

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
PROGRAMA DE ESTUDIO DE INFORMATICA EDUCATIVA



**Software educativo Movie Maker en la comprensión lectora en
niños de primaria de la Institución Educativa N°89507 -
Huacatambo; 2018**

**Tesis para optar el Título Profesional de Licenciada en
Informática Educativa**

Autora

Gaona Suarez, Janette Katherine

Asesor (ORCID: 0000-0001-5854-9731)

Valverde Sarmiento, Alan

Chimbote – Perú

2021

INDICE

Palabra Clave	iii
Título.....	iv
Resumen.....	v
Abstract	vi
Índice.....	ii
Introducción... ..	vii
Metodología... ..	xxii
Resultados	xxv
Análisis Discusión.....	xxxi
Conclusiones... ..	xxxiii
Recomendaciones.....	xxxiv
Agradecimiento... ..	xxxv
Referencia Bibliográficas.....	xxxvi
Anexo... ..	xxxviii

PALABRAS CLAVES

Tema	Comprensión Lectora
Especialidad	Informática Educativa

KEYWORDS

Theme	Reading comprehension
Specialty	Educational informatics

LINEA DE INVESTIGACION

AREA	SUB ÁREA	DISCIPLINA	LINEA DE INVESTIGACIÓN
Ciencia Sociales	Ciencia de la Educación	Ciencia Sociales, interdisciplinaria	Gestión TIC de la Lengua y Literatura.



USP
UNIVERSIDAD SAN PEDRO

VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN

CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD

El que suscribe, Vicerrector de Investigación de la Universidad San Pedro:

HACE CONSTAR

Que, de la revisión del trabajo titulado **“Software educativo Movie Maker en la comprensión lectora en niños de primaria de la Institución Educativa N°89507 - Huacatambo; 2018”** del (a) estudiante **Janette Katherine Gaona Suárez** identificado(a) con **Código N° 1111101784**, se ha verificado un porcentaje de similitud del 6%, el cual se encuentra dentro del parámetro establecido por la Universidad San Pedro mediante resolución de Consejo Universitario N° 5037-2019-USP/CU para la obtención de grados y títulos académicos de pre y posgrado, así como proyectos de investigación anual Docente.

Se expide la presente constancia para los fines pertinentes.

Chimbote, 15 de Mayo de 2023

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN



Dr. JAVIER MARTÍNEZ CARRIÓN
VICERRECTOR

TITULO

**Software educativo Movie Maker en la comprensión lectora en niños de primaria
de la Institución Educativa N°89507 - Huacatambo; 2018**

TITLE

**Movie Maker educational software in reading comprehension in elementary school
children from Educational Institution N°89507 - Huacatambo; 2018**

RESUMEN

Esta investigación se realizó para mejorar la comprensión lectora en alumnos cuarto ciclo del nivel primario, utilizando un software educativo Movie Maker, metodología empleada, está basado en el diseño pre experimental que permitirá la contrastación planteada. Se trabajó con 11 alumnos y se desarrollaron sesiones como plan lector para lograr su aprendizaje. Después de procesar, analizar e interpretar los cuadros estadísticos, se obtuvo el nivel óptimo en el aprendizaje.

ABSTRACT

This research was carried out to improve reading comprehension in fourth cycle students of the primary level, using Movie Maker educational software, the methodology used is based on the pre-experimental design that will allow the contrasting proposed. We worked with 11 students and sessions were developed as a reading plan to achieve their learning. After processing, analyzing and interpreting the statistical tables, the optimal level in learning was obtained.

INTRODUCCION

En esta investigación podemos especificar algunos antecedentes relacionados con la variable.

El autor Alfaro (2016) En su tesis plantea mejorar la CL en los estudiantes de 2° de primaria utilizando el software JCLIC (p.7). La metodología empleada es aplicada y el tipo de diseño cuasi experimental, para obtener los datos utilizo pre test y pos test teniendo como 1 grupo de muestra (p.56). Conclusión: El software en mención influye favorablemente incrementando sus notas de evaluación de un 48.3 % pre test y 62.1% post test (pp.60 – 80)

También los autores Espinoza y Moscol (2017) Proponen el uso de programa educativo OLPC favoreció significativamente en los niveles y sus competencia, la investigación desarrollada tuvo 2 grupos de 52 alumnos, cuyo resultado de la pre test y posts, concluye que el aprendizaje y la enseñanza mejoró en la utilización del programa.(P.7)

Asimismo, los autores Cusi y Condori (2018) Plantean en los estudiantes del 1° de primaria aplicando software EDILIM mejora su aprendizaje en CL (p.32). Su metodología de investigación es Cuantitativo, descriptivo, aplicado, pre-experimental (p.36). Tiene como resultado con la aplicación del software mencionado elevar en un 3.4% el nivel de comprensión (pp. 39-45). Concluye que utilizando el software mejora el aprendizaje. (p.54)

Para el autor Navarro (2018) En su tesis plantea que usando el software educativo JCLIC mejorar la comprensión en textos para los estudiantes (p.7). Metodología empleada

es cuantitativa - aplicada, con pre y post test, para deducir y predecir ideas (p.20). Tiene como resultados resolver la hipótesis. (p.44).

El Autor Tongo (2017) Nos plantea que el desarrollar un software educativo mejorara la comprensión de lectura, la metodología de investigación es Descriptivo – propositivo (p. 37). El resultado que el software es validado debido a que cumplió con los criterios (p.41). Se concluye que el software en mención facilita el ejercicio de capacidades como análisis. (p.58).

Asimismo, el autor Vigo (2018) En su investigación determina la mejora de la comprensión de lecturas a través del influjo del programa Xmind en los estudiantes del 4° de Secundaria en la IE Cajamarca (p.85).

La metodología empleada es cuasi experimental, aplicada-explicativa (p.85). Tiene como resultados la mejora en los 3 niveles (p.91). Conclusión: El uso del Software en mención ha mejorado en parte de los estudiantes (p.101)

Respecto la fundamentación Científica

Software Educativo:

Duarte (2015) determina que “Es un programa diseñado con la finalidad de proveer la enseñanza en los estudiantes, pueden estar orientados al tipo de educación más informal”.

Además, nos dice que utilizar en la enseñanza los softwares educativos en gran cantidad mejora las posibilidades en el aprendizaje para los estudiantes, agregando a la educación tradicional esta herramienta que se ha mostrado más que efectiva.

Características de software educativo

Rovira (2018) “Refiere el autor que son requisitos que debe ser utilizado específicamente por docentes y estudiantes”.

- ✓ Posibilidad el ser usado en cualquier área de la educación.
- ✓ Son fáciles de utilizar por los docentes como estudiantes, además se instalan fácilmente.
- ✓ El software educativo tiene la finalidad de lograr una enseñanza constructiva, donde el estudiante consigue sus propios conocimientos.

Movie Maker

López (2012) refiere que: “Sirve como editor de vídeos y fotos, con el que se puede crear vídeos con transiciones, normalmente viene instalado con Windows, pero también se puede buscar en Google y luego descargarlo.

Es un programa gratuito que cuenta con herramientas para crear propios videos, a partir de imágenes, animaciones existentes, es fácil el manejo para elaborar videos profesionales y de manera especial para la comprensión lectora” (López, 2012, P.2)

Filephanet (2012) nos dice que los

Pasos para su ejecución

Los pasos que hay que seguir para manejar este programa son los siguientes:

- Grabar el programa.
- Instalar la cámara al ordenador

- Elegir los materiales que se quiere realizar la película ➤ Acepta la notificación emergente.
- Guardar video. (Windows Movie Maker (Fileplanet,2012, p.2)

Filephanet (2012) nos dice que

“La utilidad es de generar líneas de tiempo, representaciones visuales o videos organizados en orden cronológico y tiene la opción de eliminar secciones de la línea de tiempo y editarlas, acelerar o ralentizar el video, establecer el zoom en una escena y rotar la imagen, funciones fáciles de acceder y utilizar desde programa”.

Fileplanet (2012) da a conocer

Importancia

- Es un programa gratuito para hacer videos, para los educandos, similares a los realizados por profesionales
- Tiene un conjunto completo de funciones de edición de video
- Posee Interfaz intuitiva y sencilla
- Tiene salida de video de calidad en varios formatos.

Fileplanet (2012) da a conocer

Características Movie Maker

Es una herramienta potente sirve para mejorar la apariencia de cualquier videoclip en movimiento para generar la atención sobre los objetos dentro de una escena, manteniéndolos centrados en el encuadre, permitiendo a los educandos espectadores, una mejor experiencia al observar el video.

Los filtros en Movie Moker pueden convertir una escena a tonos sepia, agregar ruido y desenfocar objetos como puedes darle un brillo profesional a un video si son usados y convertirse en una gran distracción.

Fileplanet (2012) da a conocer

Opciones que ofrece el Movie Maker

- Cuando se trata de superposición de imágenes, textos y animaciones sobre el metraje existente, con se puede:
- Crear tarjetas de título que se insertan al principio y al final de un video.
- Agregar texto sobre imágenes para ayudar a ilustrar varios puntos.
- Tiene la opción de insertar imágenes o animaciones en el video para reproducir sobre el metraje.

