

**UNIVERSIDAD MAYOR DE SAN ANDRES
FACULTAD DE HUMANIDADES
CARRERA CIENCIAS DE LA EDUCACION**



TESIS DE GRADO

**HABLEMOS AYMARA, SOFTWARE INTERACTIVO COMO ESTRATEGIA DE
APRENDIZAJE DEL IDIOMA**

(En estudiantes de 6to de secundaria de la Ciudad de El Alto)

TESIS DE GRADO PARA OBTENER EL TÍTULO ACADÉMICO DE LICENCIATURA EN
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

POSTULANTE: IVAN MAMANI QUISPE

TUTOR: EMILIO OROS MÉNDEZ PH. D.

La Paz - Bolivia

2019

DEDICATORIA

Con mucho cariño a toda mi familia, quienes con su apoyo motivador y moralmente hicieron posible mi formación profesional especialmente a mi padre Damian Mamani Q., y a mi madre Rosia S. Quispe por darme vida por enseñarme a sobre llevar las adversidades de la vida.

También a mi hermanito, Roger Ramiro Mamani, y hermana Wilma Mamani por su constante apoyo.

También dedicar este trabajo a mi hijita Abigail Ariana y a mi esposa Secundina Gonzales.

Para no olvidarme dedicar también este trabajo a mi tío Alfredo Mamani Q., primos y primas, sobrinos y sobrinas.

AGRADECIMIENTOS

Un agradecimiento especial para mi tutor Emilio Oros Méndez por bríndame todo su apoyo, para realizar la presente investigación y así poder contribuir a la educación.

Así mismo deseo expresar mi agradecimiento a la Universidad Mayor de San Andrés (UMSA) y en especial a la carrera de Ciencias de la Educación por haberme formado como profesional.

Al *Lic.* Adalberto Nelson Choque Loza
Director de la Unidad Educativa Juan Pablo II,
por haberme permitido la investigación.

Y un agradecimiento a mi familia por toda su colaboración en todas las etapas de mi vida tanto escolar, colegial y universitaria por su palabra de aliento en todo momento y sobre todo confiando en mí.

INDICE

CAPITULO I

MARCO CONTEXTUAL

1.1.Contexto historico.....	1
1.2. Contexto pedagogico	2
1.3. Contexto economico	7
1.4. Contexto politico.....	8

CAPITULO II

PRESENTACION DE LA PROBLEMÁTICA

2.1. Formulación de problema	12
2.2. Objetivos	12
2.3. Objetivo general.....	12
2.4. Objetivos especificos.....	13
2.5.Justificación.....	13
2.6. Justificación teorica.....	13

CAPITULO III

MARCO TEORICO

3.1.Antecedentes.....	15
3.2. La lengua aymara.	15
3.3. Historia del idioma aymara.....	16
3.4. Estudio gramatical.....	16
3.4.1. Estudio linguistico	17
3.5. Caracteristicas del idioma aymara.	18
3.6. Nociones basicas.	19
3.6.1. El alfabeto unificado	19
3.7. Alfabeto fonémico del idioma aymara.....	20
3.8. Alfabeto fonémico de la lengua aymara.....	22
3.8.1. Fónetica y fonologia aymara.....	22

3.9. Estructura oracional del idioma aymara.....	24
3.10. Estructura gramatical	24
3.11. Elisión vocálica.....	25
3.12 Alargamiento vocalico.	26
3.13. comportamiento de los vocales.	27
3.14. Semiconsonantes.....	27
3.15. Comparación de fonemas.....	28
3.16. Origen y expansión del aymara.	29
3.17. Ubicación actual.....	30
3.18. Difusión del idioma aymara	30
3.19. Software	30
3.19.1. Principales características.....	31
3.20. Software educativo.....	32
3.20.1. Características de software educativo.....	33
3.20.2. Tipos de software educativo.....	33
3.20.3. Funciones del software educativo	34
3.20.4. Ventajas y desventajas del uso del software educativo	37
3.20.5. Imágenes de un software educativo	37
3.21. software interactivo hablemos aymara	37
3.21.1. Diseño Educativo	39
3.21.1.1. Primera interacción	40
3.21.1.2. Segunda interacción	42
3.21.1.3. Tercera interacción	47
3.22. Educar con el uso del software	48
3.23. El proceso de enseñanza y aprendizaje	49
3.23.1. Funciones de la enseñanza	49
3.24. La educación a distancia.....	50
3.25. enseñanza bilingüe	50
3.26. Observar	50
3.27. Tecnología.....	51
3.28. Interactividad.....	51

3.28.1. Tecnologia multimedia	51
3.28.2. Multimedia.....	51
3.29. Ventajas de multimedia	52
3.30. Hipermedia e hipertexto	53

CAPITULO IV

METODOLOGIA

4.1. Tipo de investigación	54
4.2. Diseño de investigación	57
4.3. Categorización de variable.....	57
4.4. Población y muestra de estudio	58
4.4.1. Población	58
4.4.2. Muestra	58
4.4.3. Muestra no probabilística	58
4.4.4. Características y tamaño de la muestra	59
4.5. Tecnicas e instrumentos de investigación.....	60
4.5.1. Tecnicas de investigación	60
4.5.2. Instrumentos de investigación.....	60
4.6. Procedimiento de la investigacion.....	61
4.7. Cronograma de las actividades programadas.....	64

CAPITULO V

PRESENTACION DE LOS RESULTADOS

5.1. Cuadro y grafica de destribución por sexo de los estudiantes	67
5.2. resultados finales comparativos de cuestionario evaluacion diagnostica y evalvación de impacto.....	68
5.3. Resultados obtenidos del cuestionario de evalvación de diagnostico	69
5.4. Cuadro obtenido de lista de cotejo.....	81

CAPITULO VI

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1. Conclusiones.....	86
6.2. Recomendaciones	88

BIBLIOGRAFIA

ANEXOS

INTRODUCCION

En la actualidad es evidente el incremento de la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Las más demandadas en este ámbito son las basadas en tecnología multimedia (combinación de texto, audio, y video en el mismo documento).

La enseñanza de idioma es mucho más práctica cuando se incorpora las nuevas tecnologías de la información y como herramienta principal las computadoras que en los últimos tiempos, todos pueden adquirir debido a que se convirtió una herramienta primordial en la educación, trabajo, etc.

A partir de la implementación del nuevo currículo del modelo sociocomunitario productivo en el desarrollo de los procesos educativos, las y los estudiantes deben convertirse en protagonista de la producción y recuperación de los saberes y conocimientos de los pueblos indígenas.

Para ello se presenta el siguiente trabajo, donde propone una nueva manera de aprender el idioma aymara enfocado en poder brindar de manera directa un curso en tecnología educativa, con fin de enseñar el aprendizaje del idioma aymara en los estudiantes de sexto de secundaria, está diseñada con imágenes y audios en aymara interactivo y atractivo. Hablemos aymara es una estrategia didáctica que contiene una variedad de actividades para aprender el idioma aymara para los estudiantes de manera significativa para que ellos se motiven a aprender el idioma aymara el participante podrá repetir una y otra vez para poder captar su pronunciación adecuada en idioma aymara con el apoyo de HABLEMOS AYMARA, SOFTWARE INTERACTIVO, luego realizar los test de preguntas así el participante obtendrá una nota de su calificación para evaluar en su avance.

El presente trabajo de investigación está estructurado en seis capítulos, los mismos se describen a continuación:

En el capítulo I, se da a conocer el marco contextual de la Unidad Educativa “Juan Pablo II B”.

El capítulo II, se muestra la presentación de la problemática que es: la formulación de problema, los objetivos, como generales como específicos, y por último la justificación del trabajo.

Capítulo III, se muestra el sustento teórico de la investigación que es el marco teórico, donde se muestran los conceptos, las definiciones teóricas de la investigación y la propuesta.

El capítulo IV, se muestra el marco metodológico, que incluye: el tipo de investigación, las técnicas e instrumentos requeridos para este trabajo, las características de la población, el tamaño de la muestra, y las categorías de la investigación, el procedimiento y el cronograma de actividades programadas para este trabajo de investigación.

Capítulo V, se muestra la presentación de los resultados que comprende, la sistematización y organización de los datos obtenidos en base a la implementación de la propuesta.

Capítulo VI, comprende las conclusiones y recomendaciones del trabajo de investigación.

CAPITULO I

MARCO CONTEXTUAL

En este acápite se describe en los cuatro contextos como histórico, y pedagógico, económico, político de la Unidad Educativa JUAN PABLO II – B, donde el trabajo que se va realizar identificar todas sus características.

1.1. CONTEXTO HISTORICO

La Unidad Educativa JUAN PABLO II B, legalmente fue fundada el 29 de junio de 1994 por Decreto Supremo de 25232, pero comenzó a funcionar los años 1992 – 1993 con 79 estudiantes repartidos en cuatro cursos: Pre-escolar, Primero, segundo y tercero de primaria, a la cabeza de los profesores Reyna Fernández Romero y Ramiro Mariaca, contando con la ayuda de otros varios colegas dispuestos a colaborar en la educación de los niños, las clases eran desarrolladas en viviendas prestadas de vecinos de la Urb. Juan Pablo II, y que hasta ese momento aún no se contaba con la infraestructura que hoy en día podemos ver. El año 1999 el colegio se trasladó a sus instalaciones obteniendo la Resolución Administrativa de funcionamiento N° 1584 contando ya con 7 docentes. El 20 de septiembre según el artículo 12 de la Ley 1565 y artículos 38 al 46 del Decreto Supremo 23950 con 565 estudiantes se hace cargo de la dirección la Prof. Sofía Torres Pérez.

Este Colegio año tras año fue progresando hasta conseguir un espacio propio y nuevo que fue adquirido con la ayuda del Plantel Docente, representantes de la Junta Escolar y Padres de Familia.

El año 2003 el Colegio empezó una nueva etapa, graduando a la primera promoción de 23 bachilleres, 14 varones y 9 señoritas.

A medida que pasó el tiempo, la cantidad de estudiantes aumentó progresivamente, en gran medida, contribuyó que se dividiera los Niveles Inicial, Primaria y Secundaria, los niveles de 1° a 6° de secundaria desarrollan las actividades académicas durante la mañana y por la tarde, el nivel Inicial y 1° a 6° de primaria,

teniendo una asistencia conjunta de ambos turnos de aproximadamente de más de 900 estudiantes.

Sólo el turno de la mañana, a la fecha cuenta con aproximadamente 549 estudiantes repartidos en 17 cursos, dirigidos por el Lic. Prof. Adalberto Nelson Choque Loza con un grupo de 31 profesores normalistas, contando con la presencia de una de las fundadoras de la unidad educativa, la Profesora

1.2. CONTEXTO PEDAGOGICO

La Unidad Educativa Juan Pablo II B, tiene una población estudiantil de 261 mujeres y de 286 varones siendo así, un total de 547 estudiantes. El personal docente esta conformado por el director, una secretaria, un regente y 28 docentes de diferentes especialidades haciéndose un total de 31 personas que componen el personal docente y administrativo.

Recursos humanos

DETALLE	CANTIDAD
Director	1
Secretaria	1
Regente	1
Portera	1
Profesores	28
Estudiantes	547

Elaboración: Fuente Propia

Al interior de la Unidad Educativa se tiene un buen personal que en número se detalla a continuación:

PERSONAL DE LA UE JUAN PABLO II B		
	NOMBRE	CARGO
1	Choque Loza Adalberto Nelson	Director
2	Quispe Argollo Celina	Secretaria
3	Medrano Velasco Lucio	Asistente Administrativo
4	Huarachi Morales Savina	Portera
5	William Pachajaya	Prof. Matemáticas
6	Nicolás Guarachi	Prof. Matemáticas
7	Diana Huanca	Prof. Matemáticas
8	Lidia Rodríguez	Prof. Matemáticas
9	Froilán Mamani	Prof. Lenguaje
10	Marisol Dávalos	Prof. Lenguaje
11	Daniel Patty	Prof. Lenguaje
12	Waldo Tiñini	Prof. Lenguaje
13	Jesús Quispe	Prof. Lenguaje
14	Julio Rolque	Prof. Ciencias Sociales
15	Gabriela Alanes	Prof. Ciencias Sociales

16	Rosmery Lincon	Prof. Ciencias Sociales
17	Marco Soliz	Prof. Ciencias Sociales
18	Marivel Gutierrez	Prof. Biología-Geografía
19	Judith Zapata	Prof. Biología-Geografía
20	Javier Márquez	Prof. Biología-Geografía
21	Juana Arratia	Prof. Biología-Geografía
22	Yola Chalco	Prof. Biología-Geografía
23	Erminia Mita	Prof. Física Química
24	Javier Ramos	Prof. Cosm. Fil. Psico.
25	Rosse M. Villegas	Prof. Cosm. Fil. Psico.
26	Cristóbal Apaza	Prof. Educación Física
27	Marcos Gabriel	Prof. Educación Física
28	Ross Mery Limachi	Prof. Religion
29	Johnny Condori	Prof. Música
30	Hernando Huanca	Prof. Ingles
31	Edwin Limachi	Prof. artes Plásticas
32	Reyna Fernández	Prof. Técnica vocacional

Elaboración: Fuente Propia

Durante el desarrollo de las clases, los profesores solo hacen uso de la pizarra y marcadores, ya que la unidad educativa, no cuenta con materiales didácticos que puedan ser utilizados por los docentes, sin embargo, algunos docentes preparan

papelógrafos para ejemplificar mejor los temas, data show para la proyección de documentales, radio para algunos ejercicios auditivos y otros.

En cuanto a la metodología de los docentes la técnica que es más utilizada en clase es la participación de los estudiantes a través de ejercicios didácticos que ayudan a comprender mejor los temas; algunos docentes continúan utilizando el dictado como principal herramienta de enseñanza.

Los profesores bimestralmente, realizan una planificación de clase, para ello menciona que consulte libros de la editorial Santillana, el álgebra, quipus y otros, para fortalecer el contenido de cada tema a enseñar.

La comunicación entre docentes y estudiantes se puede notar que es muy buena, ya que los estudiantes nos informan que los docentes además de ser quienes les transmiten conocimiento, son personas que los escuchan y aconsejan en temas de la vida diaria, aunque también existen aún, docentes que solo se limitan a la enseñanza de su materia sin tomar en cuenta lo que pasa en su entorno.

Acerca de la evaluación, los docentes integraron el Nuevo Modelo Educativo Socio-comunitario Productivo a su forma de evaluar, promoviendo la autoevaluación, además de la evaluación escrita y oral. Reyna Fernández Romero.

Según la versión de uno de los fundadores de la unidad educativa Juan Pablo II B y de algunos docentes antiguos, la creación y la infraestructura fue gestionada por las organizaciones sociales de la ciudad de El Alto ante las autoridades nacionales. La construcción de la infraestructura fue financiada por el programa nacional "Evo cumple". La construcción demoró aproximadamente dos años. Actualmente la Institución tiene necesidades de ampliar su infraestructura, ya que los ambientes actuales quedan muy pequeños e incómodos para los estudiantes, profesores y administrativos.

La Unidad Educativa Juan Pablo II "B" tiene una infraestructura pequeña de condiciones estables, los cuales se disponen de la siguiente manera:

- 222 sillas grandes
- 259 sillas pequeñas
- 95 mesas hexagonales
- 109 mesas rectangulares
- 9 escritorios de madera rectangular
- 15 portales
- 11 bancos de madera
- 4 pizarras incorporadas a la pared
- 6 mesas de inter vida hexagonales
- 112 sillas de inter vida
- 6 escritorios
- 30 bancos de fierro
- 14 bancos bi personales
- 12 bancos largos
- 15 pizarras acrílicas

La Institución cuenta con poco equipamiento. Algunos de los cuales no están en uso, ya sea por el desgaste del tiempo de uso.

En la institución hay muchas necesidades en cuanto al equipamiento; podemos citar a algunos de ellos: carece de una biblioteca.

La unidad educativa Juan Pablo II "B" cuenta con los servicios de luz, agua y alcantarillado. La unidad educativa también carece de la conexión a la red de internet o wifi.

Al ingresar a las **aulas** y observar el trabajo entre docentes y estudiantes, se pudo notar que la participación de los estudiantes es muy activa y constante, la metodología de producción de conocimientos se vincula más con la práctica en aula; asimismo la enseñanza impartida por los docentes esta contextualizada con la realidad de los estudiantes.

Sin embargo, los materiales durante la clase son limitados, sabiendo que son de gran utilidad durante el desarrollo de la clase para la mejor comprensión de los estudiantes.

Se puede destacar que existen asignadas donde la producción de conocimientos es constante, ya que los estudiantes continuamente aportan con sus conocimientos al proceso enseñanza y aprendizaje.

En cuanto a la evaluación, los profesores integraron el Nuevo Modelo Educativo Socio-comunitario Productivo en su forma de evaluar, practicando la autoevaluación además de la evaluación escrita y oral.

Las actividades complementarias que se realizan dentro y fuera del aula se conectan con el PSP de la Unidad Educativa, aunque, todavía se encuentra en proceso la implementación del nuevo Modelo Educativo, que actualmente tuvo avances muy significativos y valorables.

1.3. CONTEXTO ECONOMICO

La mayoría de los estudiantes son dependientes de sus papás de la Unidad Vecinal “B” de la Zona Cosmos 79, donde generan sus ingresos económicos depende del contrato que tienen algunas veces no se gana mucho hay mucha competencia en actual para todo. Los trabajos a los que los padres de familia se dedican son variados, entre ellos están: Albañil, Chapería, Mecánica Automotriz, Carpintería, Internet, Comercio y algunos estudiaron carreras profesionales. En la zona existe una feria que comercializa los días jueves, miércoles, sábado y domingo.

“Yo en la zona vivo 30 años, fui uno de los vecinos más antiguos, aquí las personas sobreviven como pueden ya que cada uno se dedica a diferentes actividades como: Construcciones civiles (albañil), talleres de carpintería, chapería, otros, pero los vecinos nuevos que llegaron algunos son profesionales y esto ayuda de gran manera a la zona por que ayudan a organizar o hacer una planificación adecuada. (Sr. Pablo Vásquez; 80 años; Vecino de la Zona Cosmos 79 U.V.B.)”

“Desde que vivo en esta zona yo he visto muchas cosas, hace 25 años esto era una pampa de sembradío de papa y la gente vivía de eso de la agricultura, pero en estos 5 años atrás, la gente vive del comercio. Algunos abren su propio taller y otros trabajan donde haya trabajo. (Sr. Marcelino Chambi; 72 años; Vecino de la Zona Cosmos 79 U.V.B.)”

1.4. CONTEXTO POLITICO

La unidad educativa Juan Pablo II B se encuentra ubicado en el departamento de la Paz de la Ciudad de El Alto, en la zona cosmos 79 “Unidad Vecinal “B”, entre la Av. WARA WARANI ENTRE LAS CALLES AUDIENCIA y Callirpa perteneciente al sub distrito 3 de la red educativa 306, SIE 40730543; donde uno de los puntos referenciales para su localización es el micro lechuga 511.

Los habitantes consideran que la unidad vecinal “B” es pequeña a comparación de otras zonas de la ciudad de El Alto; sin embargo, a nivel del distrito 3 es de tamaño normal, que es considerado bueno a pesar de que carece de plazas y parques, lo cual dificulta que los vecinos puedan gozar de áreas verdes dentro de la comunidad.

Presenta un clima frígido, al igual que el resto de la ciudad de El Alto, es decir, tiene un clima de aproximadamente 2 a 14 grados como temperatura promedio.

Siendo una Unidad Vecinal urbanizada, existe una mínima vegetación en sus calles, plazas y avenidas.

La Unidad Vecinal “B”, de la zona Cosmos 79 cuenta con 1200 lotes. Y el 95% está habitado aproximadamente por 3 a 7 miembros en cada familia, teniendo aproximadamente un promedio de 4 miembros por domicilio que da como resultado un aproximado de 4800 habitantes.

Una de las organizaciones que se encuentran en el entorno educativo es la Catedral, una Iglesia Católica ubicada en la zona Cosmos 79, según lo que informa el Director de la Unidad Educativa, la iglesia realiza varias actividades de sensibilización en la

comunicación entre padres e hijos, esta tarea, sin duda, es muy importante en el entorno familiar.

Límites de la Unidad Vecinal “B”

La Unidad Vecinal “B” pertenece al distrito 3 de la ciudad de El Alto, y limita con las siguientes unidades vecinales:

- Al Norte con la Unidad Vecinal “E”
- Al Este, con la Unidad Vecinal “H”
- Al Oeste con la Unidad Vecinal “A”
- Al Sur con la Unidad Vecinal “C”

La Unidad Vecinal “B” de la zona Cosmos 79 cuenta con todos los servicios básicos de:

- Agua
- Luz eléctrica
- Alcantarillado
- Gas domiciliario

Sin embargo, algunas propiedades no cuentan con estos servicios, ya que no se encuentran habitadas.

