades en palabras			
		Bajo	Medio	Alto	Total
Pretest	f	6	16	2	24
	%	25.0%	66.7%	8.3%	100.0%
Postest	f	0	5	19	24
	%	0.0%	20.8%	79.2%	100.0%

Figura 3

Nivel de la dimensión Desarrollo de habilidades en palabras Pretest y Postest



Interpretación: En la tabla y figura, se obtuvo los niveles de la dimensión

Desarrollo de habilidades en palabras de los estudiantes con apoyo del baremo:

bajo (0 a 1), medio (2 a 3) y alto (4 a 5). Se observó una disminución de participantes en el grupo bajo (25.0% a 0.0%) y medio (66.7% a 20.8%); y un aumento de porcentaje en el grupo alto (8.3% a 79.2%), lo que refleja una mejora en el nivel de la dimensión **Desarrollo de habilidades en palabras** a nivel descriptivo.

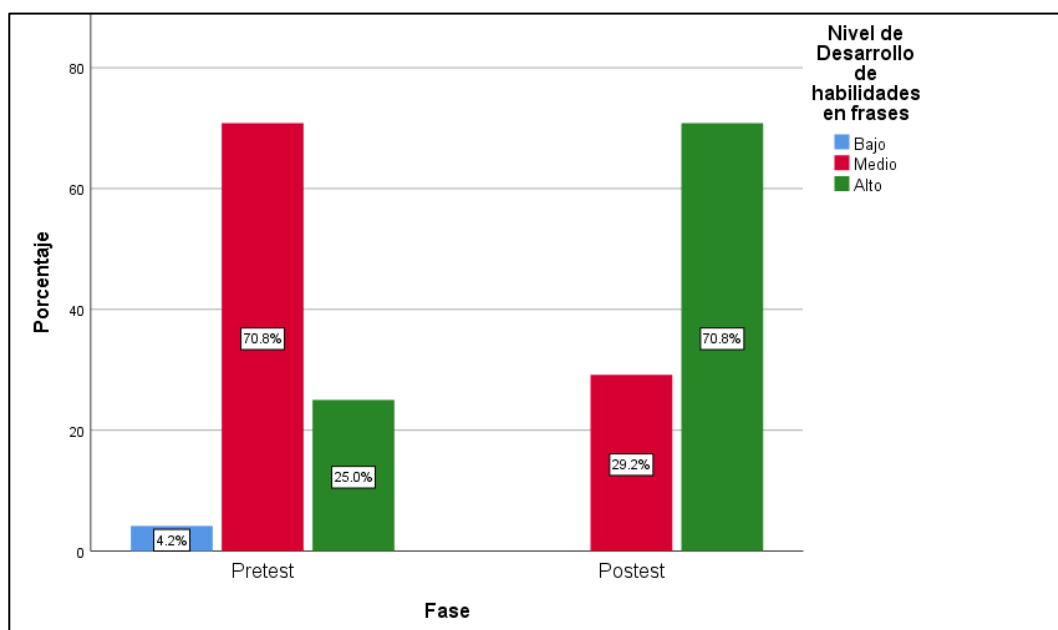
Tabla 8

Nivel de la dimensión Desarrollo de habilidades en frases Pretest y Postest

		Nivel de Desarrollo de habilidades en frases			
		Bajo	Medio	Alto	Total
Pretest	f	1	17	6	24
	%	4.2%	70.8%	25.0%	100.0%
Postest	f	0	7	17	24
	%	0.0%	29.2%	70.8%	100.0%

Figura 4

Nivel de la dimensión Desarrollo de habilidades en frases Pretest y Postest



Interpretación: En la tabla y figura, se revisó los niveles de la dimensión **Desarrollo de habilidades en frases** de los estudiantes con ayuda del baremo: bajo (0 a 1), medio (2 a 3) y alto (4 a 5). Se visualizó una disminución de personas en el grupo bajo (4.2% a 0.0%) y medio (70.8% a 29.2%); y un incremento de porcentaje en el grupo alto (25.0% a 70.8%), lo que manifiesta una mejora en el nivel de la dimensión **Desarrollo de habilidades en frases** a nivel descriptivo.

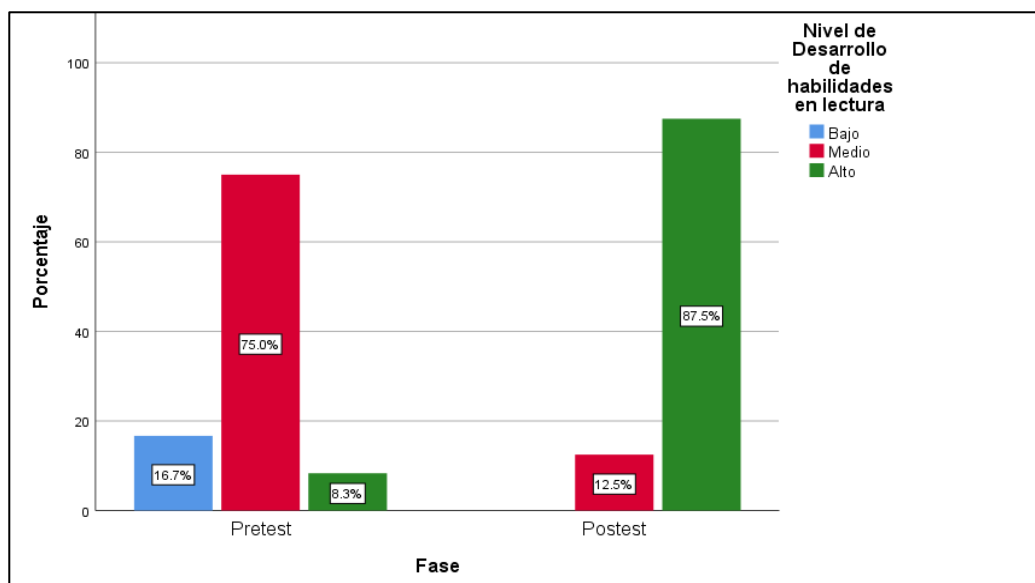
Tabla 9

Nivel de la dimensión Desarrollo de habilidades en lectura Pretest y Postest

		Nivel de Desarrollo de habilidades en lectura			
		Bajo	Medio	Alto	Total
Pretest	f	4	18	2	24
	%	16.7%	75.0%	8.3%	100.0%
Postest	f	0	3	21	24
	%	0.0%	12.5%	87.5%	100.0%