Fileplanet (2012) menciona las

Desventajas menores

- Parece simplificar demasiado algunos aspectos de la creación de un video, esto puede generar problemas como no poder cortar escenas en puntos precisos y verse obligado a luchar contra algunas funciones automatizadas del programa para obtener buenos resultados.
- Empuja demasiados filtros y características malas a los maestros y cineastas, lo que puede llevarlos a usar transiciones, filtros y superposición de textos, creando un video que no parece hecho profesionalmente.
- El programa puede ralentizarse al editar un video largo.
- Algunas funciones pueden resultar confusas para los principiantes.
- La automatización y la simplificación excesiva pueden resultar frustrantes para los usuarios avanzados.

Alternativas a Windows Movie Maker 2012

Movie Maker (2012) tiene alternativas que se presentan en este Cuadro:

ALTERNATIVAS	VERSIÓN	FUNCIÓN
Movie Maker 2012	16.4.3522.110	Crea una película con sus propias imágenes mientras selecciona la música y las funciones
Miniatura de Adobe Premiere Pro	2021.15.0	Software diseñado para crear videos impresionantes
Miniatura de Easy Video Maker	Versión: 8.69	Editor de video todo en uno y fácil de usar para cineastas principiantes
Miniatura de Movie Maker Live	2012 16.4.3505.912	Software que permite crear y editar películas en su escritorio
Fuente: Elaboración propia		

Comprensión Lectora

Innova School (2020) Manifiesta “Proceso donde llega a comprender sino la interacción con el texto y significado”, es quien completa el proceso al momento de leer” Innova School (2020, p.1)

Jiménez (2014) también indica que “Un lector no determina sus conocimientos previos y nuevos significados con el texto, si no teniendo como fundamento la interacción” (Jiménez, 2014, p. 1).

Cada persona desarrolla diferente esquema, distintas habilidades y destrezas ante un texto, asume actitudes críticas, extrae las ideas principales y secundarias.

Es importante tener en cuenta las experiencias previas y cuando son limitadas, serán los esquemas, además los conocimientos previos del lector, así como entender palabras relevantes. (Jiménez, 2014, p. 19).

Pinzas (2001) da conocer

Función de la comprensión lectora

Función instrumental:

Es una herramienta constructiva de saberes, solución de problemas, ofrece información general y específica.

Función Socializadora:

Se integra en comunidad, logrando seguridad e identificación, asimilar creencias, hábitos y comportamientos también facilita comprensión de lenguaje.

Función de estímulo a la creatividad e imaginación

Posibilita y fortalece el fantaseo, sueño e imaginación, creatividad, asociación e integración de ideas nuevas con saberes previos, (Pinzas 2001, p. 23)

Canales (2018)

Comprensión Literal

Es capacidad de reconocer y recordar, encontrar ideas, hechos y personajes principales en un texto. (Canales, p.25)

Es una lectura superficial del texto que posibilita identificar sus componentes, párrafos, oraciones, términos, este nivel se da importancia al significado de las palabras dentro de un diccionario y reconoce funciones de signos como puntos, comas comillas y signos de interrogación.

Aspectos de la Comprensión Lectora:

Web del Maestro (2021) nos habla sobre

- ✓ **Transcripción:** Reconocimiento de sujetos, objetos y eventos mencionados e identificación en un texto.
- ✓ **Paráfrasis:** Reelaboración de un texto utilizando como sinónimos, frases distintas, etc
- ✓ **Coherencia y Cohesión:** Explicación de las relaciones sintácticas y semánticas de los párrafos dentro de una oración. (Web del Maestro, 2021, p.2)

Comprensión inferencial

Canales (2018), “Se elabora el significado con saberes y conocimientos previos. formulación hipótesis, conjeturas y conclusiones “(p.26)

De la misma forma, la Web del Maestro (2021) “Refiere que el lector realiza inferencias, deducciones de ideas implícitas, corolarios y se establecen relaciones de similitud, de diferencia, secuencialidad”.

Web del Maestro (2021)

Características

- ✓ Una comprensión global o integral de un texto, así como el reconocimiento de las funciones e interrelaciones temporales, espaciales, causales y consecuenciales de sus partes.
- ✓ El reconocimiento de la coherencia y cohesión del texto
- ✓ Los saberes previos del lector
- ✓ Identificación los tipos de textos.
- ✓ Expresa las funciones de un texto: Función lógica, comunicativa

(Web del Maestro, 2021,p.2)

Comprensión crítica

Se identifica lo que quiere transmitir un en el texto, toma distancia de su contenido y asume como expresa su posición personal, evaluando y confrontando, emitiendo juicios y opiniones personales aceptando o rechazando cuanto plantea el autor del texto. (Innova Schools, 2020. p.1).

Este presente trabajo de investigación se justifica

Que la I.E N° 89507 los alumnos del IV ciclo de primaria se evidencia el escaso rendimiento en la comprensión lectura, además no utilizan ningún tipo de Software Educativo que permita mejorar la enseñanza dentro del Plan de Estudio.

El beneficio social consiste en demostrar que el Movie Maker, ayudara a mejorar la comprensión de lectura de alumnos al trabajar con este software hacen que se esfuercen para comprender mejor los contenidos de las diferentes áreas curriculares, además de las que corresponden al área de Comunicación.

El aporte científico consiste en indicar que cuando utilizamos de forma adecuada este software combinadas con metodologías activas, nos permite despertar la creatividad del niño exigiéndole comprender y expresar en sus propias palabras la información que recibe tal como lo hemos demostrado al trabajar las fichas del plan lector.

Ante esta situación, se plantea esta interrogante

¿De qué manera el software educativo Movie Maker mejorará el nivel de comprensión lectora en los estudiantes del Cuarto Ciclo de Nivel Primario de la Institución Educativa N°89507 – Huacatambo; 2018?

Conceptualización y operacionalización de las variables

Variable Independiente:

Movie Maker es una aplicación informática, que tiene como siguientes características: efectos, transiciones, títulos, audio, etc. Apoya en el proceso de la construcción de su aprendizaje para el desarrollo educacional (Lopez, 2012, 1).

Variable dependiente:

Comprensión lectora es un proceso donde cual el lector no solo comprende, sino elabora su interacción personal con el texto”. (Innova Schools 2020, p.1)

Definición operacional

Variable dependiente: Será valorada a través de una evaluación que comprende los tres niveles de la comprensión lectora.

Variable Independiente: Movie Maker en los estudiantes de cuarto ciclo desarrollará la creatividad, el análisis de los textos que lee como observaremos en los trabajos que realicen los alumnos, será evaluada mediante sus videos.

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	Ítem
Movie Maker	Software de edición que contiene las siguientes características: el cual permite la elaboración de videos. (Lopez, 2012, 1).	Movie Maker en los estudiantes de cuarto ciclo desarrollará la creatividad, el análisis de los textos que lee como observaremos en los trabajos que realicen los alumnos, será evaluada mediante sus videos.	efectos, transición títulos pista de audio, narración	El docente utiliza el programa MM con los estudiantes en el aula de innovación.	
Comprensión Lectora	Proceso por el cual el lector no solo comprende, sino que interacciona personal con el texto". (Innova Schools 2020, p.1)	Servirá como un indicador que debemos mejorar incentivando el plan lector y el hábito a la lectura para ello esta programado sesiones de aprendizajes.	Nivel Literal	Capacidad de reconocer, encontrar y recordar ideas, hechos y personajes principales. (Innova Schools, p.1)	1,2,3,4
			Nivel Inferencia 1	Elaboración de saberes y formulación de hipótesis, conclusiones	5,6,7
			Nivel Criterial	Es evaluativa. Se confronta. Emisión personales aceptando o rechazando cuanto plantea el autor del texto	8,9,10

La hipótesis fue planteada de la siguiente manera el Software educativo Movie Maker mejorará significativamente la comprensión Lectora en los estudiantes del Cuarto Ciclo de la Institución Educativa N°89507 – Huacatambo – 2018.

Para dar respuesta a la hipótesis planteo los siguientes objetivos:

Objetivo general:

Determinar de qué manera la aplicación del software educativo Movie Maker mejorará el nivel de comprensión lectora en los estudiantes del Cuarto Ciclo de Nivel Primario, de la Institución Educativa N°89507 – Huacatambo.

Objetivos específicos:

- ✓ Determinar el nivel de comprensión lectora en los estudiantes del Cuarto Ciclo de Nivel Primario, antes de la aplicación del Software Educativo Movie Maker.
- ✓ Determinar el nivel de comprensión lectora en los estudiantes del Cuarto Ciclo de Nivel Primario de la Institución Educativa N° 89507 – Huacatambo, después de la aplicación del Software Educativo Movie Maker.
- ✓ Comparar los resultados de los niveles de comprensión lectora, de los estudiantes del Cuarto Ciclo de Nivel Primario de la Institución Educativa N°89507 – Huacatambo, antes y después de la aplicación del Software Educativo Movie Maker.