Sólo una mínima parte de la población cuenta con telefonía fija, ya que la mayoría de las personas prefieren el uso de teléfonos móviles (celular), en cuanto al acceso de internet, solo pocos vecinos tienen acceso a internet móvil.

La unidad vecinal “B” no cuenta con una cancha deportiva pública, áreas de recreación y un centro de salud.

La mayoría de las calles están adoquinadas, y se pudo observar una variada tipificación de viviendas desde construcciones sencillas de adobe, hasta grandes construcciones de ladrillo, también cuenta con una pequeña plaza que lamentablemente no se encuentra en condiciones.

En esta unidad vecinal se encuentra la Unidad Educativa Juan Pablo II “B”, que cuenta con cursos de primaria por la tarde y secundaria por la mañana.

CAPITULO II

PRESENTACION DE LA PROBLEMÁTICA

En este acápite se presentara la problemática encontrada y sus características en la unidad educativa Juan Pablo II B.

En el proceso de enseñanza del idioma aymara se detectó muchas dificultades del aprendizaje de los estudiantes de la unidad educativa Juan Pablo II B, ya que no tienen una buena vocalización y pronunciación y escritura por falta de materiales didácticos para el apoyo.

En actualidad, las lenguas indígena originarias han logrado adquirir una gran importancia en la constitución del Estado Plurinacional, el gobierno en actual va incentivando para el aprendizaje del idioma aymara en los colegios, una educación bilingüe aymara - castellano, son idiomas complementarios, no se puede dar prioridad solo el castellano ni al idioma aymara porque vivimos en una nación intercultural, debemos dar prioridad a todos los idiomas, para que en el futuro siga subsistiendo estas lenguas y que ya pueda ser un idioma oficial, para ello seguir trasmitiendo por vía educación, con materiales didácticos. La enseñanza del aymara es importante para que los estudiantes tengan el conocimiento de la culturas, costumbres, saberes, tradiciones y valores aymara lo que contribuirá al desarrollo de la lengua.

Por medio de diagnóstico realizado se observó que los estudiantes unidad educativa Juan Pablo II B, tienen dificultades en:

- ❖ Los estudiantes no hacen diferencia en la pronunciación de las palabras en castellano y aymara.
- ❖ Los estudiantes confunden en la escritura con el alfabeto del idioma castellano.
- ❖ Los estudiantes tienen problemas de leer y escribir en idioma aymara.

Estas dificultades que involucran en el aprendizaje del idioma aymara son diferentes así mismo, son efectos que han sido olvidados nuestra idioma que no ponen en práctica en actual.

Por otra parte el hablar en idioma aymara es muy importante en lo social cultural ya que constituye parte de la estructura habitual de nuestro que hacer cotidiano con la nueva constitución política del estado.

Estas dificultades llegan ser un problema preocupante en los estudiantes de la unidad educativa Juan Pablo II B.

Los estudiantes demuestran desconfianza en la escritura como lectura que se les presenta esto se debe a la mayoría de los maestros que optan con la enseñanza tradicional.

Para mejorar el aprendizaje del idioma aymara se debe apoyar con, hablemos aymara, software interactivo como estrategia de aprendizaje del idioma, ya que con la percepción del material pondrán más interés.

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.

¿Cuál es la influencia del software educativo hablemos aymara para el aprendizaje del idioma aymara en los estudiantes de la Unidad Educativa Juan Pablo II B.?

OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

Determinar la mejora del aprendizaje del idioma aymara utilizando el software educativo hablemos aymara en los estudiantes de 6º de secundaria de Unidad Educativa Juan Pablo II B, de provincia murillo de distrito 12.

OBJETIVOS ESPECIFICOS

- ❖ Realizar el diagnóstico del nivel de conocimientos sobre IDIOMA AYMARA en los estudiantes de 6º de secundaria de la Unidad Educativa Juan Pablo II B de la ciudad de El Alto de Provincia Murillo.
- ❖ Implementar el manejo adecuado del software educativo hablemos aymara para mejorar el proceso de aprendizaje del idioma.
- ❖ Evaluar en qué medida alcanzaron los objetivos propuestos con la implementación del software con la utilización del material hablemos aymara mejora el aprendizaje del idioma aymara en los estudiantes de 6º de secundaria.

JUSTIFICACIÓN

Se mostró que los estudiantes tienen problemas con el Idioma aymara ya que un porcentaje tropiezan con estos problemas de aprendizaje.

La presente investigación trata de demostrar que el uso del software educativo es provechoso en el aprendizaje del idioma aymara, se sugiere que la estrategia brindada se practique en los procesos educativos para que de alguna forma se cubra las dificultades que se presentan en las aulas con el fin de aportar beneficios en el aprendizaje de los estudiantes de 6º de secundaria de la Unidad Educativa Juan Pablo II B de la ciudad de El Alto de Provincia Murillo.

JUSTIFICACIÓN TEORICA

En actualidad estamos en tiempo de innovación tecnológica, están produciendo grandes cambios con la nueva constitución Política del Estado Plurinacional de Bolivia y la ley Nº 070 de Educación “Avelino Siñani – Elizardo Perez”, se viene impulsando el proceso de Revolución Educativa y Revolución Tecnológica con la participación directa del magisterio público y las organizaciones sociales, en el periodo histórico más importante de transformación de la educación y la sociedad. Los avances principales están centrados en la implementación y concreción del modelo

Educativo Sociocomunitario productivo, donde la maestra y el maestro se constituye en los referentes más importantes de la calidad del proceso educativo, en este marco en la presente gestión se ha procedido a la entrega de computadoras portátiles a estudiantes de sexto año del nivel de Educación Secundaria Comunitaria Productiva, a través de la empresa pública “Quipus” como esfuerzo propio del Estado Plurinacional de Bolivia asumiendo el uso adecuado de la computadora y diferentes recursos TIC representa un valioso aporte a la educación para fortalecer el carácter científico y tecnológico que propone el actual modelo educativo bajo a la concepción de Vivir Bien.

La educación boliviana viene atravesando actualmente por un periodo de transición de un modelo educativo a otro, con la implementación de la Ley Educativa 0,70 Avelino Siñani y Elizardo Pérez, en la que sin lugar a dudas resalta y llama la atención notablemente uno de sus fundamentos el termino Vivir Bien resulta ciertamente nuevo para nuestro ámbito educativo.

El paradigma del Vivir Bien es, sin lugar a duda, de carácter filosófico y busca equilibrar la relación entre el hombre y la naturaleza, basado en las creencias, conocimientos y saberes ancestrales de los pueblos indígenas originarios de Bolivia.

La Ley Educativa 0,70 Avelino Siñani y Elizardo Pérez, hace referencia a este aspecto del Vivir Bien, cuyo fin es el de contribuir a la convivencia armónica y equilibrada del ser humano con la madre tierra, frente a toda acción depredadora, respetando y recuperando las diversas cosmovisiones y culturas

CAPITULO III

MARCO TEORICO

En el capítulo correspondiente se desarrollara el sustento teórico, conceptos que se utiliza para formular y desarrollar la presente investigación.

3.1. ANTECEDENTES

El primer trabajo de la gramática de la lengua aymara fue escrito por el misionero jesuita padre *Ludovicio Bertonio* en el año 1603 el público dos libros en Roma que llevan por título:

“Arte y gramática muy copiosa de la lengua aymara y arte breve de la lengua aymara para la introducción del arte grande de la misma lengua”. Posteriormente publico otro libro en el año 1612 que lleva por título, “vocabulario de la lengua aymara”. Después de poco tiempo en 1616 el jesuita Diego de Torres Rubio, publico el texto titulado: “Arte de la lengua aymara”, el texto tenía la finalidad de catequizar a los pueblos originarios para llegar a la castellanización y transculturación.

Los aymaras: Un pueblo con idioma milenario. El pueblo aymara desde tiempos antiquísimo, desarrollo un forma de comunicación oral que fue su idioma hoy en día es hablado más de 2.500.000 de población aymara principalmente en Bolivia (...) Los aymaras son un pueblo muy religioso, creen en la existencia de varios dioses (politeísta). *Disponible en: <http://www.laticaymara.cl/caracteristicas-del-pueblo-aymara.html>.*

3.2. LA LENGUA AYMARA

El idioma aymara es considerado como una de las lenguas más antiguas del mundo. Considerado como lengua milenaria y sometida durante la colonización con fines de adoctrinamiento religioso. Esta lengua se mantuvo de forma oral, transmitiendo de generación a generación.

En Bolivia en 1983 se dispuso la obligatoriedad de la enseñanza del quechua y aymara en el sistema educativo (amparado en la RM N° 795/1983). El año siguiente,

se oficializo el alfabeto único sólo las lenguas aymara y quechua (DS N° 20227). En 1994, fue oficializada la implementación de la EIB a través DS N° 23036. Finalmente, en 1994 la ley 1565 estableció el estatus legal de las lenguas originarias y su aplicabilidad en la educación.

La lengua de los Aymaras no ha desaparecido y se continua hablando especialmente en Bolivia y Perú.

Layme (1992) indica:

“La naturaleza del idioma aymara es relativamente opuesta al castellano; no hay igualdad en el género, tampoco en personas gramaticales: gramática y fonología”. Pág. 113.

3.3. HISTORIA DEL IDIOMA AYMARA

La cultura aymara ha existido en los Andes, hoy se conoce como el occidente de nuestro país Bolivia al sur del Perú y el norte de Chile por más de 2.000 años según algunas estimaciones, es donde floreció la cultura Tiwanaku el altiplano fue conquistado durante el reinado del inca Huayna Capac en (1483-1523) aunque la fecha exacta se desconoce.

Los aymaras a su vez invadieron y desplazaron a los Uru, una antigua población de lago Titicaca y la región del lago Poopó.

3.4. ESTUDIO GRAMATICAL

ARPASI, J. P. (1995) menciona lo siguiente:

El primer estudio gramatical y lexical del lenguaje aymara fue hecho por el jesuita italiano Ludovico Bertonio, a finales del siglo XVI, mientras cumplía su misión en Juli (Chucuito, Puno). Bertonio estudio al aymara usando como referencia a la gramática latina. Durante los cuatro siglos siguientes a Bertonio los otros estudios del aymara continuaron a tener como marco de referencia a los modelos gramaticales indoeuropeos. Se considera al trabajo de Ellen Ross, en 1963, como el primer estudio del

aymara usando conceptos de la lingüística moderna, sacudida de los defectos de los anteriores estudios. Posterior a Ross aparece el equipo de lingüistas de la escuela de florida bajo la dirección de M.J. Hardman. Todos los estudios de la lengua aymara reconocen que los resultados de esta escuela son de los más importantes hasta ahora conocidos.

3.4.1. ESTUDIOS LINGUISTICOS

Esta lengua fue estudiada por primera vez por el jesuita italiano Ludovico Bertonio a fines del siglo XVI mientras se encontraba como misionero en Juli (Chucuito, Puno) donde realizo la primera transcripción fonética de esta lengua utilizada caracteres latinos, aunque tiene demasiadas imprecisiones debido a las faltas de correspondencia fonética.

Hardman, M. (1988) y otros explican:

El aymara es miembro de la familia lingüística jaqi, que incluye a otros dos idiomas conocidos y existentes al presente: el jaqaru y el kawki, hablados en la provincia de Yauyos, departamento de Lima, Peru. El jaqaru y el kawki se hablan en un area que se encuentra a unos 250 Km. Al sur de Lima; existen aproximadamente 2.000 habitantes de jaqaru y todos los de la comunidad lo siguen hablando, pero quedan solo unos 20 hablantes de kawki, todos ya distribución mucho amplia, incluyendo por lo menos Canta al norte de Lima, otros pueblos del valle de Yauyos y algunas partes de la provincia de Huarochirí. (Pág. 4).

3.5. CARACTERISTICAS DEL IDIOMA AYMARA

La palabra aymara es una palabra compuesta de las siguientes:

Jaya = lejos

Mara = año

Aru = vos, lengua, idioma



Jayamararu = lengua de muchos años, idioma milenario, antiguo.

- El idioma Aymara es un idioma y NO un dialecto, porque posee gramática y sus correspondientes reglas.
- El idioma Aymara es ANTERIOR al idioma Quechua.
- La palabra es Aymara y no “Aymará”, porque la mayoría de sus palabras son graves.
- El conjunto de las letras con el cual se escribe el idioma Aymara en Chile se llama GRAFEMARIO = conjunto de grafías o letras.
- GRAFIA = signo grafico para representar sonidos de una lengua, sinónimo de letra.
- ALFABETO = Conjunto de letras o grafías con el cual se escribe el idioma griego = porque el orden de las letras es: alfa, beta, gama, etc.
- ABECEDARIO = Conjunto de letras del idioma latin (castellano, español) ya que el orden de las letras es: a, b, c, d, e, f, etc.

En aymara, encontramos tres formas de pronunciación:

1. **SIMPLE** = que se pronuncia como se escribe, lo mismo que el castellano.
Ej.: Aru (voz, palabra, idioma), para (frente), tama (rebaño), suti (nombre), tantachawi (reunión, junta).
2. **ASPIRADA** = y está representada por un símbolo que es la letra (h), o en algunas escrituras antiguas por las comillas (“).
Ej. : ph, phuku; (olla) th, thantha; (objeto usado), chh, chhama; (áspero al tacto); P””uku, T””ant”a, ch”ama.
La forma correcta de pronunciación es aspirando el aire, luego expulsando suavemente hacia el exterior.
3. **GLOTARIZADA O EXPLOSIVA** = y su símbolo es un apóstrofe (‘)
Ej.: p’uñu (cántaro), t’ant’a (pan), ch’ama (fuerza, energía)
Y su forma de pronunciación es mantener el aire en la cavidad bucal, luego expulsar en forma explosiva o brusca, este sonido tiene que producirse en la glotis.

3.6. NOCIONES BASICAS

3.6.1. EL ALFABETO UNIFICADO: El alfabeto unificado de la lengua Aymara, después de muchos años de estudio, se logra unificar en Perú y Bolivia, con un acuerdo inicial en 1983, y en 1984 fue oficializado en ambos países, en Chile se trabajó utilizando el mismo alfabeto; posteriormente se oficializa con el nombre de “GRAFEMARIO DE LA LENGUA AYMARA”, en una gran convención con la participación de autoridades, dirigentes de organizaciones aymaras de toda la Región, especialista de Perú y Bolivia, profesionales de educación, estudiantes, etc.

SUFIJANTE: El idioma aymara es sufijante, porque en la estructura de las palabras intervienen gran cantidad de sufijos, encontramos aproximadamente 250 en total y de los cuales los más usados son 120 aproximadamente.

Ej.: wawa - naka – pa – pini – raki – wa (es sus hijos siempre)

AGLUTINANTE: El idioma aymara es aglutinante porque a partir de una raíz, se puede agruparse una gran cantidad de sufijos, que traducido al castellano puede resultar toda una oración.

LETRAS: El aymara tiene 25 fonemas consonantes, 2 fonemas semi-consonantes y 3 vocales. Además utiliza un alargamiento vocálico, indicado con la diéresis (...).

- El sonido x es como doble jota, más fuerte que en castellano.
Ej.: chuxña (ch'ojña) = verde; Laxra (lajjra) = Lengua
- El sonido i es más suave que en castellano, es decir, una intermedia entre la I – E.
- Las letras X,Q, QH, Q', influyen en el sonido de las vocales cercanas abriéndolas; producen así los llamados alófonos, esto se produce solamente en las palabras con presencia de estas consonantes:
Ej.: En este caso la vocal U dá casi O:
Urqu (orqo) = macho
Uqi (oqe) = color plomo
En este caso la vocal i suena casi e.
- Ph es casi como F suave; pero debe sonar P no F:

Ej.: Phisi = gato

Phusa = zampoña

Phaxsi = luna, mes

Phisna = liviano

- No hay b, c, d, e, f, g, h, o, r, v, x, z como letras iniciales, excepto si la palabra se a tomado en préstamo del castellano.

Ej. Vaka (vaca) Camioneta (camion)

Riyata (reata) Diosaru (a Dios)

Rugasiña (rogar) Fista (fiesta)

- Son raras en el interior de la palabra las letras b, c, d, f, g y por la misma razón.
- No existen diptongos (dos vocales juntas) ni triptongos, cuando parezca diptongo notese que se utiliza siempre una semi vocal o una semi consonante (y, w).

Ej. Wayna = joven varón

Qawra = llamo

Chayru = comida, sopa de chuño

K'awna = huevo

Wayra = viento

Tayka = madre

- Cuidese mucho de la pronunciación distinta de cada letra o vocablo:

Porque también existe unidades de **pares mínimos**.

Ej. Suti = nombre sut'i = nigua

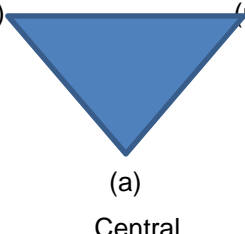
Pata = encima p'ata = mordisco

Qawa = aporque q'awa = quebrada

3.7. ALFABETO FONÉMICO DEL IDIOMA AYMARA

Con respecto al alfabeto fonemico de aymara que en el Seminario Denominado "Hacia una Educación Intercultural y Bilingüe fue oficializado a través de un Decreto Supremo No. 20227.

El idioma aymara tiene 30 fonemas, 26 consonantes 3 vocales y un alargamiento vocálico. Observemos en el cuadro.

CUADRO FONETICO DE LA LENGUA AYMARA					
MODO DE ARTICULACION	BILABIALES	ALVEOLARES	PALATALES	VELAR	POST-VELAR
OCLOSIVOS					
Simple	P	T		K	Q
Aspirados	Ph	Th		Kh	Qh
Glotalizada	P`	T`		K`	Q`
AFRICADOS					
Simple			Ch		
Aspirados			Chh		
Glotalizada			Ch`		
FRICATIVO					
Laterales		S			
Nasales		L			
Vibrante	M	N	LI	J	X
		R	Ñ		
Semiconsonante					
s	W		Y		
Vocales	ALTA	Anterior (i)  (u) Posterior			
	MEDIA				
	BAJA	(a) Central			
Alargamiento vocálico	/ʰ/				

Fuente: Elaboración Propia con apoyo material de Prof.: Teodosio Marca

El aymara tiene 26 fonemas consonánticos y tres fonemas vocálicos, más un alargamiento vocálico. Quince de las consonantes son oclusivas sordas que se dan en cinco posiciones contrastantes de articulación; labiales, dentales, alveopalatal,

velar y post velar y en tres maneras: simples, aspiradas y glotalizadas, las otras consonantes en aymara son tres fricativas, tres nasales, dos laterales, y dos semiconsonantes y una vibrante alveolar.

J. Hardman, M. (1988) y otros indican:

El aymara tiene tres vocales, en las posiciones anterior, central y posterior, cuyos alófonos están condicionados por el ambiente consonántico circundante tanto progresiva como regresivamente. (Pág. 22)

El alargamiento vocálico es fonémico en aymara y sirve para distinguir tanto sufijos flexionales y derivacionales como algunas raíces, el alargamiento vocálico es si sirve para verbalizar a raíces, troncos y temas nominales y sirve como la flexión del futuro de primera a tercera persona.

3.8. ALFABETO FONÉMICO DE LA LENGUA AYMARA

A	CH	CHH	CH'	I	J
K	KH	K'	L	LL	M
N	Ñ	P	PH	P'	Q
QH	Q'	R	S	T	TH
T'	U	W	X	Y	(“)

3.8.1. FONÉTICA Y FONOLOGIA AYMARA

El alfabeto fonético único de la lengua aymara fue aprobado en el seminario nacional Hacia una Educación Intercultural y Bilingüe, realizado en la ciudad de Cochabamba del 8 al 12 de agosto de 1983. El mismo fue oficializado con el Decreto Supremo Nro 20227-84, en su gobierno de presidente Constitucional de la Republica, Hernán Siles Zuaso.

La lengua aymara tiene 30 fonemas segmentales divididos en 24 consonantes, 2 semiconsonantes, 3 vocales y 1 alargamiento vocálico, como se ve en el siguiente cuadro.

La palabra aymara puede definirse como una secuencia de fonemas que lleva un solo acento, el cual no es fonémico, el acento siempre ocurre en la penúltima vocal de la palabra completa.

