

UNIVERSIDAD MAYOR DE SAN ANDRÉS
FACULTAD DE HUMANIDADES Y CS. DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN



TESIS DE GRADO

**“EL SOFTWARE EDUCATIVO EN EL PROCESO DE
APRENDIZAJE DE LA ORTOGRAFÍA GRAMATICAL DE
NIÑ@S DE 3º DE PRIMARIA”**

Por: Mabel Coronado Guachalla

Tutor: Ph.D. Margareth Hurtado

LA PAZ - BOLIVIA

2022

Dedicatoria

EL PRESENTE TRABAJO DE INVESTIGACION VA DEDICADO A MIS PEQUEÑOS POR SER LA FUENTE DE MI INSPIRACION , A DAVID POR ENSEÑARME EL VALOR DE LA COMPETITIVIDAD Y LA PUNTUALIDAD, A REYNITA POR RECORDARME LA FORTALEZA E INDEPENDENCIA QUE POSEE UNA MUJER ...Y A MIS DOS ANGELITOS POR ACOMPAÑARNOS Y CUIDARNOS CON SU LUZ DESDE EL CIELO CADA DIA DE NUESTRAS VIDAS.

Agradecimientos

Agradezco en primer lugar a Dios por permitirme llegar hasta aquí.

Quiero agradecer también a mi Esposo Reynaldo Chavez, quien estuvo impulsándome cada día a terminar el presente trabajo de investigación.

También agradecer a mis padres Enrique por su apoyo y Angelica con su paciencia y dedicación.

A mis hermanas Carmen y Maribel Coronado por su apoyo incondicional en los momentos más difíciles.

A mis suegros Felipe y Marina por su amor, cariño, apoyo y paciencia.

Agradecer a mi Tutora PhD. Margaret Hurtado por su guía y por tomarse el tiempo en las correcciones debidas.

También agradecer a la profesora Lourdes Garcia de la Unidad Educativa “Estado de Israel ” por la confianza y colaboración.

Todos ellos han hecho realidad este objetivo, mil gracias de corazón.

INDICE DE CONTENIDO

CAPÍTULO I	7
ANTECEDENTES Y PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	7
1. <i>INTRODUCCIÓN</i>	7
2. <i>PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA</i>	10
2.1 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	10
3. <i>OBJETIVOS</i>	11
3.1 OBJETIVO GENERAL	11
3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	11
4. <i>JUSTIFICACIÓN</i>	11
5. <i>DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN</i>	13
5.1 DELIMITACIÓN DEL TEMA.....	13
5.2 DELIMITACIÓN DE SUJETOS.....	14
5.3 DELIMITACIÓN TEMPORAL	14
5.4 DELIMITACIÓN ESPACIAL	14
CAPÍTULO II	15
MARCO TEÓRICO	15
1. <i>LA EDUCACIÓN</i>	15
1.1. LA EDUCACIÓN Y EL LENGUAJE.....	16
2. <i>EL APRENDIZAJE</i>	17
2.1 LAS TEORÍAS DEL APRENDIZAJE	19
2.1.1 Teoría Constructivista	19
2.1.2 La Teoría Conductista	20
2.1.3 La Teoría Cognoscitivista.....	20
2.1.4 La Teoría del Aprendizaje Significativo	21
3. <i>EL LENGUAJE ESCRITO Y LA ORTOGRAFÍA</i>	21
4. <i>LA ESCRITURA - ANTECEDENTES</i>	23
5. <i>LA ORTOGRAFÍA</i>	26
5.1 LA IMPORTANCIA DE LA ORTOGRAFÍA	27
5.2 FACTORES QUE INCIDEN EN EL APRENDIZAJE Y LA ORTOGRAFÍA.....	29
6. <i>EL APRENDIZAJE Y LA ENSEÑANZA PROGRAMADA</i>	36
6.1 CARACTERÍSTICAS DE LA ENSEÑANZA PROGRAMADA	38
6.2 PRINCIPIOS DE LA ENSEÑANZA PROGRAMADA	41
6.3 PRESUPUESTOS DE LA ENSEÑANZA PROGRAMADA	42
7. <i>LAS TECNOLOGÍAS DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN (TIC's)</i>	42
7.1 EL PROCESO APRENDIZAJE-ENSEÑANZA Y LAS TIC	44
7.2 LAS TIC Y EL TRABAJO AUTÓNOMO	45
8. <i>EL SOFTWARE EDUCATIVO - INTRODUCCIÓN</i>	46
8.1 EL SOFTWARE EDUCATIVO – ANTECEDENTES	46
8.1.1 Características esenciales de los Programas Educativos.....	50
8.1.2 Tipos y clasificación de Software Educativo.....	51
8.1.3 Programas o Software Tutoriales.....	53
8.1.4 Funciones del Software Educativo	55
8.1.5 Importancia de utilizar un Software Educativo.....	56
8.1.6 Ventajas y desventajas del Software Educativo.....	57
8.1.7 Usos y características del Software Educativo	58
8.1.8 Principios Pedagógicos del Software Educativo.....	60

8.2 LAS TICS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN	61
9. MULTIMEDIA Y SU INCIDENCIA EN EL APRENDIZAJE DE ORTOGRAFÍA EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA DE LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL COLEGIO MUNICIPAL RAFAEL ALVARADO, PARROQUIA TUMBACO, CANTÓN QUITO, PROVINCIA DE PICHINCHA	62
9.1 INTRODUCCIÓN	62
CAPITULO III.....	64
METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	64
1. ENFOQUE DE INVESTIGACIÓN MIXTO.....	65
2. MÉTODO DE INVESTIGACIÓN.....	66
2.1 EL MÉTODO INDUCTIVO	66
3. TIPO DE INVESTIGACIÓN.....	67
4. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	68
5. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN	68
5.1 TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN.....	69
5.2 INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS.....	70
6. POBLACIÓN Y MUESTRA	72
6.1 LA POBLACIÓN	73
6.2 EL MUESTREO	73
6.2.1 Criterios de Selección de la Muestra.....	74
7. ESTRATEGIA DE INTERVENCIÓN.....	75
8. FORMULACIÓN DE HIPÓTESIS.....	75
8.1 HIPÓTESIS CAUSAL.....	75
8.2 DEFINICIÓN DE VARIABLES	75
8.3 OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES.....	77
9. AMBIENTE	78
10. PROCEDIMIENTO	78
CAPÍTULO IV	80
MARCO PRÁCTICO.....	80
1. DESCRIPCIÓN DEL INSTRUMENTO Y LAS ACTIVIDADES DIDÁCTICAS DE APOYO AL PROCESO APRENDIZAJE-ENSEÑANZA DEL LENGUAJE GRAMATICAL ORTOGRÁFICO, REALIZADAS MEDIANTE EL SOFTWARE EDUCATIVO	80
1.1 INSTRUMENTO DE DIAGNÓSTICO Y EVALUACIÓN.....	80
1.2 RELACIÓN DE CONTENIDOS, EN LAS DISTINTAS ACTIVIDADES DIDÁCTICAS EFECTUADAS, UTILIZANDO EL SOFTWARE EDUCATIVO.....	81
2. RESULTADOS DE LAS PRUEBAS APLICADAS A LOS ESTUDIANTES, PRE-TEST Y POST-TEST, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN.....	84
2.1 RESULTADOS DEL PRE-TEST	84
2.2 RESULTADOS DEL POST-TEST.....	85
2.3 RESULTADOS DE LA APLICACION DEL SOFTWARE EDUCATIVO	86
3. RESULTADOS DE LAS ENTREVISTAS EFECTUADAS A LOS DOCENTES DEL 3º DE PRIMARIA DE LA UNIDAD EDUCATIVA DE ESTUDIO, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN.....	90
4. DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES EFECTUADAS PARA EL DESARROLLO Y APLICACIÓN DEL SOFTWARE EDUCATIVO	96
4.1 ACTIVIDAD DE INTERACCIÓN Y COORDINACIÓN INSTITUCIONAL	96
4.1.1 Objetivo de la Actividad	97
4.1.2 Materiales y Fuente(s) de verificación	97
4.2 ACTIVIDAD DIDÁCTICA DEL SOFTWARE EDUCATIVO “EL GIGANTE ILUSTRADO”	97
4.14 Materiales.....	101

5. CONCLUSION.....	102
6. RECOMENDACIONES.....	104
BIBLIOGRAFÍA	106
REFERENCIAS DE INTERNET Y PÁGINAS WEB	112

INDICE DE FIGURAS

FIGURA Nº 1	84
RESULTADOS OBTENIDOS EN EL PRE TEST.....	84
FIGURA Nº 2	85
RESULTADOS OBTENIDOS EN EL POST TEST	85
FIGURA Nº 3	87
RESULTADOS OBTENIDOS DE ACUERDO A LA VALORACION PONDERADA EN EL PRE – TEST	87
FIGURA Nº 4	88
RESULTADOS OBTENIDOS DE ACUERDO A LA VALORACION PONDERADA EN EL POST - TEST	88
FIGURA Nº 5	89
CUADRO DE RESULTADOS ENTRE EL PRE – TEST Y EL POST - TEST	89
FIGURA Nº 7	90
CUADRO DE RESULTADOS GENERO DE ENTREVISTAS EFECTUADAS A DOCENTES DEL NIVEL PRIMARIO DE LA UNIDAD EDUCATIVA DE ESTUDIO	90
FIGURA Nº 8	91
CUADRO DE RESULTADOS NIVEL DE EDUCACION EFECTUADAS A DOCENTES DEL NIVEL PRIMARIO DE LA UNIDAD EDUCATIVA DE ESTUDIO	91
FIGURA Nº 9	92
CUADRO DE RESULTADOS SI PERTENECE A LA ASIGNATURA DE LENGUAJE EFECTUADAS A DOCENTES DEL NIVEL PRIMARIO DE LA UNIDAD EDUCATIVA DE ESTUDIO	92
FIGURA Nº 10.....	93
CUADRO DE RESULTADOS APROVECHAMIENTO GENERAL ORTOGRAFIA GRAMATICAL EFECTUADAS A DOCENTES DEL NIVEL PRIMARIO DE LA UNIDAD EDUCATIVA DE ESTUDIO	93
FIGURA Nº 11.....	94
CUADRO DE RESULTADOS APLICACIÓN DE TIC’S PARA MEJORAR NIVEL DE A/E DEL LENGUAJE ESCRITO EFECTUADAS A DOCENTES DEL NIVEL PRIMARIO DE LA UNIDAD EDUCATIVA DE ESTUDIO	94
FIGURA Nº 12.....	95
CUADRO DE RESULTADOS ESTARIA DE ACUERDO O NO, CON LA IMPLEMENTACION DE UN SOFTWARE EDUCATIVO PARA MEJORAR LAS CAPACIDADES RELATIVAS A LA ORTOGRAFIA GRAMATICAL.....	95

INDICE DE ANEXOS

ANEXO 1	114
GUÍA DE ENTREVISTA SEMI-DIRIGIDA	114
ANEXO Nº 2	116
CUESTIONARIO PARA LOS ESTUDIANTES DEL 3º DE PRIMARIA	116
ANEXO Nº 3	119
MATRIZ DE EVALUACIÓN DIAGNÓSTICA	119
EJERCICIOS DE ORTOGRAFÍA GRAMATICAL.....	119
ANEXO Nº 4	121
ESTUDIANTES DE 3º DE PRIMARIA APLICANDO EL SOFTWARE EDUCATIVO	121
ANEXO Nº 5	124
ANEXO Nº 6	125
INSTRUCCIONES DE LAS ACTIVIDADES	125

CAPÍTULO I

ANTECEDENTES Y PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1. INTRODUCCIÓN

El sistema Educativo actual en Bolivia presenta uno de los más grandes retos de este nuevo siglo: el desarrollo integral de las nuevas generaciones de estudiantes acorde a las exigencias pedagógicas, didácticas y tecnológicas. En esta perspectiva, resulta imprescindible el trabajo con los conocimientos de todas las asignaturas del currículo escolar desde el nivel primario. Una de las materias de gran relevancia es Lenguaje y en caso del presente estudio, el aprendizaje del lenguaje escrito, mediante el logro del éxito ortográfico a partir del correcto desarrollo de los ámbitos perceptivos, motivacionales, de memoria, atencionales, lingüísticos, de representación mental y de razonamiento del estudiante.

Como se sabe, la ortografía es la parte de la gramática que se ocupa de la manera correcta de escribir las palabras. También se le conoce como un conjunto de reglas y convenciones que rigen el sistema de escritura normalmente establecido para una lengua estándar. La importancia de ésta radica en que si no se acatan las reglas ortográficas es posible cambiar el sentido de las palabras o, en algunas ocasiones, su significado, alterando las oraciones y por lo tanto la idea que se quiere transmitir. Por lo cual la ortografía o lenguaje escrito, expone estos conceptos, razonamientos o ideas tomando en cuenta los signos de puntuación y el uso correcto de las letras en cada palabra de forma concreta.