Figura 5

Nivel de la dimensión Desarrollo de habilidades en lectura Pretest y Postest



Interpretación: En la tabla y figura, se obtuvo los niveles de la dimensión **Desarrollo de habilidades en lectura** de los estudiantes con apoyo del baremo: bajo (0 a 1), medio (2 a 3) y alto (4 a 5). Se observó una disminución de participantes en el grupo bajo (16.7% a 0.0%) y medio (75.0% a 12.5%); y un aumento de porcentaje en el grupo alto (8.3% a 87.5%), lo que refleja una mejora en el nivel de la dimensión **Desarrollo de habilidades en lectura** a nivel descriptivo.

4.3. Prueba de hipótesis

Hipótesis específica:

Existen diferencias significativas en el aprendizaje de la lectura antes y después de la intervención con el Software Educativo "Aprende a Leer con Pipo" en el grupo de estudiantes del tercer grado.

Tabla 10

Prueba de normalidad de la variable y dimensiones

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	p
Diferencia Aprendizaje de la lectura	.935	24	.127
Diferencia Desarrollo de habilidades en sílabas	.876	24	.007
Diferencia Desarrollo de habilidades en palabras	.923	24	.069
Diferencia Desarrollo de habilidades en frases	.933	24	.113
Diferencia Desarrollo de habilidades en lectura	.844	24	.002

Interpretación: En la tabla, para determinar el estadístico correspondiente para las comparaciones Pretest-Posttest (t de Student para muestras dependientes o Wilcoxon), se efectuó una prueba de normalidad a las

variables diferencias de Aprendizaje de la lectura y sus cuatro áreas. Se halló p-valor mayores al nivel de significancia de .05 ($p > .05$) en Aprendizaje de la lectura, Desarrollo de habilidades en palabras y Desarrollo de habilidades en frases, por lo que presentaron distribuciones normales y corresponden al uso de la prueba paramétrica t de Student para muestras dependientes. En los otros casos, los p-valor fueron menores al nivel de significancia de .05 ($p < .05$), por lo que no mostraron distribuciones normales y corresponden al empleo de la prueba no paramétrica Wilcoxon.

Comparación en Aprendizaje de la lectura

Planteamiento de hipótesis:

H₀: No existen diferencias significativas en el **aprendizaje de la lectura** antes y después de la intervención con el Software Educativo "Aprende a Leer con Pipo" en el grupo de estudiantes del tercer grado.

H₁: Existen diferencias significativas en el **aprendizaje de la lectura** antes y después de la intervención con el Software Educativo "Aprende a Leer con Pipo" en el grupo de estudiantes del tercer grado.

Tabla 11

Diferencias de muestras relacionadas en Aprendizaje de la lectura

	N	M	DE	t	gl	p
Aprendizaje de la lectura Pretest	24	9.46	1.719	-20.286	23	.000
Aprendizaje de la lectura Posttest	24	17.42	1.840			

Interpretación: 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 el **aprendizaje de la lectura** antes y después de la intervención con el Software Educativo "Aprende a Leer con Pipo" en el grupo de estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa Santo Domingo Savio, Yanahuanca, durante el año 2023. 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**.

Comparación en la dimensión habilidades en sílabas

Planteamiento de hipótesis:

H_0 : No existen diferencias significativas en las **habilidades en sílabas** antes y después de la intervención con el Software Educativo "Aprende a Leer con Pipo" en el grupo de estudiantes del tercer grado.

H_1 : Existen diferencias significativas en las **habilidades en sílabas** antes y después de la intervención con el Software Educativo "Aprende a Leer con Pipo" en el grupo de estudiantes del tercer grado.

Tabla 12:

Diferencias de muestras relacionadas en la dimensión habilidades en sílabas

	Rangos	N	Rp	z	p
Desarrollo de habilidades en sílabas Postest - Pretest	Rangos negativos	0 ^a	.00	-4.331	.000
	Rangos positivos	24 ^b	12.50		
	Empates	0 ^c			
	Total	24			

a. Desarrollo de habilidades en lectura Postest < Desarrollo de habilidades en lectura Pretest

b. Desarrollo de habilidades en lectura Posttest > Desarrollo de habilidades en lectura Pretest

c. Desarrollo de habilidades en lectura Posttest = Desarrollo de habilidades en lectura Pretest

Interpretación: En la tabla, el p-valor ($p = .000$) es menor 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 las **habilidades en sílabas** antes y después de la intervención con el Software Educativo "Aprende a Leer con Pipo" en el grupo de estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa Santo Domingo Savio, Yanahuanca, durante el año 2023. También se observó que, del total de 24 estudiantes, todos presentaron puntuaciones mayores en la fase Posttest que Pretest (Rangos positivos = 24), lo que significa un incremento significativo en las **habilidades en sílabas**.