Cayetano M. (2008) menciona lo siguiente:

Algunos lingüistas durante mucho tiempo han catalogado a la fonética y a la fonología como una sola ciencia que se ocupa del estudio de los sonidos de lengua. (Pág. 19)

Chávez G y otros (2014) indican que:

Toda lengua se caracteriza por tener secuencias de sonidos en la cadena comunicativa. Éstas, se constituyen inicialmente en dos instancias lingüísticas: (pág. 7)

- ✓ La primera, referida a la **fonética aymara**, que se ocupa del estudio de punto y modo de articulación de los sonidos. Es decir, la manera cómo se emiten los fonos, qué partes del aparato fonador intervienen en la realización de los mismos. Por otro lado, la forma cómo el aire sale a través del aparato fonador en el momento de la emisión del sonido. Finalmente, la fonética se ocupa de la representación grafémica del alfabeto fonémico de la mencionada lengua.
- ✓ La segunda, **fonología aymara**, rama de la lingüística que trata del estudio de la función de los sonidos en la cadena hablada. Vale decir, cómo y qué funciones cumplen cada uno de los sonidos en la estructura de las palabras.

A partir de las mencionadas situaciones lingüísticas, la lengua aymara establece.

3.9. ESTRUCTURA ORACIONAL DEL IDIOMA AYMARA

En cuanto a la oración del idioma aymara en el nivel sintáctico, está compuesta de S, O, V, de manera general. Es decir, los constituyentes tienen el orden de Sujeto, Objeto y Verbo.

La oración es el conjunto de palabras que expresa un sentido completo, que se compone de sujeto y predicado.

Gómez Bacarreza D. (2000) menciona:

Por su parte acota que el tiempo no futuro es un tiempo que no es ni presente ni futuro, es así que el presente y pasado van juntos y no tienen separación obligatoria, se considera que el presente o el pasado están delante del hablante y no son visibles. Por eso los hablantes lo usan indistintamente. Pág. 87.

3.10. ESTRUCTURA GRAMATICAL

En aymara una oración se compone de sujeto, complemento y verbo, S. C. V.

Ejemplo:

Nayax	qulliriw	sarä
S	C	V

Sin embargo, en castellano una oración se compone de sujeto, verbo y complemento, S. V. C.

Ejemplo:

Yo	iré a	curar
S	V	C

El aymara y castellano parten desde perspectivas distintas, veamos:

AYMARA	CASTELLANO
SUJETO, COMPLEMENTO, VERBO. Ejemplo: Mamaxa marka sari. S. C. V.	SUJETO, VERBO, COMPLEMENTO Ejemplo: Mi mamá va al pueblo. S. V. C.

Fuente: Elaboración Propia

Respecto a la estructura gramatical de la lengua castellana existe una gran diferencia notable en relación a la estructura de la lengua aymara, como podemos ver en el cuadro anterior.

3.11. ELISIÓN VOCÁLICA

Fernandez Zarate D. (S/A) Menciona lo siguiente:

En el idioma aymara todas las palabras terminan en vocal, pero los hablantes originarios en su expresión eliden las vocales finales al interior de la oración. Además, la elisión vocálica cumple la función sintáctica en una oración cuando marca el complemento directo. Ej.: Waynax0 munatapar0 panqaranak0 apayi “El joven le envía flores a su enamorada”. Pág. 13.

Por otro lado, jamás se elide la última vocal de la palabra, ya sea en una frase u oración. Ej.: “Jupax khitisa” ¿Quién es él? Y también los adjetivos que llevan dos sílabas Ej.: Uka tatax qhuru jaqiwa janiwa “Ese señor es malo”.

Fontanillo (1986) menciona:

La elisión vocálica es un fenómeno fonosintáctico que consiste en la eliminación de uno o más fonemas finales de palabras a expensas de otro u otros iniciales de la palabra siguiente o viceversa. Pág. 98.

3.12. ALARGAMIENTO VOCÁLICO

El alargamiento vocálico puesto encima del vocal (ä) a su lado (a:), implica la duplicidad de la misma vocal (saraa), pero la unión de estos vocales en aymara no es permitido. Sin embargo, las formas como sarä o sara: ambas son válidas en la estructura aymara.

El alargamiento vocálico de la lengua aymara es unas características muy particulares de la lengua. Podemos reconocer la acentuación por una ligera subida de tono en la palabra acentuada. Así podemos observar en la siguiente frase: / jupax, mistuni, utajat/ la acentuación tiene lugar en la penúltima vocal. A consecuencia de que el acento no es fonemico, y la ubicación del acento es algo específico; tiene características de cambiarse de vocal en vocal de acuerdo a la prolongación de la palabra por un sufijo correspondiente.

En la siguiente palabra tenemos:

/Awicha/ (abuela) el acento está en la vocal /i/. Si se añade el sufijo /xa/

(mi), tenemos /awichaxa/ (mi abuela), donde se observa que el acento recorre a la vocal /a/.

El alargamiento vocálico es uno de los elementos lingüísticos de la lengua aymara, que cumple con las diferentes funciones dentro de la escritura del idioma. Las funciones de alargamiento vocálico son:

FUNCIÓN DE FONEMA.

Yaaqaña = yäqaña (respetar)

Jupii pana = jupï pana (por él)

Kuurmi = kürmi (arco iris)

FUNCIÓN DE SUSTITUCIÓN.

Maya = uno = mä uta (una casa)

Khaya = aquél = khä uta (aquél casa)

Jichha uru = hoy dia = jichhüru (hoy dia)

FUNCIÓN DE MORFEMA.

Juri = mojado

Jüri = vapor

Yapa = aumento

Yäpa = excelente

FUNCIÓN DE VERBO SER.

Wawa = bebé

Wawäña = ser bebé

Jach'a = grande

Jach'äña = ser grande

El alargamiento vocálico, en las vocales en Aymara, como lo dice el título, es alargar una vocal, es decir pronunciar doble de la misma vocal, esto ocurrirá siempre que la vocal lleve diéresis superior. Ej: ä, ï, ü.

3.13. COMPORTAMIENTOS DE LOS VOCACLES

Los vocales en aymara /i/ y /u/ antes y después de los post velares como /q/, /qh/, /q'/, y /x/ se pronunciara como /e/ y /o/.

Ejemplos:

lqiqu = (Eqeqo)

Jaxu = (Jaxo)

Q'usu = (q'osu)

3.14. SEMICONSONANTES

Los fonemas semiconsonantes son dos /w/ y /y/, los cuales cumplen dos funciones hay momentos están como consonante y otros momentos están como vocales. Es

decir, dentro de la palabra cuando antecede a un vocal, funciona como consonante, y cuando antecede a un consonante mediatamente se vuelve vocal.

FONEMA /W/			
CONSONANTE		VOCAL	
Wallpa	(gallina)	T'awra	(lana)
Wiphala	(bandera)	lwxaña	(encargar)
Wusu	(buso)	Jawsaña	(llamar)

FONEMA /Y/			
CONSONANTE		VOCAL	
Yapa	(aumento)	Jayra	(flojo)
Yiwu		Juykhu	(ciego)
Yuqa	(hijo)	Uywa	(ganado)

3.15. COMPARACION DE FONEMAS

LOS FONEMAS DEL IDIOMA AYMARA.	A – CH – CHH – CH' – I – J – X – K – KH – K' – LL – M – N – Ñ – P – PH – P' – Q – QH – Q' – S – T – TH – T' – U – R – W – Y – ‘‘
ESTOS FONEMAS EXISTEN EN LA LENGUA CASTELLANA Y TAMBIÉN EN AYMARA	A – CH – I – J – K – L – LL – M – N – Ñ – P – S – T – U – R – W – Y.
LOS FONEMAS PROPIOS DEL AYMARA	CHH – CH' – KH – K' – PH – P' – Q – QH – Q' – TH – T' – X.

Fuente: Elaboración Propia

3.16. ORIGEN Y EXPANSIÓN DEL AYMARA

Es una lengua andina hablada por dos millones y medio de personas aproximadamente, recibe su nombre de la nación colla, la lengua aymara se extiende en Perú en los departamentos de Puno, Tacna, Arequipa, lima. En Bolivia en los departamentos de Oruro, La Paz, Potosí, Cochabamba, Chuquisaca, Beni, Pando, Santa Cruz y Tarija. En Chile se habla en las regiones de Tarapacá y Antofagasta.

J. Hardman, M. (1988) y otros mencionan lo siguiente:

El aymara es un idioma del altiplano que se extiende entre las cumbres más altas de la cordillera de los Andes, por las orillas del lago navegable más alto del mundo. Los cálculos del número de hablantes varían mucho; sin embargo, se puede afirmar que existen cerca de tres millones de hablantes. (Pág. 1).

Los aymaras, la civilización Tiahuanaco que data desde, territorio que fue fundado aproximadamente en 2000 años antes de Jesucristo, usualmente es referida como el primer estado Aymara (...) El cronista español Pedro Cieza de León (escritor de crónica de los Incas, 1540) se refirió que cuando los españoles llegaron, todos los habitantes de los alrededores del lago Titicaca hablaban la lengua aymara, pero esta era solo una lengua hablada ya que no tiene alfabeto. Ludovico Bertonio fue el primero en proponer un alfabeto aymara basado en el alfabeto español de la época: *Disponible en: <https://m.monografias.com/trabajos16/aymaras/aymaras.shtml>.*

La ciudad boliviana con más hablantes del idioma aymara es la ciudad de El Alto que a su vez es considerada el corazón de la cultura andina; no solo porque una gran mayoría de sus habitantes es migrante del área rural, sino por la estructuración de su arquitectura, de su filosofía de vida, de su concepción de Estado y su autodeterminación.

3.17. UBICACIÓN ACTUAL

Los aymaras, actualmente, están asentados en las repúblicas del Perú, Bolivia y Chile. En Bolivia en los departamentos de Oruro, La Paz, Potosí, Cochabamba, Chuquisaca, Beni, Pando, Santa Cruz y Tarija.

3.18. DIFUSION DEL IDIOMA AYMARA

La educación oficial en Bolivia es en español, pero existe algunas instituciones que vienen difundiendo el idioma aymara oral y escrito.

En esta labor se rescata el RADIO SAN GABRIEL de La Paz, su programación diaria de 15 horas es integralmente en aymara y contiene programas de alfabetización y difusión de la cultura aymara con la edición y publicación de textos básicos escritos en aymara.

3.19 SOFTWARE

Se considera que el software es el equipamiento lógico e intangible de un ordenador. En otras palabras, el concepto de software abarca a todas las aplicaciones informáticas, como los procesadores de textos, las planillas de cálculo y los editores de imágenes.

El software es una palabra del idioma inglés, pero que gracias a la masificación de uso, ha sido aceptado por la Real Academia Española. Según la RAE, el software es un conjunto de programas, instrucciones y reglas informáticas que permiten ejecutar distintas tareas en una computadora.

El software es desarrollar mediante distintos lenguajes de programación, que permiten controlar el comportamiento de una máquina. Estos lenguajes consisten en un conjunto de símbolos y reglas sintácticas y semánticas, que definen el significado de sus elementos y expresiones, un lenguaje de programación permiten a los programadores del software especificar, en forma precisa, sobre qué datos deben operar una computadora.

Software es un término informático que hace referencia a un programa o conjunto de programas de cómputo que incluye datos, procedimientos y pautas que permiten realizar distintas tareas en un sistema informático.

Anyarin I. T. (S/A) indica de la siguiente:

Software conjunto de programas que permiten trabajar al computador. Incluyendo tanto los programas provistos por un fabricante como los creados por un usuario, como el WordPerfect, Quattro Pro, Windows 95, Dos, CorelDraw, Photo Styler, FoxPro, Word. etc. (Pág. 19).

Es un producto o herramienta que nos permite desarrollar programas informáticos usando diferentes alternativas y lenguajes de programación.

Es un conjunto lógico de todo sistema informático, es decir el conjunto de programas que se utiliza en la computadora. El software de un sistema informático es el conjunto de elementos lógicos necesarios para que se puedan realizar las tareas encomendadas al mismo.

Todos los componentes físicos de la computadora (monitor, teclado, unidad central, tarjeta de video, etc.,) no tendrían una utilidad si no existiera una parte lógica capaz de actuar y darles sentido. Es el software quien permite darle consistencia lógica a la parte material del computador. Por darle un sentido diremos que el hardware es el “cuerpo” y el software el “alma” del computador, así la sustancia que nutre el alma son los programas.

3.19.1. PRINCIPALES CARACTERISTICAS

Entre las principales características que tiene un software están:

- Controlar una actividad determinada de un programa.
- Coordina dicha actividad para su ejecución y aplicación regular del programa.
- Facilita la actividad de muchas tareas que una persona normal no puede realizar en un tiempo determinado.

- Ejecuta actividades en un menor tiempo.
- Brinda una gran variedad de soluciones a problemáticas económicas, sociales, políticas, educativas.
- Puede hacer el trabajo de un profesional con mayor eficacia.

3.20. SOFTWARE EDUCATIVO

Software educativo es un programa diseñado con la finalidad de facilitar los procesos de enseñanza y aprendizaje.

También son programas informáticos de naturaleza pedagógica creados para diseñar, facilitar, complementar o evaluar un proceso de enseñanza y aprendizaje. El software educativo se puede aplicar a distintos tipos de educación y en distintos niveles. Del mismo modo, el formato, las características y funciones que pueden presentar son variados, igualmente, el soporte en el que utilizan es amplio, como computadoras, tablets o celulares.

Un software educativo no debe confundirse con un recurso educativo, que no es creado con un fin pedagógico pero puede ser usado como una herramienta que facilite la enseñanza como, por ejemplo: las hojas de cálculo, programas de presentación de diapositivas, programas de edición y diseño, entre otros.

El software en general permite que los estudiantes trabajen e interactúen con las computadoras, de ahí que a nivel educativo en las instituciones investigadas se ve dos requerimientos: el Software Básico y el Software Educativo. El Software Básico que permite el desarrollo de actividades como realizar documentos, cálculos, reproducir audio y video, entre otras. Y el Software educativo que promueve el aprendizaje dirigido hacia un área específica del conocimiento y facilita el desarrollo de determinadas destrezas en el estudiante.

- Pensado y desarrollado con finalidad didáctica desde el momento de su elaboración.
- Elaborado de manera tal que se utilice el ordenador como soporte en el que los alumnos realizan las actividades que ellos proponen.

- Interactivo, es decir, debe contestar inmediatamente las acciones de los alumnos y permitir un dialogo y un intercambio de información entre el ordenador y los alumnos.
- Desarrolla de forma que individualice el trabajo de los alumnos o que se adapte al ritmo de trabajos de cada uno, y que puedan adaptarse sus actividades según las actuaciones de los alumnos.
- Fácil de usar. Esto es, los conocimientos informáticos necesarios para utilizar la mayoría de estos programas deben ser similares a los conocimientos de electrónica necesarios para usar un video, es decir, mínimo, aunque cada programa tenga reglas de funcionamiento que sea necesario conocer.

3.20.1. CARACTERISTICAS DE SOFTWARE EDUCATIVO

Para que un programa se considere un software educativo cumple con los siguientes características.

- Tener un objetivo didáctico.
- Necesitar de un dispositivo digital para acceder (computadora, Smartphone, etc.).
- Ser interactivo.
- Tener la función de individualizar el trabajo.
- Ser fácil de usar.

3.20.2. TIPOS DE SOFTWARE EDUCATIVO

El software educativo se puede clasificar en los siguientes tipos:

- **Ejercitadores:** Son programas que engloban una serie de ejercicios para que el alumno pueda resolver y aprender.

Estos le presentan al alumno una gran cantidad de problemas sobre un mismo tema y proporciona retroalimentación inmediata al estudiante.

- **Tutoriales:** Son guías que refuerzan temas aprendidos en la sala de clases.

Sirven de guía al alumno en su aprendizaje ofreciéndole información del concepto o tema a tratar actividades para aplicar el concepto aprendido explicación y retroalimentación.

- **Simuladores:** Representan ecuaciones, procesos o fenómenos naturales de una forma visual y atractiva.

Simulan hechos y situaciones en las que el alumno puede interactuar con el software manipulando y observando.

- **Juegos educativos:** Usa el juego como una herramienta para el aprendizaje.

Diseñado para aumentar o promover la motivación de los alumnos a través de actividades lúdicas que integran actividades educativas.

- **Solución de problemas:** Mezcla todas las herramientas anteriores en un solo programa. Disponible en <https://www.significados.com/software-educativo/>

Enseña directamente a través de explicaciones y prácticas los pasos a seguir para solución de ciertos problemas.

3.20.3. FUNCIONES DE SOFTWARE EDUCATIVO

Marqués, P. (2005) indica lo siguiente:

Los programas didácticos, cuando se aplican a la realidad educativa, realizan las funciones básicas propias de los medios didácticos en general y además, en algunos casos, según la forma de uso que determina el profesor, pueden proporcionar funcionalidades específicas. (Pág. 43).

a. Función informativa

La mayoría de los programas a través de sus actividades presentan contenidos que proporcionan una información estructuradora de la realidad a los estudiantes. Por ejemplo los programas tutoriales y, especialmente, las bases de datos, son programas que realizan una función informativa.

b. Función instructiva

Todos los programas educativos orientan y regulan el aprendizaje de los estudiantes ya que, explícita o implícitamente, promueven determinadas actuaciones de los mismos. Si bien el computador actúa en general como mediador en la construcción del conocimiento y el metaconocimiento de los estudiantes, son los programas tutoriales los que realizan de manera más explícita esta función instructiva, ya que dirigen las actividades de los estudiantes en función de sus respuestas y progresos.

c. Función motivadora

Generalmente los estudiantes se sienten atraídos e interesados por todo el software educativo, ya que los programas suelen incluir elementos para captar la atención de los alumnos, mantener su interés y, cuando sea necesario, focalizarlo hacia los aspectos más importantes de las actividades. Por lo que este tipo de programas resultan ser útil para los docentes.

d. Función evaluadora

La interactividad propia de estos materiales, que les permite responder inmediatamente a las respuestas y acciones de los estudiantes, les hace especialmente adecuados para evaluar el trabajo que se va realizando con ellos.

e. Función investigadora

Los programas no directivos, especialmente las bases de datos, simuladores y micro mundos, ofrecen a los estudiantes, interesantes entornos donde investigar,

buscar determinadas informaciones, cambiar los valores de las variables de un sistema, etc.

Además, tanto estos programas como los programas herramientas, pueden proporcionar los profesores y estudiantes instrumentos de gran utilidad para el desarrollo de trabajos de investigación que se realicen básicamente al margen de los computadores.

f. Función expresiva

Dado que los computadores son unas máquinas capaces de procesar los símbolos mediante los cuales las personas representamos nuestros conocimientos y nos comunicamos, sus posibilidades como instrumentos expresivos son muy amplias.

g. Función metalingüística

Mediante el uso de los sistemas operativos (MS/DOS, WINDOWS) y los lenguajes de programación (BASIC, LOGO) los estudiantes pueden aprender los lenguajes propios de la informática.

h. Función lúdica

Trabajar con los computadores realizando actividades educativas es una labor que a menudo tiene unas connotaciones lúdicas y festivas para los estudiantes.

i. Función innovadora

Aunque no siempre sus planteamientos pedagógicos resulten innovadores, los programas educativos se pueden considerar materiales didácticos con esta función ya que se utilizan una tecnología recientemente incorporada a los centros educativos y, en general, suelen permitir muy diversas formas de uso. Esta versatilidad abre amplias posibilidades de experimentación didáctica e innovación educativa en el aula.

3.20.4. VENTAJAS Y DESVENTAJAS DEL USO DEL SOFTWARE EDUCATIVO

Interacción entre el alumno y el computador.

- Atención individual.
- Amplifica las experiencias en el Aula.
- Control del tiempo y secuencia del aprendizaje.
- Evaluación como medio de aprendizaje.
- Presencia de distractores.
- Calidad de diseño del programa.
- Carencia de manuales.

3.20.5. IMAGINES EN UN SOFTWARE EDUCATIVO

En la pantalla de la computadora, en un momento dado se pueden observar textos, símbolos, imágenes, gráficos, tomando en cuenta lo anterior, las características de las imágenes que debe tener el material de un software educativo son los siguientes:

- Tiene que presentar imágenes con diferentes tonos para poder distinguir los colores.
- Presentar imágenes para ejercicios, ayudando así a la comprensión del planteamiento de los mismos.

3.21. SOFTWARE INTERACTIVO HABLEMOS AYMARA

Hablemos Aymara software interactivo, para el aprendizaje del idioma aymara mediante tecnología multimedia propone una nueva manera del aprendizaje del idioma aymara es dirigido para toda población en especial a estudiantes de sexto de secundaria en general.

Hablemos aymara tiene como objetivo cumplir con el apoyo en el aprendizaje del idioma aymara con fundamento lingüístico, y cultural que resuelve los problemas de pronunciación y rendimiento contando con capítulos, lecciones que contiene

diccionario, juego de crucigramas, textos, imagines, videos, audios o sonidos, en donde los participantes podrán repetir una y otra vez para poder captar la pronunciación adecuada para luego poder realizar los test de preguntas así el participante obtendrá una nota de calificación para evaluar en su avance general.