Al identificar esta temática investigativa se observa que la realidad nacional boliviana al igual que contextos educativos en Latinoamérica, comparten un hecho constatado, que se presenta en los escritos de muchos de los alumnos de Educación Regular Primaria, Secundaria/Bachiller y formación Profesional, donde existen faltas o errores de ortografía muy frecuentes. (Carratalá, 2002)

EL problema de los errores ortográficos, principalmente se debe al hecho de que en la mayoría de las personas no se tiene bien establecido el hábito de la lectura. Una persona que lee constantemente tiene menos probabilidad de cometer errores ortográficos, esto se debe a que los lectores observan las palabras en su forma correcta de escritura y por lo tanto saben que se tiene que escribir tal palabra de tal forma, a comparación de los jóvenes que no les gusta leer y están la mayor parte de su tiempo libre a comunicarse por medio de las redes sociales y los celulares y acortan las palabras o redactando sin ninguna regla gramatical.

Sin embargo, es evidente que los errores ortográficos están presentes en todos lados, desde notas rápidas hasta libros que no tuvieron una revisión completa, en medios de comunicación, anuncios publicitarios y también en las redes sociales que es el lugar en donde abundan mayoritariamente como ya se había mencionado. También los estudiantes de diferentes niveles de formación escolar tienen problemas de ortografía a la hora de realizar sus tareas o actividades curriculares las cuales requieren la redacción de un texto o contenido, por lo que este sector de la población es el que requiere de más ayuda para fortalecer su habilidad ortográfica.

El presente trabajo de investigación busca verificar la incidencia del software educativo en el proceso de Aprendizaje de niñ@s de 3ro de primaria de la Unidad Educativa “Estado de Israel” Tomando al Software Educativo como un método innovador de apoyo pedagógico, aprovechando sus características como ser, la interacción entre los niñ@s y el software, esta interacción se realizara mediante gráficos llamativos y didácticos, estímulos de respuestas con sonidos agradables cuando la respuesta es correcta (Tecnología Audio-visual), por lo que el estudiante se esfuerza por obtener la

mayor cantidad de respuestas correctas, tomando conciencia de la importancia de la forma correcta de escribir, por lo que se toma en cuenta:

La **Ley Avelino Siñani Elizardo** (070) Pérez plantea como uno de los fines de la **educación, impulsar la investigación científica y tecnológica asociada a la innovación y producción de conocimientos**, como rector de lucha contra la pobreza, exclusión social y degradación del medio ambiente.

Para ello nos basamos en referencias sobre la Importancia de la ortografía Gramatical en niños que inician en el proceso de escritura de las reglas de ortografía haciendo uso de las Tics (Tecnologías de la información y comunicación) como nuevas formas de enseñanza-aprendizaje dando paso a la fusión entre la informática y pedagogía.

El presente trabajo de investigación tomo en su metodología el enfoque de investigación mixto ya que analiza y cuántica datos relevantes del estado inicial y actual del conocimiento de la ortografía gramatical de estudiantes que cursan 3ro de primaria, una vez concluida la aplicación del software educativo en la ortográfica Gramatical.

En lo que respecta al Marco práctico se utilizó instrumentos de diagnóstico y evaluación pre-test y post-test dirigido a estudiantes y docentes de la Unidad Educativa Estado de Israel.

La estructura del presente trabajo dirigido está conformado por cuatro capítulos, dentro del **capítulo I**, se hace referencia al planteamiento del problema y a la justificación y objetivos de la tesis de grado y delimitación de la investigación, en el **capítulo II**, se enfocó en la estructuración e interiorización del marco teórico, dentro del **capítulo III**, se hace mención al enfoque de la investigación, de la metodología de la investigación, tipo de investigación, diseño de investigación, técnicas e instrumento de investigación , en el **capítulo IV** conformado por el Marco Practico, que contiene la descripción del instrumento de diagnóstico y evaluación y resultados de las pruebas efectuadas llegando a las recomendaciones y conclusiones, y por último se adjuntan los anexos respectivos.

2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En el ámbito educativo, la lectura y escritura son procesos que tienen una relación directa y continua por lo cual es importante tener presente que la lectura es una habilidad lingüística receptiva y la escritura es una habilidad lingüística expresiva además de ser la función psicomotriz más compleja dentro del proceso de desarrollo infantil. Estas habilidades son herramientas importantes para generar niveles cada vez más elaborados de pensamiento, comunicación e interacción positiva con los demás y con el medio, además de que son instrumentos muy valiosos para estudiar y aprender. Actualmente la capacidad para aprender a lo largo de toda la vida no es sólo una necesidad, por la velocidad con que avanza la ciencia y la tecnología, sino que también es un derecho humano.

Por lo que se busca nuevas formas de enseñanza aprendizaje, dentro de estas nuevas formas se encuentran las Tics (Tecnologías de la información y comunicación) la fusión entre la informática y la pedagogía da paso a lo que se denomina software educativo. Con la llegada de la informática muchos cambios se han producido en los diversos sectores del país, quizás el más relevante ha sido en el campo educativo, la sociedad actual está invadida por computadoras, esto hace que se introduzcan innovaciones metodológicas para llegar con mayor eficiencia a toda la población estudiantil.

2.1 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Apoyará el software educativo en el proceso de aprendizaje de la ortografía gramatical en niños de 3ro de primaria de la Unidad Educativa Estado de Israel?

3. OBJETIVOS

3.1 OBJETIVO GENERAL

Identificar la incidencia del software educativo en el proceso de aprendizaje de la ortografía de niñ@s del nivel de 3ro de primaria de la Unidad Educativa Estado de Israel de la Ciudad de La Paz.

3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Identificar el nivel de conocimiento del Lenguaje Escrito, específicamente el avance de los estudiantes del 3er. curso de Primaria, en relación a la ortografía gramatical.
- Aplicar el software didáctico para la valoración inicial y la enseñanza de la ortografía gramatical en la población de estudio.
- Determinar el aporte y los resultados de la implementación de esta nueva tecnología en la enseñanza de la ortografía gramatical, en estudiantes del 3º de Primaria de la Unidad Educativa Estado de Israel.

4. JUSTIFICACIÓN

Es preciso reconocer que el aprendizaje de las normas de Ortografía es una capacidad práctica que permite mejorar el conocimiento, ya que es una habilidad importante en la educación que desde años anteriores se ha venido trabajando en la realidad nacional Boliviana y pero que hoy en día se observan más falencias en los estudiantes del primer ciclo de enseñanza. Uno de estos factores que limitan el aprendizaje adecuado de la ortografía deriva de la falta de recursos económicos, sociales y/o de oportunidades para estudiar, por lo cual se presentan tantas falencias ortográficas desde la formación familiar y las bases de una Educación formal.

Adicionalmente se evidencia en la realidad nacional que en la parte educativa falta una mayor flexibilidad con iniciativas creativas y novedosas en los procesos de enseñanza–aprendizaje, lo cual da como resultado un nivel bajo en la escritura y ortografía; Asimismo, no hay un trabajo autónomo o herramientas de apoyo con las cuales el estudiante pueda desarrollar o implementar estrategias para ayudar a disminuir su error mediante la aplicación de las TIC's. (El Software Educativo 2004 <http://el-software-educativo.blogspot.com/p/introduccion.html> Visitada 18/08/2019)

Por estos preceptos es necesario tomar en cuenta el aporte del Software Educativo al campo de la educación como nuevo método de enseñanza y por consiguiente de aprendizaje, el cual ya ha incursionado con éxito en otros contextos. Asociando el rol del docente con el ordenador y el estudiante, con una relación amigable e interactiva logrando en el estudiante una atención individualizada, atendiendo sus necesidades específicas.

Entre las características del software educativo esta, su capacidad de adecuarse a diferentes áreas y por tanto diversos contenidos, como es en este caso se enfoca en el área de lenguaje y comunicación especialmente el tema de la “ORTOGRAFÍA GRAMATICAL”.

Sacando provecho de una de las características del Software educativo, que es su capacidad de adaptarse a cualquier área, su importancia como medio de enseñanza es relevante, en casos de emergencia sanitaria como Pandemias, específicamente la que afectó al mundo en Octubre del 2019 denominada COVID-19

La fusión entre la tecnología y la educación permite impartir clases virtuales a los estudiantes mediante (Apps) como Zoom, Meet, que permiten la reunión de forma virtual a un grupo de estudiantes y docente para intercambiar conocimientos de diferentes áreas, también existen Plataformas Virtuales como Classroom que brinda la posibilidad al docente de contar con un seguimiento del desarrollo y avance del estudiante mediante registro de notas y calificaciones y así de esta manera precautelar la salud e integridad

La importancia de atender las necesidades específicas de cada estudiante responde mediante el software educativo como parte de las nuevas tecnologías de la información aplicado al campo educativo, contribuye a la inversión psicopedagógica aprovechando los beneficios de la tecnologías y al mismo tiempo la formación de los docentes se actualiza, ya que “UNA SOCIEDAD ACTUALIZADA ES UNA SOCIEDAD AVANZADA” (Poppe, 1989).

Por estas razones expuestas se aplicó el software educativo para ayudar a niñ@s a desarrollar una habilidad ortográfica eficiente. Mediante juegos didácticos brindando una guía y supervisión constante al momento de realizar la practica brindando una atención personalizada que posteriormente les ayudara a redactar ensayos o tesis con mayor eficiencia en cursos superiores. Se inicia desde las reglas ortográficas hasta la correcta escritura de palabras que utilizamos diariamente.

El software educativo presenta a cada estudiante un puntaje final el cual habrá obtenido después de resolver los niveles correspondientes del programa, el primer juego dará paso a otro nivel solo si se responde de manera correcta y se brindaran puntos extras por resolver el ejercicio en el primer intento como incentivo para el estudiante, de esta forma se tendrá un control del aprendizaje del estudiante.

5. DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

La investigación ha sido realizada en el ámbito de las Ciencias de Educación, dentro el área de la Tecnología en la Educación.

5.1 DELIMITACIÓN DEL TEMA

El tema abordado fue el: “Software Educativo en el proceso de Aprendizaje de la Ortografía en niñ@s de Primaria”.

5.2 DELIMITACIÓN DE SUJETOS

La población con la cual se trabajó es del área Urbana, pertenecientes a la Unidad Educativa Estado de Israel turno tarde, con un total de **21 estudiantes del 3º de Primaria** de los cuales 17 son niños y 4 son niñas.

5.3 DELIMITACIÓN TEMPORAL

El presente trabajo de investigación se realizó en 3 meses de acuerdo al Cronograma establecido. Resumidamente, El primer mes de trabajo se realizó el acercamiento institucional y diagnóstico de evaluación inicial, posteriormente se efectuó la intervención durante 2 meses, finalmente en las dos últimas semanas se realizó una evaluación de conocimientos y progresos así como la sistematización de la investigación.

5.4 DELIMITACIÓN ESPACIAL

La investigación se realizó en la Unidad Educativa Estado de Israel turno tarde de la Ciudad de La Paz, perteneciente al Municipio de Nuestra Señora de La Paz, Ubicada en la Zona “Los Andes”, en la Calle Isaac Soria N° 878.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

El presente Marco Teórico comprende de forma general referencias relativas a la temática de la Educación, el Aprendizaje, el Desarrollo del Lenguaje Escrito y la Ortografía, promoviendo el mejoramiento de esta por medio del uso de las páginas web y la aplicación de un Software Educativo en los estudiantes de Ciclo Primario.

1. LA EDUCACIÓN

El término conceptual Educación deriva de la voz latina: “educatio”, que quiere decir acto de criar, y por extensión, formación del espíritu, instrucción; que deriva a su vez del verbo “ducare” que significaba conducir o guiar. Tradicionalmente, la educación se ha entendido, en un contexto superficial, como un repertorio de cualidades externas adaptables a usos sociales, como sinónimo de urbanidad y cortesía.

A su vez, la Real Academia de la Lengua define a la educación, por un lado, como crianza, enseñanza y doctrina que se da a los niños y a los jóvenes, y, por otro, como instrucción a través de la acción docente. En principio al precisar el concepto de Educación, se comprende que toda acción educativa está estrechamente ligada al fenómeno del aprendizaje (que a su vez está relacionado con el proceso de enseñanza-aprendizaje).

En este sentido si el aprendizaje se logra mediante una serie de eventos y experiencias, organizados o no, formales o no, planeados o espontáneos, que ocurren en forma constante a lo largo de la vida de un individuo. Las acciones educativas que posibilitan promoverlo y/o facilitarlos, deben estar sistematizadas, además de desarrollarse también en forma continua o permanente.

1.1. LA EDUCACIÓN Y EL LENGUAJE

La Educación Básica Regular tiene el compromiso de contribuir al desarrollo integral de los niños, lo cual implica que debe atender esferas diversas de la persona durante una etapa decisiva para sus vidas. Una de estas esferas es el lenguaje, cuya importancia es radical para la comunicación y la actividad del intelecto. (Valdivia, 2011)

La enseñanza de la Lengua Castellana, durante muchos años estuvo desvinculada de los procesos comunicativos inherentes a toda relación humana. La lengua era enseñada como un producto y no como una actividad. No obstante, como afirma Humboldt, “el lenguaje es esencialmente energía, no ergo, actividad, no producto” (Lomas, 1994, p. 1). Es producto, sí, pero producto de la inconmensurable actividad humana. El enfoque tradicional de la enseñanza ignoró este principio. De ahí que el aprendizaje de los alumnos se limitara a la memorización de conceptos ajenos a su propia experiencia. Esto involucró la mecanización de la enseñanza, ya que el aprendizaje carecía de un carácter significativo, estaba avalado por el traspaso de información y no por una construcción del conocimiento.