Comparación en la dimensión habilidades en palabras

Planteamiento de hipótesis:

H_0 : No existen diferencias significativas en las **habilidades en palabras** antes y después de la intervención con el Software Educativo "Aprende a Leer con Pipo" en el grupo de estudiantes del tercer grado.

H_1 : Existen diferencias significativas en las **habilidades en palabras** antes y después de la intervención con el Software Educativo "Aprende a Leer con Pipo" en el grupo de estudiantes del tercer grado.

Tabla 13

Diferencias de muestras relacionadas en la dimensión habilidades en palabras

	N	M	DE	t	gl	p
Desarrollo de habilidades en palabras Pretest	24	2.21	1.021	-8.245	23	.000
Desarrollo de habilidades en palabras Posttest	24	4.13	.850			

Interpretación: 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 las **habilidades en palabras** antes y después de la intervención con el Software Educativo "Aprende a Leer con Pipo" en el grupo de estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa Santo Domingo Savio, Yanahuanca, durante el año 2023. Asimismo, se observó que la media del grupo Posttest ($M = 4.13$) es superior al Pretest ($M = 2.21$), lo que refleja una mejora significativa en las **habilidades en palabras**.

Comparación en la dimensión habilidades en frases

Planteamiento de hipótesis:

H_0 : No existen diferencias significativas en las **habilidades en frases** antes y después de la intervención con el Software Educativo "Aprende a Leer con Pipo" en el grupo de estudiantes del tercer grado.

H_1 : Existen diferencias significativas en las **habilidades en frases** antes y después de la intervención con el Software Educativo "Aprende a Leer con Pipo" en el grupo de estudiantes del tercer grado.

Tabla 14

Diferencias de muestras relacionadas en la dimensión habilidades en frases

	N	M	DE	t	gl	p
Desarrollo de habilidades en frases Pretest	24	2.92	.830	-5.286	23	.000
Desarrollo de habilidades en frases Postest	24	4.21	.977			

Interpretación: En la tabla, el p-valor ($p = .000$) es menor 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 las **habilidades en frases** antes y después de la intervención con el Software Educativo "Aprende a Leer con Pipo" en el grupo de estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa Santo Domingo Savio, Yanahuanca, durante el año 2023. También, se evidenció que la media del grupo Postest ($M = 4.21$) es superior al Pretest ($M = 2.92$), lo que refleja un incremento significativo en las **habilidades en frases**.

Comparación en la dimensión habilidades en lectura

Planteamiento de hipótesis:

H_0 : No existen diferencias significativas en las **habilidades en lectura** antes y después de la intervención con el Software Educativo "Aprende a Leer con Pipo" en el grupo de estudiantes del tercer grado.

H_1 : Existen diferencias significativas en las **habilidades en lectura** antes y después de la intervención con el Software Educativo "Aprende a Leer con Pipo" en el grupo de estudiantes del tercer grado.

Tabla 15:

Diferencias de muestras relacionadas en la dimensión habilidades en lectura

	Rangos	N	Rp	z	p
Desarrollo de habilidades en lectura Posttest - Pretest	Rangos negativos	0 ^a	.00	-4.344	.000
	Rangos positivos	24 ^b	12.50		
	Empates	0 ^c			
	Total	24			

a. Desarrollo de habilidades en lectura Posttest < Desarrollo de habilidades en lectura Pretest

b. Desarrollo de habilidades en lectura Posttest > Desarrollo de habilidades en lectura Pretest

c. Desarrollo de habilidades en lectura Posttest = Desarrollo de habilidades en lectura Pretest

Interpretación: 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 las **habilidades en lectura** antes y después de la intervención con el Software Educativo "Aprende a Leer con Pipo" en el grupo de estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa Santo Domingo Savio, Yanahuanca, durante el año 2023. Asimismo, se observó que, del total de 24 sujetos, todos mostraron puntuaciones mayores en la fase Posttest que Pretest (Rangos positivos = 24), lo que significa una mejora significativa en las **habilidades en lectura**.

4.4. **Discusión de resultados**

En la presente investigación, se ha estudiado el impacto del software educativo "Aprende a Leer con Pipo" en el proceso de aprendizaje de los estudiantes. Al comparar nuestros hallazgos con estudios previos, encontramos varios puntos de convergencia y divergencia.

Comparación con otros softwares educativos: Nuestros resultados, que indican una mejora significativa en habilidades de lectura y comprensión, son

consistentes con hallazgos de estudios como el de Condor (2022) y Soncco & Sucari (2017). Estos estudios también informaron mejoras en los ritmos de aprendizaje y la comprensión lectora al usar softwares similares. Sin embargo, es importante notar que mientras "Aprendo Jugando" y "Neobook" mostraron efectos positivos en contextos específicos, nuestro estudio se centra en el software "Aprende a Leer con Pipo", ampliando así el espectro de herramientas educativas digitales efectivas.

Impacto en hábitos de lectura y comprensión lectora: Al igual que en el estudio de López (2013), observamos una influencia positiva en los hábitos de lectura. Esto sugiere que el uso de software educativo puede ser una estrategia eficaz para mejorar no solo la competencia lectora sino también fomentar un hábito de lectura consistente en los estudiantes.

Enfoque constructivista y aprendizaje significativo: Los hallazgos de Osorio & Rosales (2022) y Espinoza (2023) resaltan la importancia de un enfoque constructivista en el aprendizaje. Nuestro estudio apoya esta visión, ya que el software "Aprende a Leer con Pipo" permite una experiencia de aprendizaje más interactiva y centrada en el estudiante, lo que está en línea con los principios del constructivismo.