METODOLOGIA

Para este presente trabajo tiene como tipo de investigación relacionada es experimental porque se va analizar y explicar las causas que produce el problema, así como las condiciones que se manifiesta en que se relacionan entre dos o más variables. (Hernández, Fernández, y Baptista 2014, p. 95).

Se utiliza el diseño de investigación pre – experimental, porque utilizamos el pre-test y el post test al grupo de muestra que está constituido por los alumnos del cuarto ciclo de la Institución Educativa N° 89507 – Huacatambo. (Hernández, Fernández, y Baptista 2014).

Población Y Muestra

Está constituida por los 11 niños del cuarto ciclo de primaria de la Institución Educativa N° 89507 – Huacatambo.

Tabla 1

Estudiantes de la Institución Educativa N° 89507 – Huacatambo.

GRADO	H	M	TOTAL
3RO	2	3	5
4TO	3	3	6
TOTAL	5	6	11

Fuente Nomina de alumnos

Técnicas e Instrumento de Investigación

La técnica que se aplicó para la recolección de la información se ha realizado la prueba objetiva.

El instrumento seleccionado es Prueba objetiva de entrada y salida que consta de 10 itens distribuidos en tres niveles de la comprensión lectora: literal, diferencial y crítico.

La medición determina el inicio y el logro los intervalos son para el proceso de deficiente (0 a 10 puntos), para el nivel de regular (11 a 14 puntos) para el nivel óptimo de (15 a 20 puntos). La administración del instrumento es de manera individual y tiene un tiempo de 30 min cada niño.

La validación del instrumento fue por los siguientes expertos

Experto: Dr. Jorge Luis Pérez Villar (PUCP) – DNI 06068002

Experto: Mg. Fabian Eloy Guerrero Medina (I.S.T.P.C.S.R)– DNI 32904933 El instrumento de medición, reúne los indicadores mencionados de acuerdo con la valoración excelente (100%) muy bueno (80%), bueno (60%) regular (40%) o deficiente (20%), escribiendo una V en el casillero correspondiente

La confiabilidad se dio con la muestra, el que aplicado la técnica estadística Alfa de Cronbach dio resultado un índice de confiabilidad de $\alpha = 0,705$

Estadísticas de fiabilidad

<u>Alfa de Cronbach</u>	N de elementos
,705	10

Procesamiento y Análisis de la Información

Para el procesamiento y análisis de la información se empleó la estadística descriptiva como diferencial. Entre lo estadístico descriptivo se tiene a la frecuencia porcentual y absoluta, la media aritmética, desviación, estándar que permite determinar la variabilidad entre los resultados de la pre y post tests

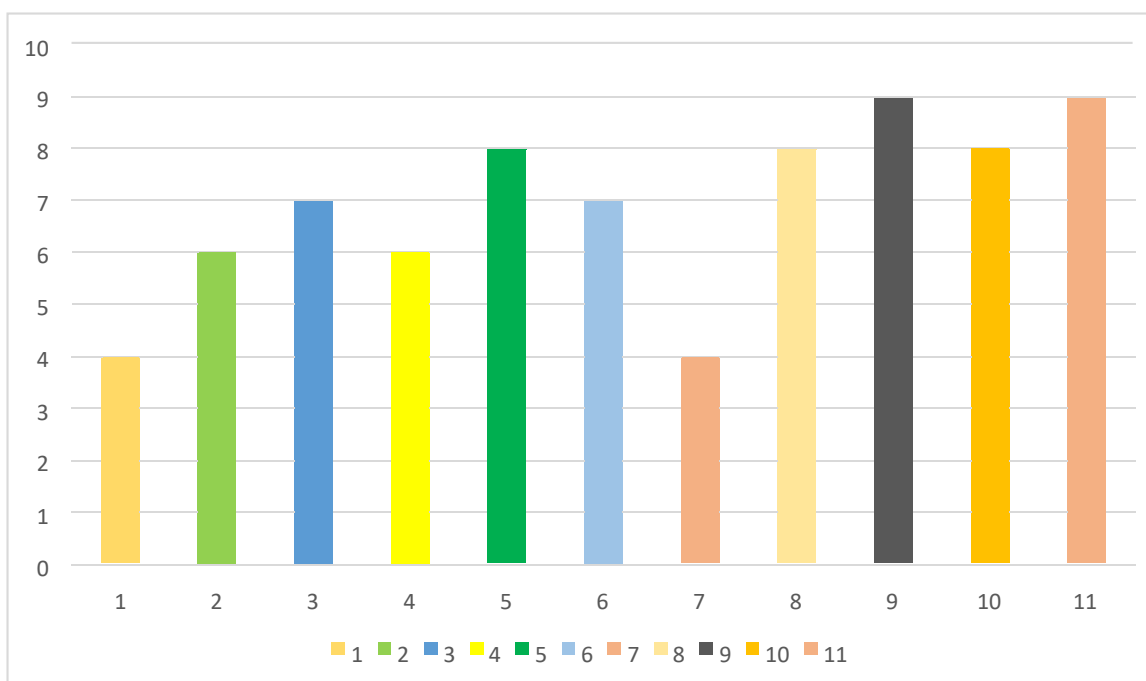
La t de Studen permitirá distinguir la diferencia entre la media y el nivel significativo entre los resultados antes y después con lo que se comprueba si es aceptable o rechazada la hipótesis de esta investigación.

En referente a los resultados se realizará mediante gráficos que para ello utilizare el programa Microsoft Excel 2016 que servirá para la demostración y organización de la información.

RESULTADOS

Tabla 1. Datos obtenidos por la muestra a través de la Pre Test, respecto al Nivel de Conocimiento, en la comprensión lectora.

Nivel de Logro	PUNTAJE	fi	%
NIVEL OPTIMO	(15 – 20)	-	-
NIVEL REGULAR	(11 – 14)	-	-
NIVEL DEFICIENTE	(0 – 10)	11	-
TOTAL		11	100%



En el Cuadro N°01 El 100 % de los alumnos presenta el Bajo nivel en conocimientos en CL., notándose que el nivel regular y optimo no ha logrado ningún alumno.

Tabla 2: Datos obtenidos por la muestra a través de la Post Test, respecto al Nivel de Conocimiento en comprensión lectora utilizando el software educativo movie maker.

Nivel de Logro	PUNTAJE	fi	%
NIVEL OPTIMO	(15 – 20)	8	72.72
NIVEL REGULAR	(11 – 14)	3	27.27
NIVEL DEFICIENTE	(0 – 10)	-	-
TOTAL		11	99.99

En el Cuadro N°02 El 72.72% de los alumnos presentan un Nivel Óptimo y el 27.27% de alumnos Nivel Regular en conocimientos en comprensión lectora, notándose que el nivel regular y deficiente no ha logrado ningún alumno.

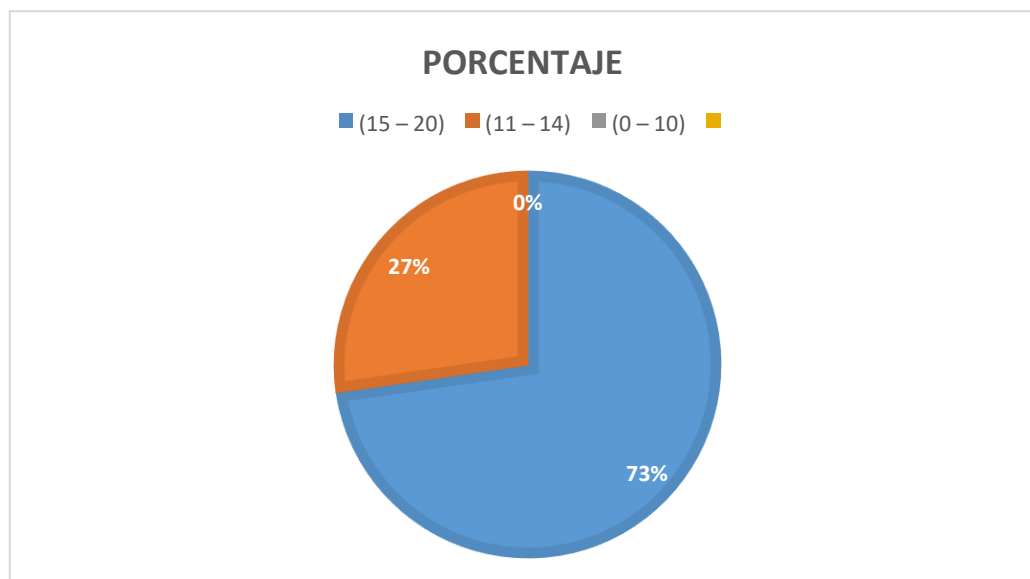
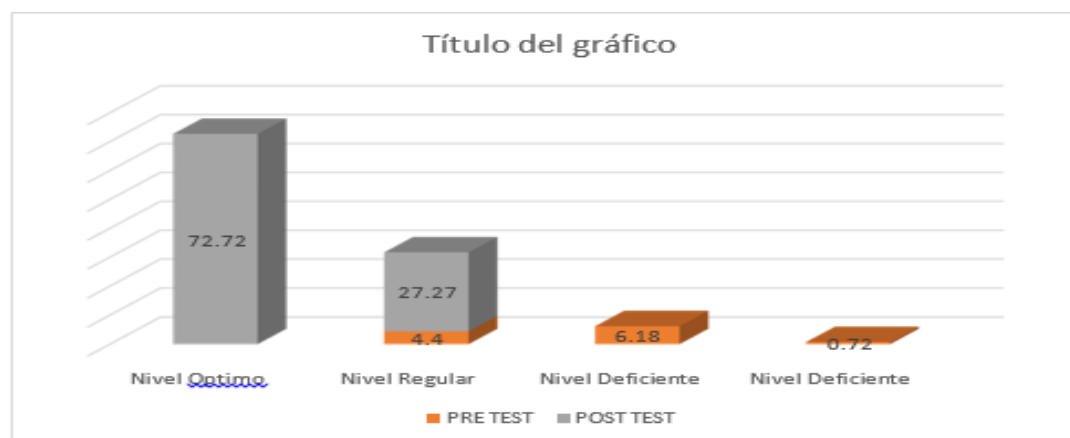