La lectura es un proceso muy complejo. El niño debe aprender a construir significados a partir de lo que ve escrito. Aun en las etapas iniciales –como la que se desenvuelve en los primeros meses de aprendizaje de la lectura- el niño necesita recurrir a la gramática de su lengua, que por lo general ya maneja inconscientemente con bastante soltura. En el plano oral, comprender una oración simple es algo sencillo para el niño; pero no lo es cuando se mueve en el plano escrito. El mecanismo es muy complicado, y aun no se lo conoce totalmente. Lo que sí se sabe, es que el docente debe aplicar procedimientos específicos para trabajar con oraciones: lectura oral, trabajo con carteles léxicos, empleo de textos discontinuos, dictados y registros escritos principalmente. Al hacerlo, va reforzando el conocimiento inconsciente de la gramática de su lengua. (Valdivia, 2011)

2. EL APRENDIZAJE

El aprendizaje es el proceso a través del cual se modifican y adquieren habilidades, destrezas, conocimientos, conductas y valores. Lo anterior da como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación. Este proceso puede ser analizado desde distintas perspectivas, por lo que existen distintas teorías del aprendizaje. Es una de las funciones mentales más importantes en humanos, animales y sistemas artificiales. En él intervienen diversos factores que van desde el medio en el cual se desenvuelve el ser humano, así como los valores y principios que se aprenden en la familia. En este último aspecto señalado, se establecen los principios del aprendizaje de todo individuo y se afianza el conocimiento recibido, el cual forma la base para aprendizajes posteriores.

El aprendizaje del niño está relacionado con la educación y el desarrollo personal. Debe estar orientado adecuadamente y es óptimo cuando el individuo está motivado. El estudio sobre cómo aprender interesa a la neuropsicología, la psicología educacional y la antropología, aquella que recoge las peculiaridades propias de cada etapa del desarrollo humano.

Concibe sus planteamientos teóricos, metodológicos y didácticos para cada una de ellas. Dentro de ella se enmarcan, por ejemplo la pedagogía y la andragogía, la educación de niños y adultos respectivamente. Y Se produce a través de los cambios de conducta que producen las experiencias. Aunque en estos cambios intervienen factores madurativos, ritmos biológicos y enfermedades, no son determinantes como tal.

Es el proceso mediante el cual se adquiere una determinada habilidad, se asimila una información o se adopta una nueva estrategia de conocimiento y acción. Asimismo, es

un proceso a través del cual la persona se apropia del conocimiento en sus distintas dimensiones, conceptos, procedimientos, actitudes y valores.

Como establecimiento de nuevas relaciones temporales entre un ser y su medio ambiental, ha sido objeto de numerosos estudios empíricos, realizados tanto en animales como en el hombre.

De esta forma, midiendo los progresos conseguidos en cierto tiempo se obtienen las curvas de aprendizaje, que muestran la importancia de la repetición de algunas predisposiciones fisiológicas, de «los ensayos y errores», de los períodos de reposo tras los cuales se aceleran los progresos, etc.

Muestran, también, la última relación del aprendizaje con los reflejos condicionados. Además, es la habilidad mental por medio de la cual conocemos, adquirimos hábitos, desarrollamos habilidades, forjamos actitudes e ideales. Por lo tanto, es vital para los seres humanos, puesto que nos permite adaptarnos motora e intelectualmente al medio en el que vivimos, por medio de una modificación de la conducta.

El aprendizaje es el cambio de actitud de una persona, cuando se adquiere el aprendizaje se modifica definitivamente la actitud por medio de nuevos conocimientos o experimentos. Ejemplo, cuando una persona recibe una capacitación cambia de actitud, sino cambio de actitud no hubo un aprendizaje. El aprendizaje no es una capacidad exclusivamente humana. La especie humana comparte esta facultad con otros seres vivos que han sufrido un desarrollo evolutivo similar; en contraposición a la condición mayoritaria en el conjunto de las especies, que se basa en la imprimación de la conducta frente al ambiente mediante patrones genéticos.

2.1 LAS TEORÍAS DEL APRENDIZAJE

Los orígenes de las teorías contemporáneas del aprendizaje se remontan a hace muchos años. Gran parte de las cuestiones y los problemas que abordan los investigadores modernos no son nuevos, y reflejan el deseo de las personas por entenderse a sí mismos, a los demás y al mundo que los rodea.

Sin lugar a dudas, existe gran interrelación entre las filosofías de la educación, las teorías educativas y las teorías del aprendizaje, las cuales, no obstante haber surgido en el ámbito de la psicología, han sido adoptadas y adaptadas en el medio educativo contemporáneo y su influencia en la educación ha crecido, a lo largo de los últimos años.

2.1.1 Teoría Constructivista

En el campo de la educación tendemos, generalmente, a asociar el término constructivismo con las ideas de Jean Piaget y Lev Vygotski, autores que, a pesar de las divergencias de enfoque que presentan en torno al origen del proceso de construcción del conocimiento, poseen notables coincidencias en sus ideas acerca del tipo de educación que posibilita el desarrollo óptimo de la cognición. (Rodríguez, 2000). Dado que la práctica educativa no es un asunto homogéneo, sino más bien, un proceso de apropiación constante en la que las docentes y los docentes incorporamos en nuestro quehacer pedagógico, todas aquellas informaciones y conocimientos que consideramos pertinentes para desarrollar nuestro trabajo de aula, no es fortuito que nos encontremos con que planteamientos de un determinado autor coexistan, se entremezclen, o se complementen con los de otro/s autores.

El aula escolar es vista como el espacio en el que tienen lugar interacciones sociales propias de una cultura, en el que docentes y alumnos y alumnas realizan juntos actividades de cooperación, orientadas a facilitar y promover los aprendizajes.

(Frisancho, 1996). Para el constructivismo la evaluación del aprendizaje se centra en los procesos que llevan a los alumnos/as a elaborar sus propias respuestas.

2.1.2 La Teoría Conductista

En el enfoque conductista nos encontramos el conjunto de teorías conocidas como teorías del condicionamiento estímulo-respuesta.

Destacan en este enfoque la teoría de la asociación estímulo respuesta de E. Thorndike, cuyo punto de vista psicológico es el conexionista; la teoría del condicionamiento sin reforzamiento, cuyo referente psicológico es el conductismo y su máximo exponente es J. B. Watson y la teoría del condicionamiento por reforzamiento, cuyo punto de vista psicológico es el reforzamiento con L. Hull y B.F. Skinner como representantes. (Bigge, 1977)

Dentro de este enfoque, las teorías más conocidas en nuestro medio son la teoría conexionista de Thorndike y la teoría del condicionamiento por reforzamiento de B.F. Skinner.

2.1.3 La Teoría Cognoscitivista

En este enfoque encontramos un gran número de teorías, dentro de las que podemos mencionar: la epistemología genética de J. Piaget, la teoría socio-genética o socio-cultural de L. Vygotski, la teoría del aprendizaje significativo de D. Ausubel, la teoría construccionista de S. Pappert y la teoría de las inteligencias múltiples de H. Gardner.

El aprendizaje es concebido, así, como un proceso de reorganización cognitiva, lo cual supone, primero, un proceso de asimilación de la información que es obtenida del medio y, al mismo tiempo, la acomodación de los conocimientos que se tienen previamente (a los recibidos recientemente) para producir, al final, un proceso de autorregulación cognitiva que es lo que Piaget denominó equilibración. (Pozo, 1989)

2.1.4 La Teoría del Aprendizaje Significativo

La teoría de Ausubel, centra su atención en el aprendizaje dentro de un contexto educativo. Dicho de otra manera, se sitúa en un contexto de interiorización o asimilación, por medio de la instrucción. (Pozo, Op Cit.)

Para Ausubel, todo aprendizaje en el aula puede ser situado en dos dimensiones: repetición-aprendizaje significativo y recepción descubrimiento. En el aprendizaje por recepción, el contenido principal de la tarea de aprendizaje, simplemente, se le presenta al alumno; él únicamente necesita relacionar activa y significativamente, con los aspectos relevantes de su estructura cognoscitiva y retenerlo para el recuerdo, para reconocimientos posteriores o como una base para el aprendizaje del nuevo material relacionado.

En el aprendizaje por descubrimiento, el contenido principal de lo que ha de aprenderse, se debe descubrir de manera independiente, antes de que se pueda asimilar dentro de la estructura cognoscitiva. (Ausubel y otros, 1989)

3. EL LENGUAJE ESCRITO Y LA ORTOGRAFÍA

La escuela es actualmente un lugar idóneo en el que multitud de niños y niñas aprenden a leer y a escribir, por lo que la enseñanza de la comunicación oral y escrita son objetivos prioritarios, especialmente desde la materia de Lenguaje y/o Literatura en las primeras etapas educativas.

El lenguaje es el instrumento de comunicación más importante que todos necesitamos para establecer relaciones con todas las personas. Es importante entonces saber si un uso gráfico es correcto o incorrecto, ya que a diario se hace necesario escribir mensajes empleando medios que brinda los avances de la ciencia y la tecnología. Por lo tanto, los docentes deben de ser conscientes de que la escritura, como explica

Cassany (1993) va mucho más allá de conocer las reglas ortográficas, sintácticas y gramaticales.

Es de esta forma que el verdadero reto de escribir consiste en desarrollar formas distintas y originales de pensamiento que nos permitan ser más creativos a través del lenguaje escrito, tal y como comenta Corrales (2001)

Al precisar el aprendizaje del Lenguaje Escrito, se puede afirmar que uno de los principales elementos gramaticales dentro la enseñanza del Lenguaje es la Ortografía, que se define como “la parte de la gramática que regula el modo correcto de escribir. La escritura representa mediante signos las letras, los sonidos de la lengua hablada” (León, 2004).

La importancia de este concepto radica en que se puede comprender que “la ortografía es el resultado del conocimiento de la lengua y de la práctica” (Salmerón, 2002: 11).

Desde el punto de vista de la Didáctica del español los objetivos de la ortografía son (Asensi, 2003:1059-1060):

- a) Facilitar a los alumnos el aprendizaje de la escritura correcta de un núcleo de palabras de mucho uso y de indudable valor y utilidad social.
- b) Proporcionales métodos y técnicas para el aprendizaje de nuevas palabras, ampliando y enriqueciendo su vocabulario ortográfico.
- c) Desarrollar, en ellos una “conciencia ortográfica”, es decir, el deseo de escribir correctamente y el hábito de comprobar sus escritos”.

La importancia que tiene la escritura como un elemento fundamental para la organización y el desarrollo cognitivo, al exigir del estudiante procesos de selección, combinación, síntesis y el concurso de diferentes tipologías que entran, en juego según

la intención o situación discursiva. No en vano en la escritura “se encuentran formas de pensamiento mediante significados de lenguaje y se encuentran formas de lenguaje a través del pensamiento” (Álvarez, 2010), es decir, se ponen en marcha operaciones mentales que implican no solo el dominio de un código sino una cierta autoridad cognitiva.

4. LA ESCRITURA - ANTECEDENTES

Si bien es cierto, el ser humano comienza a interactuar con la sociedad y a relacionarse con el mundo por medio de diferentes formas, recordando que inicialmente esas maneras de expresión son: el llanto, el balbuceo, los gestos, con palabras y frases para luego llevarlas a la escritura partiendo de las vivencias que el ser humano empieza a tener o afrontar. Desde su nacimiento empieza a crear una necesidad de comunicarse tanto de forma oral como de forma escrita.

La escritura se ha venido considerando como el medio por el cual las personas expresan sus ideas, pensamientos, plasmándolas en un papel, a lo cual se le ha atribuido la importancia que tiene ésta, dentro de las diferentes etapas de desarrollo de los estudiantes, pues el estudiante desde muy temprana edad, empieza a realizar trazos que le permiten desarrollar cierto grado de motricidad; para más adelante, escribir con una caligrafía adecuada para su comprensión, es decir, que desde esa etapa, se ha hecho un proceso de escritura con validez y hoy en día al observar la escritura de los estudiantes se ha agregado la tan llamada ortografía que juega un papel primordial dentro de los procesos de escritura, teniendo en cuenta, que a partir del buen uso de grafías el emisor y el receptor podrán interpretar adecuadamente o en su defecto, mal interpretar lo plasmado.

Es por esto que se toma la teoría de Vigotsky, según el artículo Reflexiones sobre la escritura a partir de Vigotsky. Valery, Olga (2000) desglosa ciertas características,

donde el proceso de enseñanza aprendizaje se ve inmerso dentro del estudiante cuando la escritura permite a este mantener un orden de su proceso académico, el estudiante es capaz de crear diferentes contextos de acuerdo con las necesidades propias del mismo y hace uso de contextos educativos para avanzar eficientemente en su proceso de escritura. Es primordial, afirmar que este proceso se ve evidenciado en la presente investigación, a partir de la revisión de la escritura se evalúa la aprehensión de la ortografía en las grafías especificadas anteriormente.