Contexto y metodología de investigación: En comparación con estudios anteriores, que a menudo utilizaron diseños cuasiexperimentales y muestras pequeñas, nuestro estudio también adoptó un enfoque similar. Esto refuerza la validez de nuestros hallazgos aunque, al igual que en investigaciones anteriores, sugiere la necesidad de muestras más amplias y diseños experimentales más rigurosos en investigaciones futuras.

Implicaciones educativas: La consistencia de nuestros resultados con estudios anteriores refuerza la idea de que los softwares educativos son herramientas valiosas en el aula. Consideramos que su integración debe ser más amplia en los currículos escolares, especialmente en la enseñanza de habilidades de lectura y escritura. Además, se sugiere la realización de estudios a largo plazo para evaluar los efectos sostenidos de estos softwares en el aprendizaje.

Limitaciones y futuras investigaciones: Una limitación de nuestro estudio, al igual que en muchos de los antecedentes, es el tamaño relativamente pequeño de la muestra. Futuras investigaciones podrían explorar los efectos del software "Aprende a Leer con Pipo" en un rango más amplio de edades y contextos educativos. Además, sería beneficioso investigar cómo estos softwares pueden adaptarse y ser efectivos para estudiantes con necesidades educativas especiales.

En conclusión, nuestra investigación contribuye al creciente cuerpo de evidencia sobre la eficacia del software educativo en la mejora del aprendizaje y la comprensión lectora. A la luz de los antecedentes y nuestros hallazgos, queda claro que los softwares educativos, como "Aprende a Leer con Pipo", tienen un potencial significativo para enriquecer el proceso educativo.

CONCLUSIONES

Basándonos en los resultados obtenidos y en el análisis de los datos recopilados en la investigación, podemos llegar a las siguientes conclusiones:

- **Primera:** El software "Aprende a Leer con Pipo" mostró un impacto significativo en el aprendizaje de la lectura. La media del grupo posttest ($M = 17.42$) fue superior a la del pretest ($M = 9.46$), reflejando una mejora significativa en el aprendizaje de la lectura ($p = .000$), lo que indica la efectividad del software.
- **Segunda:** La caracterización del software reveló una alta eficacia y adecuación para el aprendizaje de la lectura, con puntuaciones de eficacia del 97.9% en el software educativo, 98.6% en el enfoque pedagógico, 98.3% en contenidos y 96.5% en usabilidad. Estos resultados demuestran que el software es altamente efectivo y adecuado para estudiantes de tercer grado.
- **Tercera:** El nivel de lectura inicial, con una media de 9.46, estableció una base para la intervención con el software. Esta medición inicial fue crucial para evaluar el impacto posterior del software.
- **Cuarta:** Tras la intervención, se observó una mejora significativa en el nivel de lectura con una media posttest de 17.42. Esto demuestra la efectividad del software en mejorar las habilidades de lectura de los estudiantes.
- **Quinta:** La comparación de las medias pre y posttest reveló diferencias significativas en el aprendizaje de la lectura ($p = .000$), confirmando la hipótesis de que el software "Aprende a Leer con Pipo" produce una mejora significativa en las habilidades de lectura de los estudiantes.

RECOMENDACIONES

Basándonos en los resultados obtenidos, se pueden plantear las siguientes sugerencias para futuras investigaciones:

- **Expansión del uso del software en diferentes contextos educativos:** Dado el éxito del software "Aprende a Leer con Pipo" en mejorar la lectura en estudiantes de tercer grado, sería beneficioso implementarlo en otros niveles educativos y en diferentes contextos, tanto urbanos como rurales, para evaluar su efectividad en un rango más amplio de estudiantes.
- **Investigación longitudinal para evaluar impactos a largo plazo:** Se sugiere realizar estudios longitudinales para determinar los efectos a largo plazo del uso de este software en las habilidades de lectura y en el rendimiento académico general de los estudiantes.
- **Inclusión de grupos con necesidades educativas especiales:** Investigar la aplicabilidad y eficacia del software "Aprende a Leer con Pipo" en grupos de estudiantes con necesidades educativas especiales podría proporcionar información valiosa sobre cómo adaptar y mejorar el software para estos grupos.
- **Comparación con otros softwares educativos:** Sería provechoso comparar la eficacia de "Aprende a Leer con Pipo" con otros softwares educativos para determinar las mejores prácticas y características que contribuyen al éxito en el aprendizaje de la lectura.
- **Análisis de factores complementarios que influyen en el aprendizaje de la lectura:** Además del uso del software, investigar otros factores como el entorno del hogar, el apoyo de los padres y los métodos de enseñanza tradicionales podría ofrecer una visión más completa de cómo mejorar aún más el aprendizaje de la lectura.

- **Desarrollo de capacitación para educadores:** Con el fin de maximizar el impacto del software en el aula, se sugiere desarrollar programas de capacitación destinados a educadores. Estos programas pueden ayudar a los docentes a utilizar el software de manera efectiva y aprovechar al máximo sus beneficios en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Arias Gonzáles, J. L. (2020). *Métodos de investigación online: Herramientas digitales para recolectar datos*. Arias Gonzáles, José Luis. <http://repositorio.concytec.gob.pe/handle/20.500.12390/2237>
- Arrieta, K. M., & Bonilla, D. A. (2021). *Hábitos de lectura y su influencia en los niveles de comprensión lectora en estudiantes del 6to. Grado de la Institución Educativa N° 34052 “José Antonio Encinas Franco” del distrito de Yanacancha – Pasco* [Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión]. <http://repositorio.undac.edu.pe/handle/undac/2241>
- Baena, G. (2017). *Metodología de la investigación* (3ra ed.). Patria.
- Balanskat, A., Blamire, R., & Kefala, S. (2006). The ICT impact report: A review of studies of ICT impact on schools in Europe. European Schoolnet.
- Bernal, M. A., & Zaldívar-Colado, A. (2017). Uso del software educativo como estrategia para promover la lectura. *Revista de Investigación en Tecnologías de la Información*, 5(9), Article 9. <https://doi.org/10.36825/RITI.05.09.006>
- Castañeda, O. R. (2023). *Audiocuentos como recurso didáctico para la comprensión de textos de los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa N° 35001 “Cipriano Proaño” – Cerro de Pasco* [Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión]. <http://repositorio.undac.edu.pe/handle/undac/3299>
- Castilleja, N. L. (2008). *El software educativo «Aprende a Leer con Pipo» en el aprendizaje de la lectura por estudiantes de un Centro de Atención Múltiple*. [Instituto Tecnológico de Monterrey]. <https://repositorio.tec.mx/handle/11285/568683>
- Cervera, M. A., & Periañez, J. A. (2020). Procesos cognitivos implicados en el aprendizaje de la lectura. *Revista de Psicología y Educación*, 15(2), 30-45.