Tabla 3: Comparación de datos obtenidos por la muestra a través de la Pre Test y Post Test, respecto al Nivel de Conocimiento en comprensión lectora.

Nivel de Logro	PUNTAJE	Pre Test		Post Test	
		fi	%	fi	%
NIVEL OPTIMO	(15 – 20)	-	-	8	72.72
NIVEL REGULAR	(11 – 14)	-	-	3	27.27
NIVEL DEFICIENTE	(6 – 10)	9	6.18	-	-
	(0 – 5)	2	0.72	-	-
TOTAL		11	6.9	11	99.99



En el Cuadro N°03 Observamos las tablas 1 y 2 donde en la Pre Test el 100% de los Estudiantes tienen Nivel Diferencial y en la Post Test el 72.72% de los alumnos presentan un Nivel Óptimo y el 27.27% de alumnos Nivel Regular, notándose en esos Niveles que los estudiantes han logrado el conocimiento en comprensión lectora.

Tabla 4: Ganancia de datos obtenidos por la muestra a través de la Pre Test y Post Test, respecto al nivel de aprendizaje en comprensión lectora.

PRE TEST CALIFICACIONES

	CALIFICACIONES VARONES	MUJERES
0 - 4	2	0
5 - 7	2	2
8 - 10	1	4

POST TEST CALIFICACIONES

CALIFICACIONES	VARONES	MUJERES
11 - 15	2	1
16 - 20	3	5
TOTAL	5	6

Nº	NOTAS DE PRE	NOTAS POST TEST	<u>TEST</u>
1	04	14	
2	06	16	
3	07	14	
4	06	18	
5	08	20	
6	07	18	
7	04	16	
8	08	20	
9	09	14	
10	08	20	
11	09	16	
TOTAL	76	186	

ANALISIS Y DISCUSIÓN

Alfaro (2016) plantea como objetivo de su estudio: comprobar como los niños de 2° de primaria que utilizando el software JCLIC mejoran de la comprensión lectora de (p.7). Conclusión: El software en mención influye en la CL en la incrementación de las notas de evaluación de un 48.3% en el pre test a un 62.1% en el post test. Finalmente se concluye que se puede mejorar a raíz de que métodos que utilizemos para la enseñanza en su caso el software educativo mencionado. Tongo (2017) indica en su tesis para mejorar la CL es el desarrollo de un software educativo que automatiza y plantea su objetivo es que con el desarrollar el software educativo con estrategias formuladas por Cassany utilizando la metodología XP. Resultado: El software e fue validado correctamente debido a que cumplió con los criterios para cada indicador e ítem, según las normas establecidas (p.41). Conclusiones: La comprensión lectora ha mejorado en los estudiantes y lograr comprender, analizar e interpretar de lo que leen a través de la enseñanza en el manejo de los softwares. Posibilita el ejercicio de capacidades como análisis, iinterpretación, deducción, argumentación, programación y socialización de sus ideas en el ejercicio de comprensión lectora (p.58). Incidió significativamente el desarrollo de conjunto de capacidades en los alumnos del sexto grado de primaria, tales como: selecciona medios y herramientas relacionadas a las tics para generar el interaprendizaje, selecciona, organiza información, conceptos y teorías que comprenden y fundamenta en sus conocimientos científicos, problematiza situaciones como analiza.

Cusi y Condori (2018) proponen como objetivo de su investigación mejorar la CL, en los estudiantes del 1° de primaria de la IE N° 43031 de ILO, aplicando el software EDILIM (p.32). Método: Cuantitativo, descriptivo, aplicado, preexperimental (p.36). Resultado: Con la aplicación del software se eleva en un 3.4% el nivel de Comprensión Lectora (pp. 39-45). Conclusión: Utilizando EDILIM, mejora el nivel de CL en los estudiantes. (p.54)

CONCLUSIONES

Al Iniciar el trabajo de investigación, los estudiantes del IV ciclo de la I.E. N°89507 – Huacatambo muestran un nivel deficiente en la comprensión lectora, este valor calculado se obtiene en la pre test. Por lo tanto el 100% de niños no logran el aprendizaje y tienen calificativos bajos.

Al usar el software educativo movie maker permitirá mejor el aprendizaje en comprensión de textos, se mostrará un nivel óptimo. De este valor calculado, se espera obtener en la post test el 100% de su aprendizaje del niño.

Se concluye que los niños no logran el aprendizaje porque el docente no utiliza los softwares educativos. Por consecuencia, tienen un rendimiento bajo en la comprensión lectora.

Así mismo los docentes no utilizan el aula de innovación con frecuencia y no han integrado las TIC dentro de su Plan de Estudios en el Nivel Primario.

Para lograr el Objetivo de determinar que los alumnos mejoren su aprendizaje en comprensión lectora es necesario implementar en las Sesiones de las Áreas Curriculares Básicas de Primaria los Softwares educativos.

Concluyendo que los estudiantes del Cuarto Ciclo de Primaria de la I.E N° 89507 – Huacatambo a partir del desarrollo de este Proyecto. Han logrado el 80 % el Nivel Óptimo y el 20% el nivel regular en el aprendizaje de Comprensión lectora.

RECOMENDACIONES

A los docentes que ingresen al aula de innovación con sus niños con más frecuencia y puedan integrar en sus sesiones de aprendizaje de las Áreas Básicas del Nivel Primario las Tics.

Promover el uso y manejo de los Softwares Educativos para mejorar la enseñanza en la Comprensión lectora que permitirá al niño un aprendizaje significativo y pueda llegar a comprender y entender lo que está leyendo en diferentes textos.

AGRADECIMIENTO

A nuestro Señor Jesucristo por su infinito amor y el estar con vida, en guiarme siempre en cada momento iluminándome y bendiciéndome en este largo caminar, logrando uno de mis sueños Culminar mi Carrera Profesional.

Mi querida hija Darlyng y por qué llego a mi vida para motivarme a seguir adelante, demostrarme en la vida con la bendición de Dios todo se puede lograr y a mi amado Compañero Jose que, con su amor, comprensión, consejos, palabras de motivación en los momentos difíciles y su apoyo hizo posible la culminación de mis Informe del Proyecto de Investigación.

También mis padres María y Máximo que siempre están a mi lado brindándome su apoyo económico y emocional para seguir adelante en mi Carrera Profesional concluyendo este Informe del Proyecto de Investigación.

Mi ángel Tío Magno Carlos que con sus palabras me motivaba a seguir y no rendirme ante cualquier obstáculo que se me presente y aunque no esté con nosotros sus consejos oportunos los llevo conmigo.

Para finalizar a mi querido profesor Asesor que me acompañó al inicio de este proyecto por su tiempo, paciencia y sabios consejos oportunos para la mejora de mi trabajo.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFIA

Alternatives a Windows Movie Maker 2012. Disponible en:

<https://windows-movie-maker-2012.fileplanet.com/alternatives>

Canales, (2018), *Metodología de Investigación Científica*. (Pp. 16, 25,26). ICTMA, Lima.