Por un lado, Vygotsky mencionado en el artículo el autor afirma que, la escritura se puede ver como el desarrollo mínimo que el ser humano hace pero este lenguaje escrito requiere un alto nivel de interpretación y comprensión, es por esto la importancia que tiene los diferentes instrumentos de expresión como lo llama el autor, en cuanto al proceso de composición escrita el cual debe ser o es exigente, que lleve al ser humano al razonamiento y con un fin social entre seres humanos.

Por otro lado, Rosenbalt mencionado en el artículo Reflexiones sobre la escritura a partir de Vigotsky, el autor relaciona lo que el ser humano vive con la construcción de un texto significativo, esto a partir de nuevas experiencias y consideradas como base para constituir el aprendizaje.

A su vez, el autor Smith plantea que al especificar lo que se quiere decir, al escribir algo, permitirá una interacción entre el pensamiento y lo que se va observando, aparte lo que el ser humano es capaz de revisar lo que pretende decir y así encontrarle el significado de palabras u oraciones es por esto que se halla un proceso de aprendizaje.

Al mismo tiempo, Rosenbalt y Smith acuerdan que la escritura se transforma, puesto que, se adquiere un proceso de aprendizaje cuando el estudiante elabora, pues, está haciendo una transformación de conocimientos, es por esto que, resaltan la importancia de la socialización en espacios como la educación.

Finalmente, Basulto afirma que: “La ortografía es la parte de la gramática que establece cómo deben escribirse los signos y símbolos utilizados para representar gráficamente el lenguaje verbal” Valery, Olga (2000) ,es claro que el lenguaje escrito es indispensable dentro del proceso formativo de un individuo, por tal motivo la ortografía hace parte de la forma escrita del lenguaje, a partir de ese sistema de signos utilizados o plasmados permite; generar en el ser humano un acto de razonamiento que le permite tomar todo lo que interpreta llevarlo a la forma práctica, libre de analizar y criticar.

Teniendo en cuenta lo anteriormente descrito por los diferentes autores, la escritura parte de la necesidad de exponer, evidenciar, sustentar, diferentes situaciones de la vida diaria del ser humano, pero que ésta no es tan fácil como cuando se manifiesta de forma oral. Se debe tener en cuenta la importancia de la escritura puesto que los errores ortográficos, se evidencian de manera escrita.

El Lenguaje escrito se expresa mediante signos, palabras y términos que conllevan consigo una serie de normas, reglas gramaticales, reglas ortográficas las cuales son indispensables al momento de plasmar en un papel las ideas o concepciones, puesto que el mensaje que se quiera transmitir debe ser preciso, es decir, que no genere mal entendido por el uso incorrecto de grafías en las palabras usadas.

En conclusión, la escritura hace parte de la vida diaria y la ortografía es tan importante como cuando el niño aprende a escribir sus primeras palabras, ya que, es donde inicia el proceso de enseñanza-aprendizaje, donde se ejecuta en un aula de clase, pues la lectura y la escritura están inmersas desde muy temprana edad en el ser humano, por ende, son factores que permiten desarrollar habilidades en el estudiante y dentro de estas la de tener una buena ortografía, para así, expresar de forma clara una idea ,un sentimiento, un deseo, puntos de vista ligando en este proceso el uso de las palabras adecuadas y con su correcta escritura.

5. LA ORTOGRAFÍA

Saber escribir, cómo escribir y el temor a escribir es lo que hoy en día se conoce como la ortografía, en otras palabras, la ortografía según la Real Academia Española es la forma correcta de escribir respetando las normas de la ortografía, pero esta definición se torna contradictoria cuando desde la academia se aceptan actividades que no conllevan a un mínimo de importancia y no generan un impacto que conlleve a usar correctamente las grafías sin atropellar nuestra lengua.

Por un lado, el teórico Baltasar Hernández Gómez, define la ortografía como la forma de escribir correctamente las letras y signos de una lengua. Es la estructura fundamental para que una sociedad se comunique de manera audiovisual, en relación con un conjunto normativo de símbolos escritos que le permiten identidad y perdurabilidad. De acuerdo al teórico se podría llamar a la ortografía como un medio de comunicación escrita en la que se requiere, hacer buen uso de esos signos que al agruparlos conforman palabras y a su vez frases, quiere decir que su comprensión e interpretación dependen de cómo están escribiendo, si, realmente se está dando a conocer el mensaje.

El principal problema que viven a diario docentes desde los ciclos inferiores hasta los mayores trasladando la problemática a las universidades, se debe en parte a la falta de innovación en cuanto a las actividades propuestas dentro del aula de clases, a partir de la propia experiencia se observan los mismo talleres infinitos y constantes dictados que hasta hoy no han surtido un gran efecto y aún menos cuando la tecnología se hace participe en la educación. Por otro lado, el autor habla del estudio de la fijación ortográfica en la lengua castellana a partir de la aparición de la normativa académica, en el siglo XVIII desde la perspectiva historiográfica, se analizan las diversas propuestas de fijación ortográfica lo cual constituye una visión sinóptica de la evolución de esas propuestas ortográficas que involucran criterios comúnmente empleados a los

que se ha recurrido para la fijación ortográfica (a saber, la pronunciación, la etimología y el uso).

Al revisar algunos conceptos que van de la mano con el tema de la ortografía no se puede descartar el papel que juega la motivación de los estudiantes, quiere decir la disposición que tiene el ser humano por hacer las cosas. Según Daniel Cassany y Sanz (2000) se debe tener mucha delicadeza al mostrar la reglas, usos de la ortografía a los niños cuando inician sus estudios, pues, en la primera etapa ellos están abiertos a ver la cosas de la manera más fácil es decir; que la interacción del docente y el estudiante con sus estrategias didácticas para lograr una buena comunicación escrita no impliquen dificultad para los niños.

5.1 LA IMPORTANCIA DE LA ORTOGRAFÍA

La palabra ortografía etimológicamente proviene del griego orthos que significa: correcto y grafo que significa: escribir es decir, se puede definir ortografía como la forma de escribir correctamente. Partiendo de esta definición se inician los procesos, las tareas, las actividades, los dictados propuestos por diferentes maestros que quieren enseñar la ortografía y realizar el proceso de aprehensión de la misma para tener como resultados una buena escritura y por ende llevar a cabo excelentes situaciones de la vida cotidiana ya sea personal o profesional.

Por un lado, como lo indica Cassany y Sanz (2000) que tratan, aportan y afirman que “La ortografía es fundamental para desenvolverse en contextos sociales, por ejemplo en el mundo laboral y académico”. Por otro lado, hacen referencia al trabajo docente en el cual afirma: “Maestros no promueven la participación e involucración activa de los estudiantes”. A partir de estos dos autores, la concienciación por parte de los estudiantes es indispensable para dar la importancia que tiene saber usar las palabras de forma correcta y por parte de los educadores realizar actividades en donde se vea el trabajo activo y significativo para los estudiantes.

Si bien es cierto, que los ejercicios pueden traer resultados positivos frente a lo que se pretenda, aquí, Cassany reitera el tema ortográfico, pero en ésta ocasión haciendo referencia a la “innovación de los ejercicios de ortografía; ya que es de vital importancia despertar la curiosidad y la motivación en los estudiantes” (2000). Despertar esa curiosidad y motivarlos pareciera ser un objetivo inalcanzable, pues se ha pensado que el innovar requiere crear manualmente cosas que nunca se hayan visto, hoy en día los estudiantes, pareciera no importarles lo que los demás diseñan a fin de conmoverlos e invitarlos a participar activamente en diferentes áreas académicas, pues pueden haber infinitos de diseños para ellos pero es más importante el uso que se le dan esas innovaciones para que los estudiantes vean lo productivo que puede llegar a ser las diferentes herramientas que nos brinda la tecnología.

Es aquí donde se relaciona el objetivo del autor Daniel Cassany con el presente proyecto, pues se hace uso de las páginas virtuales que se describen como impactantes y motivante para mejorar la ortografía en español, pues, el hecho de escribir en otro espacio y utilizar recursos que no sean iguales a los que han estado acostumbrados los hará realizar actividades con entusiasmo teniendo en cuenta que deben escribir correctamente las palabras que se vayan a utilizar.

Otro de los teóricos que aporta a esta investigación (Carratalá, 2013), muestra en su libro titulado: Tratado de didáctica de la ortografía de la lengua española, cómo se ha venido enseñando la ortografía y que hasta hoy no ha surtido ningún, efecto; al contrario, ahora en la educación tenemos en contra que es la tecnología, pues el uso de estas herramientas ha hecho que los estudiantes no se preocupen por escribir correctamente sino van contra reloj. Es por esto que este autor no buscó diseñar un manual sino un tratado que enseña a “enseñar” la ortografía, partiendo de la afirmación que una lengua se emplea para nuestra comunicación habitual, puesto que cada día las personas se expresan de forma escrita y verbal o tecnológica.

Es necesario reconocer que hoy en día, desde temprana edad y más en los contextos reales partiendo desde el aula de clases que han sido y son hasta el momento lugares

indispensables para el desarrollo de habilidades comunicativas y especialmente el uso correcto de las diferentes grafías dentro de nuestra lengua española, la preocupación ortográfica se generaliza, pues el caos ortográfico como lo llama Fernando Carratalá afecta a todos los niveles educativos incluyendo el universitario.

Debido a la problemática expuesta, se han creado manuales con ejercicios ortográficos, libros que quizás apuntan al mejoramiento de la ortografía y dentro de algunas de estas propuestas el planteamiento de actividades para la corrección de las fallas y faltas ortográficas.

Dentro de todo lo que se ha pretendido llevar a cabo principalmente, dentro del aula se desencadenan una serie de actividades que se describen en el tratado de Fernando Carratalá como: “La fuga de palabras, corrección de errores, memorización de reglas y la toma de dictado, evidenciado a partir de la experiencia tanto como estudiante y hoy como docente se han tornado repetitivos, aburridos y sin un valor pedagógico”, para el estudiante como también para la escuela en general, dejando a un lado la importancia de dicha problemática que no está dando paso a la producción escrita de calidad, pues día a día que va avanzando la tecnología se encuentran más errores ortográficos.

Tomando en cuenta que la escritura es parte fundamental dentro del proceso de cada estudiante y si se le diera el grado de importancia que este merece, abrían menos problemas de interpretación y estudiantes sin temor a escribir lo que piensan.

5.2 FACTORES QUE INCIDEN EN EL APRENDIZAJE Y LA ORTOGRAFÍA

A pesar del esfuerzo, en cuanto al acercamiento con la ortografía por medio de diferentes actividades pedagógicas, se puede decir que esto ha influido en la deserción y el fracaso escolar de muchos estudiantes en nuestro país, pues, si se ejemplificase

la situación, un estudiante que presente problemas de escritura y se le agrega los errores ortográficos impide desarrollar de manera correcta una tarea, lo cual determina baja calificación en una prueba escrita y si además de esto el docente no implementa las estrategias de superación para esas falencias, no hay innovación ni motivación para que el estudiante evidencie una mejoría o autonomía para ser partícipe de su proceso de aprendizaje, condición inicial del aprendizaje significativo.

Este tipo de aprendizaje según David Ausubel en su teoría del aprendizaje significativo, permite tener una base de conocimientos previos lo cual se llama estructura cognitiva y de esta forma se debe relacionar lo que el estudiante ya sabe con lo que se le va a enseñar para que en este proceso no se sientan fracasados por no aprender bien que es lo que se evidencia en la mayoría de los casos estudiantiles.

La ortografía, es decir el uso correcto de las palabras nace de los hábitos que desde casa se han implementado desde temprana edad, empezando por la lectura, a partir de este acto se inicia un proceso de aprehensión visual siempre y cuando se le recalque al estudiante tener en cuenta esas palabras que quizás llaman la atención por su difícil escritura, es por esto, que en la escuela se realizan diferentes actividades para la aprehensión de dichas reglas, pero hoy en día se tiene en cuenta el ritmo de aprendizaje de cada estudiante y las estrategias con las que el docente promueve al enriquecimiento de esta rama de la escritura teniendo en cuenta los factores tanto familiares como personales que inciden en el buen aprendizaje al momento de escribir las palabras, pues estas deben estar correctamente plasmadas para lograr la intencionalidad del mensaje que se quiere transmitir.

Por tal motivo, se pretende a partir de esta investigación mostrar la otra cara de aprendizaje pues no se sabe cuál es el concepto que se tiene frente a un aprendizaje significativo o un aprendizaje mecánico, pues sin ir más lejos, en el diario vivir se presentan situaciones de aprendizaje, solo que el ser humano tiene tan errado este concepto o sencillamente nunca ha visto su aplicación que no se detiene a ver el valor que esto representan en su proceso de formación dentro de un ámbito social, cultural educativo y/ o familiar.