- Chall, J. S. (1983). *Stages of reading development*. New York: McGraw-Hill.
- Chávez, L. (2017). La diversidad lingüística en la educación peruana. *Revista de Educación*, 15(2), 109-118.
- Coll, C. (2012). Aprender y enseñar con TIC: expectativas, realidad y potencialidades. *Revista de Educación a Distancia*, 36(1), 15-28.
- Condor, E. (2022). *El software educativo “Aprendo Jugando” en los ritmos de aprendizaje de los estudiantes del nivel primario de la Institución Educativa N° 30573 “Mariscal Andrés A. Cáceres”—Carhuamayo—2018* [Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión].
<http://repositorio.undac.edu.pe/handle/undac/2677>
- Cueva, R. (2018). *Evaluación de dos software educativos inteligentes vigentes para la enseñanza de lectura en niños en edad escolar primaria con dislexia evolutiva* [Pontificia Universidad Católica del Perú].
<https://renati.sunedu.gob.pe/handle/sunedu/2664113>
- D’Aversa, J. D. (2018). Software JClic como método de enseñanza para la lectura. *Revista Científica*, 3(10), Article 10.
<https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2018.3.10.4.83-94>
- Ertmer, P. A., & Ottenbreit-Leftwich, A. T. (2013). Removing obstacles to the pedagogical changes required by Jonassen’s vision of authentic technology-enabled learning. *Computers & Education*, 64, 175-182.
- Espinoza, C. A. (2023). *Lectura comprensiva, aprendizaje significativo y logros de aprendizaje en estudiantes del 5to. Grado del nivel primario de la Institución Educativa Emblemática “María Parado de Bellido” del distrito de Yanacancha—*

Pasco—2021 [Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión].

<http://repositorio.undac.edu.pe/handle/undac/3346>

Feria, H., Blanco, M., & Valledor, R. (2019). *La dimensión metodológica del diseño de*

la investigación científica. Editorial Edacun.

<http://edacunob.ult.edu.cu/xmlui/handle/123456789/90>

Fernández-Chávez, C., Domínguez-Ramírez, P., & Salcedo-Lagos, P. (2022). Validación

de aplicación del modelo TPACK, asociado a las habilidades conciencia fonológica y conocimiento de letras para educadoras de parvularios. *Revista Electrónica Educare*, 26(3), Article 3. <https://doi.org/10.15359/ree.26-3.8>

Fernández-García, J. C., Pérez-Moreno, P. J., & Jiménez-Guardeño, J. M. (2019).

Impacto del uso de las tecnologías de la información y la comunicación en la adquisición de la lectura. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 18(2), 117-126.

Fuentes-Doria, D. D., Toscano-Hernández, A. E., Malvaceda-Espinoza, E., Díaz

Ballesteros, J. L., & Díaz Pertuz, L. (2020). *Metodología de la investigación: Conceptos, herramientas y ejercicios prácticos en las ciencias administrativas y contables*. Universidad Pontificia Bolivariana.

<https://repository.upb.edu.co/handle/20.500.11912/6201>

García, M. (2019). Enseñanza de la lectura en la educación primaria: un enfoque centrado en la alfabetización temprana. *Revista de Pedagogía*, 40(1), 55-68.

Gee, J. P. (2003). What video games have to teach us about learning and literacy.

Computers in Entertainment, 1(1), 20-32.

- Guthrie, J. T., & Wigfield, A. (2000). Engagement and motivation in reading. En M. L. Kamil, P. B. Mosenthal, P. D. Pearson y R. Barr (Eds.), *Handbook of reading research* (Vol. 3, pp. 403-422). Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum.
- Gutiérrez, J. (2018). Desafíos en la educación primaria peruana: brechas entre áreas urbanas y rurales. *Revista de Educación Rural*, 12(1), 65-78.
- Hattie, J., & Yates, G. C. R. (2014). *Visible learning and the science of how we learn*. New York, NY: Routledge.
- Hernández, J. F., Avendaño, V., Buitrón, H. A., & Castillo, V. R. (2020). Tutoría virtual como elemento disruptivo en el modelo ejecutivo de las Universidades Tecnológicas. *Boletín Científico de la Escuela Superior Atotonilco de Tula*, 7(14), Article 14. <https://doi.org/10.29057/esat.v7i14.6039>
- Hernández-Sampieri, R. & Mendoza, C. P. (2018). *Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGraw Hill Education.
- Johnson, R. B. (2017). Context and generalization in qualitative research. *Oxford University Press*, 121-135.
- Karsenti, T., & Larose, F. (2017). *Les TIC à l'école: manuel d'apprentissage des usages pédagogiques du numérique*. Bruxelles, Belgique: De Boeck Supérieur.
- Layza, P. A., Andrade, E. M., Fabián, G. E., & Torres, G. N. (2022). Las TIC en la enseñanza de la química: Una revisión sistemática. *Tecnohumanismo*, 2(3), Article 3. <https://doi.org/10.53673/th.v2i3.173>
- Li, J., & Lalani, F. (2020). *The COVID-19 pandemic has changed education forever*. This is how. World Economic Forum. <https://www.weforum.org/agenda/2020/04/coronavirus-education-global-covid19-online-digital-learning/>