El programa contiene cuatro módulos y cada módulo contiene tres temas o clases interactivas y su respectiva test de evaluación en cual tenemos temas a desarrollar como:

- **PRIMER MODULO:** Consta de cuadro fonético aymara, consonantes, signografía aymara.
- **SEGUNDO MODULO:** Tenemos saludos, pronombres demostrativos, meses del año.
- **TERCER MODULO:** cuenta con los colores, los animales, los números.
- **CUARTO MODULO:** Contiene cuatro temas como conociendo la familia, el cuerpo humano, las ocupaciones, los alimentos.

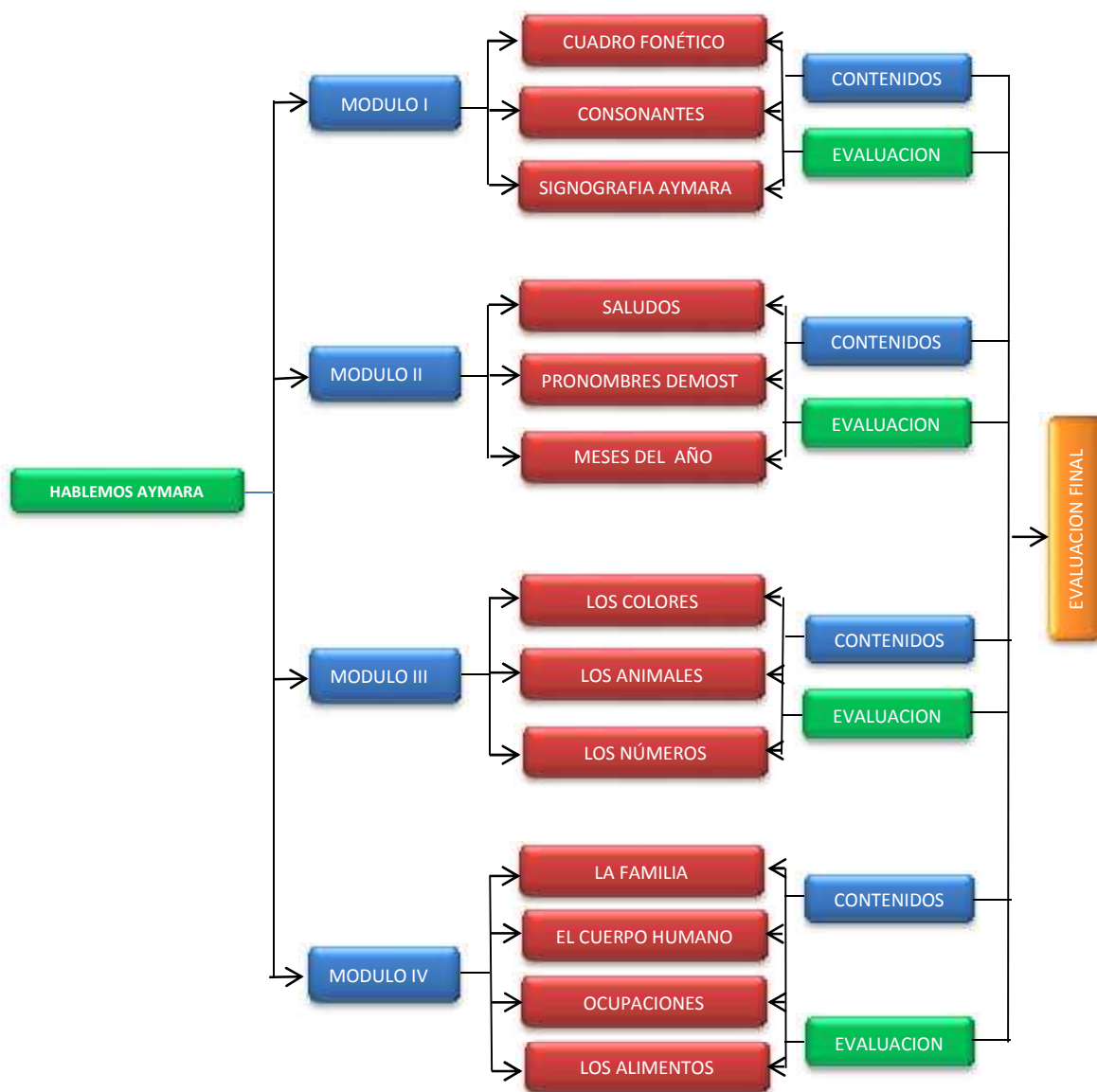
Todos estos contenidos se desarrolló con la ayuda de un experto en idiomas, también contiene un diccionario básico en idioma aymara y español es un programa que coadyuve en la enseñanza del idioma aymara, diseñadas y desarrolladas por el propio investigador, dirigido a estudiantes de 6to de secundaria.



3.21.1. DISEÑO EDUCATIVO

Contenido temático de hablemos aymara, software interactivo como estrategia de aprendizaje del idioma.

Se presenta el material instruccional y el conocimiento donde el estudiante o participante desea acceder estos son estructurados pedagógicamente, con experto de un profesor en idioma aymara.



3.21.1.1. PRIMERA INTERACCION

En esta fase el alumno ingresa al software educativo hablemos aymara ingresando con una contraseña y usuario que aparecerá en la pantalla principal.

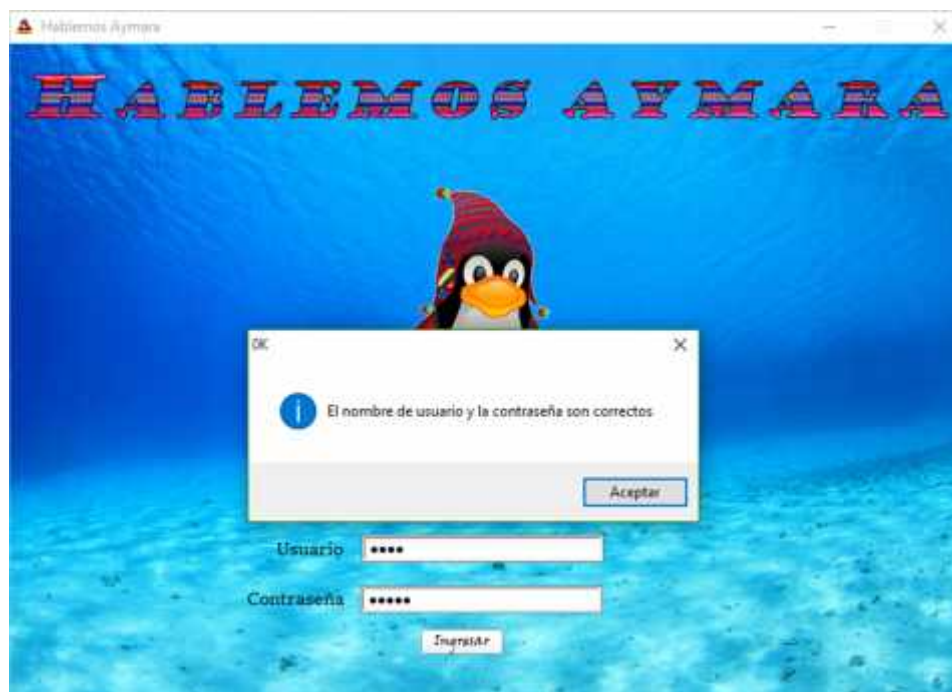


Pantalla ingresando al software educativo Hablemos Aymara





Pantalla de ingreso de inicio de sesión ingresando un usuario y contraseña.



3.21.1.2. SEGUNDA INTERACCION

Visualización de temas de aprendizaje.

Una vez que el estudiante haya seleccionado el usuario y contraseña procede a revisar los contenidos donde el primer módulo contiene 3 temas y en segundo módulo contiene 3 temas, en tercer módulo 3 temas y cuarto modulo contiene 4 temas, juego de crucigramas, materiales de apoyo, diccionario, videos, y la evaluación para cada módulo.



Vista de temas del software educativo Hablemos Aymara (Pantalla principal). En la pantalla principal se muestra los contenidos de los módulos y el avance.



En la figura se observa el tema del cuerpo humano y sus respectivas traducciones de cada uno, la escritura en aymara y castellano, como podemos observar cada uno con la imagen y sonido o audio, que ayudara al participante en la manera correcta de pronunciación adecuada, para el cual servirá para el test de evaluación.

Modos Integrados	CONSONANTES ESPECIALES EN AYMARA				
	LABIALES WPELUMPI	DENTALES LARA CH'ASHAWPI	PALATALES PAPATAWPI	VELARES MALLIX PUMLUMPI	POSTERIORES MILLIGAWPI
SIMPLES PACHPACHAKA	P.	T.	Ch.	K.	Q.
ESPIRADAS PHISIRIHAKA	Ph.	Th.	Chh.	Kh.	Oh.
EPISODICAS PHALLIRINAKA	P'.	T'.	Ch'.	K'.	Q'.
				J.	X.

Vista de contenido del tema consonantes especiales en Idioma Aymara. (Lecciones). Pantalla de audio e imagines para la adecuada pronunciación luego para poder realizar los test de preguntas así el participante obtendrá una nota de calificación para evaluar su avance.



Pantalla de diccionario aymara Hablemos Aymara



Pantalla de juego de crucigrama del Software Educativo Hablemos Aymara.

EJERCICIOS DE PRONUNCIACIÓN					
P		Ph		P'	
Para	(Frente)	Laphi	(Hoja)	P'iqi	(Cabeza)
P'aya	(Dos)	Phuku	(Olla)	P'isaqa	(Perdiz)
Puraka	(Estómago)	Phaxsi	(Luna)	P'uñu	(Cántaro)
Pirqa	(Muro)	Phisi	(Gato)	P'uynu	(Guatón)
Muspa	(Mucho)	Phuchha	(Hija)	Jamp'atu	(Sapo)
T		Th		T'	
Tunqu	(Maíz)	Thaki	(Camino)	T'ant'a	(Pan)
Tunta	(Diez)	Thaya	(Viento)	T'awra	(Lana)
Suti	(Nombre)	Thujru	(Bastón)	T'usu	(Canilla)
Tama	(Rebaño)	Thuthra	(Polla)	T'una	(Menudo)
Tapa	(Nido)	Thiya	(Orilla)	T'ula	(Arbusto)
Ch		Chh		Ch'	
Chacha	(Hombre)	Chhama	(Áspero)	Ch'alla	(Arena)
Chailwa	(Pes)	Chhijchi	(Granizo)	Ch'ullu	(Gorro)
Chinu	(Nudo)	Wichhu	(Paja)	Ch'uñu	(Chuño)
Chuyma	(Corazón)	Jichha	(Ahora)	Ch'ama	(Fuerza)
Chullpa	(Moomia)	Chhiewhhi	(Pollito)	Ch'api	(Espina)

Pantalla de material de apoyo en pdf, para reforzar el conocimiento al participante.



Pantalla video se muestra ayuda de temas este contiene videos los cuales servirán para reforzar los conocimientos.



Pantalla de evaluaciones del software Educativo Hablemos Aymara



Pantalla de Evaluaciones para cada módulo. En la pantalla de las evaluaciones en el cual el participante tendrá distintas preguntas. El participante una vez conociendo los temas del software educativo luego realizara su test de preguntas para cada módulo, así el participante obtendrá una nota de su calificación para evaluar en su avance de los contenidos, y al final un examen general de todos los contenidos.

3.21.1.3. TERCERA INTERACCION

Se desarrollan las evaluaciones, el estudiante se somete a una evaluación luego de conocimientos adquiridos en el contenido. Así obtendrá el participante una nota de su calificación para ser evaluado su avance.



Pantalla de preguntas selectivas en el software educativo Hablemos Aymara.



Pantalla de test de preguntas del software educativo Hablemos Aymara.



Pantalla de calificación obtenida se muestra la calificación obtenida del participante en un porcentaje de 0 a 100 puntos, mostrando la cantidad de respuestas correctas e incorrectas.

3.22. EDUCAR CON EL USO DEL SOFTWARE

Diseñar una aplicación para la enseñanza no asegura el éxito del proceso. El diseño del software condiciona la forma de utilización pero lo trascendente es el contexto real de la aplicación. De esta forma nos encontramos con que productos diseñados

para un uso individual se están utilizando en grupo, productos abiertos se usan de forma cerrada, entre otros.

3.23. EL PROCESO DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

La enseñanza se define como como un proceso instructivo orientado a educar a terceros, facilitando su aprendizaje. Por su parte el aprendizaje se conceptúa como un proceso que produce un cambio personal en modo de pensar, sentir y comportarse.

APRENDIZAJE: Es un proceso mediante el cual un sujeto adquiere destrezas o habilidades prácticas, es un proceso continuo, que sirve de sustento a conocimiento futuros.

ENSEÑANZA.

La enseñanza es la acción y efecto de enseñar, la enseñanza implica la integración de profesor o docente y el alumno o estudiante bajo esta concepción, el proceso de enseñanza es la trasmisión de conocimientos del docente hacia el estudiante.

3.23.1. FUNCIONES DE LA ENSEÑANZA.

Según Fuentes Yampa J. A. cita a:

“Según CAGNE para que pueda tener lugar de aprendizaje, la enseñanza debe realizar las siguientes funciones: marques 2001” Pág. 17.

- ✓ Estimular la atención y motivar.
- ✓ Dar a conocer a los alumnos los objetivos de aprendizaje.
- ✓ Activar los conocimientos y habilidades previas de los estudiantes relevantes para los nuevos aprendizaje a realizar (organizadores previos).
- ✓ Presentar información sobre los contenidos a aprender u proponer actividades de aprendizaje.
- ✓ Orientar las actividades de aprendizaje de los estudiantes.
- ✓ Incentivar la interacción de los estudiantes con las actividades de aprendizaje, con los materiales compañeros y provocar sus respuestas.

- ✓ Facilitar actividades para la transferencia y generalización de los aprendizajes.
- ✓ Facilitar el recuerdo.
- ✓ Evaluar los aprendizajes realizados.

3.24. .LA EDUCACION A DISTANCIA

La enseñanza a distancia es un sistema tecnológico de comunicación bidireccional, que puede ser masivo, basado en la acción sistemática y conjunta de recursos didácticos y el apoyo de una organización y tutoría que separados físicamente de los estudiantes propician en estos un aprendizaje independiente (cooperativo).

La educación a distancia considerada por muchos estudiosos como el fenómeno educativo de mayor trascendencia en la segunda mitad del siglo XX gracias a los avances en el desarrollo y su utilización de las tecnologías de la información y comunicación.

3.25. ENSEÑANZA BILINGÜE

En Bolivia es una necesidad fundamental la enseñanza y aprendizaje bilingüe para el desarrollo e interacción del país y no perder nuestra propia cultura que existe. En los colegios y otras instituciones debería de ser obligatorio enseñar idiomas indígenas, para una buena comunicación y desarrollo del país, a fin de culturalizar la educación boliviana.

En áreas urbanas y rurales van subiendo el porcentaje de los estudiantes que asisten a la escuelas año tras año mediante la educación se puede llegar tener un futuro mejor.

3.26. OBSERVAR

Esta es la forma más importante de la percepción. La observación se guía mediante preguntas. Se logra que los estudiantes aprendan a referirse primero al objeto que observan, de un modo general y luego a sus partes y detalle y a las relaciones que perciben entre estas.

3.27. TECNOLOGÍA

Las tecnologías educativas funcionan como herramientas cognitivas por el hecho que cuando los estudiantes las usan deben pensar e implicarse en el conocimiento de los contenidos que están aprendiendo y si los estudiantes las han elegido para poder ayudarles en su aprendizaje, dichas herramientas les facilitarían el aprendizaje y el proceso de adquisición de significado.

3.28. INTERACTIVIDAD

Es la relación de participación entre usuarios y los sistemas informáticos es un proceso de comunicación entre personas y máquina, que trabajemos en reciprocidad.

3.28.1. TECNOLOGIA MULTIMEDIA

La tecnología multimedia es aquella que combina el uso de archivos de diferentes tipos de origen como, imágenes, animaciones, videos, voces, música, y texto, su utilización se convertido en un uso estandarizado en internet y en las nuevas tecnologías en general, ganando una importante aceptación entre los usuarios debido a la interactividad que produce mediante la utilización de recursos de calidad.

3.28.2. MULTIMEDIA

La multimedia es cualquier combinación de textos, diseño gráfico, sonidos, animaciones y videos distribuidos a través de un ordenador. La multimedia es utilizado para presentar la atención de usuarios y mantener su interés durante la presentación. Cuando se permite al usuario el control de estos elementos, hablaremos de multimedia interactivo. Además se facilita una estructura de elementos enlazados a través de los cuales el usuario pueda navegar, se trata de hipermedia.

Las creaciones multimedia se basan generalmente en presentar los contenidos con gran atención al detalle, enfatizado mediante los recursos expresivos más

sofisticados para mejor comprensión de esos medios para tener motivación e interés del receptor.

Etimológicamente la palabra multimedia significa “múltiples medios”, utilizados en el contexto de las tecnologías de la información, hace referencia a que existen múltiples intermediarios entre la fuente y el destino de la información, es decir que se utilizan diversos medios para almacenar, transmitir, mostrar o percibir la información. Más precisamente llamamos multimedia a combinación de textos, sonidos, gráficos estáticos o en movimiento, imágenes.

Multimedia digital. Es la integración en un sistema informático de textos, gráficos, videos, imágenes, sonidos, animaciones, y cualquier otro medio que pueda ser tratado digitalmente.

El multimedia tiende efectivamente al uso intensivo de la comunicación digital, y además es una puerta abierta a la interactividad y a la navegación no lineal vía hipermedia.

3.29. VENTAJAS DE MULTIMEDIA

En cuanto a las características educativas multimedia, existe ciertos consenso en considerar que la multimedia integra y hacen complementarias las características de cada uno de los medios:

- Se adecua al ritmo de aprendizaje.
- Existe secuencia en la información que maneja.
- Ramificación de los programas.
- Proporciona una respuesta individualizada al usuario.
- Flexibilidad de utilización.
- Imágenes reales.
- Atracción de la imagen animada.

3.30. HIPERMEDIA E HIPERTEXTO.

Hipermedia como resultado de la combinación de hipertexto y multimedia. Hipermedia, es el término con el se designa al conjunto de métodos procedimientos para escribir, diseñar o componer contenidos que integren soportes tales como: texto, imagen, video, audio.

Hipertexto es la posibilidad de recorrer diversos textos y de buscar rápidamente información en los mismos como también de conectar el contenido.

A continuación algunos requisitos para su ejecución:

- Interactividad
- Navegabilidad
- Interfaz
- Usabilidad
- Accesibilidad
- flexibilidad

CAPITULO IV

METODOLOGIA

En este capítulo, se desarrollara aspectos de suma importancia e interés relacionados con la metodología que se utilizó en esta investigación. El tipo de investigación, el diseño, la población, y muestra, las técnicas e instrumentos para recolección de datos.

Características Metodológicas de la Investigación.

4.1. TIPO DE INVESTIGACION

Este estudio corresponde al tipo de **Investigación - Acción**, que se caracteriza por mejorar la práctica educativa, este tipo de investigación se presenta como una metodología orientada hacia el cambio educativo, con este tipo de investigación se pretende implementar el uso de la herramienta digital, hablemos aymara, que apoye al estudio y puesta en marcha del problema planteado.

La investigación –acción une la teoría y la práctica, el conocimiento y la acción, se proyecta en tres dimensiones: personales, profesional y política. La investigación acción es una forma de estudiar de explorar, una situación social, con la finalidad de mejorarla, en la que se implican como “indagadores”.

La investigación acción es un enfoque, un proceso que se busca la interpretación de un aspecto social a través del uso de la investigación activa, mejorando sus propios conocimientos con la intención de provocar un cambio positivo de orden social, en donde se involucra la toma de decisiones esta definición implica que la investigación acción obliga a combinar la practica con la teoría, así como también se hace necesario el uso de la observación, participación, planificación y la reflexión.

Metodológicamente la investigación acción se desarrolla siguiendo un proceso en espiral que incluye cuatro fases, los cuales son: planificación, acción, observación, y reflexión.



Fuente: <http://biblioteca.itson.mx/oa/educacion/oa2/ParadigmasinvestigacionCualitativa/i12.htm>.

Los diferentes autores sobre este tipo de investigación definen de la siguiente manera:

Para Kemmis (1984) la investigación-acción en el libro (Latorre A. 2003) es:

(...) una forma de indagación autor reflexiva realizada por quienes participan (profesorado, alumno, o dirección por ejemplo) en las situaciones sociales (incluyendo las educativas) para mejorar la racionalidad y la justicia de: a) sus propias prácticas sociales o educativas; b) su comprensión sobre las mismas; y e) las situaciones e instituciones en que estas prácticas se realizan (aulas o escuelas, por ejemplo). (pág. 24).

Elliott (1993) define la investigación-acción como: un estudio de una situación social con el fin de mejorar la calidad de la acción dentro de la misma. (Latorre A., 2003, pág. 24).