El aprendizaje, es otro de los factores que inciden en el proceso que contiene la enseñanza y la incidencia que tiene esta en la vida de un estudiante, a partir del valor que le da el docente a lo que prepara para enseñar, así mismo el alumno vera representado todo eso como beneficio o primordial para su vida. Partiendo de lo descrito anteriormente, el autor Ausubel en el libro El aprendizaje significativo en situaciones escolares (Ausubel, 2010), define el aprendizaje significativo como la interacción que tienen los contenidos previos que ha adquirido el estudiante dentro de su proceso de aprendizaje y estos adquieren un valor o significado en el transcurrir de la vida de cada estudiante.

En la presente investigación se puede dar un aprendizaje significativo puesto que los estudiantes participan de forma directa con los ejercicios de las reglas ortográficas, lecturas, transcripciones, lo que permite al implementar la propuesta, que la información sea conocida o familiar en su contenido para cumplir con el objetivo planteado. Con relación al aprendizaje de la ortografía, el autor Paredes en su comunicado: La ortografía: Una visión multidisciplinar (Paredes). Demuestra a partir de su práctica docente la preocupación que siempre han mostrado los docentes frente a la cantidad de errores ortográficos que los estudiantes tienen y que al revisarlos el maestro solo se fija en el error mas no en cuál es la intención de lo que ellos quieren escribir o transmitir y así ayudarlos o aconsejarlos para poder escribir de manera que mejoren en el uso de las palabras.

Entonces en síntesis, el autor menciona que: para hallar un aprendizaje ortográfico en los estudiantes se deben tener en cuenta varios factores que imposibilitan o dificultan la aprehensión de las mismas reglas ortográficas. Entre los factores se encuentran:

a. La atención

En relación con el factor de la atención, es evidente dentro de un proceso de enseñanza – aprendizaje, pues, se vuelve complejo e imposibilita el buen desempeño

no solo en la clase de español sino en las demás cuando el estudiante no se esfuerza por prestar atención a lo que se propone.

b. La memoria

El factor de la memoria, es uno de los que hoy en día por la máxima tecnología se ha ido perdiendo, pues todo lo guardamos en un ordenador o sencillamente todo se encuentra dentro de un navegador a lo cual la presente investigación quiere darle un giro total a este concepto pues la tecnología no tiene por qué incentivar a la ignorancia y a la pereza de guardar información que algún momento podría servir en un ámbito educativo, profesional o personal.

Es decir estas herramientas virtuales deben ser mediadoras de un proceso, facilitadoras par al realización de una actividad específica sin dejar de lado una función tan importante que debe hacer el cerebro teniendo en cuenta que se estarían previniendo hasta enfermedades por la falta de practicarlo y añadido a esto como lo describe el autor la importancia del ser un buen lector, ser detallista y detenerse en estas para recordar en algún momento como se escribe una palabra.

c. La capacidad de relación y asociación de elementos

En este factor, se resalta la importancia que debe tener el estudio etimológico, pues a veces resulta fácil relacionar las palabras con lago que ya se ha escuchado y visto y asociarlo con la terminaciones de las palabras.

d. El sentido del ritmo

Según Paredes el sentido del ritmo es el “Aspecto más descuidado en la educación” pues se tiene en cuenta para la marcación de las tildes y se hace indispensable en el momento de leer, pero, de igual manera se relaciona cuando una persona va a escribir alguna palabra y no recuerda su correcta escritura lo que hace es pronunciarla y en

algunas ocasiones para acertar en este aunque cabe resaltar que este proceso no es muy aconsejable puesto que en esta parte puede variar de acuerdo al contexto en que se quiera usar la palabra.

Además, en el trabajo que comparte (Kaufman, 2005), relaciona varios subtemas que se relacionan en cuanto a la problemática vivenciada hoy en día dentro de las aulas y por ende en los hogares de cada uno de los estudiantes, resaltando allí: sonoridad, significado, morfología entre otros.

De este trabajo, refleja importancia específicamente en el apartado ¿cómo corregimos los trabajos? Pues allí describe como se debe realizar la evaluación ortográfica de los estudiantes; “La corrección ortográfica de los cuadernos suele ser motivo de incertidumbres y conflictos.

Muchos maestros me han comentado que, en algunos momentos, deciden no corregir demasiado para no desanimar al niño pero, en otros, lo hacen de manera exhaustiva. Este accionar confunde a los alumnos y a los padres”. De acuerdo con lo mencionado anteriormente Ana María Kaufman divide en tres momentos esenciales para el estudiante, el debido proceso para hacer una correcta corrección y evaluación al estudiante, el primero consiste en la autocorrección, teniendo en cuenta lo anterior, el estudiante es el primer evaluador de su proceso y de sus errores para así obtener un mejoramiento significativo y su vez generar un alto grado de motivación y valoración del trabajo que cada estudiante realiza y se puede enmarcar en la parte de la autonomía del estudiante.

Por otro lado, se encuentra, el trabajo colectivo, allí tiene la oportunidad de entrar en escena los compañeros de clase, pues ellos tienen la posibilidad de corregirse entre ellos mismos, mostrándose entre ellos que todos presentan dificultades y que la ayuda mutua puede llegar a ser demasiado beneficiosa a lo que llama la investigadora Intervención de otros compañeros. Y finalmente, se resalta la labor docente, en esta parte el profesor realiza la revisión pertinente de todos los trabajos realizados por los

estudiantes, haciendo una corrección en los errores ortográficos de una manera que resalte, puede ser con un color diferente, además colocando la letra o palabra que está mal escrita y escribiendo en su trabajo un mensaje de reflexión para luego compartir con los demás estudiantes, esta intervención la titula la investigadora en su trabajo como: Textos corregidos por el maestro.

Algunos principios metodológicos para mejorar el proceso de enseñanza–aprendizaje de la ortografía, se refieren a nuevas estrategias que le permiten al estudiante mejorar su competencia comunicativa mostrando las actividades de forma eficaz. En esta perspectiva Carratalá menciona en el libro Tratado de la didáctica de la ortografía de la lengua española (Carratalá, 2013) que: El vocabulario tiene gran influencia en el aprendizaje ortográfico pues no es eficaz evaluar a un estudiante con palabras de mayor complejidad ortográfica cuando ni el estudiante ni el profesor las utiliza en su contexto.

Es decir, debe ser coherente la práctica en cuanto al uso del vocabulario de los estudiantes, el contexto en el que se desenvuelve, la edad, e imaginar que las palabras sean cercanas al entorno sociocultural del estudiante.

Presentar el significante completo, en este apartado se explica la no funcionalidad al utilizar la actividad como fuga de letras, pues a mostrar las palabras incompletas en vez de generar un análisis y conciencia ortográfica lo que se hace es confundir al estudiante, pues no hay un referente visual previo al ejercicio, para esto el autor plantea desarrollar actividades con significante completo, es decir, mostrar la palabra completa de manera correcta e incorrecta y con su significado para asimilar el uso correcto de las grafías y de las palabras, agregando el aporte valioso que se haría al incrementar el vocabulario en los estudiantes.

Entonces por último es necesaria la presentación de palabras y textos correctamente escritos, el autor visualiza en este aspecto cómo el estudiante al obtener un texto correctamente escrito, tiene más utilidad a la hora de reproducir o producir también un escrito, por lo cual no es aconsejable mostrar un texto incorrectamente escrito pues el

estudiante va captar más rápido el error y esto es lo que él va a recordar y no podrá identificar la falla ortográfico.

El aprendizaje de las reglas ortográficas pedagógicamente válidas, este tipo de actividad no pretende dejar a un lado las reglas ortográficas sino minimizar el grado de saturación de la mente de los estudiantes, pues considera el autor que al enseñar las reglas básicas es suficiente para adquirir una ortografía adecuada y por las normas complejas esas se deben reforzar con más frecuencia a partir de un proceso significativo partiendo de la lectura. El empleo de la copia de breves textos, este principio ha perdido su validez, desde que, en las instituciones implementan la copia como castigo y no ven como un proceso de copia literal de textos permite la adquisición de un correcto uso de las grafías, aumenta el vocabulario y la comprensión de palabras desconocidas teniendo en cuenta su significado.

Para lo anteriormente señalado, el autor aconseja no utilizar textos tan complejos lo ideal es que sea sin excesivas dificultades ortográficas de acuerdo con la edad.

El estudio previo de los textos, en este apartado continúa teniendo validez el dictado, pero no con el fin de recargar al estudiante con la cantidad de errores que al verlos puede traer desmotivación y fracaso escolar, lo que se busca es que el estudiante haya estudiado con anterioridad el texto y luego se proceda a hacer el dictado del mismo, esto mitigara la cantidad de errores ortográficos pues se adquiere un repaso visual y no se le da paso al estudiante de inventar la grafía.

Adicional a los principios, metodologías y actividades que aportan varios autores, no se puede dejar de lado factores afectivos y sociales que inciden en el aprendizaje de los estudiantes (Ausubel, 1983), el autor hace relevancia en la motivación que debe tener el estudiante a la hora de aprender, y este factor motivacional está ligado a aspectos que influyen dentro del proceso de aprendizaje significativo tales como: interacción con los padres, compañeros, profesores, temperamento, clase social, racial, étnica y sexual.

Se considera, a partir de la experiencia docente con la que se ha llevado a cabo el presente proyecto investigativo que la motivación se evidencia dentro de todo proceso de enseñanza – aprendizaje y que infortunadamente algunos entornos educativos y profesores no dan el grado de importancia que este tiene, pues desde el acompañamiento de la familia, aportando su interés por que el estudiante mejore, los compañeros, incitando a mejorar cada vez más y profesores brindando el apoyo y orientación que todo estudiante necesita para desarrollar las habilidades que se requieran durante la trayectoria académica y así mismo aplicarlas al diario vivir.

En este arduo paso por el aprendizaje, se evidencia verdaderamente la aprehensión de las reglas ortográficas por medio de diferentes actividades y la innovación por parte del cuerpo docente en cuanto a estrategias y metodologías que permitan al estudiante hacer uso correcto de las palabras tanto de forma oral como escrita.

El intento de mejorar la ortografía, hasta el momento y teniendo en cuenta lo reseñado anteriormente, no se llevaron a cabo de la mejor manera y es por esto que hoy en día se buscan las estrategias, los mecanismos, las herramientas, para darle una solución que permita a los seres humanos obtener excelentes resultados, para que puedan ser personas que desarrollen alguna labor en la que no se manifieste un atropello cultural con nuestra grafías y a la hora de transmitir un mensaje sea preciso y claro.

6. EL APRENDIZAJE Y LA ENSEÑANZA PROGRAMADA

La enseñanza programada o instrucción programada es una metodología de aprendizaje propuesta por primera vez por el conductista B. F. Skinner en 1958. Según Skinner, el objetivo de la enseñanza programada es «dirigir el aprendizaje humano bajo condiciones controladas». La enseñanza programada tiene tres elementos: (1) entrega la información en pequeñas píldoras, (2) es al ritmo propio del estudiante y (3) proporciona retroalimentación inmediata, tanto positiva como negativa, al estudiante. Se define a la instrucción programada, como una técnica de enseñanza autodidáctica que consiste en la presentación de un tema a enseñar en pequeñas unidades

didácticas, seguidas de preguntas cuya verificación inmediata, si la respuesta es correcta, contribuye a afianzar el conocimiento adquirido, o si es incorrecta, conduce a la corrección del error. La presentación de la materia se realiza a través de programas, mediante libros, o máquinas de enseñanza.

De acuerdo con los trabajos de B. F. Skinner, se distinguen dos tipos de trabajos según la clase de conducta que comprenda. La conducta provocada por estímulos específicos conocidos, se denomina conducta respondiente, o conducta de respuesta. Es de este tipo la contracción o dilación de la pupila al cambiar la intensidad de la luz. Otras respuestas no necesitan de un estímulo específico para que se produzcan, es la conducta operante, que tiene efecto y opera sobre el mundo exterior.

Para B. F. Skinner esta respuesta es emitida por el organismo, y no producida por estímulos, aun cuando generalmente adquiere una relación con la estimulación previa, sin que ésta llegue a ser generadora como en el caso del reflejo. Cuando se establece la relación, se produce una operante discriminada. La conducta humana en su mayoría es de carácter operante.

El aprendizaje es por condicionamiento, pero según se ha indicado es de dos tipos. El condicionamiento de la conducta respondiente es del tipo clásico, de Iván Pávlov, el estímulo condicionado presentado simultáneamente con el incondicionado llega a producir la misma respuesta, o sea, depende de la simultaneidad aproximada de los estímulos. El reforzador es el estímulo. En el condicionamiento operante la respuesta está correlacionada con el reforzamiento, éste no se produce si no aparece la respuesta condicionada, el reforzamiento es contingente a la respuesta.

La instrucción programada es una técnica de enseñanza autodidáctica. En el aula, el resultado de la enseñanza depende de la conducta de los estudiantes como respuesta a la acción del maestro. En consecuencia el aprendizaje varía de un estudiante a otro.

La situación ideal, según Rousseau, se da cuando el maestro atiende a un solo estudiantes. El maestro individual puede constatar el progreso del estudiantes continuamente, puede hacer que el estudiantes tenga una participación activa, a través de preguntas, discusiones, etc., que puede ser orientada y dirigida constantemente.