El Comercio (2012). Peru ocupa último lugar en comprensión lectora, matemática y ciencia (p.1) Disponible en: <https://elcomercio.pe/sociedad/lima/peru-ocupaultimo-lugar-compresion-lectora-matematica-ciencia-noticia-1667802/>

Ciria, P. (2020). Competencia digital: la formación del profesorado de educación infantil y primaria y la utilización de herramientas digitales en el aula. (Pp.44, 133,137, 148) UNED. Madrid. España. Jiménez, E. (2014). Comprensión lectora VS Competencia lectora: qué son y qué relación existe entre ellas [Documento en línea]. Disponible en: <https://www.comprensionlectora.es/revista/sl/index.php/revista/SL/article/view/17>

Cruz, J. (2021, P.1) Comprensión lectora basada en evidencias. (p.1) UNESCO, Recuperado de: <https://clbe.wordpress.com/tag/unesco/>

Duarte, G. (2015) Definición de Software Educativo. Definición abc. [Documento en línea]. Disponible en: <https://www.definicionabc.com/tecnologia/softwareeducativo.php>

Hernandez, Sampeari Roberto. Metodología de la Investigación
<https://josedominguezblog.files.wordpress.com/2015/06/metodologia-de-lainvestigacion-hernandez-sampieri.pdf>

Jiménez, E. (2014). *Comprensión lectora VS Competencia lectora: qué son y qué relación existe entre ellas* (Pp. 1, 19)
Disponible en: <https://riuma.uma.es/xmlui/handle/10630/8723>

Lopez, L. (2012) Movie Maker (p.1) Disponible en:
<https://lorenanora.blogspot.com/2012/02/movie-maker.html>

|
Lopez, J. (2012). Definición de Movie Maker (p.1). Disponible en:
<http://nvomoviemaker.blogspot.com/2012/04/definicion.html>

Perú 21, (2018). *Prueba Pisa 2018: Perú ocupa puesto 64 de 77 países, según último reporte*. (p.1). Disponible en:
<https://peru21.pe/peru/prueba-pisa-peru-ocupa-puesto-64-de-77-paisessegun-ultimo-reporte-nndc-noticia/>

Pinzás, J. (2001). *Se aprende a leer leyendo*. (p.23). Tarea. [Documento en línea].
Disponible en: <https://tarea.org.pe/libro/se-aprende-a-leer-leyendoejercicios-de-comprension-de-lectura/> <https://www.questionpro.com/es/calculadora-de-muestra.html>

PUCP (2020) *Elaboración de contenidos educativos digitales Guía sobre Windows* Movie Maker (Pp. 1, 2, 5, 9) Instituto de informática. PUCP. Lima. Perú.

Rovir, I. (2018) *Software educativo tipo, características y uso*. (p.1). psicología y mente [Documento en línea]. Disponible en:
<https://psicologiymente.com/desarrollo/software-educativo>

Rubiom, W. (2015). *La actividad tecnológica escolar (ATE) en lectoescritura*. (Pp. 5, |

14,13,15). Especialización en Educación en Tecnología. Universidad Distrital Francisco José de Caldas. Bogotá. Colombia Rubión Solé (2000). *Fortalecimiento de la Comprensión Lectora*. Disponible en:

https://www.academia.edu/33912552/FORTALECIMIENTO_DE_LA_COMPRENSI%C3%93N_LECTORA

Tongo, A. (2017). *Desarrollo de un software educativo que automatiza estrategias formuladas por Cassany para la comprensión lectora, 2016*. (Pp. 37, 41, 58). Escuela Profesional de Ingeniería Informática y de Sistemas. Universidad Privada Antonio Guillermo Urrelo. Cajamarca – Perú

Web del Maestro (2021) *Niveles de comprensión Lectora*. (p.2) Disponible en:

<https://webdelmaestrocmf.com/portal/cuales-son-los-niveles-decomprension-lectora>.

Windows Movie Maker (WMM12) (2012) (p.1) Disponible en: <https://windows-movie-maker-2012.fileplanet.com/>

ANEXOS

EVALUACIÓN DE COMPRENSIÓN LECTORA IDENTIFICACIÓN DEL ESTUDIANTE

Nombre: _____ Grado __ __

INSTRUCCIONES PARA EL ESTUDIANTE

Lee cuidadosamente el texto de la siguiente página. Cuando hayas terminado de leerlo, da vuelta a la página y responde las preguntas que allí aparecen.

Lee las instrucciones que explican lo que tienes que hacer y responde las preguntas marcando con una X cada pregunta vale 2 puntos.

Puedes releer el texto, en caso de duda.

Si no sabes responder alguna pregunta pasa a la siguiente. Responde bien lo más rápido que puedas. Si tienes alguna duda acerca de estas instrucciones consulta con tu profesora.

Cuando hayas terminado, levanta la mano para que tu maestra te retire el texto y tus respuestas.

1. LA HECHICERA DE LOS CUENTOS

Un día, salí de mi casa hacia la escuela. Estaba preocupado porque no había hecho mi tarea. Tenía que llevar un cuento inventado, pero no sabía cómo hacerlo. De repente, apareció ella, la hechicera de los cuentos. Sus uñas largas y sucias llamaron mi atención... Uñas de bruja, pues. Sabía que, si le pides un deseo, te lo concede.



Me dijo: —Bueno, ¿y cuál es tu deseo?—. Sin dudar, contesté: —Quiero ir con mi señorita y mis amigos y amigas al mundo de los cuentos.



Y entonces sucedió. Hicimos un gran recorrido. Primero, fuimos al árbol de Jack y el frijol mágico; conocimos al gigante, vimos a la gallina de los huevos de oro y la sirena nos cantó una canción. Después, aparecimos en un bosque. ¿Y qué creen? Apareció caperucita roja, que buscaba el camino más corto a la casa de su abuelita. Por supuesto, le dijimos que mejor caminara un poco más, y, para que no estuviera sola, la acompañamos. Al rato, aparecimos en un gran lago; ahí estaba el hermoso cisne negro. ¿Quién lo iba a decir? Antes, este era el patito feo que después se convirtió en el gran cisne del lago.

Así pasamos todo el día con la señorita Amada. Cantamos con la sirenita; junto a Peter Pan, perseguimos al pirata; con Simbad, el marino, atravesamos los mares. En fin... nos divertimos mucho.

De repente, desperté y no supe si lo que viví fue sólo un sueño o si en verdad sucedió, porque les pregunto a mis amigos sobre ese día y lo bien que lo pasamos, pero nadie recuerda nada. ¿Será que sólo bromean? ¿Lo soñé o en verdad existen las hechiceras que te llevan al mundo mágico de los cuentos? Algunos amigos dicen que cualquier libro tiene la magia de llevarte a otros mundos. Yo no sé qué pensar aún... Lo cierto es que después de ese día pude hacer mi cuento y hasta me felicitaron.

Y tú, que ya eres grande, que vas a cuarto grado... ¿Qué crees? Tal vez piensas igual que yo.

Celia Morán
(salvadoreña)

EVALUACIÓN DE COMPRENSIÓN LECTORA

Escribe tu Nombre y Grado:

Marca con una X, la respuesta correcta.

PREGUNTAS DE NIVEL LITERAL

1. De qué trata la historia

- a) Niño b) bruja c) hechicera

2. *¿Que tenía que llevar la escuela?*

- a) Un libro b) Una poesía c) Un cuento inventado

3. *¿Cuál era el deseo del niño?*

- a) Al mundo de los cuentos
b) De campamento con sus amigos
c) Al bosque con su señorita y sus amigos

4. *¿Cómo era su aspecto de la hechicera?*

- a) Tenía uñas largas y sucias
b) Tenía aspecto grotesco
c) Tenía la cara sucia

PREGUNTAS DE NIVEL INFERENCIAL

5. *¿Qué hubiera pasado si no se hubiera encontrado con la hechicera?*

- a) No hubiera tenido su deseo concedido
b) No hubiera ido al bosque de los cuentos

- c) Hubiera ido a la escuela sin su cuento

6. *¿Para qué se escribió este texto?*

- a) Para narrarnos una historia
- b) Para darnos instrucciones
- c) Para darnos una enseñanza

7. *¿Qué otro título le pondrías a este cuento?*

- a) El niño y los cuentos mágicos
- b) El niño y la Hechicera
- c) Las historias de la hechicera

PREGUNTAS DE NIVEL CRITERIAL

8. *¿Tú crees que la hechicera tenía buen corazón? ¿Por qué?*

- a. Sí, porque cumplió su deseo del niño
- b. No, porque lo abandono en el bosque

9. *¿Qué hubieras hecho tú si fueras el niño?*

- a. Me hubiera aprovechado pidiendo más deseos a la hechicera
- b. Hubiera cumplido con mi cuento inventado.

10. *¿Tú crees que esta historia es real o ficticia? ¿Por qué?*

- a. Porque sus compañeros no recuerdan lo que vivieron ese día.
- b. Por qué no existen las hechiceras

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

TÍTULO DEL PROYECTO: Software educativo Movie Maker mejora la comprensión lectora en los niños del cuarto ciclo – Institución Educativa N°89507 – Huacatambo 2020.