Para Lomax (1990) define la investigación-acción como: una intervención en la práctica profesional con la intención de ocasionar una mejora. (Latorre A., 2003, pág. 24).

Latorre A. (2003) explica:

La investigación- acción se puede considerar como un término genérico que hace referencia a una amplia gama de estrategias realizadas para mejorar el sistema educativo y social. (pág. 23).

Las características de la investigación- acción son:

- ❖ la investigación acción se plantea para cambiar y mejorar las practicas existentes, bien sean educativas, sociales y/ o personales.
- ❖ La investigación acción se desarrolla de forma participativa, es decir en grupos que plantea mejorar de sus prácticas sociales o vivencia.
- ❖ Metodológicamente se desarrolla siguiendo un proceso en espiral que incluye cuatro fases: planificación, acción, observación, y reflexión.
- ❖ Se convierte en un proceso sistemático de aprendizaje ya que implica que las personas realicen análisis crítico de las situaciones clases, centros, o sistemas que las personas teoricen acerca de sus prácticas.

Su procedimiento implica un desarrollo de indagación-acción en cuatro etapas:

- **OBSERVACIÓN:** Consiste en el diagnóstico de una situación en la práctica.
- **PLANIFICACIÓN:** Es la etapa donde se formulan estrategias de acción para la solución del problema.
- **ACCIÓN:** Una etapa de ejecución de la planificación donde se implementan las estrategias en la práctica.
- **REFLEXIÓN:** Consiste en generar nuevas ideas en relación a la problemática, aclaradas por un proceso de reflexión.

4.2. DISEÑO DE INVESTIGACION

Como estrategia concreta para la aplicación del método, se recurrió al **diseño longitudinal**.

En las palabras de Orfelio G. y Montero sobre los **diseños longitudinales** explica: ...observar el cambio en una población, su plan de investigación debe ser tomar varias medidas a lo largo de un periodo de tiempo. Un caso bastante cotidiano es el de observar cómo se modifican las intenciones de voto a lo largo del desarrollo de una campaña electoral... (Orfelio G. y otros explican) pág. 130.

4.3. CATEGORIZACION DE VARIABLES

CATEGORÍA	DEFINICIÓN	INSTRUMENTOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
SOFTWARE INTERACTIVO	Representa toda la parte inmaterial o intangible que hace funcionar a un ordenador, diseñado con la finalidad de ayudar a asimilar durante procesos de enseñanza y aprendizaje.	<ul style="list-style-type: none"> - Registro de Observación. - Lista de cotejo. 	<p>Vocalización correcta de las palabras de manera individual en aymara</p> <p>Permite hablar y expresa ideas en aymara.</p> <p>Curiosidad de conocer el software y manipulación de material durante la clase.</p> <p>Reconoce la importancia de software durante las sesiones de clase.</p>

APRENDIZAJE DEL IDIOMA AYMARA	El aprendizaje del idioma aymara es aprender en lengua originaria o idioma nativo de los pueblos, recuperando la cultura de los antepasados.	<ul style="list-style-type: none"> - Registro de Observación - Cuestionario - Entrevista. 	<p>Practica los saludos de día y tarde en aymara.</p> <p>Producción de mensajes oral y escritos en aymara</p> <p>Diferenciación de las consonantes y vocales según modos de articulación.</p>
--------------------------------------	--	--	---

4.4. POBLACION Y MUESTRA DE ESTUDIO

4.4.1. POBLACION

La población con la que se realizó el trabajo fue un solo grado, con los estudiantes de 6º de secundaria de la Unidad Educativa Juan Pablo II, ubicado en la ciudad de El Alto conformado por un total de 22 estudiantes de ambos sexos, de una edad de 17 a 18 años.

4.4.2. MUESTRA

4.4.3. MUESTRA NO PROBABILISTICA

Según Hernandez y otros (1998)

Las muestras no probabilística, también llamadas muestras dirigidas, suponen un procedimiento de selección informal y un poco arbitraria. Aun así se utilizan en muchas investigaciones y a partir de ellas se hacen inferencias sobre poblaciones (...) la

ventaja de una muestra no probabilística es su utilidad para determinado diseño de estudio no requiere una “**representatividad de elementos de una población, sino una cuidadosa y controlada elección de sujetos con ciertas características específicas en el planteamiento del problema**”. (pág. 226-227).

4.4.4. CARACTERISTICA Y TAMAÑO DE LA MUESTRA

Los sujetos seleccionados tienen las siguientes características.

- Estudiantes de 6º de secundaria
- Total 22 estudiantes
- 12 varones 10 mujeres
- Rango de edad es de 17 a 18 años de edad.

CARACTERISTICA DE LA MUESTRA

ESTUDIANTES DE 6º DE SECUNDARIA	EDAD	SEXO	
	17 a 18 años	VARONES	MUJERES
		12	10
TOTAL	22		

Fuente: Elaboración Propia

4.5. TECNICAS E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACION

Para alcanzar los objetivos planteados de la presente investigación donde se empleó la recolección de la información y algunas técnicas.

4.5.1. TECNICAS DE INVESTIGACION

1) LA OBSERVACION

Se utilizó la técnica de observación para reconocer y poder identificar las deficiencias del objeto de estudio, está a su vez definido de la siguiente manera:

La observación es una técnica que consiste en visualizar o captar mediante la vista, en forma sistemática, cualquier hecho, fenómeno o situación que se produzca en la naturaleza o en la sociedad, en función de unos objetivos de investigación preestablecida. (G. Fidias, 2006, pg. 69).

A través de esta técnica se facilitó poder conocer la realidad en que se encuentran los estudiantes respecto sobre el aprendizaje del idioma aymara y plantear nuevas alternativas que favorezca para el aprendizaje del idioma.

2) ENTREVISTA

La entrevista, más que un simple interrogatorio, es una técnica basada en un dialogo o conversación “cara a cara”, entre el entrevistador y el entrevistado acerca de un tema previamente determinado, de tal manera que el entrevistador pueda obtener la información requerida. (G. Fidias, 2006, pg. 73).

4.5.2. INSTRUMENTOS DE INVESTIGACION

Los instrumentos que se utilizó, fueron de gran utilidad porque nos permitió lograr los objetivos.

1) CUESTIONARIO

Los educadores utilizan en gran medida los cuestionarios para averiguar hechos relacionados con las condiciones y prácticas vigentes, así como para realizar encuestas sobre actitudes y opiniones. (D. B. Van Dalen, W. J. Meyer, 1971, pg. 328).

Es la modalidad de encuesta que se realizó de forma escrita mediante un instrumento o formato en papel contentivo de una serie de preguntas. Se le denomina cuestionario autoadministrado porque debe ser llenado por el encuestado, sin intervención del encuestador. (G. Fidiás, 2006, pg. 74)

2) LISTA DE COTEJO

Es un instrumento estructurado que registra la ausencia o presencia de un determinado rasgo, conducta o secuencia de acciones. La lista de cotejo se caracteriza por ser dicotómica, es decir, que acepta solo dos alternativas: si, no: lo logra, o no lo logra, presente o ausente entre otras cosas. (<http://www.fs.mineduc.cl/Archivos/infoescuelas/documentos/15503/reglamentodeEvaluacion15503.pdf>)

4.6. PROCEDIMIENTO DE LA INVESTIGACIÓN

En los siguientes puntos se detalla el procedimiento a seguir por: Fases, Actividades, recursos y cronograma mas detallado:

Fases y Actividades.

Diagnostico.

Fase 1:

Antes de proceder con la investigacion como primera fase, en esta primera seccion se aplico el cuestionario de evaluacion diagnostica de 10 preguntas acerca del

Aprendizaje y conocimiento del Idioma Aymara para poder conocer las situaciones en que se encuentran los estudiantes.

Actividad 1.

En el proceso de enseñanza y aprendizaje del idioma aymara se identifica dificultades que tienen los estudiantes en la pronunciación y la escritura, el cual equivale a preparar, guiar, y poner en práctica y motivar al estudiante para un buen aprendizaje, en el cual se ponen en práctica utilizando herramientas tecnológicas como software educativo Hablemos Aymara.

Actividad 2.

Para la enseñanza del idioma se realizó la presentación de Software interactivo Hablemos Aymara, con contenidos o temas lo cual son estructurados pedagógicamente, con experto de un profesor en idioma aymara.

Intervención

Fase 2: Luego de realizar la presentación se interviene con la explicación de manera más detallada de cada módulo y sus contenidos, y las evaluaciones para cada módulo, como también juego de crucigramas, videos en aymara como apoyo para el aprendizaje del idioma, diccionario, material de apoyo y una evaluación final.

Actividad 1: Esta etapa ha sido una de las instancias más importantes en la aplicación y demostración del Software Educativo Hablemos Aymara de diferentes iconos y potenciar en los estudiantes sobre el idioma.

Actividad 2: En este módulo se aprendió el cuadro fonético y otros temas del idioma aymara, se mostró la ayuda de la lección en donde contiene audios o sonidos que ayuden al participante en la manera correcta de pronunciación y reconocimiento de consonantes. Los contenidos contienen textos videos y sonidos los cuales los participantes podrán repetir una y otra vez para poder captar la pronunciación adecuada para luego poder realizar los test de preguntas que existe, así el

participante obtendrá una nota de calificación para ser evaluado en su avance y así para continuar con los siguientes módulos de la misma manera.

Actividad 3: En esta unidad se muestra un video sobre cuadro fonético en el cual los estudiantes van repitiendo la pronunciación de cada consonante. La pronunciación es muy importante cuando se está aprendiendo una lengua para reforzar el conocimiento.

Evaluación.

Fase 3: En el desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje del idioma aymara, al terminar los módulos del proceso de investigación como última fase se procedió a aplicar el cuestionario de evaluación final o impacto, para poder hacer una comparación con el cuestionario de evaluación diagnóstica y terminar los resultados obtenidos mediante la propuesta de Software Educativo Hablemos Aymara.

Recursos

Para la implementación del Software Interactivo, Hablemos Aymara mencionamos los siguientes recursos a ser utilizados, se detalla en la siguiente tabla.

FASES Y ACTIVIDADES	RECURSOS
Fase 1. ✓ Actividad 1. ✓ Actividad 2.	✓ Bolígrafo, papel bon, computadora, DVD, proyector, parlantes, corta picos, cable HDMI.
Fase 2. ✓ Actividad 1. ✓ Actividad 2. ✓ Actividad 3.	✓ Computadora, DVD, software hablemos aymara en disco compacto, videos en aymara, parlantes.
Fase 3. ✓ Evaluación.	✓ Computadora, DVD, software hablemos aymara en disco compacto, parlantes.

4.7. CRONOGRAMA DE LAS ACTIVIDADES PROGRAMADAS

Fases y Actividades		MES: SEPTIEMBRE				MES: OCTUBRE				MES: NOVIEMBRE			
		SEMA NA 1	SEMA NA 2	SEMA NA 3	SEMA NA 4	SEMA NA 1	SEMA NA 2	SEMA NA 3	SEMA NA 4	SEMA NA 1	SEMA NA 2	SEMA NA 3	SEMA NA 4
Fase 1	Actividad 1 17 de septiembre de 2018 Aplicación del cuestionario (evaluación diagnóstica) acerca de aprendizaje del idioma aymara.												
	Actividad 2 01 de octubre 2018 Presentación de HABLEMOS AYMARA, software interactivo como estrategia de aprendizaje del idioma												
Fase 2	Actividad 1 03 de octubre de 2018 MODULO I Cuadro fonético Consonantes Signografía aymara												
	Actividad 2 15 de octubre de 2018 MODULO II Saludos. Pronombres. Meses del año.												
	Actividad 3 30 de octubre de 2018 MODULO III Los colores. Los animales. Los números.												
	Actividad 4 13 de noviembre 2018 MODULO IV La familia. El cuerpo humano. Ocupaciones. Los alimentos.												

Fase 3	Evaluación 30 de noviembre de 2018 aplicación del cuestionario de (evaluación de impacto) a los estudiantes de 6º de secundaria.											
---------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

CAPITULO V

PRESENTACION DE LOS RESULTADOS

En el presente capitulo se muestra los resultados obtenidos en la investigación y los instrumentos aplicados en la investigación.

El análisis de los resultados obtenidos de la implementación del software educativo Hablemos Aymara a los estudiantes de sexto de secundaria paralelo "A" de la Unidad Educativa Juan Pablo II.

El instrumento que permitieron verificar los resultados obtenidos son el cuestionario y la lista de cotejo sobre el aprendizaje del idioma aymara se utilizó siguiente valoración Logro (L), en proceso (EP), no logro (NL).

ANALISIS COMPARATIVO CUESTIONARIO: Evaluación diagnostica e impacto.

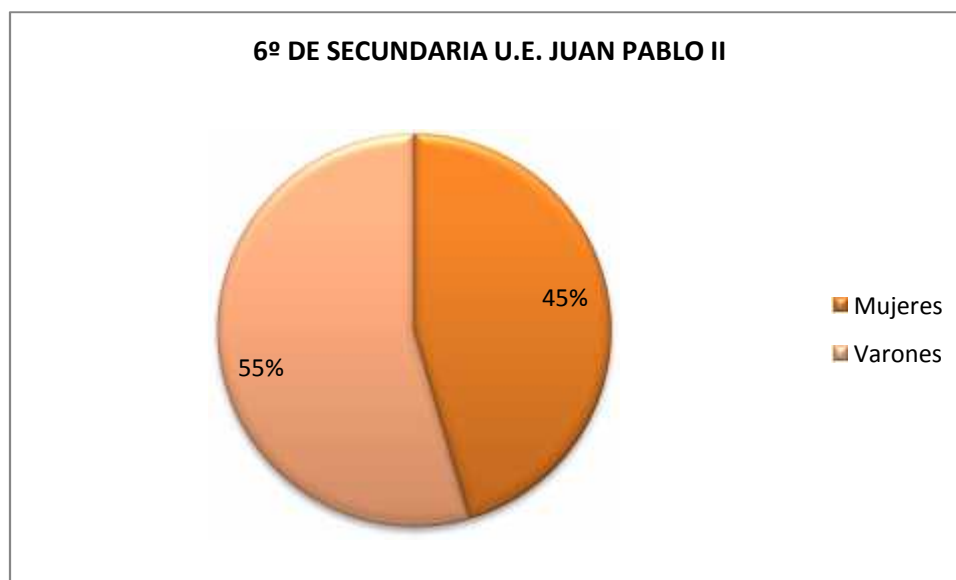
Para hacer una comparación de los resultados alcanzados, se pudieron verificar a través de las aplicaciones del cuestionario de evaluación de diagnóstico y cuestionario de evaluaciones de impacto, pero también la lista de cotejo nos permitió mostrar los resultados acerca de la actitud que mostraron los estudiantes en las sesiones de clases en la implementación de software educativo Hablemos Aymara.

Para poder entender mejor con claridad cómo se ha organizado los resultados se presenta a continuación los siguientes cuadros y gráficos.

5.1. Cuadro y grafica de distribución por sexo de los estudiantes.

Cuadro 1

CURSO 6° DE SECUNDARIA	TOTAL MUJERES Y VARONES	PORCCENTAJE
MUJERES	10	45%
VARONES	12	55%
TOTAL	22	100%



En el grafica se evidencia que el curso 6° de secundaria del paralelo “A” de la Unidad Educativa Juan Pablo II B, está conformado de 22 estudiantes que hacen un total de 100% de los cuales 10 son mujeres que equivale a 45% y 12 son varones que hace una referencia al 55%, a los cuales fueron tomados encuetas a la prueba de evaluación diagnostica como también a la evaluación de impacto.

5.2. RESULTADOS FINALES COMPARATIVOS DE CUESTIONARIOS, EVALUACIÓN DIAGNOSTICA Y EVALUACIÓN DE IMPACTO.

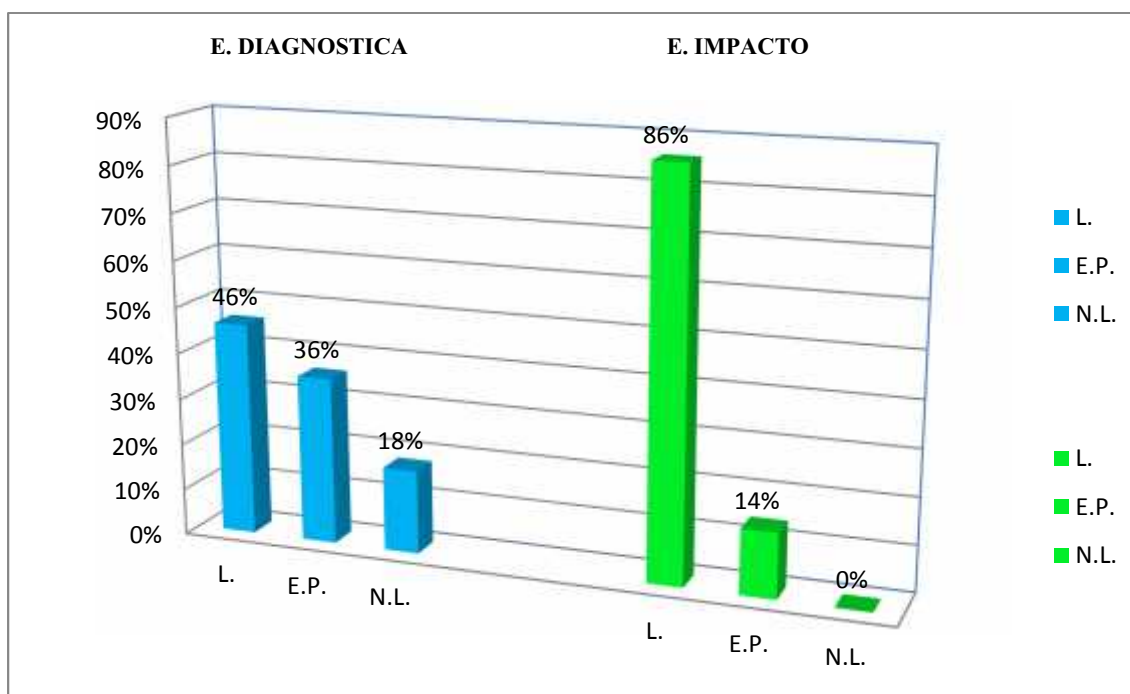
Nº	PREGUNTAS	Nº EST.	RESULTADOS DE EVALUACION DIAGNOSTICA						RESULTADOS DE EVALUACION DE IMPACTO					
			LOGRO	%	EN PROCESO	%	NO LOGRO	%	LOGRO	%	EN PROCESO	%	NO LOGRO	%
1	CUAL DE LAS AFIRMACIONES CREE QUE USTED ES CORRECTA EN AYMARÁ BUENAS NOCHES.	22	10	46%	8	36%	4	18%	19	86%	3	14%	0	0%
2	MARQUE LA RESPUESTA CORRECTA EN IDIOMA AYMARÁ CUANTAS VOCALES EXISTEN.	22	12	55%	6	27%	4	18%	21	95%	1	5%	0	0%
3	EN IDIOMA AYMARÁ SE ESCRIBE NAYRA SELECCIONE LA RESPUESTA EN CASTELLANO.	22	8	36%	10	46%	4	18%	19	86%	3	14%	0	0%
4	CUAL DE LAS AFIRMACIONES ES CORRECTA EN AYMARÁ DE LOS ANIMALES.	22	10	46%	10	45%	2	9%	19	86%	3	14%	0	0%
5	SELECCIONE LA RESPUESTA CORRECTA EN AYMARÁ SOBRE LOS MESES DEL AÑO.	22	9	41%	10	45%	3	14%	17	77%	5	23%	0	0%
6	EN AYMARÁ SE ESCRIBE TUNKA Y EN CASTELLANO COMO SE ESCRIBE SELECCIONE.	22	15	68%	5	23%	2	9%	22	100%	0	0%	0	0%
7	EN AYMARÁ COMO SE ESCRIBE LA FAMILIA SELECCIONE LA RESPUESTA CORRECTA.	22	11	50%	2	9%	9	41%	21	95%	1	5%	0	0%
8	COMO SE ESCRIBE EN AYMARÁ EN PRONOMBRE DEMOSTRATIVO ÉSTO	22	9	41%	9	41%	4	18%	21	95%	1	5%	0	0%
9	EN AYMARÁ SE ESCRIBE YATIQIRI Y EN CASTELLANO COMO SE TRADUCE SELECCIONE LA OPCIÓN.	22	9	41%	11	50%	2	9%	15	68%	7	32%	0	0%
10	EN AYMARÁ LOS COLORES SON SAMINAKA, SELECCIONE EN AYMARÁ EL COLOR AMARILLO.	22	10	46%	10	45%	2	9%	19	86%	3	14%	0	0%
TOTAL			10 P. R.	100%	10P. R.	100%	10P. R.	100%	10 P. R.	100%	9 P. R.	100%	0 P. R.	0%