Existe un intercambio activo entre el maestro y el estudiante, mediante el cual el maestro puede desarrollar su materia paso a paso.

Podemos suponer de lo anterior que si ese maestro perfecciona su programa de enseñanza, podrá, luego de realizar su labor individual con diferentes estudiantes, y de hacerles las correcciones y modificaciones que la experiencia le haya sugerido, reproducir la sucesión didáctica, en forma tal que el estudiantes la lea paso a paso, y respondiendo las preguntas correspondientes, llegue por sí mismo al aprendizaje deseado. A la presentación de la materia, en esta forma, le llamamos programa.

Debe señalarse que: El programa no se circunscribe a proporcionar información y a exigir una prueba de comprensión del estudiante, además de ella, incluye un método para indicar la corrección o incorrección de cada respuesta dada por el estudiante, recurso que impide se deslice algún error de concepto.

Resumiendo, la enseñanza programada es una técnica mediante la cual el estudiante aprende por la manipulación activa del material didáctico

6.1 CARACTERÍSTICAS DE LA ENSEÑANZA PROGRAMADA

La mayor parte de los autores coinciden en señalar los siguientes aspectos como características principales de la enseñanza programada:

- 1) Participación activa del estudiante.
- 2) Descomposición de la materia en pasos pequeños.
- 3) Verificación inmediata de cada respuesta.
- 4) Control de la velocidad de aprendizaje por el propio estudiante.

“Si les concedemos el tiempo suficiente para que aprendan una cosa por vez y, una vez aprendida, pasar a la siguiente y así sucesivamente hasta que dominen toda la secuencia, quizá podamos romper el ciclo del fracaso” Madeleine Hunter

La enseñanza programada incluye diferentes concepciones, de acuerdo a los trabajos de los diversos investigadores bajo marcos teóricos diversos. Algunas de las acepciones son:

- 1) Máquinas de enseñar: Teaching machines- Glasser, Holland, Homme, Skinner. Se caracteriza por el énfasis que se confiere a los aparatos para la presentación de materiales didácticos.
- 2) Programación: Programming- Austwick, Crowder, Skinner. Hace referencia a métodos de enseñanza basados en empleo de técnicas para secuenciar los materiales en el diseño de programas, refiriéndose a la tarea de la enseñanza sistemática.
- 3) Aprendizaje programado: Programed learning – Coulson, Glaser, entre otros. Se refiere al aprendizaje de los estudiantes y su actitud en el programa.
- 4) Enseñanza programada: Programed teaching – Educational index. También conocida como instrucción programada, es el término de mayor amplitud. Instrucción programada, Programed instruction – Calvin, Garner, Glaser, Green, entre otros.
- 5) Tecnología educacional: Educational technology – De Grecco, Glaser, Hartley, Skinner. Este término de mayor amplitud, hace referencia a la consolidación de los anteriores en un método fundamentado en la psicología del aprendizaje y en la enseñanza programada que supone un enfoque educativo.

De acuerdo a Skinner, el arte de enseñar debe convertirse en una técnica sistemática, por lo que la enseñanza programada es un método con enfoque experimental para el

desarrollo de sistemas de instrucción centrados en las respuestas de los estudiantes a un programa específico.

Una definición que sirve para el propósito de este curso es la que ofrece Fernández de Castro que incluye términos como programa y secuencia lógica de materiales: Una tecnología o parte de la tecnología de la educación que, partiendo de unos principios generales (tomados de la didáctica general) y de unas leyes científicas (tomadas de la teoría del aprendizaje, la cibernética, la lógica moderna), expone las normas o técnicas que dirigen la construcción y aplicación de programas didácticos.

La enseñanza programada se ha utilizado con éxito en una gran variedad de asignaturas como matemáticas, estadística, geografía y ciencia y todos los niveles de escolaridad. Las técnicas se han aplicado para la formación de conceptos, aprendizaje memorístico, creatividad y solución de problemas, entre otras.

Asimismo, considerada como una técnica de instrucción sus características distintivas son:

- a) Definir los objetivos operacionales del programa, las respuestas observables y medibles para la determinación de los contenidos y la evaluación.
- b) Presentación fragmentada de la información en secuencia lógica y ordenada, de acuerdo a una dificultad creciente y establecida.
- c) Respuestas activas del estudiante sobre el tema de estudio que pueden ser abiertas u objetivas, de acuerdo al programa específico.
- d) Retroalimentación inmediata ya que el estudiante aprende en la medida en que elabora las respuestas y el resultado de las mismas.
- e) Ritmo de aprendizaje del estudiante, el aprendizaje es individual porque se adapta a su ritmo.

6.2 PRINCIPIOS DE LA ENSEÑANZA PROGRAMADA

Los principios que subyacen a la enseñanza programada, derivan de la psicología del aprendizaje, del análisis experimental de la conducta, teorías cognoscitiva y de la personalidad. Los principios psicológicos fundamentales son:

- Reforzamiento inmediato de respuestas correctas. La conducta se aprende cuando se refuerza inmediatamente y asegura la repetición y el aumento del ritmo de trabajo del estudiante por lo que resulta motivante.
- Desde la psicología cognoscitiva, la respuesta del estudiante se mantiene o elimina en función de sus consecuencias y es la retroalimentación la que confirma la correcta y corrige la incorrecta.
- Progresión gradual. Los materiales se presentan en secuencia que van de simples a complejas, de forma tal que el estudiante emite cantidad de respuestas correctas para adquirir un patrón conductual. A la vez, gradualmente se retiran los apoyos.
- El control de la conducta. El profesor lo lleva a través de la observación continua del desempeño del estudiantes, en el que un nuevo material se presenta si y solo si el estudiantes ha concluido con la anterior o por la máquina que solo funciona cuando el estudiantes trabaja. El estudiante también lleva su propio control al identificar los aciertos y errores inmediatamente que emite una respuesta.
- Establecer la generalización y discriminación. Una respuesta requiere de variedad de contextos para que el aprendizaje sea apropiado para múltiples estímulos para que el estudiante logre la formación de conceptos.
- La planificación y organización del conocimiento. El profesor es responsable de éstas para que el proceso de avance de lo simple a lo complejo se realice a partir de conjuntos significativos simples a los de mayor complejidad. La comprensión del aprendizaje asegura una alta posibilidad de permanencia y transferencia.

6.3 PRESUPUESTOS DE LA ENSEÑANZA PROGRAMADA

Los presupuestos sobre los que aplica son:

- Los estudiantes difieren en la cantidad de tiempo y práctica que requieren para el dominio de determinados objetivos educativos, por lo que se requiere organizar las condiciones para atender a las diferencias individuales: cada estudiante trabaja a través de unidades didácticas a su ritmo y con la cantidad de práctica que requiera.
- Lo anterior supone que el estudiante no empieza una nueva unidad en tanto no haya adquirido el grado mínimo y específico de dominio en las unidades previas.
- La escuela debe contar con los materiales adecuados y suficientes para trabajar en un entorno dirigido por tutores, que propicia el auto aprendizaje en condiciones en las que la enseñanza directa del profesor es mínima. Los programas deben ofrecer evaluaciones frecuentes al estudiante sobre su progreso que genere la motivación suficiente para que concluyan satisfactoriamente.
- Los profesores o docentes profesionales, deben capacitarse para trabajar tanto de manera individual como en pequeños grupos, para realizar evaluaciones diagnósticas de las necesidades individuales y de la planificación de programas de enseñanza.

7. LAS TECNOLOGÍAS DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN (TIC's)

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación hacen referencia a herramientas desarrolladas para la fácil emisión de los nuevos datos agrupados del mundo, esto

medios hoy en día comúnmente utilizados son generados tanto para entretenimiento como para avance económico, desde una perspectiva empresarial, la necesidad de los seres humanos de utilizar estas tecnologías genera un gran desarrollo económico. No obstante a esta situación expuesta, se genera un déficit social pese a este desarrollo el individuo genera una dependencia a estos avances sujeto al indebido uso de las mismas ya que las herramientas que ofrecen estos medios no son utilizados correctamente haciéndolos esclavos de la tecnología.

Por un lado, la tecnología, las herramientas y el uso de estas han avanzado notablemente a tal punto que las personas se han vuelto dependientes de estos instrumentos, pues por medio de la tecnología los individuos realizan sus labores de manera más rápida generando avances que ayudan a mejorar la calidad de vida del ser humano ya que por medio de estos se puede llegar a mitigar, diagnosticar y resolver problemas que aquejen al desarrollo de una sociedad.

Por otro lado, a pesar de que las tecnologías de la información y la comunicación TIC son parte fundamental del entorno, también es cierto, que se ha evidenciado en los últimos años una dependencia de esta afirmación, a partir de la experiencia como docente en formación y como estudiante, no se usa correctamente o para la función investigativa ni se aprovecha propositivamente el espacio virtual que ofrece.

El uso de la tecnología ha avanzado a tal punto que los estudiantes podrían llegar a adquirir un aprendizaje significativo que atienda a las necesidades que la sociedad de hoy en día los expone.

Este aprendizaje significativo se podría ver reflejado de manera excelente si se hiciera el buen uso de esta herramienta, partiendo de la concientización de los estudiantes frente a las ventajas de usar las diferentes actividades que la tecnología ofrece, enfatizando que hay alguien que hace el aporte académico, teórico - práctico para que la sociedad acceda a estos espacios y haga un proceso de aprendizaje dinámico, interactivo transmitiendo la información que se necesita.

7.1 EL PROCESO APRENDIZAJE-ENSEÑANZA Y LAS TIC

El desarrollo de la sociedad se ha enmarcado siempre por la enseñanza y aprendizaje de las diferentes áreas que componen el proceso académico de cada estudiante o de cada institución, esto ligado a las actualizaciones que a diario se somete la educación para llegar a encontrar un calidad en el proceso de aprendizaje- enseñanza, en el mundo competente de hoy se le une la tecnología, pues ahora se ha visto inmersa con un cierto grado de poder que recae principalmente en los estudiantes y consecuentemente en los profesores quienes son los mediadores o guías durante esta ardua labor.

La tecnología es ya una de las más grandes influencias en el mundo, en especial en las entidades educativas, desde los primeros ciclos hasta los universitarios.

La anterior afirmación, no quiere decir que las Tecnologías de la comunicación y la información TIC hagan el trabajo completo de un docente personalizado dentro de un aula de clases, lo que conforma la tecnología, permite adecuar y promover el aprendizaje en contextos educativos, usando ambientes virtuales que innovan en cuanto a las metodologías de enseñanza – aprendizaje generando en los estudiantes una mayor interacción socio- cultural. Ahora bien, las TIC se utilizan para generar aulas virtuales que permiten llevar a cabo procesos constantes teniendo en cuenta que el estudiante pueden manejar sus tiempos y su mismo proceso alcanzando un alto grado de autonomía.

De acuerdo con la experiencia personal, las TIC posibilitan el acceso a páginas virtuales con información educativa previamente seleccionada, organizada y adaptada para todo público, lo cual permite que docentes y alumnos lleven a la práctica lo aprendido en los diferentes temas curriculares, con el fin de mejorar y optimizar los resultados en el rendimiento académico.

Según la autora del libro: Cómo valorar la calidad de la enseñanza basada en las TIC, (Elena Barberá, 2011) resalta que el incremento tecnológico modifica el escenario educativo pues ese desarrollo tecnológico va a un alcance educativo, mostrando a su vez la tecnología como un instrumento que transforma la educación, buscando alumnos autónomos, que haya un desarrollo integral en la sociedad, pues esta tecnología de hoy está permitiendo representar y transmitir información posibilitando la comunicación por medio de un ordenador y así dar validez a los diferentes entornos de aprendizaje que se encuentran en el internet como los son las páginas virtuales educativas.

7.2 LAS TIC Y EL TRABAJO AUTÓNOMO

La conciencia ortográfica se podría definir como la autonomía que tiene la persona para cuestionarse si lo que escribió está bien o en su defecto se debe hacer la respectiva búsqueda para evitar transmitir un mensaje incorrecto.

Además, el autor Daniel Cassany mencionado en una tesis titulada “El desarrollo de la conciencia ortográfica desde el enfoque comunicativo y funcional: Una intervención psicopedagógica” (Isabel Rodríguez Martínez, 2005) en la cual, hablan acerca de la conciencia ortográfica, donde Cassany considera la conciencia como la duda ortográfica y la describe como un proceso cognitivo y analítico.

El Centro virtual Cervantes define la autonomía de aprendizaje como la capacidad que desarrolla el alumno para organizar su propio proceso de aprendizaje.

Para esto, se encuentra el autor M. Knowles (1972, 1990) siendo el primer teórico de la pedagogía de la autonomía, el autor H. Holec (1980) define la autonomía como: “La capacidad de gestionar el propio aprendizaje”. Y el autor L. Dickinson (1987) plantea cinco razones por las cuales está de acuerdo con el aprendizaje autónomo: Motivos de tipo práctico: cuando el estudiante no puede asistir continuamente al aula de clases.