Experto: Dr. Jorge Luis Pérez Villar (PUCP) – DNI 06068002

Experto: Mg. Fabian Eloy Guerrero Medina – DNI 32904933

Objetivo: Evaluar el instrumento de medición, reúne los indicadores mencionados de acuerdo con la valoración excelente (100%) muy bueno (80%), bueno (60%) regular (40%) o deficiente (20%), escribiendo una V en el casillero correspondiente

N°	Indicadores	Descripción	Excelente 100%	Muy bueno 80%	Bueno 60%	Regular 40%	Deficiente 20%
1	Claridad y precisión	Las preguntas están redactadas en forma clara y precisas	V				
2	Coherencia	Las preguntas son coherentes con relación con la hipótesis, las variables e indicadores del proyecto.	V				
3	Validez	Las preguntas han sido redactadas considerando la validez de contenido y criterio.	V				
4	Organización	La estructura es adecuada: Tiene presentación, instrucciones, ítems, agradecimiento, fecha.	V				
5	Confiabilidad	El instrumento es confiables porque será aplicado ante y post trabajo de campo.	V				
6	Control de sesgo	Presenta alguna pregunta distractora para controlar la veracidad de las respuestas	V				
7	Orden	Las preguntas han sido redactadas de lo general a lo particular	V				
8	Marco de Referencia	Las preguntas han sido redactadas en coherencia con el contexto del encuestado: lenguaje, nivel de abstracción	V				
9	Extensión	El número de preguntas no es excesivo y está relacionado con a las variables, dimensiones e indicadores del problema.	V				
10	Inocuidad	Las preguntas no constituyen riesgo para el encuestado	V				

Observaciones: Evaluado el instrumento tiene carácter de excelencia (100%), en consecuencia, puede ser aplicado.

Lima, 10 Setiembre 2021


 Firma del experto
 Dr. José Luis Pérez Villar (PUCP)
 DNI: 06068002




 MG. ING. FABIAN GUERRERO MEDINA
 DNI: 32904933



Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	10	43,5
	Excluido ^a	13	56,5
	Total	23	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,705	10

Estadísticas de escala

Media	Varianza	Desv. Desviación	N de elementos
5,20	7,289	2,700	10



Coefficiente de correlación intraclase

	Correlación intraclase ^b	95% de intervalo de confianza		Prueba F con valor verdadero 0			
		Límite inferior	Límite superior	Valor	gl1	gl2	
Medidas únicas	,193 ^a	,047	,514	3,385	9	81	
Medidas promedio	,705 ^a	,328	,914	3,385	9	81	

CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO: Coeficiente de confiabilidad

Para determinar la confiabilidad que permitirá la medición de la eficacia y consistencia del instrumento que aplicaremos para obtener la información necesaria que permita el desarrollo de esta investigación, se aplicó el método de Alfa de Cronbach, para lo cual se utilizó como herramienta al Programa Estadístico SPSS.

Considerando los resultados obtenidos en el estudio piloto realizado, que consistió en aplicar el instrumento de recolección de datos basado en un cuestionario de preguntas, a los alumnos de la Institución Educativa N° 89507 - Huacatambo, se pasó a realizar el procedimiento de aplicación que exige el Programa SPSS para tal efecto.

Producto de la aplicación de dicho método denominado Alfa de Cronbach, se obtuvo el siguiente coeficiente de confiabilidad:

$$\alpha = 0,705$$

Este resultado obtenido de dicho coeficiente de confiabilidad nos refiere que la consistencia y eficacia de nuestro instrumento a aplicarse para buscar medir nuestra variable principal del estudio, es altamente confiable y por lo tanto amerita que debería ser aplicado, a fin de que nos permita obtener nuestra información, para asegurar la pertinencia del desarrollo de esta investigación.

NOTA: Con estos resultados lo he trabajado, es decir Ud., debe cambiarlo en su trabajo

1	0	0	0	0	1	0	0	1	1
1	1	0	1	1	1	1	0	0	1
0	0	0	0	0	0	0	0	1	0
1	1	1	1	1	0	0	1	1	1
0	0	0	0	0	0	1	1	1	0
1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
0	0	1	1	1	0	0	0	0	0
0	0	1	1	1	1	1	1	1	0
0	1	0	1	1	0	0	0	0	0
1	1	0	0	1	1	1	1	1	0

MATRIZ DE CONSISTENCIA LÓGICA

VARIABLES	DEFINICION CONCEPTUAL	DEFINICION OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	Ítem	INSTRUMENTOS
Movie Maker	Software para elaboración de videos creado por Microsoft el año 2000	Software de edición que contiene las siguientes características: efectos, transiciones, títulos o créditos, pista de audio, narración cronológica, etc. (Lopez, 2012, 1).	Conocimiento Utilidad Dificultades	Uso de MM con la maestra de la IE Realización de actividades con MM para la LE Manejo de MM para la LE Elaboración de videos con MM para LE Mejoramiento del nivel de LE Frecuencia de uso de MM Obstáculos en el uso de MM para la LE	1 8 10 2, 4 5,9 3,6,7	Observación sistemática Encuesta a estudiantes de cuarto ciclo Preguntas con respuestas alternativas
Comprensión lectora	Proceso mediante el cual se comprende un texto que se lee	“un proceso mediante el cual el lector no solo comprende, sino que también elabora un significado en su interacción personal con el texto”. El significado del texto no está dado sólo por el escritor. Es el lector quien completa el proceso al ejecutar la lectura. (Innova Schools, p.) 1	Nivel Literal Nivel Inferencial Nivel Criterial	Capacidad de reconocer y recordar. <u>encontrar</u> ideas, hechos y personajes principales. (Innova Schools, p.1) Elaboración del significado del texto relacionándolo con saberes y conocimientos previos. Formulación de hipótesis, conjeturas y conclusiones Es evaluativa. Se confronta el significado del texto con experiencias e información previa, Emisión de juicios y opiniones personales aceptando o rechazando cuanto plantea el autor del texto	1,2,3,4 5,6,7 8,9,10	Observación sistemática Encuesta a los estudiantes de cuarto ciclo de Nivel Primario. Preguntas con respuestas múltiples

MATRIZ DE CONSISTENCIA

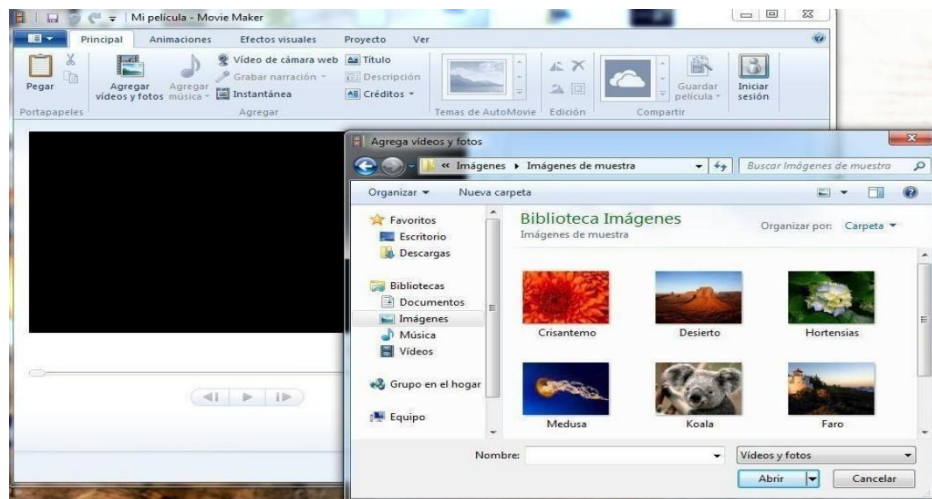
PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
PROBLEMA GENERAL:	OBJETIVO GENERAL:	HIPÓTESIS GENERAL:	TIPO DE INVESTIGACIÓN:	TÉCNICAS:
¿El software educativo <u>Moule Maker</u> eleva el nivel de comprensión lectora de los estudiantes del Cuarto Ciclo de Nivel Primario de la Institución Educativa N°39507 - <u>Huacatambo</u> , 2018?	Aplicar el software educativo <u>Moule Maker</u> para mejorar el nivel de comprensión lectora de los estudiantes del Cuarto Ciclo de Nivel Primario de la Institución Educativa N°39507 - <u>Huacatambo</u> , 2018	El software educativo <u>Moule Maker</u> eleva el nivel de comprensión lectora de los estudiantes del Cuarto Ciclo de Nivel Primario de la Institución Educativa N°39507 - <u>Huacatambo</u> del Cuarto Ciclo de Nivel Primario	La investigación será Cuantitativa - correlacional.	Encuesta formal Fichaje bibliográfico y virtual INSTRUMENTOS: Cuestionario de entrevista sistemática Fichas textuales Fichas de resumen Fichas de identificación bibliográfica Ficha de documentación virtual
PROBLEMAS ESPECÍFICOS:	OBJETIVOS ESPECÍFICOS:	HIPÓTESIS ESPECÍFICAS:		
	Determinar el nivel de comprensión lectora en los estudiantes del Cuarto Ciclo de Nivel Primario, antes de la aplicación del Software Educativo <u>Moule Maker</u> .			

Tutorial Movie Maker – Insertar elementos (imagen, videos, sonidos)

1. Haz clic donde dice **“buscar videos y fotos”** y buscamos la carpeta donde tenemos nuestras imágenes o lo que queramos importar.