Fuente: Elaboración propia

5.3. RESULTADOS OBTENIDOS DEL CUESTIONARIO DE EVALUACIÓN DE DIAGNOSTICO.

GRAFICO Nº 1

Cuál de las afirmaciones cree que usted es correcta en Aymara buenas noches.	DIAGNOSTICA		IMPACTO	
	Nº ESTUDIANTES	PORCENTAJE	Nº ESTUDIANTES	PORCENTAJE
LOGRO	10	46%	19	86%
EN PROCESO	8	36%	3	14%
NO LOGRO	4	18%	0	0%
TOTAL	22	100%	22	100%

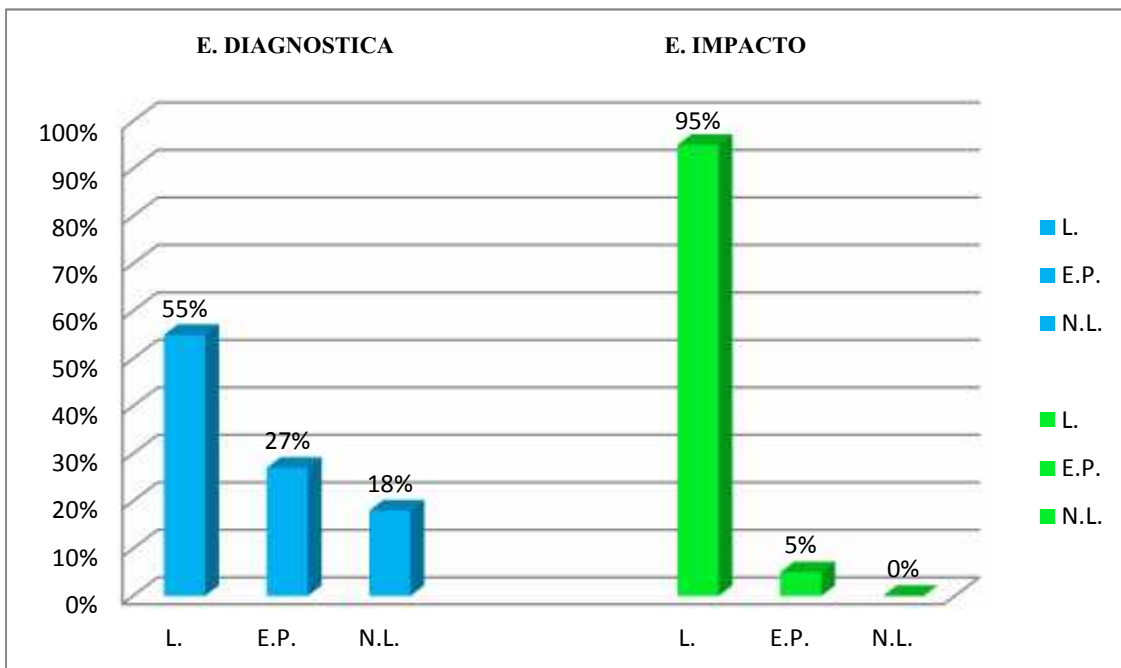


En el grafico se observa que en la prueba inicial o diagnostico se elevó la respuesta acertada de un 46% a un 86% de manera correcta lo cual es un logro, además se evidencia que están en proceso de evolución de diagnóstico de evaluación de impacto las respuestas desacertadas disminuyeron de 36% a 14% ya que

respondieron de manera regular y no respondieron a esta pregunta en evaluación diagnostico el 18% lo cual es un no logro, en evaluación de impacto no existe no logro. Todo esto da entender que existe un mayor porcentaje de estudiantes que conocen la respuesta correcta de buenas noches en aymara que responden de manera correcta. Se puede observar que despues de aplicar el instrumento software educativo sube el porcentaje favorablemente el cambio de los estudiantes.

GRAFICO Nº 2

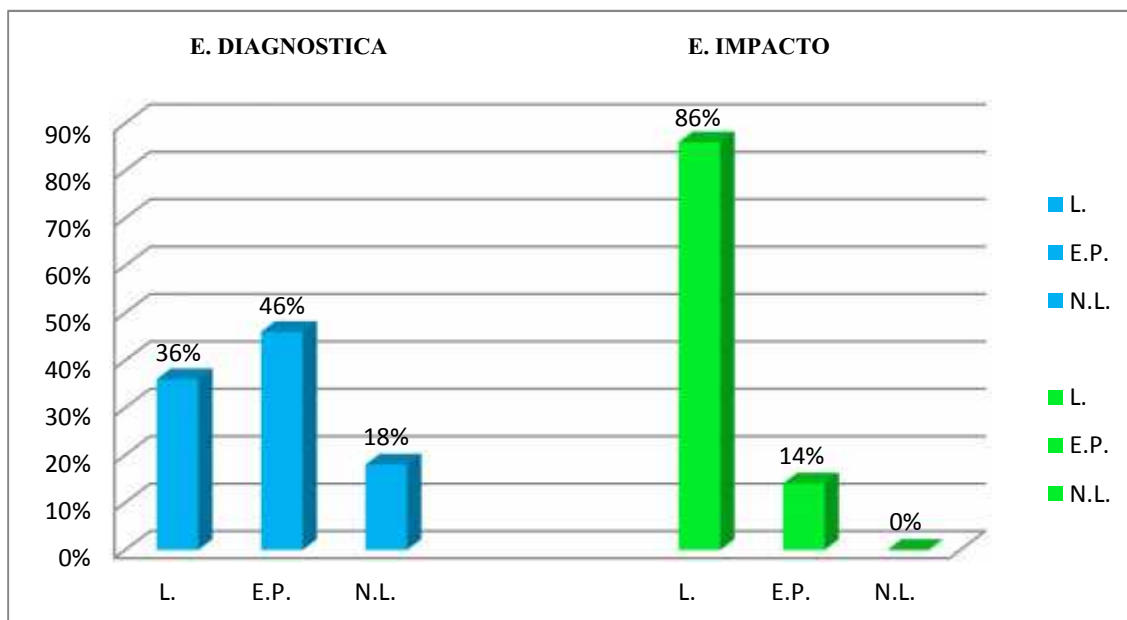
Marque la respuesta correcta en Idioma Aymara cuantas vocales existen.	DIAGNOSTICA		IMPACTO	
	Nº ESTUDIANTES	PORCENTAJE	Nº ESTUDIANTES	PORCENTAJE
LOGRO	12	55%	21	95%
EN PROCESO	6	27%	1	5%
NO LOGRO	4	18%	0	0%
TOTAL	22	100%	22	100%



El grafico demuestra claramente que se aumento el porcentaje de 55% a 95% de estudiantes que acertaron con la respuesta correcta que es un logro, pero tambien se ve que un porcentaje de 27% a 5% disminuyeron la respuesta desacertada sobre la pregunta de cuantos vocales que existe en idioma aymara respondieron de manera regular esto da entender que es un aprendizaje en proceso y el 18% a un 0% no respondio a esta pregunta lo que da entender que es un no logro. Se puede observar en el grafico que despues de aplicar el instrumento software educativo sube el porcentaje favorablemente el cambio de los estudiantes respecto a la pregunta.

GRAFICO Nº 3

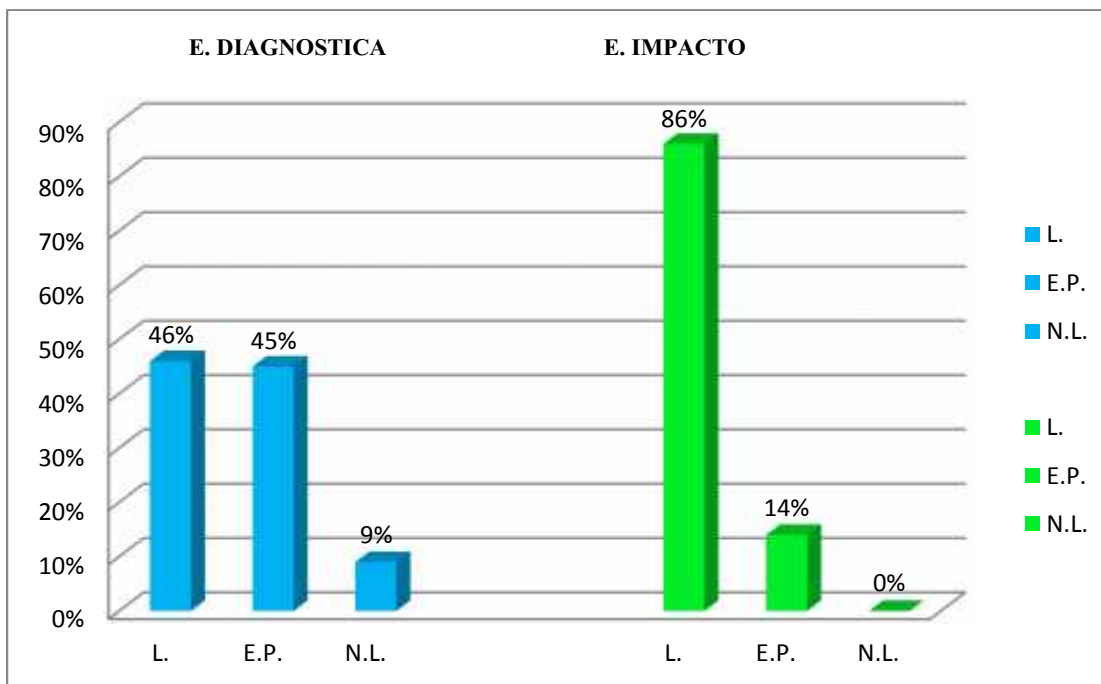
En idioma Aymara se escribe Nayra seleccione la respuesta en castellano.	DIAGNOSTICA		IMPACTO	
	Nº ESTUDIANTES	PORCENTAJE	Nº ESTUDIANTES	PORCENTAJE
LOGRO	8	36%	19	86%
EN PROCESO	10	46%	3	14%
NO LOGRO	4	18%	0	0%
TOTAL	22	100%	22	100%



Las respuestas de los estudiantes demuestran que se aumento favorablemente el porcentaje de 36% de evaluacion de diagnostico a un 86% de evaluacion de impacto sobre la pregunta sobre de selecciona la respuesta correcta de aymara nayra en castellano lo cual es un logro, tambien se ve que respondieron de manera regular el porcentaje de 46% de evaluacion de diagnostico a un 14% de evaluacion de impacto desminuyo la respuesta desacertadas lo es un aprendizaje en proceso y por ultimo no respondieron a esta pregunta 18% en evaluacion de diagnostico eso es un no logro y 0% en evaluacion de impacto. Se puede observar que despues de aplicar el instrumento software Hablemos Aymara sube el porcentaje favorablemente el cambio de los estudiantes.

GRAFICO Nº 4

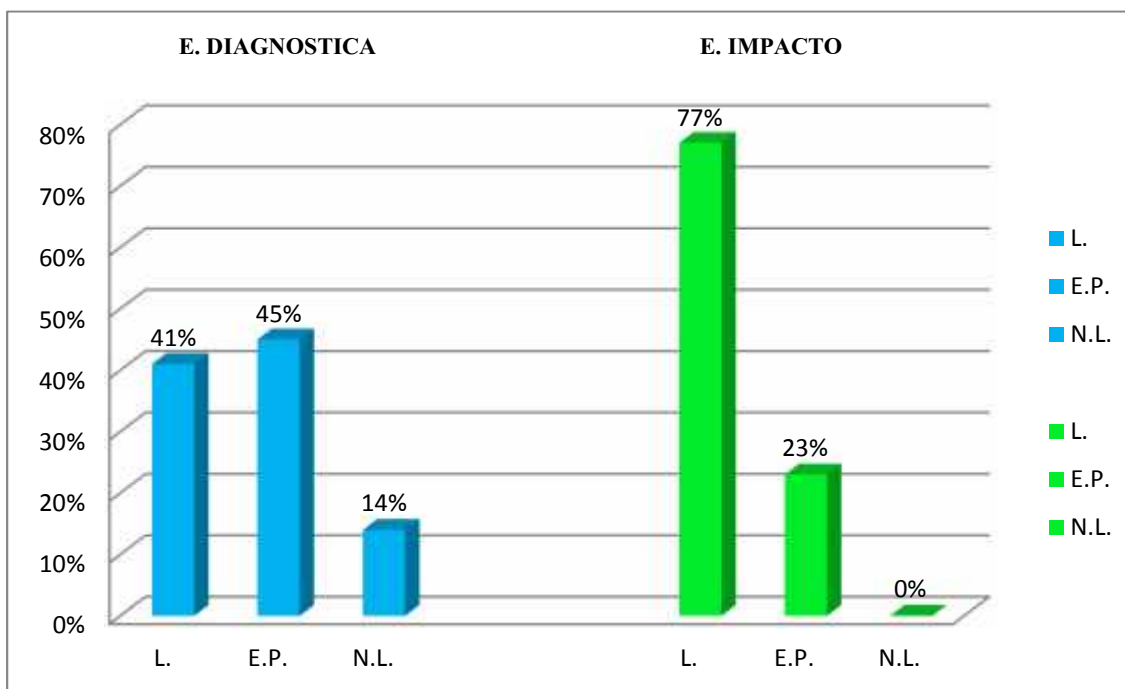
Cuál de las afirmaciones es correcta en Aymara de los animales.	DIAGNOSTICA		IMPACTO	
	Nº ESTUDIANTES	PORCENTAJE	Nº ESTUDIANTES	PORCENTAJE
LOGRO	10	46%	19	86%
EN PROCESO	10	45%	3	14%
NO LOGRO	2	9%	0	0%
TOTAL	22	100%	22	100%



En la gráfica muestra que del total de los 22 estudiantes conformados por jóvenes y señoritas aplicado el cuestionario de diagnóstico de 46% a un 86% de cuestionario de impacto aumento favorablemente el porcentaje lo que es un logro sobre la pregunta, cuál de las afirmaciones es correcta en Aymara de los animales, tambien se ve que respondieron de manera regular el porcentaje de 45% de evaluacion de diagnostico a un 14% de evaluacion de impacto desminuyo la respuesta desacertadas lo es un aprendizaje en proceso y por ultimo no respondieron a esta pregunta 9% en evaluacion de diagnostico eso es un no logro. Se puede observar que despues de aplicar el instrumento sube el porcentaje favorablemente.

GRAFICO Nº 5

Seleccione la respuesta correcta en Aymara sobre los meses del año.	DIAGNOSTICA		IMPACTO	
	Nº ESTUDIANTES	PORCENTAJE	Nº ESTUDIANTES	PORCENTAJE
LOGRO	9	41%	17	77%
EN PROCESO	10	45%	5	23%
NO LOGRO	3	14%	0	0%
TOTAL	22	100%	22	100%

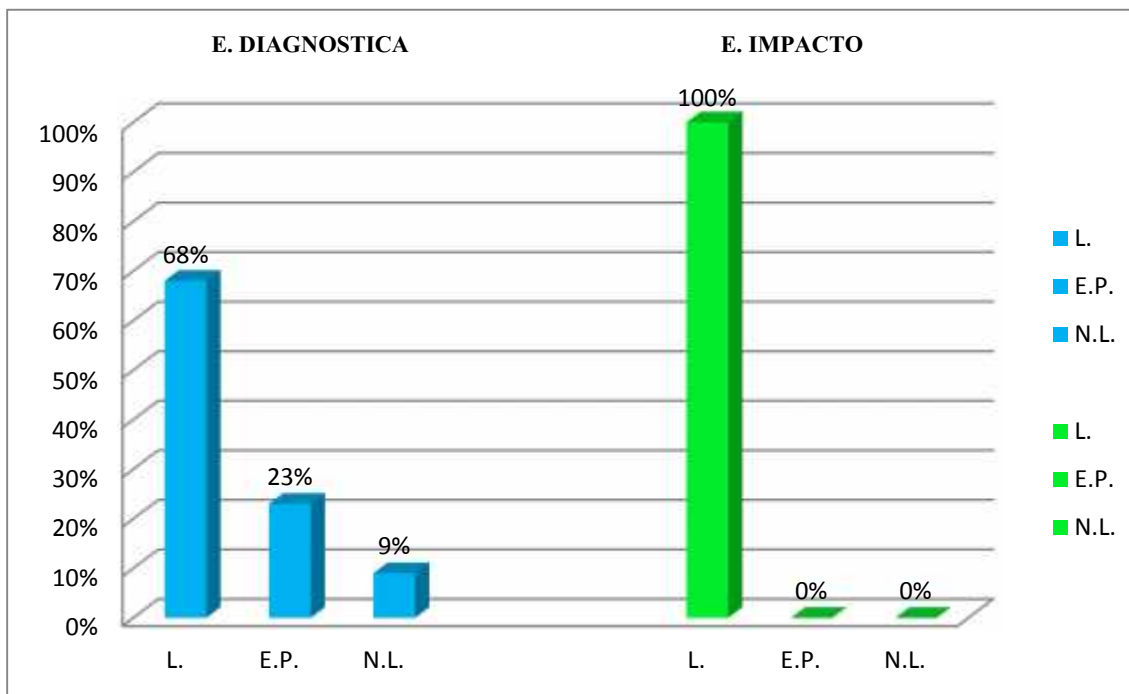


En el grafico se demuestra que se aumento favorablemente el porcentaje de 41% a 77% de evaluacion de impacto sobre la pregunta seleccione la respuesta correcta en Aymara sobre los meses del año, ya que es un logro, Luego del proceso de aplicación de la propuesta el porcentaje de estudiantes que desconocía de este criterio disminuyo de 45% a un 23% que respondieron de manera regular que es aprendizaje en proceso y un 14% en evaluación de diagnóstico no respondió a la

pregunta que es un no logro. Lo que demuestra que hubo un cambio favorable en el criterio de los estudiantes después de aplicar el instrumento.

GRAFICO Nº 6

En Aymara se escribe Tunka y en castellano como se escribe seleccione.	DIAGNOSTICA		IMPACTO	
	Nº ESTUDIANTES	PORCENTAJE	Nº ESTUDIANTES	PORCENTAJE
LOGRO	15	68%	22	100%
EN PROCESO	5	23%	0	0%
NO LOGRO	2	9%	0	0%
TOTAL	22	100%	22	100%

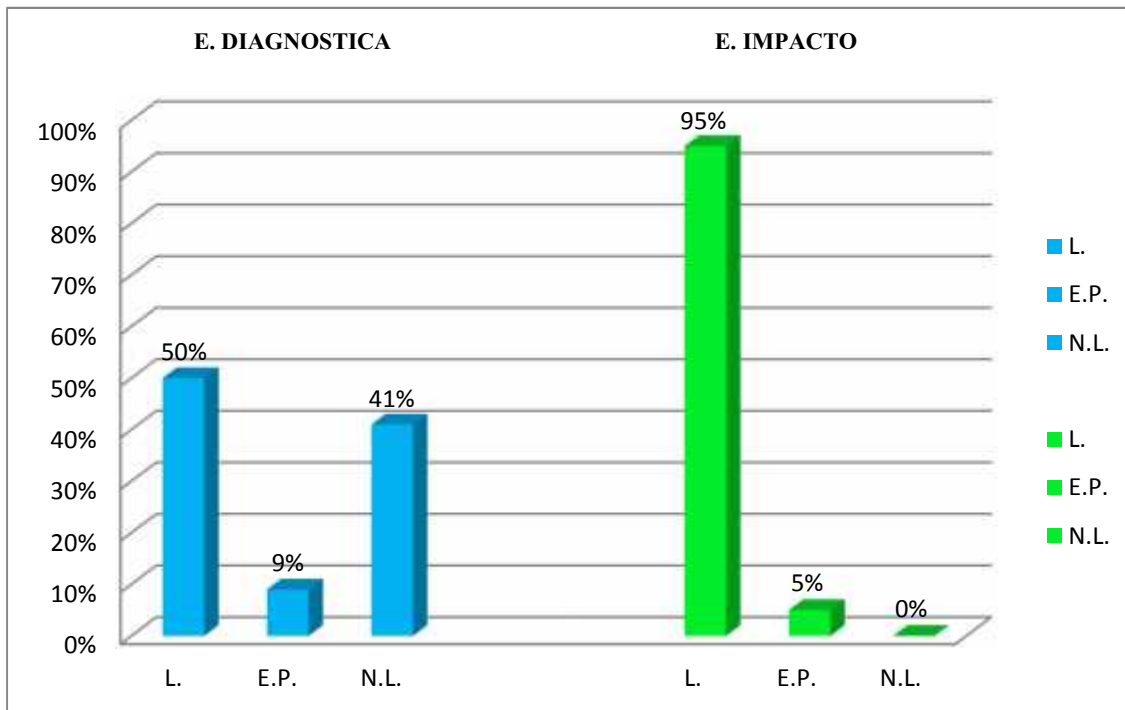


Por otra parte en este grafico se observa que total conformados de 22 estudiantes de evaluacion diagnostica 68% a un 100% de evaluacion de impacto lo que hace referencia a 22 estudiantes respondieron de manera correctamente a la pregunta es un logro favorable por otro lado se evidencia que el 23% respondieron de manera regular lo que es aprendizaje en proceso en evaluacion diagnostica y 9% no contesto

a esta pregunta ya que hace referencia no logro en evaluacion diagnostica. Todo esto da entender que un mayor porcentaje de estudiantes demuestra que hubo un cambio favorable después de aplicar el instrumento.