Las diferencias individuales de los alumnos: teniendo en cuenta la actitud, su estilo de aprendizaje, su edad. Los fines educativos: Promueve el desarrollo de las características de cada persona. La motivación: Estimulación porque se le otorga momentos de libertad. El objetivo de aprender a aprender: Reflexión sobre el propio aprendizaje, los procesos y las estrategias utilizadas.

Dentro de este trabajo de investigación se hace indispensable, aporte que cada uno de los estudiantes realice extra a sus clases, esto permite que cada estudiante pueda evidenciar su avance y de manera honesta, una autoevaluación.

8. EL SOFTWARE EDUCATIVO - INTRODUCCIÓN

El software educativo es una herramienta o programa informático que ayuda a integrar las diferentes áreas de gestión dentro de un centro educativo: el área de facturación, financiera, contable y administrativa, el área de comunicación y atención al cliente, la organización escolar del centro, los sistemas de calificación, etc.

Es decir, se trata de un software ideado para unificar las diferentes áreas de gestión del centro para, de esta forma, poder hacer una gestión más eficaz y coordinada de todos los departamentos necesarios para el buen funcionamiento del centro escolar al igual se utiliza para la computadora (Poppe, 1989).

8.1 EL SOFTWARE EDUCATIVO – ANTECEDENTES

El software educativo tuvo su origen casi al mismo tiempo que la tecnología educativa. Durante los primeros años de la era de la computadora, el software se contemplaba como un añadido. La programación de computadoras era un «arte de andar por casa» para el que existían pocos métodos sistemáticos. El desarrollo del software se

realizaba virtualmente sin ninguna planificación, hasta que los planes comenzaron a descalabrarse y los costes a correr. (Poppe, 1989)

Los programadores trataban de hacer las cosas bien, y con un esfuerzo heroico, a menudo salían con éxito. El software se diseñaba a medida para cada aplicación y tenía una distribución relativamente pequeña.

La mayoría del software se desarrollaba y era utilizado por la misma persona u organización. La misma persona lo escribía, lo ejecutaba y, si fallaba, lo depuraba. Debido a este entorno personalizado del software, el diseño era un proceso implícito, realizado en la mente de alguien y, la documentación normalmente no existía.

La segunda era en la evolución de los sistemas de computadora se extienden desde la mitad de la década de los sesenta hasta finales de los setenta. La multiprogramación y los sistemas multiusuario introdujeron nuevos conceptos de interacción hombre-máquina. Las técnicas interactivas abrieron un nuevo mundo de aplicaciones y nuevos niveles de sofisticación del hardware y del software. Los sistemas de tiempo real podían recoger, analizar y transformar datos de múltiples fuentes, controlando así los procesos y produciendo salidas en milisegundos en lugar de minutos.

Los avances en los dispositivos de almacenamiento en línea condujeron a la primera generación de sistemas de gestión de bases de datos.

La segunda era se caracterizó también por el establecimiento del software como producto y la llegada de las «casas del software». Los patronos de la industria, del gobierno y de la universidad se aprestaban a desarrollar el mejor paquete de software y ganar así mucho dinero.

Conforme crecía el número de sistemas informáticos, comenzaron a extenderse las bibliotecas de software de computadora. Las casas desarrollaban proyectos en los que se producían programas de decenas de miles de sentencia fuente.

Todos esos programas, todas esas sentencias fuente tenían que ser corregidos cuando se detectaban fallos, modificados cuando cambiaban los requisitos de los usuarios o adaptados a nuevos dispositivos hardware que se hubieran adquirido. Estas actividades se llamaron colectivamente mantenimiento del software.

La tercera era en la evolución de los sistemas de computadora comenzó a mediados de los años setenta y continuó más allá de una década. El sistema distribuido, múltiples computadoras, cada una ejecutando funciones concurrentes y comunicándose con alguna otra, incrementó notablemente la complejidad de los sistemas informáticos. Las redes de área local y de área global, las comunicaciones digitales de alto ancho de banda y la creciente demanda de acceso "instantáneo" a los datos, supusieron una fuerte presión sobre los desarrolladores del software.

La conclusión de la tercera era se caracterizó por la llegada y amplio uso de los microprocesadores. El microprocesador ha producido un extenso grupo de productos inteligentes, desde automóviles hasta hornos microondas, desde robots industriales a equipos de diagnósticos de suero sanguíneo.

La cuarta era de la evolución de los sistemas informáticos se aleja de las computadoras individuales y de los programas de computadoras, dirigiéndose al impacto colectivo de las computadoras y del software.

En este momento del desarrollo, potentes máquinas personales controladas por sistemas operativos sofisticados, en redes globales y locales, acompañadas por aplicaciones de software avanzadas se han convertido en la norma. Al igual que el hardware evoluciona, también evoluciona la concepción del software tanto básico como aplicado y por supuesto surge el software educativo. Los primeros usos fueron para desempeñar las mismas y más tradicionales tareas del profesor: explicar unos contenidos, formular preguntas sobre los mismos y comprobar los resultados; el interés de estas aplicaciones surgía ante la posibilidad de una instrucción individualizada, fundamentalmente de tipo tutorial. (Poppe, 1989)

Cada vez más centros educativos se deciden a implantar un software de gestión. Si todavía no tienes claro cuáles son las ventajas de usar un programa de gestión escolar en tu centro, en esta página te explicamos bien qué es un software educativo, qué módulos o funcionalidades tiene y cómo puede ayudar a mejorar la gestión diaria de un centro de educativo, que al contrario de lo que puedan pensar muchos, es ciertamente especial.

Aunque muchos de sus procesos sean muy similares a los de cualquier empresa, existen características especiales en su gestión que deben reflejarse en el software de gestión seleccionado.

- Software es un término que hace referencia a un programa avanzado. Estas herramientas tecnológicas disponen de distintas aplicaciones que posibilitan la ejecución de una variada gama de tareas en un ordenador
- Educativo, por su parte, es aquello vinculado a la educación (la instrucción, formación o enseñanza que se imparte a partir de estas definiciones).

Esto quiere decir que el Software educativo, es una herramienta pedagógica o de enseñanza que, por sus características, es aquello vinculado a la educación.

En esta obra se utilizarán las expresiones software educativo, programas educativos y programas didácticos como sinónimos para designar genéricamente los programas para ordenador creados con la finalidad específica de ser utilizados como medio didáctico, es decir, para facilitar los procesos de enseñanza y de aprendizaje. (Poppe, 1989).

Esta definición engloba todos los programas que han estado elaborados con fin didáctico, desde los tradicionales programas basados en los modelos conductistas de la enseñanza, los programas de Enseñanza Asistida por Ordenador (EAO), hasta los aun programas experimentales de Enseñanza Inteligente Asistida por Ordenador (EIAO), que, utilizando técnicas propias del campo de los Sistemas Expertos y de la

Inteligencia Artificial en general, pretenden imitar la labor tutorial personalizada que realizan los profesores y presentan modelos de representación del conocimiento en consonancia con los procesos cognitivos que desarrollan los estudiantes.

No obstante según esta definición, más basada en un criterio de finalidad que de funcionalidad, se excluyen del software educativo todos los programas de uso general en el mundo empresarial que también se utilizan en los centros educativos con funciones didácticas o instrumentales como por ejemplo: procesadores de textos, gestores de bases de datos, hojas de cálculo, editores gráficos. Estos programas, aunque puedan desarrollar una función didáctica, no han estado elaborados específicamente con esta finalidad. (Poppe, 1989)

8.1.1 Características esenciales de los Programas Educativos

Los programas educativos pueden tratar las diferentes materias (matemáticas, idiomas, geografía, dibujo...), de formas muy diversas (a partir de cuestionarios, facilitando una información estructurada a los estudiantes, mediante la simulación de fenómenos...) y ofrecer un entorno de trabajo más o menos sensible a las circunstancias de los estudiantes y más o menos rico en posibilidades de interacción; pero todos comparten cinco características esenciales:

- Son materiales elaborados con una finalidad didáctica, como se desprende de la definición.
- Utilizan el ordenador como soporte en el que los estudiantes realizan las actividades que ellos proponen.
- Son interactivos, contestan inmediatamente las acciones de los estudiantes y permiten un diálogo y un intercambio de informaciones entre el ordenador y los estudiantes.
- Individualizan el trabajo de los estudiantes, ya que se adaptan al ritmo de trabajo cada uno y pueden adaptar sus actividades según las actuaciones de los estudiantes.

- Son fáciles de usar. Los conocimientos informáticos necesarios para utilizar la mayoría de estos programas son similares a los conocimientos de electrónica necesarios para usar un vídeo, es decir, son mínimos, aunque cada programa tiene unas reglas de funcionamiento que es necesario conocer.

8.1.2 Tipos y clasificación de Software Educativo

Así como existen diferencias entre las filosofías pedagógicas, también se encuentra una amplia gama de enfoques para la creación de software educativos diferentes tipos de interacción que se origina entre los actores de los procesos de enseñanza y aprendizaje: enseñante, aprendiente, conocimiento, computadora.

Los programas educativos a pesar de tener unos rasgos esenciales básicos y una estructura general común se presentan con unas características muy diversas: unos aparentan ser un laboratorio o una biblioteca, otros se limitan a ofrecer una función instrumental del tipo máquina de escribir o calculadora, otros se presentan como un juego o como un libro, bastantes tienen vocación de examen, unos pocos se creen expertos y, por si no fuera bastante, la mayoría participan en mayor o menor medida de algunas de estas peculiaridades. (Poppe, 1989)

Para poner orden a la disparidad descrita, se han elaborado múltiples tipologías que clasifican los programas didácticos a partir de diferentes criterios. (Poppe, 1989)

Uno de estos criterios se basa en la consideración del tratamiento de los errores que cometen los estudiantes, distinguiendo:

- Programas tutoriales directivos, que hacen preguntas a los estudiantes y controlan en todo momento su actividad. El ordenador adopta el papel de juez poseedor de la verdad y examina a los estudiantes. Se producen errores cuando la respuesta del estudiante está en desacuerdo con la que el ordenador tiene

como correcta. En los programas más tradicionales el error lleva implícita la noción de fracaso.

- Programas no directivos, en los que el ordenador adopta el papel de un laboratorio o instrumento a disposición de la iniciativa de un estudiante que pregunta y tiene una libertad de acción sólo limitada por las normas del programa.

El ordenador no juzga las acciones del estudiante, se limita a procesar los datos que éste introduce y a mostrar las consecuencias de sus acciones sobre un entorno. Objetivamente no se producen errores, sólo desacuerdos entre los efectos esperados por el estudiantes y los efectos reales de sus acciones sobre el entorno. No está implícita la noción de fracaso.

El error es sencillamente una hipótesis de trabajo que no se ha verificado y que se debe sustituir por otra. En general, siguen un modelo pedagógico de inspiración cognitivista, potencian el aprendizaje a través de la exploración, favorecen la reflexión y el pensamiento crítico y propician la utilización del método científico.

Otra clasificación interesante de los programas atiende a la posibilidad de modificar los contenidos del programa y distingue entre programas cerrados (que no pueden modificarse) y programas abiertos, que proporcionan un esqueleto, una estructura, sobre la cual los estudiantes y los profesores pueden añadir el contenido que les interese. De esta manera se facilita su adecuación a los diversos contextos educativos y permite un mejor tratamiento de la diversidad de los estudiantes. No obstante, de todas las clasificaciones la que posiblemente proporciona categorías más claras y útiles a los profesores es la que tiene en cuenta el grado de control del programa sobre la actividad de los estudiantes y la estructura de su algoritmo, que es la que se presenta a continuación de los Software Educativos. (Poppe, 1989)

8.1.3 Programas o Software Tutoriales

Son programas que en mayor o menor medida dirigen, tutorizan, el trabajo de los estudiantes. Pretenden que, a partir de unas informaciones y mediante la realización de ciertas actividades previstas de antemano, los estudiantes pongan en juego determinadas capacidades y aprendan o refuercen conocimientos y/o habilidades.

Cuando se limitan a proponer ejercicios de refuerzo sin proporcionar explicaciones conceptuales previas se denominan programas tutoriales de ejercitación, como es el caso de los programas de preguntas (drill & practice, test) y de los programas de adiestramiento psicomotor, que desarrollan la coordinación neuromotriz en actividades relacionadas con el dibujo, la escritura y otras habilidades psicomotrices.

En cualquier caso, son programas basados en los planteamientos conductistas de la enseñanza que comparan las respuestas de los estudiantes con los patrones que tienen como correctos, guían los aprendizajes de los estudiantes y facilitan la realización de prácticas más o menos rutinarias y su evaluación; en algunos casos una evaluación negativa genera una nueva serie de ejercicios de repaso. A partir de la estructura de su algoritmo, se distinguen cuatro categorías: (Bossuet, 1986)

- Programas lineales, que presentan al estudiantes una secuencia de información y/o ejercicios (siempre la misma o determinada aleatoriamente) con independencia de la corrección o incorrección de sus respuestas. Herederos de la enseñanza programada, transforman el ordenador en una máquina de enseñar transmisora de conocimientos y adiestradora de habilidades. No obstante, su interactividad resulta pobre y el programa se hace largo de recorrer.
- Programas ramificados, basados inicialmente también en modelos conductistas, siguen recorridos pedagógicos diferentes según el juicio que hace el ordenador sobre la corrección de las respuestas de los estudiantes o según su decisión de profundizar más en ciertos temas. Ofrecen mayor interacción, más opciones,

pero la organización de la materia suele estar menos compartimentada que en los programas lineales y exigen un esfuerzo más grande al estudiantes. Pertenecen a éste grupo los programas multinivel, que estructuran los contenidos en niveles de dificultad y previenen diversos caminos, y los programas ramificados con dientes de sierra, que establecen una diferenciación entre los conceptos y las preguntas de profundización, que son opcionales.