2. Busca la ubicación de las imágenes. Que puede ser en cualquier carpeta o dispositivos externos, si buscas estos dispositivos debes dar clic en Equipo.



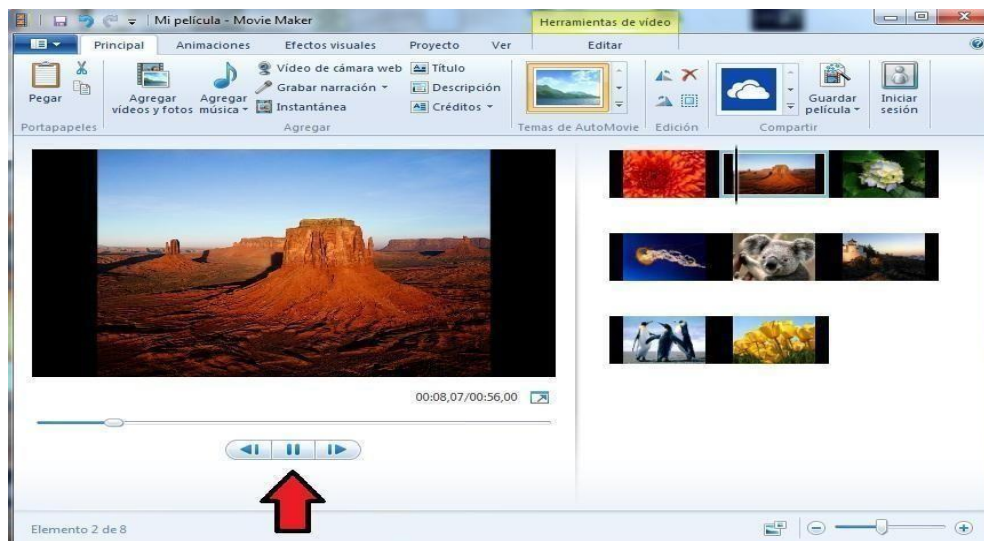
3. Al encontrar la carpeta con los elementos deseados selecciona dando clic en IMPORTAR.

4. Verás el Espacio de Colecciones con los elementos seleccionados.



5. Sigue los mismos pasos para agregar elementos.

6. Haciendo clic verás cómo se visualiza el vídeo con las importaciones seleccionadas:



Animaciones – Aplicación de efectos de transición

1. Asegúrate de seleccionar la imagen donde quieres la animación.
2. Ve a la barra de opciones y haz clic en Animaciones de Video
3. Repite el mismo paso para agregar efectos de transición a las demás imágenes. Selecciona las imágenes y elije la animación.

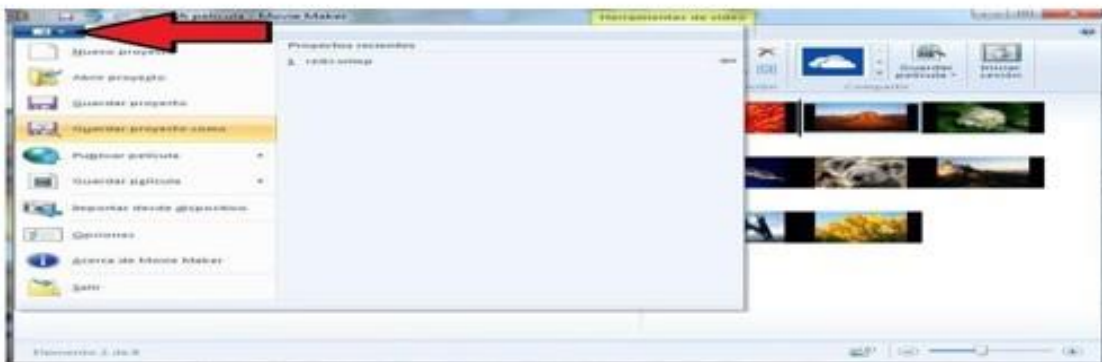
Efecto que más te guste.



Guardar proyecto

Antes de dar en Guardar como vídeo, debemos guardarlo como proyecto. Realiza los pasos:

1. Haz clic en archivo
2. Haz clic en Guardar proyecto como...
3. Haz clic en la ubicación que desees guardarlos. Si quieres un lugar fácil de encontrar, escritorio es una buena opción.
4. Escribe el nombre que desees para el proyecto y haz clic en Guardar.



Guardar Archivo de Pelicula

Ya que guardamos el proyecto, podemos guardarlo como película. Realiza los siguientes pasos:

1. Haz clic en archivo, Guardar película.
2. Selecciona la ubicación para guardar. Escritorio es un buen lugar para encontrar fácilmente tu vídeo.

PLAN LECTOR: “Afroperuanos una historia diferente Mes de la Cultura Afroperuana”

Área: _____ Fecha: _____
____/____/____

ANTES DE LA LECTURA... □

Recomendaciones:

Antes de ver el video...

- Ubica tu lugar preferido para observar el video.
- Relaciona lo observado en el video con manifestaciones culturales de tu región.
- Si es necesario vuelve a ver el video.

□ Observan la imagen del video:



Responde las preguntas:

 ¿Sobre qué crees que tratará el video?

 ¿Qué sabes de cultura Afroperuana?

 ¿Por qué crees es importante conocer la cultura Afroperuana?

DURANTE LA LECTURA...

□ Observan el video: "Afroperuanos una historia diferente Mes de la Cultura



Afroperuana"

DESPUÉS DE LA LECTURA...

**Analizamos y reflexionamos sobre el video con las siguientes preguntas 1.
Responde las preguntas:**

 ¿Cuál es el origen de los padres de Victoria?

 ¿Cuál es el origen del nombre de Kwame?

 ¿Hace cuantos años llegaron a América los pobladores de África?

2. Valoramos las manifestaciones culturales Afroperuanas:




¿Por qué Zaña es reconocida por la UNESCO?

 ¿Por qué El Carmen es reconocida por la UNESCO?



3. Reflexiona

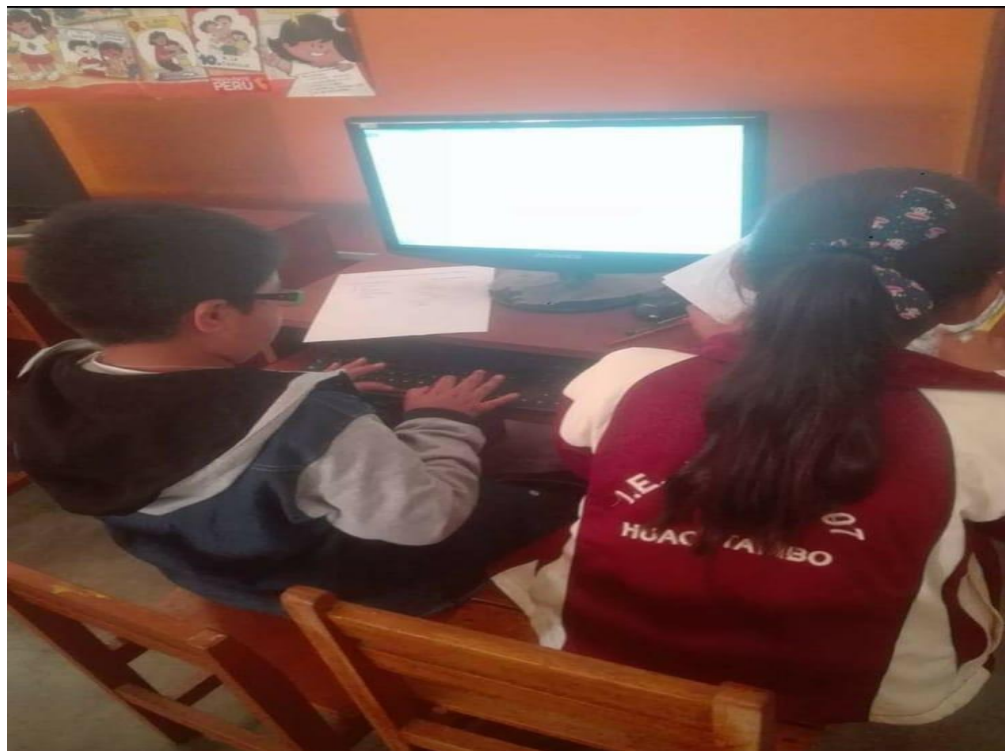
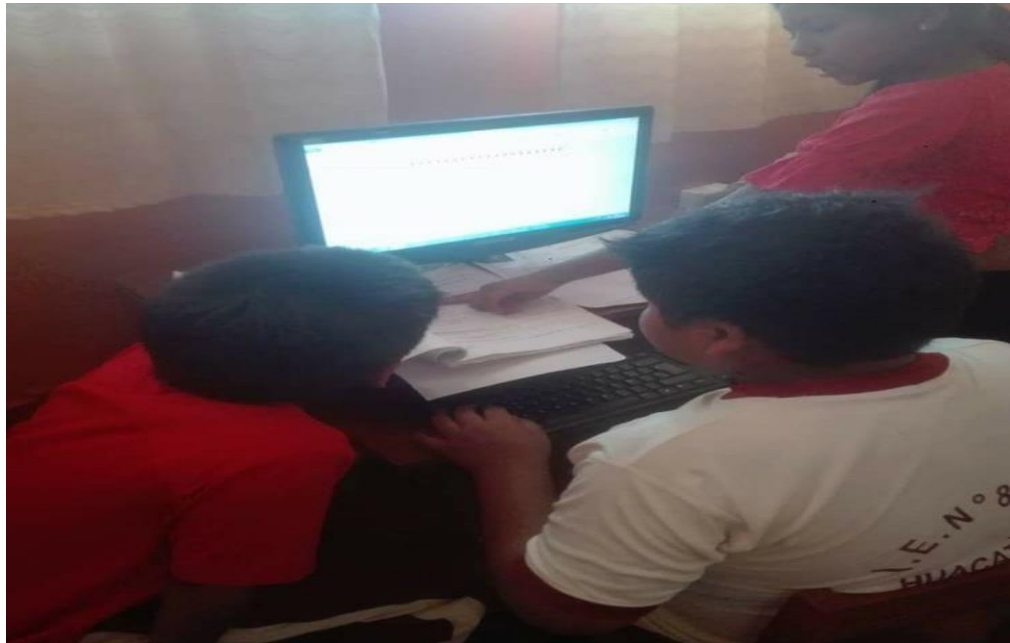
 ¿Qué saberes y creencias conocemos de nuestra comunidad?