GRAFICO Nº 7

En Aymara como se escribe la Familia seleccione la respuesta correcta.	DIAGNOSTICA		IMPACTO	
	Nº ESTUDIANTES	PORCENTAJE	Nº ESTUDIANTES	PORCENTAJE
LOGRO	11	50%	21	95%
EN PROCESO	2	9%	1	5%
NO LOGRO	9	41%	0	0%
TOTAL	22	100%	22	100%

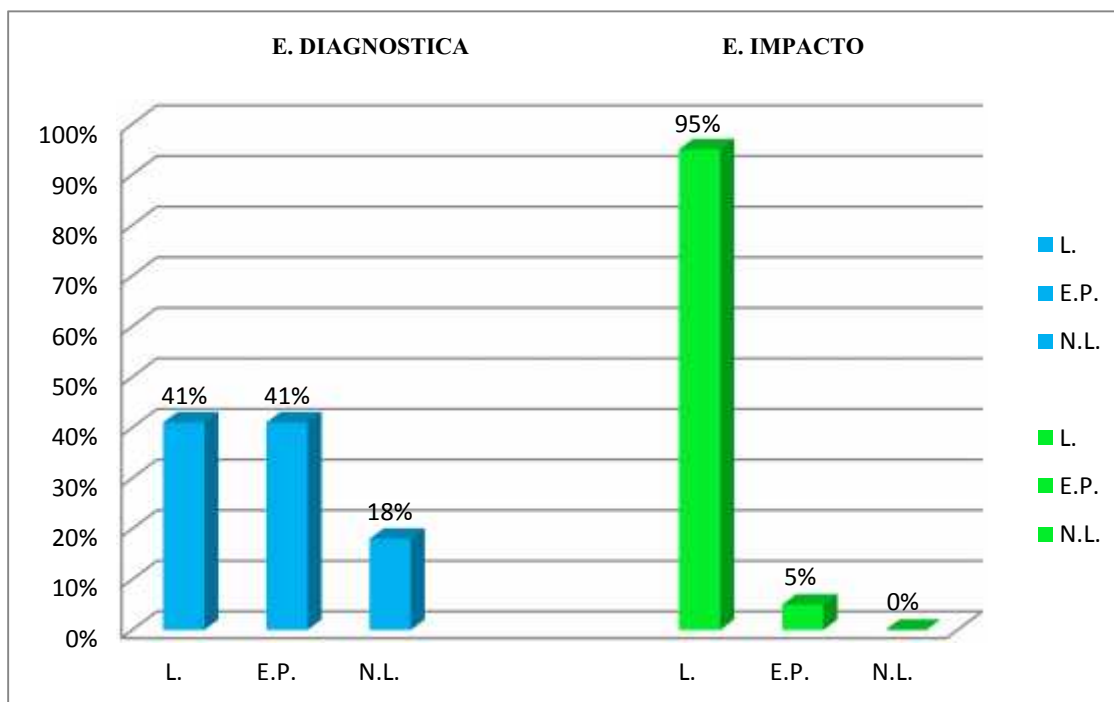


En el grafico se observa que con el cuestionario de evaluacion diagnostica aplicado a los estudiantes, aumento favorablemente el porcentaje de 50% a 95% de estudiantes, con respecto a la pregunta En Aymara como se escribe la Familia seleccione la respuesta correcta que respondieron de manera correcta, lo cual da a

entender es un logro, se evidencia también 9% a un 5% el porcentaje de estudiantes que desconocía disminuyo lo que significa que hubo un cambio favorable que respondieron de manera regular lo cual es un aprendizaje en proceso y el 41% no respondió a esta pregunta lo que es un no logro en evaluación diagnostica. Se puede observar que despues de aplicar el instrumento sube el porcentaje favorablemente.

GRAFICO Nº 8

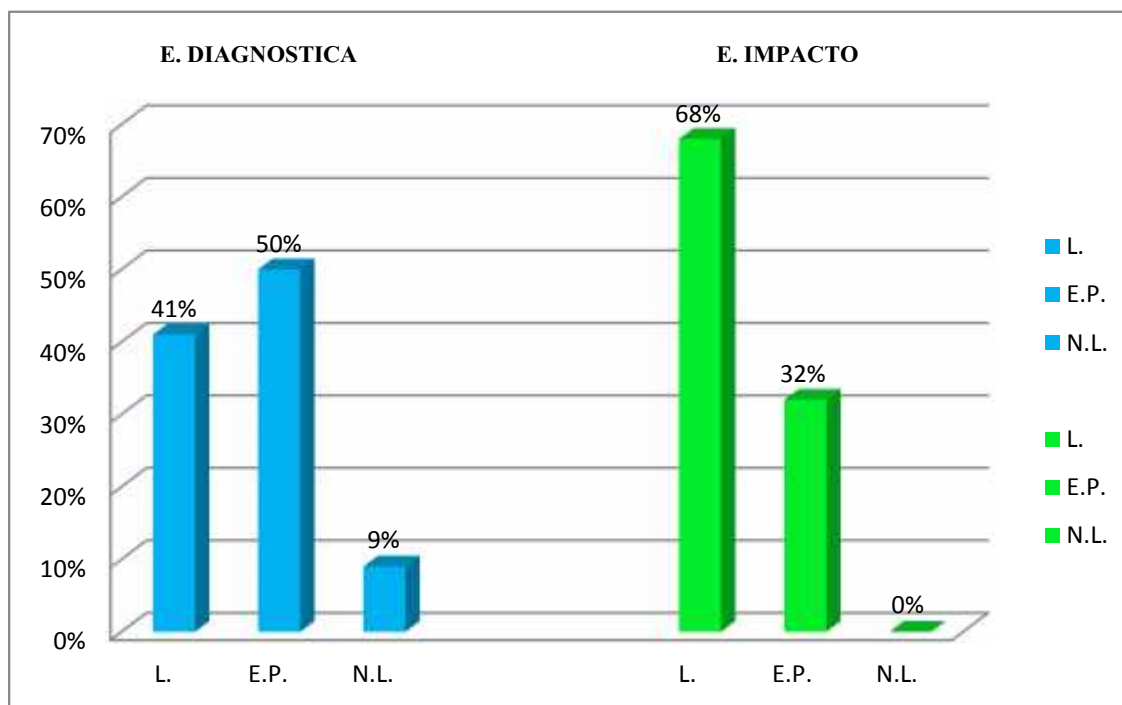
Como se escribe en Aymara en pronombre demostrativo ÉSTO.	DIAGNOSTICA		IMPACTO	
	Nº ESTUDIANTES	PORCENTAJE	Nº ESTUDIANTES	PORCENTAJE
LOGRO	9	41%	21	95%
EN PROCESO	9	41%	1	5%
NO LOGRO	4	18%	0	0%
TOTAL	22	100%	22	100%



Respecto a la gráfica se puede observar claramente que se aumentó el porcentaje de 41% a un 95% de estudiantes que acertaron a la pregunta cómo se escribe en Aymara en pronombre demostrativo ESTO, respondieron de manera correcta a esta pregunta y es un logro, respondieron de manera regular disminuyó de un 41% a un 5% lo que significa que hubo un favorable cambio y no respondió a la pregunta 18% en evaluación diagnóstica es un no logro, se puede evidenciar que luego de aplicación de la propuesta del software educativo hablemos aymara el porcentaje de estudiantes cambio de manera significativo.

GRAFICO Nº 9

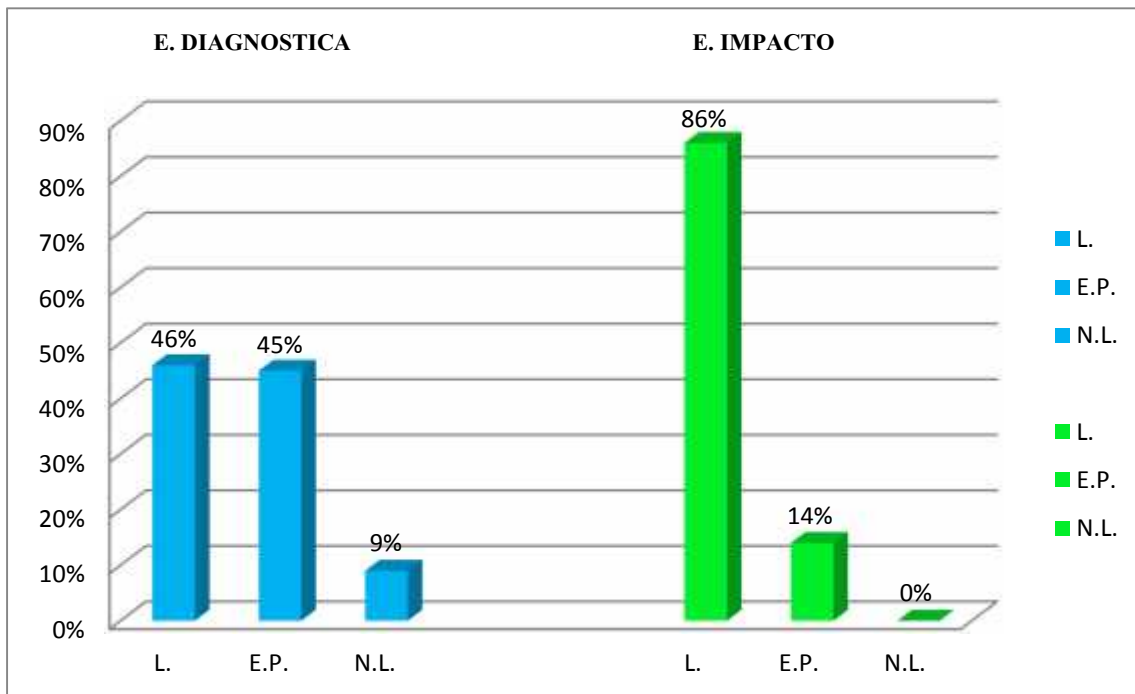
En Aymara se escribe Yatiqiri y en castellano como se traduce seleccione la opción.	DIAGNOSTICA		IMPACTO	
	Nº ESTUDIANTES	PORCENTAJE	Nº ESTUDIANTES	PORCENTAJE
LOGRO	9	41%	15	68%
EN PROCESO	11	50%	7	32%
NO LOGRO	2	9%	0	0%
TOTAL	22	100%	22	100%



Por otra parte el grafico demuestra claramente que se aumento el porcentaje de 41% a un 68% de estudiantes que respondieron de manera corrercta lo que hace referencia es un logro favorable, por otro lado se hace evidencia que desminuyo de un 50% a un 32% respondieron de forma regular lo que es aprendizaje en proceso y por ultimo el 9% no contesto a esta pregunta ya que hace referencia solo dos personas y es un no logro. Todo esto hace referencia que un mayor de los estudiantes tienen conocimiento sobre cómo se escribe en aymara Yatiqiri y en castellano como se traduce. Se puede observar que despues de aplicar el instrumento software educativo sube el porcentaje favorablemente el cambio de los estudiantes.

GRAFICO N° 10

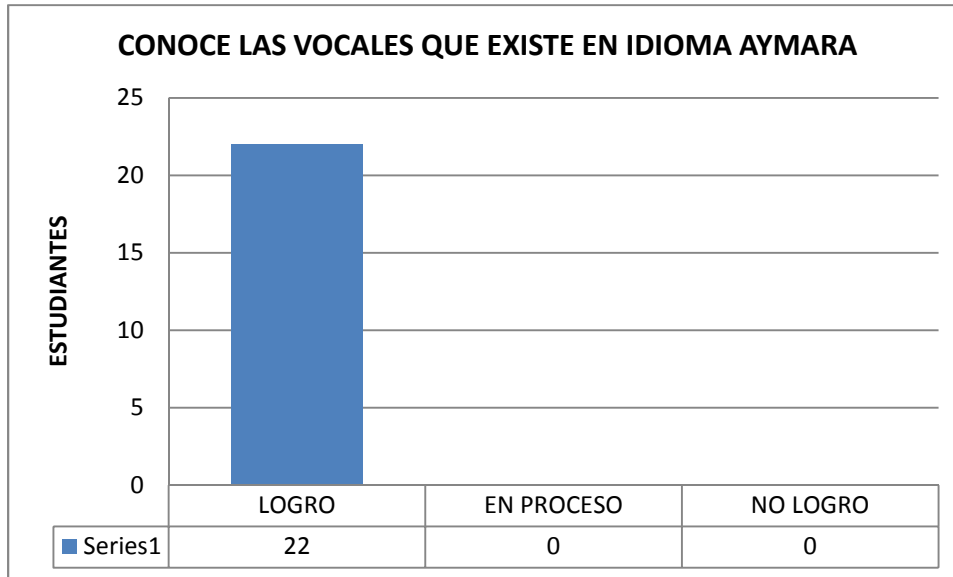
En Aymara los colores son Saminaka, seleccione en Aymara el color amarillo.	DIAGNOSTICA		IMPACTO	
	Nº ESTUDIANTES	PORCENTAJE	Nº ESTUDIANTES	PORCENTAJE
LOGRO	10	46%	19	86%
EN PROCESO	10	45%	3	14%
NO LOGRO	2	9%	0	0%
TOTAL	22	100%	22	100%



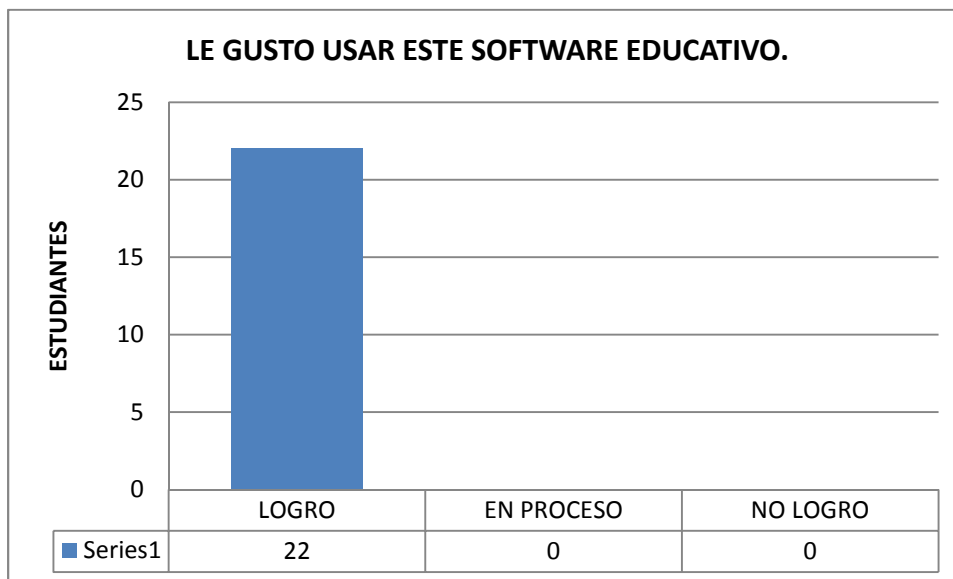
El grafico demuestra claramente las respuestas de los estudiantes que se aumento favorablemente el porcentaje de 46% a un 86% lo cual es un logro, tambien se ve que respondieron de manera regular el porcentaje desminuyo de un 45% a un 14% respondieron de forma regular lo que es aprendizaje en proceso y por otra parte se puede evidenciar que 9% no respondio a la pregunta eso es un no logro. Se puede observar el el grafico que despues de aplicar el instrumento software educativo sube el porcentaje favorablemente el cambio de los estudiantes.

5.4. CUADRO OBTENIDO DE LISTA DE COTEJO

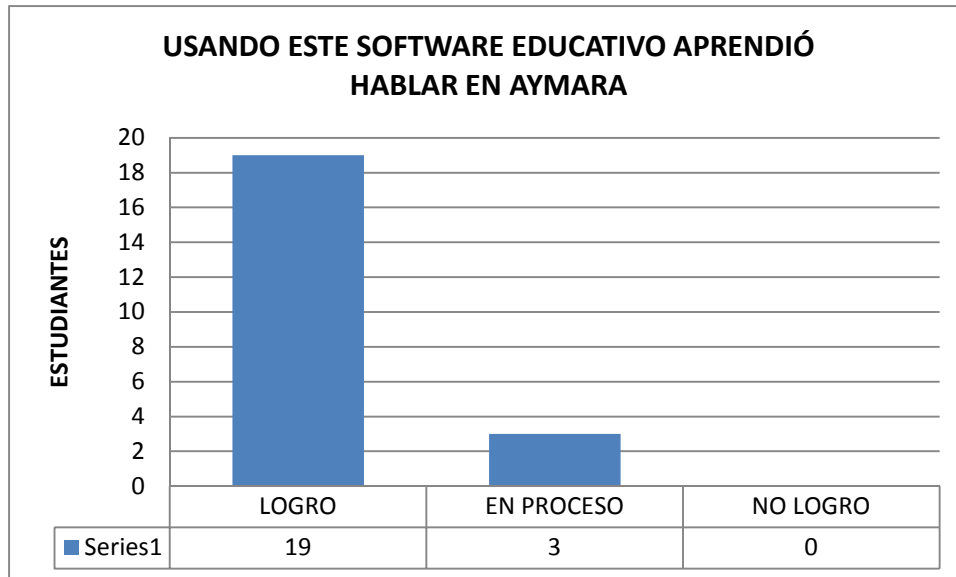
Nº	NOMINA	LISTA DE COTEJO APRENDIZAJE DEL IDIOMA AYMARA CON EL SOFTWARE EDUCATIVO "HABLEMOS AYMARA"																		TOTAL		
		CONOCE LAS VOCALES QUE EXISTE EN IDIOMA AYMARA.			LE GUSTO USAR ESTE SOFTWARE EDUCATIVO			USANDO ESTE SOFTWARE EDUCATIVO APRENDIÓ HABLAR EN AYMARA.			FUE FACIL EL MANEJO DEL SOFTWARE EDUCATIVO.			HACE DIFERENCIA EL MODO DE ARTICULACION DE LAS FONEMAS EN AYMARA			APRENDE A PRONUNCIAR LAS PALABRAS EN IDIOMA AYMARA			LOGRO (L)	EN PROCESO (EP)	NO LOGRO (NL)
		L	EP	NL	L	EP	NL	L	EP	NL	L	EP	NL	L	EP	NL	L	EP	NL			
1	ESTUDIANTE	*			*			*			*			*			*			6		
2	ESTUDIANTE	*			*			*			*			*			*			6		
3	ESTUDIANTE	*			*			*			*			*			*			6		
4	ESTUDIANTE	*			*			*			*			*			*			6		
5	ESTUDIANTE	*			*			*			*			*			*			6		
6	ESTUDIANTE	*			*			*			*			*		*	*			5	1	
7	ESTUDIANTE	*			*			*			*			*			*		*	5	1	
8	ESTUDIANTE	*			*			*			*			*			*			6		
9	ESTUDIANTE	*			*			*			*			*		*	*			5	1	
10	ESTUDIANTE	*			*			*			*			*		*	*			5	1	
11	ESTUDIANTE	*			*			*			*			*		*	*			6		
12	ESTUDIANTE	*			*			*			*			*		*	*			6		
13	ESTUDIANTE	*			*			*			*			*		*	*			6		
14	ESTUDIANTE	*			*			*		*	*			*		*	*			4	2	
15	ESTUDIANTE	*			*			*			*			*		*	*			5	1	
16	ESTUDIANTE	*			*			*			*			*		*	*		*	5	1	
17	ESTUDIANTE	*			*			*		*	*			*		*	*			5	1	
18	ESTUDIANTE	*			*			*			*			*		*	*			6		
19	ESTUDIANTE	*			*			*			*			*		*	*		*	4		2
20	ESTUDIANTE	*			*			*			*			*		*	*			5	1	
21	ESTUDIANTE	*			*			*		*	*			*		*	*			5	1	
22	ESTUDIANTE	*			*			*			*			*		*	*			6		
TOTAL		22			22			19			2			1			19			119	1	2
											2			5							1	



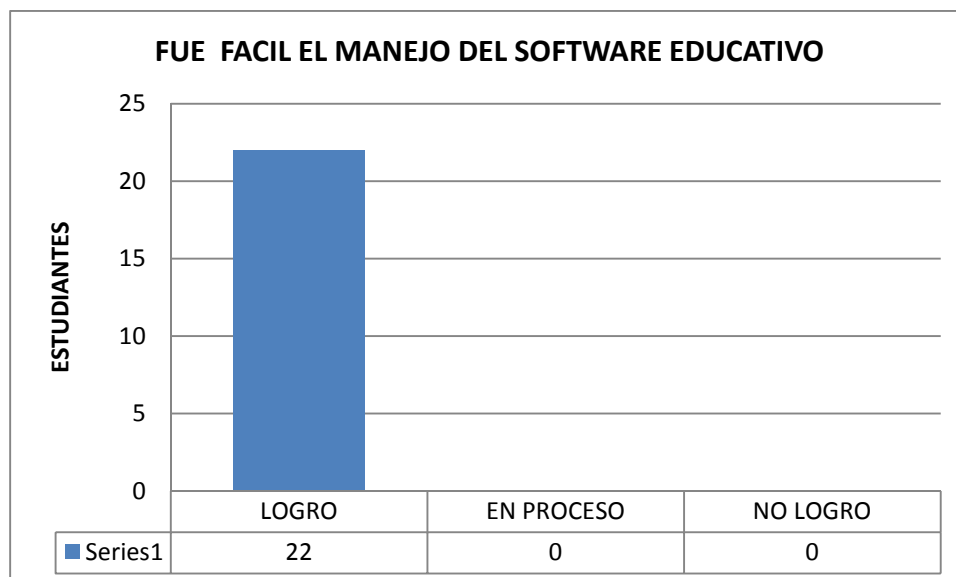
En el siguiente gráfica, se aprecia el siguiente resultado de los 22 estudiantes conformados por jóvenes y señoritas, el 100% reconoce cuales son las vocales que existen en idioma aymara lo que es un logro, y no existe en el proceso y no logro, no hay que no conozca las vocales que existen.