- López, A. (2018). Fomento de la lectura en el hogar y acceso a bibliotecas en la educación primaria peruana. *Revista de Educación y Cultura*, 22(2), 45-58.
- López, A. C. (2013). *Influencia del software educativo en los hábitos de lectura de los estudiantes del sexto grado de educación primaria de la Institución Educativa “B. Group”*—Lima, 2012 [Universidad César Vallejo].
<https://renati.sunedu.gob.pe/handle/sunedu/3423332>
- Mayorga, M. E. (2012). *El software educativo y su incidencia en el proceso enseñanza aprendizaje de la lectoescritura en los estudiantes del segundo año de educación básica de la Escuela “Santa Marianita de Jesus” del Cantón Ambato, provincia de Tungurahua periodo 2009—2010* [bachelorThesis].
<https://repositorio.uta.edu.ec:8443/jspui/handle/123456789/2391>
- Montero, C., Vega, Y., Pérez-Angulo, A., & Tejerina, S. (2015). *Valoración, seguimiento y difusión de acciones de medición* (Paraninfo).
- Novak, J. D. (2002). Meaningful learning: The essential factor for conceptual change in limited or appropriate propositional hierarchies (liphs) leading to empowerment of learners. *Science Education*, 86(4), 548-571.
- Ñaupas, H., Valdivia, M., Palacios, J., & Romero, H. (2018). *Metodología de la investigación científica cuantitativa-cualitativa y redacción de la tesis* (5ta edición). Ediciones de la U.
- Osorio, S. R., & Rosales, D. R. (2022). *Software educativo Etoys y el logro del aprendizaje constructivista en estudiantes del 1° grado de secundaria de la Institution Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión de Pasco* [Universidad Nacional Daniel Alcides Carrion].
<http://repositorio.undac.edu.pe/handle/undac/2570>

- Pérez, R. (2020). Políticas educativas para mejorar la calidad de la educación en zonas rurales del Perú. *Revista de Políticas Educativas*, 18(3), 87-102.
- Quesada, C., Apolo, N., & Delgado, K. (2018). Investigación científica. En D. Alan & L. Cortez (Eds.), *Procesos y Fundamentos de la Investigación Científica* (pp. 13-37). Editorial UTMACH.
- Rivas, B., & Urzua, D. (2012). *Las tecnologías de la información y la comunicación y su incidencia en el proceso de iniciación a la lectoescritura* [Thesis, Universidad Academia de Humanismo Cristiano].
<http://bibliotecadigital.academia.cl/xmlui/handle/123456789/1807>
- Rodríguez, F. (2019). Importancia del aprendizaje de la lectura en la educación peruana. *Revista de Educación Nacional*, 25(4), 43-56.
- Romana, A. M. (2018). *Software educativo multimedia "Lectura Interactiva" basado en Hot Potatoes y su influencia en la comprensión lectora de los alumnos del 1er grado de educación secundaria de la Institución Educativa Petronila Perea de Ferrando Punchana 2017*. [Universidad César Vallejo].
<https://renati.sunedu.gob.pe/handle/sunedu/2973307>
- Rovai, A. P., & Downey, J. R. (2010). Why some distance education programs fail while others succeed in a global environment. *Internet and Higher Education*, 13(3), 141-147.
- Singh, G., & Thurman, A. (2019). Exploring factors that impact student learning outcomes in online learning. *Journal of Online Learning Research*, 5(4), 455-472.
- Smith, J., & Petersen, R. (2018). The impact of virtual learning platforms on student performance: Evidence from a natural experiment in South Africa. *Information Economics and Policy*, 45, 204-214.
- Snowling, M. J. (2019). *The science of reading: A handbook*. Oxford, UK: Blackwell.

- Soncco, L. M., & Sucari, F. (2017). *Influencia de la aplicación de software educativo neobook en la comprensión de lectura en estudiantes del primer grado de la Institución Educativa secundaria Aplicación Instituto Superior Pedagógico Público Azángaro año 2016* [Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa].
<https://renati.sunedu.gob.pe/handle/sunedu/3153702>
- Toukoumidis, Á., Rodríguez, L., & Rodríguez, M. (2017). Ludificación y sus posibilidades en el entorno de Blended Learning: Revisión documental. *Ried Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 1(21), 95.
<https://doi.org/10.5944/ried.21.1.18792>
- Vara Horna, A. A. (2015). *7 pasos para elaborar una tesis: Cómo elaborar y asesorar una tesis para Ciencias Administrativas, Finanzas, Ciencias Sociales y Humanidades*. Editorial Macro.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

ANEXOS

Anexo A. Instrumento de investigación (VI)



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

LISTA DE VERIFICACIÓN DEL SOFTWARE EDUCATIVO “APRENDE A LEER CON PIPO”

Antes de comenzar

Se hace de su conocimiento que las respuestas serán tratadas confidencialmente, además, que cada ítem que se evalúa se estará analizando estadísticamente con fines educativos.

Objetivo de la investigación

Evaluar el impacto del Software Educativo "Aprende a Leer con Pipo" en el aprendizaje de la lectura de los estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa Santo Domingo Savio, Yanahuanca, durante el año 2023.