 ¿Cómo conocer los saberes y creencias de nuestra comunidad y de otras comunidades nos ayuda a ser ciudadanos que valoran la diversidad de nuestro país?

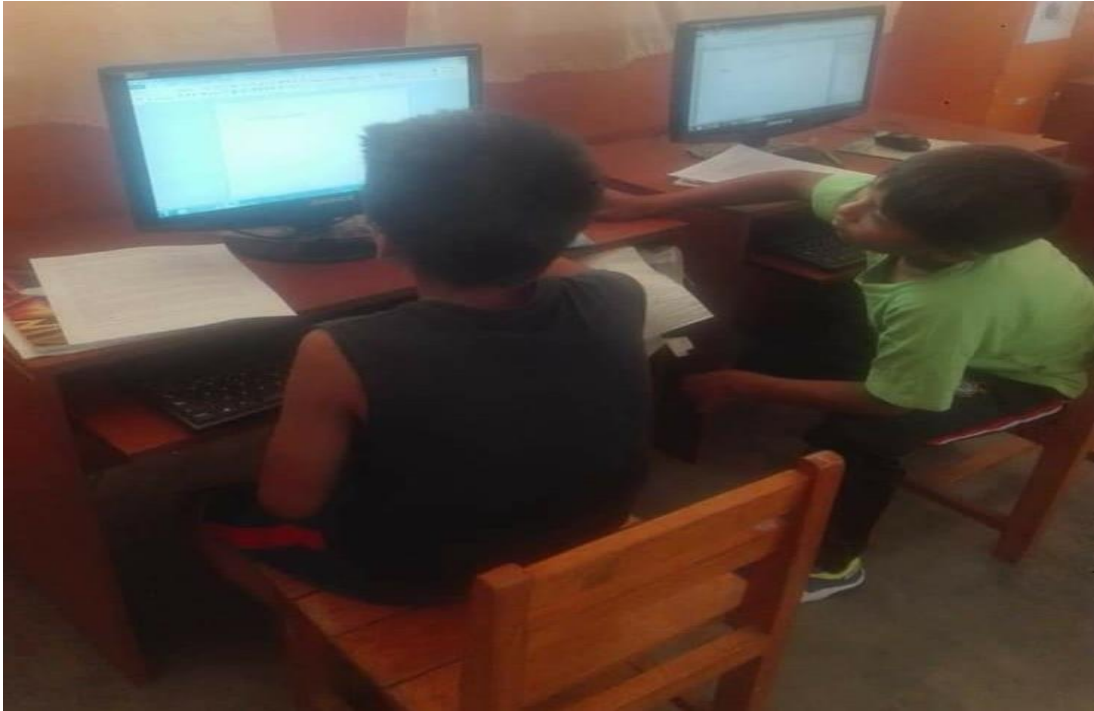
 ¿Qué emociones te transmitió el vídeo? ¿Por qué?

Reflexiona

Mis aprendizajes	Lo logré.	Lo estoy intentando.	¿Qué puedo hacer para mejorar mis aprendizajes?
- • Identifiqué información en diversas partes del texto para conocer los saberes y manifestaciones culturales de la cultura Afroperuana.			
- • Expliqué y valoré las manifestaciones culturales de la cultura Afroperuana			











USP
UNIVERSIDAD SAN PEDRO

REPOSITORIO INSTITUCIONAL DIGITAL

FORMULARIO DE AUTORIZACION PARA LA PUBLICACION DE DOCUMENTOS DE INVESTIGACION

1. Información del Autor			
<u>Gaona Suarez Janette Katherine</u>		<u>72467720</u>	<u>Janekaty192@gmail.com</u>
Apellidos y Nombres		DNI	Correo Electrónico
2. Tipo de Documento de Investigación			
<input checked="" type="checkbox"/> <u>Teoría</u>	<input type="checkbox"/> <u>Trabajo de Suficiencia Profesional</u>	<input type="checkbox"/> <u>Trabajo Académico</u>	<input type="checkbox"/> <u>Trabajo de Investigación</u>
3. Grado Académico o Título Profesional ¹			
<input type="checkbox"/> <u>Bachiller</u>	<input checked="" type="checkbox"/> <u>Título Profesional</u>	<input type="checkbox"/> <u>Título Segunda Especialidad</u>	<input type="checkbox"/> <u>Maestría</u> <input type="checkbox"/> <u>Doctorado</u>
4. Título del Documento de Investigación			
<u>Software educativo Movie Maker en la comprensión lectora en niños de primaria de la Institución Educativa N°89507 - Huacatambo; 2018</u>			
5. Programa Académico			
<u>Informática Educativa</u>			
6. Tipo de Acceso al Documento			
<input checked="" type="checkbox"/> <u>Abierto o Público ² (Info@u-nsp.org/semantica/openAccess)</u>	<input type="checkbox"/> <u>Acceso restringido ³ (Info@u-nsp.org/semantica/restrictedAccess) (*)</u>		
<u>(*) Enlace de restringido sustentado motivo</u>			

A. Originalidad del Archivo Digital

Por el presente dejo constancia que el archivo digital que entrego a la Universidad, es la versión final del trabajo de investigación sustentado y aprobado por el Jurado Evaluador y forma parte del proceso que conduce a obtener el grado académico o título profesional.

B. Otorgamiento de una licencia CREATIVE COMMONS⁴

El autor, por medio de este documento, autoriza a la Universidad, publicar su trabajo de investigación en formato digital en el Repositorio Institucional Digital, al cual se podrá acceder, preservar y difundir de forma libre y gratuita, de manera íntegra a todo el documento.⁵



Lugar	Día	Mes	Año
<u>Chimbote</u>	<u>31</u>	<u>05</u>	<u>2024</u>

Importante

- Según Ley N° 27121 del Consejo Directivo N° 001-2018-001001-00, Reglas de funcionamiento de los trabajos de investigación de posgrado en las universidades, artículo 11, inciso 2.
- Ley N° 19851, Ley que promueve el Repositorio Institucional Digital de la U, Tecnología en línea de Open Access y O. D.N. N° 0111-2019.
- El autor, al elegir el tipo de acceso abierto o público, otorga a la Universidad San Pedro una licencia exclusiva, para que se pueda hacer resúmenes de forma íntegra y difundir en el Repositorio Institucional Digital. Responsables: los Derechos Autor y Propiedad Intelectual de acuerdo y en el Marco de la Ley 822.
- Si se desea acceder al registro de la obra, puede hacer clic en el enlace de acceso restringido en la página de inicio de la Universidad San Pedro (USP) o en el enlace de acceso al repositorio del Repositorio Institucional Digital.

Software educativo Movie Maker en la comprensión lectora en niños de primaria de la Institución Educativa N°89507 - Huacatambo; 2018

INFORME DE ORIGINALIDAD

6%

INDICE DE SIMILITUD

6%

FUENTES DE INTERNET

0%

PUBLICACIONES

0%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1

repositorio.ucv.edu.pe

Fuente de Internet

1%

2

slideshare.net

Fuente de Internet

1%

3

repositorio.usanpedro.edu.pe

Fuente de Internet

1%

4

www.takey.com

Fuente de Internet

1%

5

es-helper.com

Fuente de Internet

1%

6

www.coursehero.com

Fuente de Internet

1%

7

www.youtube.com

Fuente de Internet

1%

8

hdl.handle.net

Fuente de Internet

<1%



9

www.scribd.com
Fuente de Internet

<1 %

Excluir citas

Apagado

Excluir coincidencias < 6 words

Excluir bibliografía

Activo