Como se puede ver en este gráfico, 22 de los estudiantes entre hombres y mujeres le gusto poner en práctica el software educativo Hablemos Aymara, para trabajar individual o grupal es un logro, y no existe en proceso, tampoco no logro.

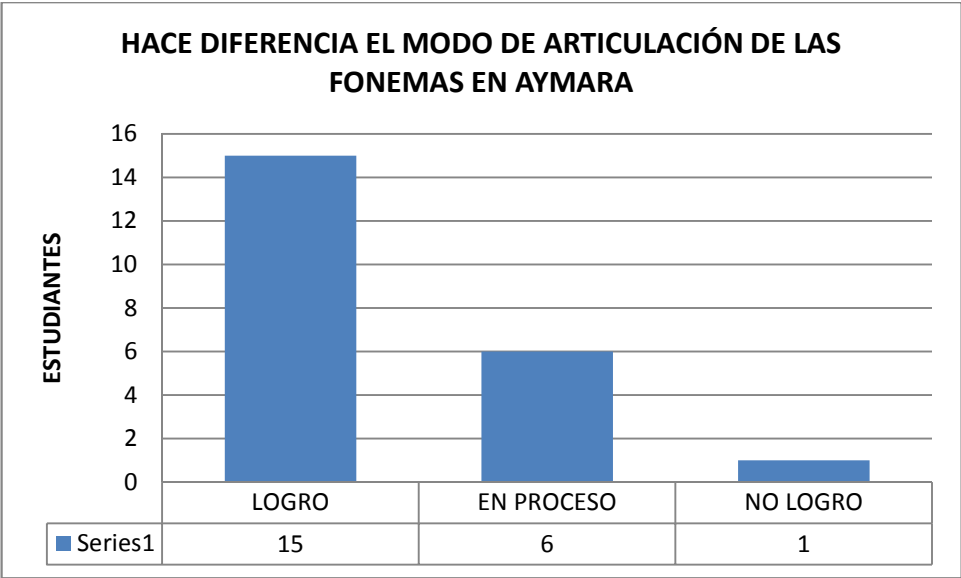


En el grafico se muestra el siguiente resultado de los 22 estudiantes el 19 aprendió hablar en Idioma Aymara con mucha facilidad en el proceso de enseñanza y aprendizaje lo cual es un logro, y 3 estudiantes aprendió hablar en Idioma Aymara a su totalidad en las sesiones aprendizaje en proceso, no existe no logro porque no hay alguien que no conozca algo en aymara.

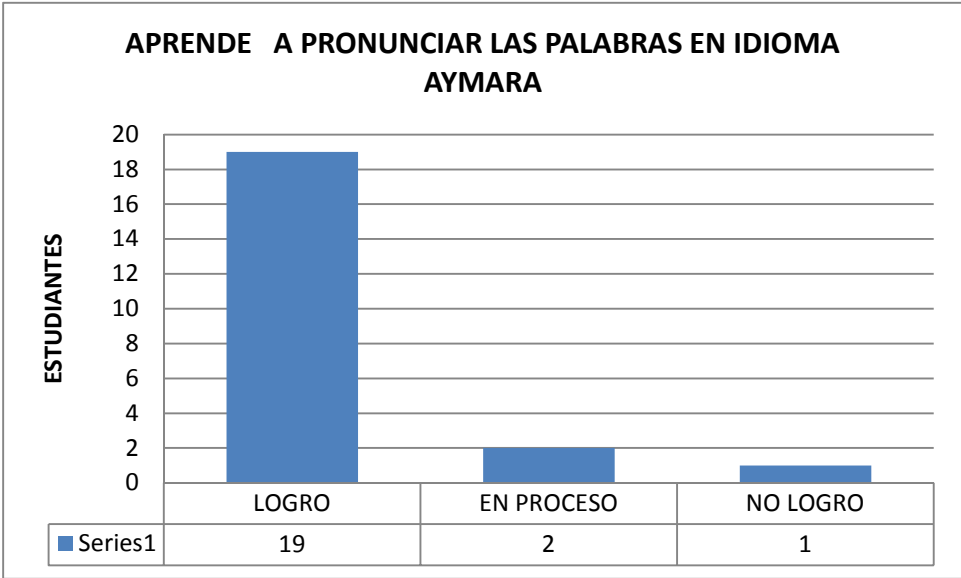


En este grafica a través de la observación a los estudiantes durante las sesiones de clase, se evidencia que los 22 estudiantes fue fácil manejo el Software Educativo

Hablemos Aymara que es un logro, y no existe en proceso porque no hay alguien que no pueda manipular el material, tampoco no logro.



Como se puede ver en este gráfico, el 15 de los estudiantes entre varones y mujeres hace diferencia el modo articulación de las fonemas en aymara lo que es un logro, 6 de los estudiantes no hace diferencia en totalidad el modo de articulación de las fonemas tienen confusiones durante las sesiones en proceso, 1 estudiante no hace diferencia el modo de articulación de las fonemas no logro.



En el siguiente grafica podemos apreciar que de los 22 estudiantes entre hombres y mujeres el 19 de los estudiantes aprendió pronunciar las palabras correctas en idioma aymara que es un logro, 2 estudiantes no aprendió a pronunciar las palabras en aymara a su totalidad van confundiendo en proceso aprendizaje, 1 estudiante no logro pronunciar correctamente las palabras en aymara por que va confundiendo el modo de articulación de las palabras no logro.

CAPITULO VI

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1. CONCLUSIONES

Culminando todos los capítulos de la presente investigación se concluye que se logró alcanzar todos los objetivos planteados con anterioridad realizando pruebas a los estudiantes de la unidad educativa Juan Pablo II B, de sexto de secundaria.

- Se logró implementar el prototipo de nominado hablemos aymara, software interactivo como estrategia de aprendizaje del idioma.
- Se implementó hablemos aymara, software interactivo, los participantes se sintieron satisfactorios y motivados de su usabilidad en el cual ayuda al proceso de aprendizaje del idioma aymara.
- Se logró brindar a los estudiantes un banco de palabras asociadas a la escritura correcta del idioma aymara con imágenes y sonidos asociadas a su entorno social con material didáctico audio visual para que no dificulte la expresión oral y escrita en el idioma aymara.
- El material Hablemos Aymara comienza usando actividades didácticas y audiovisuales por cada módulo, después se enfrenta a un test de evaluaciones para saber cuánto aprendió de dicho módulo.
- Hablemos aymara es de gran apoyo para los estudiantes en el aprendizaje de lectura bilingüe (aymara y castellano).
- El Hablemos Aymara apoya de gran manera al docente, porque va enseñando paso a paso y cuantas veces el alumno lo desee. No obstante el docente no es reemplazado prácticamente por el software ya que el docente se encarga de la parte más importante la supervisión y las necesidades del alumno.

- Se pudo ver que los estudiantes mostraron el interés y agrado por aprender el idioma aymara, lo cual se fue posible evidenciar a través de la lista de cotejo durante el transcurso de las clases planteadas.
- Finalmente sé que el software Hablemos Aymara ayudara a la sociedad para rescatar la cultura de Bolivia.

6.2. RECOMENDACIONES

El problema que se ha planteado en esta investigación se puede mejorar de muchas maneras, se tiene las siguientes recomendaciones.

- Es importante que el participante, para la utilización del software hablenos aymara tenga conocimientos básico en el idioma aymara.
- En las actividades desarrolladas en el software hablenos aymara se puede agregar más niveles de trabajo para aumentar su grado de complejidad.
- Se recomienda ampliar el contenido del software educativo a otras materias y ciclos del nivel secundario de la Unidad Educativa Juan Pablo II B.
- Realizar un sistema educativo incorporando nuevas lenguas como Aymara, quechua, guaraní, etc.
- Realizar un módulo donde los profesores se actualicen para responder todas las dudas que tengan los alumnos, sobre tecnología educativa.

BIBLIOGRAFIA

- Arpasi, J. P. (1995) “El Idioma de los Aymaras”, Aymara uta una lengua una cultura y un pueblo disponible en: <https://aymara.org/1995/arpasi-idioma-aymara/>.
- Anyarin Injante, Toribio. (s/a). “Computacion Facil”. Lima – Peru.
- Andia Catacora, Douglas Eduardo. (2012). “ Morfologia: fundamentos de la morfologia – Cuadernos de formacion AIPEEIE, N° 2”. Edicion AIPEEIE, La Paz – Bolivia.
- Cayetano Choque, Miriam. (2008). “Introduccion a la Fonetica”. 1ra edicion. La Paz – Bolivia.
- Chavez Ticona, Gregorio y Chambi Coaquira Mery. (2014). “Aymar at aruskippañ yatiquañani: Aymara Basico”. 4ta edicion. El Alto – Bolivia.
- Fernandez Zarate Delia (s/a) “Aymar Aru Yatiquapxañani: Aprendamos el Idioma Aymara”. 3ra edicion, El Alto - La Paz – Bolivia.
- Gómez Bacarreza Donato (2000) “Manual de Gramatica Aymara”, La Paz – Bolivia, s/ editorial.
- Loza Q., Dionicio. (2016). “Aymara aru yatiquañani: Aprendizaje didactico de la elngua aymara para estudiantes, profesionales y funcionarios publico”. 1ª edicion, El Alto, La Paz – Bolivia.
- Latorre, Antonio. (2003). “La investigacion-accion: Conocer y cambiar la practica educativa”. 1º edicion, Barcelona, España: GRAO.
- Velarde Flores, Jose Luis. (2014). “Fonetica y fonologia: Descripcion del castellano y Aymara de la region de Occidente Central de Bolivia”. 1ra edicion. El Alto, La Paz – Bolivia: Guialin.
- Vergara, K. (2007). “Software Educativo: programas y definiciones”, 1º edicion, Colombia.
- Marqués, Pere (2005), “El Software Educativo”, Universidad Autónoma de Barcelona, disponible en: <http://www.internet&eucacion>.
- Nina Arratia, Juan Calos y otros. (2015). “Orientaciones metodologicas para modalidades de trabajo de grado en formacion inicial de Maestras y Maestros”. El Alto – Bolivia.

- Quelca Huanca, Heriberto. (2012). “Transferencias morfosintacticas del aymara al castellano”. La Paz – Bolivia.
- Quispe M. Salustian. (2016) “Literatura Aymara”. 1ra edicion. La Paz – Bolivia.
- Joasses (1996), Cultura de la tecnologia, s/e, Barcelona.

TESIS DE GRADO

- Fuentes Yampa Jhovana A. (2015), Sistema tutor multimedia de enseñanza-aprendizaje del Idioma Aymara (caso: 4to de primaria), La Paz – Bolivia.

SITIOS INTERNET

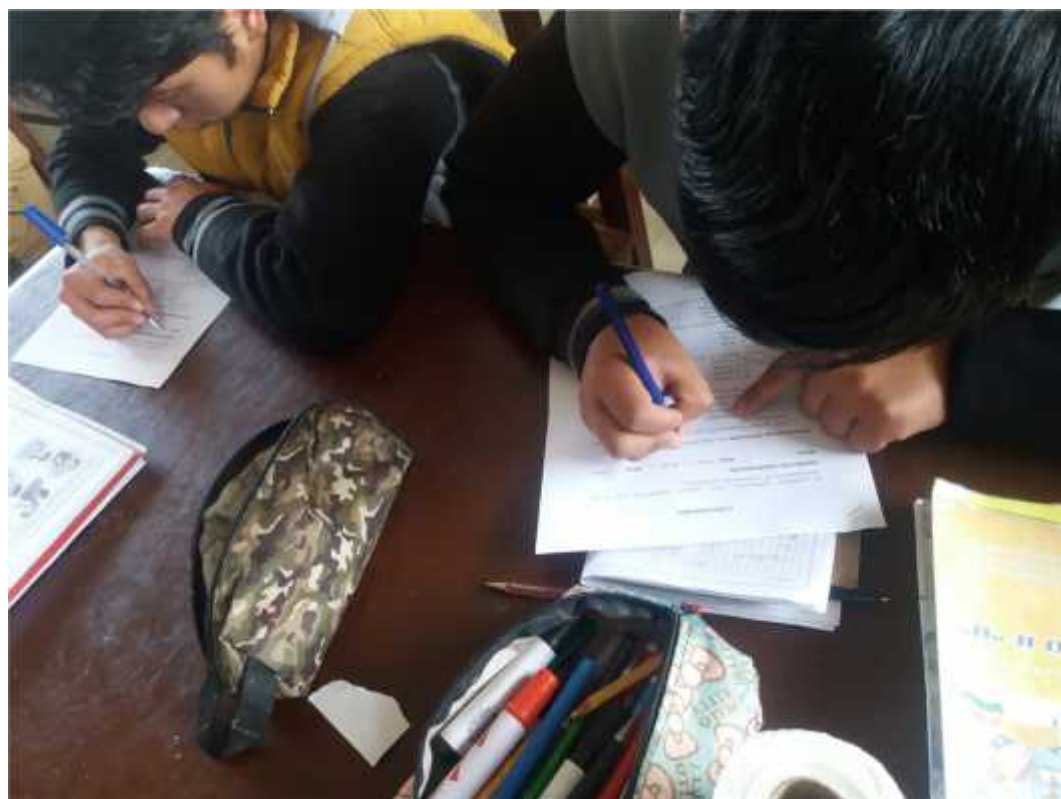
- <https://www.significados.com/software-educativo/>. Recuperado en 2017
- <https://www.significados.com/software>. Recuperado en 2017
- <http://www.google.com.pe/q=que+es+aprendizaje>, recuperado en 2016.
- <http://www.google.com/observaciones/corporation>, recuperado en 2017.
- <https://es.m.wikipedia.org/wiki/hipermedia>. Recuperado en 2017.
- <https://www.significados.com/software-educativo/> recuperado en 2017.
- <http://wwwfs.mineduc.cl/Archivos/infoescuelas/documentos/15503/reglamentod eEvaluacion15503.pdf>. Recuperado en 2018.
- <http://biblioteca.itson.mx/oa/educacion/oa2/ParadigmasinvestigacionCualitativa /i12.htm>. Recuperado en 2019.
- <http://www.laticaymara.cl/caracteristicas-del-pueblo-aymara.html>. Recuperado en 2019.
- <https://m.monografias.com/trabajos16/aymaras/aymaras.shtml>. Recuperado en 2019.

ANEXOS



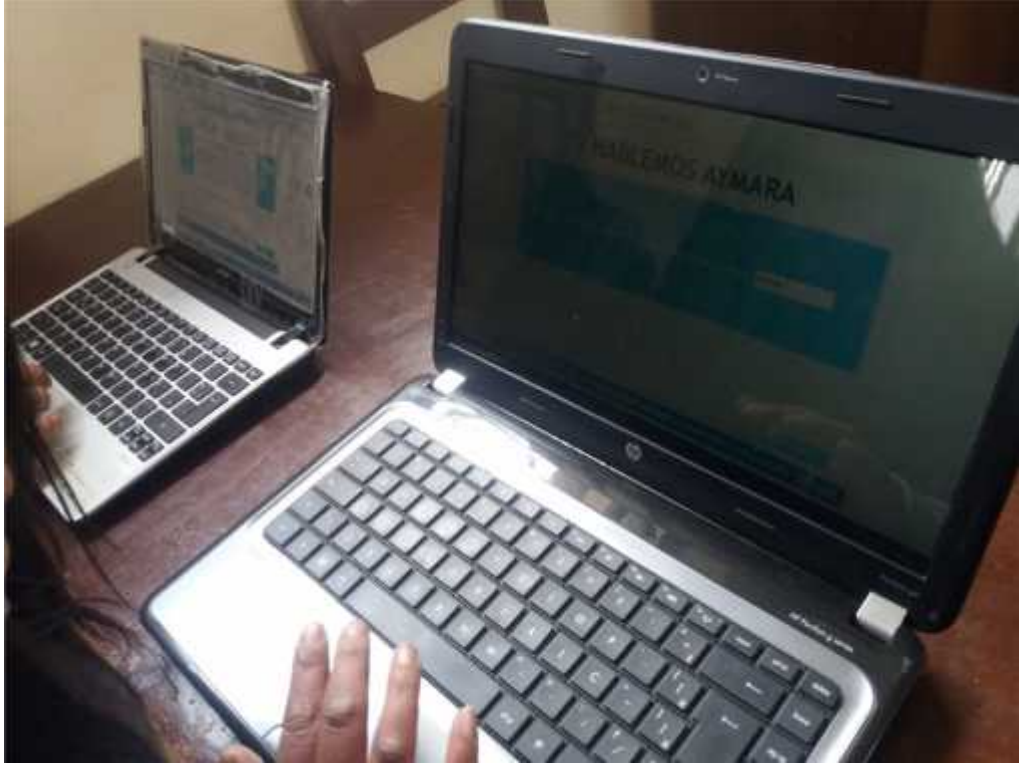














CUESTIONARIO

El presente cuestionario tiene carácter confidencial, con el fin estrictamente de investigación académica.

ASPECTOS PERSONALES:

Nivel..... **Sexo:** Varón () Mujer () **Edad:**.....años.

Instrucciones Generales: En cada respuesta elija solo una opción.

1. Cuál de las afirmaciones cree que usted es correcta en Aymara buenas noches.
 - a) Aski urukipan ()
 - b) Aski arumakipan ()
 - c) Aski jayp'ukipan ()
 - d) Aski alwakipan ()
2. Marque la respuesta correcta en Idioma Aymara cuantas vocales existen.
 - a) 5 Vocales ()
 - b) 2 Vocales ()
 - c) 3 Vocales ()
 - d) 4 Vocales ()
3. En idioma Aymara se escribe Nayra seleccione la respuesta en castellano.
 - a) Nariz ()
 - b) Oreja ()
 - c) Cuello ()
 - d) Ojo ()
4. Cuál de las afirmaciones es correcta en Aymara de los animales.
 - a) Uywanaka ()
 - b) Jakhunaka ()
 - c) Manq'anaka ()
 - d) Masinaka ()
5. Seleccione la respuesta correcta en Aymara sobre los meses del año.
 - a) Mara phaxsinaka ()
 - b) Sata qallta ()
 - c) Mara t'aqa ()
 - d) Chinuqa ()

6. En Aymara se escribe Tunka y en castellano como se escribe seleccione.

- a) Viente
- b) Cuatro
- c) Ocho
- d) Diez

7. En Aymara como se escribe la Familia seleccione la respuesta correcta.

- a) Ichu mama
- b) Ipala
- c) Wila masinaka
- d) Masinaka
-

6. Como se escribe en Aymara en pronombre demostrativo ÉSTO.

- a) Akanaka
- b) Aka
- c) Khuri
- d) Uka

8. En Aymara se escribe Yatiqiri y en castellano como se traduce seleccione la opción.

- a) Profesor
- b) Estudiante
- c) Policía
- d) Enfermera

9. En Aymara los colores son Saminaka, seleccione en Aymara el color amarillo.

- a) Wila
- b) Larama
- c) Chiyara
- d) Q'illu