Objetivo del instrumento

Caracterizar el Software Educativo "Aprende a Leer con Pipo" en términos de sus contenidos, enfoque pedagógico y usabilidad para el aprendizaje de la lectura en estudiantes del tercer grado.

Instrucciones

Estimado(a) docente le agradeceremos que complete con total objetividad, en los siguientes ítems, marque con una (X) en la casilla que corresponde “Sí” o “No” según la observación realizada en el Software Educativo:

N°	Ítems	Verificación	
		Sí	No
	Indicador 1: Número de ejercicios relacionados con el aprendizaje de sílabas directas, inversas, dobles y compuestas		
1	El software incluye ejercicios para aprender las sílabas directas.		
2	El software incluye ejercicios para aprender las sílabas inversas.		
3	El software incluye ejercicios para aprender las sílabas dobles.		

4	El software incluye ejercicios para aprender las sílabas compuestas.		
Indicador 2: Cantidad de ejercicios enfocados en el perfeccionamiento de la lectura de palabras empleando sílabas simples, compuestas, trabadas e inversas.			
5	El software ofrece ejercicios para perfeccionar la lectura de palabras con sílabas simples.		
6	El software ofrece ejercicios para perfeccionar la lectura de palabras con sílabas compuestas.		
7	El software ofrece ejercicios para perfeccionar la lectura de palabras con sílabas trabadas.		
8	El software ofrece ejercicios para perfeccionar la lectura de palabras con sílabas inversas.		
Indicador 3: Número de actividades dirigidas al desarrollo de la comprensión lectora a partir de frases y lecturas			
9	El software incluye actividades para desarrollar la comprensión lectora a partir de frases.		
10	El software incluye actividades para desarrollar la comprensión lectora a partir de lecturas más extensas.		
Indicador 4: Grado de interactividad del software en el proceso de aprendizaje de la lectura			
11	El software ofrece actividades interactivas que requieren la participación activa del estudiante.		
12	El software incluye elementos de retroalimentación inmediata durante las actividades.		
Indicador 5: Flexibilidad del software para adaptarse al ritmo de aprendizaje individual de cada estudiante			
13	El software permite ajustar la dificultad de las actividades según el progreso del estudiante.		
14	El software se adapta a las necesidades específicas de cada estudiante.		
Indicador 6: Alineación del diseño pedagógico del software con teorías y enfoques educativos			
15	El software se basa en enfoques pedagógicos constructivistas.		
16	El software utiliza estrategias de aprendizaje basado en juegos.		
Indicador 7: Facilidad de navegación y uso del software para estudiantes del tercer grado			
17	El software es fácil de usar y navegar para los estudiantes del tercer grado.		
18	El software cuenta con una interfaz amigable y comprensible para los estudiantes.		

Anexo B. Instrumento de Investigación (VD)



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

PRUEBA DE APRENDIZAJE DE LA LECTURA

Antes de comenzar

Se hace de su conocimiento que las respuestas serán tratadas confidencialmente, además, que cada ítem que se evalúa se estará analizando estadísticamente con fines educativos.

Objetivo de la investigación

Evaluar el impacto del Software Educativo "Aprende a Leer con Pipo" en el aprendizaje de la lectura de los estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa Santo Domingo Savio, Yanahuanca, durante el año 2023.

Objetivo del instrumento

Medir el nivel de lectura de los estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa Santo Domingo Savio antes y después de utilizar el Software Educativo "Aprende a Leer con Pipo".

Instrucciones

En los siguientes ítems, escriba el puntaje que corresponda:

N°	Ítems	Puntaje
Dimensión 1: Desarrollo de habilidades en sílabas		5 puntos máximo
1	Reconocimiento y pronunciación de sílabas directas, inversas, dobles y compuestas (2 puntos).	
2	Identificación de sílabas en palabras y frases (1 punto).	
3	Unión de sílabas para formar palabras (1 punto).	
4	Construcción de sílabas a partir de sonidos (1 punto).	
Dimensión 2: Desarrollo de habilidades en palabras		5 puntos máximo
5	Lectura y comprensión de palabras simples y compuestas (2 puntos).	
6	Identificación de palabras en contextos variados (1 punto).	

7	Asociación de imágenes con palabras correspondientes (1 punto).	
8	Construcción de palabras mediante sílabas y fonemas (1 punto).	
Dimensión 3: Desarrollo de habilidades en frases		5 puntos máximo
9	Lectura fluida y comprensión de frases (2 puntos).	
10	Identificación de sujetos, verbos y complementos en las frases (1 punto).	
11	Resolución de preguntas relacionadas con el contenido de las frases (1 punto).	
12	Ordenamiento de palabras para formar frases coherentes (1 punto).	
Dimensión 4: Desarrollo de habilidades en lectura		5 puntos máximo
13	Lectura de textos más extensos con comprensión (2 puntos).	
14	Identificación de ideas principales y secundarias en el texto (1 punto).	
15	Uso de estrategias de lectura para abordar diferentes tipos de textos (1 punto).	
16	Uso de estrategias de lectura para abordar diferentes tipos de textos (1 punto).	
Total		



NUESTROS BOSQUES



Los peruanos tenemos un tesoro maravilloso: ¡Nuestros bosques! Son considerados por los científicos del mundo como la esperanza del planeta.

El reto que tenemos es salvar nuestros bosques de los peligros que lo amenazan.

El primer problema es la tala de los bosques para obtener madera. Esto ocasiona que muchos animales mueran o tengan que salir en busca de otros lugares para vivir.

Una solución para evitar este problema es realizar campañas de arborización. Todos estaríamos obligados a sembrar y cuidar al menos un árbol.

Otra solución es ejercer control sobre las empresas productoras de madera. Controlar que por cada árbol derribado siembren dos. De esta manera, no se perderían nuestros bosques.

El segundo problema que afecta a los bosque en el Perú son los grandes incendios. La plantas desaparecen, las tierras se convierten en desiertos, y los animales mueren o huyen a otras tierras.

Este grave problema exige soluciones urgentes. **Una buena solución** es hacer que todos conozcan y respeten las reglas para prevenir incendios. Si nadie enciende hogueras en el monte, ni arroja colillas de cigarro o desperdicios, muchos incendios pueden ser evitados.

Otra solución es disponer de medios adecuados para detectar el fuego. Cuanto antes se detecte un incendio, menores serán los daños que cause.

Un árbol tarda muchos años en crecer. Todo lo que se haga por cuidarlo es muy importante.

Anexo D. Matriz de consistencia

Título: Software Educativo "Aprende a Leer con Pipo" en el aprendizaje de la lectura de los estudiantes del 3er grado de la Institución Educativa Santo Domingo Savio, Yanahuanca, 2023.

Problemas	Objetivos	Hipótesis	Variables y Dimensiones	Tipo y Diseño de la Investigación	Población y Muestra
<p>Problema principal: ¿Cuál es el impacto del Software Educativo "Aprende a Leer con Pipo" en el aprendizaje de la lectura de los estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa Santo Domingo Savio, Yanahuanca, durante el año 2023?</p> <p>Problemas secundarios:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo se caracteriza el Software Educativo "Aprende a Leer con Pipo" en términos de sus contenidos, enfoque pedagógico y usabilidad para el aprendizaje de la lectura en estudiantes del tercer grado? • ¿Cuál es el nivel de lectura inicial de los estudiantes del tercer grado de la 	<p>Objetivo general: Evaluar el impacto del Software Educativo "Aprende a Leer con Pipo" en el aprendizaje de la lectura de los estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa Santo Domingo Savio, Yanahuanca, durante el año 2023.</p> <p>Objetivos específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Caracterizar el Software Educativo "Aprende a Leer con Pipo" en términos de sus contenidos, enfoque pedagógico y usabilidad para el aprendizaje de la lectura en estudiantes del tercer grado. • Medir el nivel de lectura de los estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa 	<p>Hipótesis general: Existe un impacto significativo del Software Educativo "Aprende a Leer con Pipo" en el aprendizaje de la lectura de los estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa Santo Domingo Savio, Yanahuanca, durante el año 2023.</p> <p>Hipótesis específicas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • El Software Educativo "Aprende a Leer con Pipo" tiene contenidos, enfoque pedagógico y usabilidad adecuados para mejorar el aprendizaje de la lectura en estudiantes del tercer grado. • El nivel de lectura inicial de los estudiantes del tercer grado de la 	<p>Variable independiente. Software Educativo "Aprende a Leer con Pipo".</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Contenidos. ✓ Enfoque pedagógico. ✓ Usabilidad. <p>Variable dependiente. Aprendizaje de la lectura.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Aprendizaje la lectura. ✓ Desarrollo de habilidades en palabras. ✓ Desarrollo de habilidades en frases. ✓ Desarrollo de habilidades en lectura. 	<p>Tipo de Investigación: Aplicada.</p> <p>Nivel de Investigación: Explicativo.</p> <p>Diseño de Investigación: Preexperimental, con corte transversal. Con un solo grupo (preprueba y posprueba).</p> <p>GE: 01 X 02</p> <p>Donde GE: Grupo Experimental, 01: Prueba de entrada, 02: Prueba de salida, y X (Experimento).</p>	<p>Población: 78 estudiantes del tercer grado del nivel primaria de la Institución Educativa Santo Domingo Savio, distrito de Yanahuanca, provincia Daniel A. Carrión, región Pasco, durante el año 2023.</p> <p>Muestra: 24 estudiantes del tercer grado "A" del nivel primaria de la Institución Educativa Santo Domingo Savio.</p> <p>Muestreo: No probabilístico (intencional).</p>

<p>Institución Educativa Santo Domingo Savio, antes de utilizar el Software Educativo "Aprende a Leer con Pipo"?</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Hay una mejora significativa en el nivel de lectura de los estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa Santo Domingo Savio después de utilizar el Software Educativo "Aprende a Leer con Pipo" durante un período determinado? • ¿Cuáles son las diferencias significativas en el aprendizaje de la lectura antes y después de la intervención con el Software Educativo "Aprende a Leer con Pipo" en el grupo de estudiantes del tercer grado? 	<p>Santo Domingo Savio antes de utilizar el Software Educativo "Aprende a Leer con Pipo".</p> <ul style="list-style-type: none"> • Evaluar la mejora en el nivel de lectura de los estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa Santo Domingo Savio después de utilizar el Software Educativo "Aprende a Leer con Pipo" durante un período determinado. • Analizar las diferencias significativas en el aprendizaje de la lectura antes y después de la intervención con el Software Educativo "Aprende a Leer con Pipo" en el grupo de estudiantes del tercer grado. 	<p>Institución Educativa Santo Domingo Savio es similar antes de utilizar el Software Educativo "Aprende a Leer con Pipo".</p> <ul style="list-style-type: none"> • Después de utilizar el Software Educativo "Aprende a Leer con Pipo" durante un período determinado, se observa una mejora significativa en el nivel de lectura de los estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa Santo Domingo Savio. • Existen diferencias significativas en el aprendizaje de la lectura antes y después de la intervención con el Software Educativo "Aprende a Leer con Pipo" en el grupo de estudiantes del tercer grado. 			
---	---	--	--	--	--