- Entornos tutoriales. En general están inspirados en modelos pedagógicos cognitivistas, y proporcionan a los estudiantes una serie de herramientas de búsqueda y de proceso de la información que pueden utilizar libremente para construir la respuesta a las preguntas del programa.

Este es el caso de los entornos de resolución de problemas, "problem solving", donde los estudiantes conocen parcialmente las informaciones necesarias para su resolución y han de buscar la información que falta y aplicar reglas, leyes y operaciones para encontrar la solución. En algunos casos, el programa no sólo comprueba la corrección del resultado, sino que también tiene en cuenta la idoneidad del camino que se ha seguido en la resolución.

Sin llegar a estos niveles de análisis de las respuestas, podemos citar como ejemplo de entorno de resolución de problemas el programa MICROLAB DE ELECTRÓNICA.

- Sistemas tutoriales expertos, como los Sistemas Tutores Inteligentes (IntelligentTutoringSystems), que, elaborados con las técnicas de la Inteligencia Artificial y teniendo en cuenta las teorías cognitivas sobre el aprendizaje, tienden a reproducir un diálogo auténtico entre el programa y el estudiantes, y pretenden comportarse como lo haría un tutor humano: guían a los estudiantes paso a paso en su proceso de aprendizaje, analizan su estilo de aprender y sus errores y proporcionan en cada caso la explicación o ejercicio más convenientes. (Bossuet, 1986)

8.1.4 Funciones del Software Educativo

- Función informativa. La mayoría de los programas a través de sus actividades presentan unos contenidos que proporcionan una información estructurada de la realidad a los estudiantes. Como todos los medios didácticos, estos materiales representan la realidad y la ordenan.
- 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 encaminadas a facilitar el logro de unos objetivos educativos específicos.

Además condicionan el tipo de aprendizaje que se realiza pues, por ejemplo, pueden disponer un tratamiento global de la información (propio de los medios audiovisuales) o a un tratamiento secuencial (propio de los textos escritos).

- 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 estudiantes, mantener su interés y, cuando sea necesario, focalizarlo hacia los aspectos más importantes de las actividades. Por lo tanto la función motivadora es una de las más características de este tipo de materiales didácticos, y resulta extremadamente útil para los profesores.
- Función evaluadora. La interactividad propia de estos materiales, que les permite responder inmediatamente a las respuestas y acciones de los estudiantes, les hace especialmente adecuado para evaluar el trabajo que se va realizando con ellos. Esta evaluación puede ser de dos tipos:
 - Implícita: cuando el estudiantes detecta sus errores, se evalúa, a partir de las respuestas que le da el ordenador

- Explícita: cuando el programa presenta informes valorando la actuación del estudiantes. Este tipo de evaluación sólo la realizan los programas que disponen de módulos específicos de evaluación.
- Función expresiva. Dado que los ordenadores son unas máquinas capaces de procesar los símbolos mediante los cuales las personas representamos nuestros conocimientos y nos comunicamos, sus posibilidades como instrumento expresivo son muy amplias.

Desde el ámbito de la informática que estamos tratando, el software educativo, los estudiantes se expresan y se comunican con el ordenador y con otros compañeros a través de las actividades de los programas y, especialmente, cuando utilizan lenguajes de programación, procesadores de textos, editores de gráficos, etc. (Bossuet, 1986)

- Función lúdica. Trabajar con los ordenadores realizando actividades educativas es una labor que a menudo tiene unas connotaciones lúdicas y festivas para los estudiantes. Además, algunos programas refuerzan su atractivo mediante la inclusión de determinados elementos lúdicos, con lo que potencian aún más esta función.
- Función innovadora. Aunque no siempre sus planteamientos pedagógicos resulten innovadores, los programas educativos se pueden considerar materiales didácticos con esta función ya que 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. (Bossuet, 1986)

8.1.5 Importancia de utilizar un Software Educativo

Tiene mucha importancia porque facilita el desarrollo de las actividades puestas por el docente hacia el estudiante, así como los recursos para desarrollar dicha actividad. El software educativo es muy importante en la educación a distancia.

Estas herramientas tecnológicas permiten simular las condiciones que existen en un aula o un salón de clase. Así el estudiante puede “ingresar” a un salón virtual, interactuar con el docente a través de videoconferencias, chat o correo electrónico, completar evaluaciones, etc.

Este tipo de software ofrece mucha más actividad a realizar en el diario vivir de los estudiantes (trabajos independientes) por otro lado el carácter interactivo de cada estudiantes permite el desarrollo de actividades intelectuales de interpretación, observación y pensamiento crítico en lo desarrollado. (Poppe, 1989)

8.1.6 Ventajas y desventajas del Software Educativo

Ventajas Propician varios tipos de aprendizaje que pueden ser individuales o grupales.

- Facilitan la evaluación y control.
- Fomentan la creatividad al retar al aprendiz a aplicar sus conocimientos y habilidades en la solución de problemas o generación de proyecto en áreas de quehacer científico y social.
- Facilitan la construcción de conocimiento por parte del lector.
- Facilitan un correcto feedback entre los estudiantes y el propio profesor.
- Favorecen el aprendizaje autónomo y se ajusta al tiempo del que el aprendiz puede disponer para esa actividad
- Permiten el acceso al conocimiento y a la participación de actividades.
- Incluyen elementos para captar la atención del estudiante.

El educador puede desarrollar estrategias guiadas para llevar el proceso de enseñanza y aprendizaje a otros contextos fuera del aula.

Desventajas

- Gran parte de los usuarios o estudiantes, no cuentan con la tecnología necesaria para usar este tipo de herramientas.

- Requieren de un navegador y la conexión a Internet.
- En ocasiones, sobre todo en comunidades rurales, el internet es de muy baja calidad, lo que impide el uso adecuado de ciertos programas educativos.
- No hay un control o supervisión de calidad de los contenidos
- Debido a la facilidad de búsqueda de información a través de este medio, los estudiantes pueden utilizarlos como recurso único y dejar de consultar otras fuentes.
- Algunos elementos multimedia utilizados para captar la atención también pueden resultar distractores para los estudiantes.
- Rigidez en los diálogos.
- La herramienta wiki permite que personas inescrupulosas cambien información valiosa por información inapropiada
- El uso excesivo del ordenador y demás recursos tecnológicos.
- Darle un doble uso al acceso de Internet.

Por ultimo en los últimos años se pone mucho en tela de juicio el papel de la tecnología en la sociedad, se critica que los humanos nos volvemos dependientes de ella y en cierta forma adictos. Se nos olvida que es nuestra obligación utilizar la ciencia y la tecnología para nuestro bienestar, sin alterar el orden natural de las relaciones sociales. Las tecnologías computacionales tienen una rama que trata de crear programas cargados de información realmente educativa, a estos programas se les llama software educativo. El software educativo como su nombre lo dice, son todos aquellos que fueron creados para ser usados dentro de la acción educativa, volviéndola así más entretenida y acorde a las necesidades del siglo XXI.

Existen una infinidad de software educativos, todos con una temática, finalidad, población a la que va dirigida, técnica, y otros elementos muy diferentes. (Poppe, 1989)

8.1.7 Usos y características del Software Educativo

Los principales usos y características del software educativos son:

- Uso didáctico: El software educativo son materiales elaborados con una finalidad didáctica.
- Utilizan el ordenador: Se utiliza como soporte en el que los estudiantes realizan las actividades propuestas por el software.
- Individualizan el trabajo: Se adaptan al ritmo de trabajo de cada estudiante y pueden adaptar sus actividades según las actuaciones de los estudiantes.
- Interactivos: Contestan inmediatamente las acciones de los estudiantes y permiten un diálogo y un intercambio de informaciones entre el ordenador y éstos.
- Fáciles de usar: Se necesitan conocimientos informáticos mínimos para utilizar la mayoría de estos programas, aun cuando cada programa tiene reglas de funcionamiento que es necesario conocer. Se caracterizan por ser altamente interactivos, a partir de recursos multimedia, vídeos, sonidos, fotografías, diccionarios especializados, ejercicios y juegos instructivos que apoyan las funciones de evaluación.

La principal característica del software educativo es que debe cumplir con los criterios o propósitos expresados en el programa de estudio o en la situación en para la cual se diseñan y así lograr un aprendizaje significativo. (Sangiao, 1987)

- Contenido: Los conceptos a aprender o competencias por desarrollar se presentan de manera correcta, bien estructurados, con redacción clara y legible, sin faltas de ortografía.
- Documentación: Disposición de información útil, clara, y suficiente de las características, uso y estrategia didáctica del software.
- Autoevaluación: Integración de recursos para autoevaluar el aprendizaje y retroalimentar el proceso.
- Interacción: Capacidad de reacción recíproca a manera de diálogo entre el usuario y el programa.

- Medio: Es el medio de distribución y puede ser: archivo ejecutable, CD ROM o DVD ROM, en línea (internet), etc.
- Presentación: El diseño de la interfaz debe ser atractivo, claro, sin excesos visuales, funcional, con elementos gráficos que resalten el contenido y que permitan su fácil manipulación. Debe contener menús, barras de navegación, iconos, pantallas, etc.
- Navegación: Capacidad de dirigir el acceso al contenido del programa según los deseos del usuario.
- Usabilidad: Instalación y desinstalación sencilla o transparente para el usuario. Manejo fácil sin que demande entretenimiento previo o la lectura exhaustiva de manuales.
- Multimedia: Incorporación de recursos multimedia.
- Versatilidad: Adaptable a las circunstancias de los usuarios.

8.1.8 Principios Pedagógicos del Software Educativo

El uso de los software educativo desarrolla cuatro funciones propias de todo recurso tecnológico: técnica, académica, organizativa y orientadora, lo que ayuda a que el docente universitario pueda desarrollar en sus estudiantes capacidades tales como saber comunicarse a través de las tecnologías, aplicarlas para mejorar el rendimiento de las tareas y descubrir información.

Los principios didácticos y su correcta aplicación garantizan en gran medida la adquisición de los conocimientos por el alumnado, haciendo de la clase un acto dinámico, científicamente estructurado, con la cual se logra una interrelación profesor estudiantes que bajo la dirección del primero se va paso a paso direccionando este proceso.

La inserción del software como nuevo recurso para la enseñanza aprendizaje es un reto que ofrece nuevas posibilidades en las formas de enseñar y aprender. El objetivo

de este trabajo fue fundamental cómo se aplican los principios didácticos en el empleo del software educativo. (Sangiao, 1987)

8.2 LAS TICS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

Las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC) son la evolución de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC). El término “Nuevas” se les asocia fundamentalmente porque en todas ellas se distinguen transformaciones que erradican las deficiencias de sus antecesoras y por su integración como técnicas interconectadas en una nueva configuración física.

Este planteamiento permite calificar como “nuevas” a las tecnologías como el vídeo, la televisión y la informática (TIC). (A pesar de no ser nuevas –desde un punto de vista temporal) ya que al añadir el resto de las piezas en juego (información y comunicación) las dota de un nuevo contenido comunicativo. Se consideran Nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación tanto al conjunto de herramientas relacionadas con la transmisión, procesamiento y almacenamiento digitalizado de información, como al conjunto de procesos y productos derivados de las nuevas herramientas (hardware y software), en su utilización en la enseñanza.

Desde una perspectiva instrumental, podríamos decir que las principales contribuciones de las nuevas tecnologías a las actividades humanas se concretan en una serie de funciones que facilitan la realización de las tareas, porque estas, sean las que sean, siempre requieren de una cierta información para ser realizadas, de un determinado procesamiento de esta y, a menudo, de la comunicación con otras personas.

En términos generales, las nuevas tecnologías facilitan el acceso a la información sobre muchos y variados temas, en distintas formas (textos, imágenes fijas y en

movimiento, sonidos), a través de Internet, el CD-ROM, el DVD, etc. Y también son instrumentos que permiten:

- a) Procesar datos de manera rápida y fiable: realizar cálculos, escribir y copiar textos, crear bases de datos, modificar imágenes; para ello hay programas especializados: hojas de cálculo, procesadores de textos, gestores de bases de datos, editores de gráficos, de imágenes, de sonidos, de videos, de presentaciones multimedia y de páginas web, etc.;
- b) Automatizar tareas;
- c) Almacenar grandes cantidades de información;
- d) Establecer comunicaciones inmediatas, sincrónicas y asincrónicas,
- e) Trabajar y aprender colaborativamente;
- f) Producir contenidos y publicarlos en la Web;
- g) Participar en comunidades virtuales.

9. MULTIMEDIA Y SU INCIDENCIA EN EL APRENDIZAJE DE ORTOGRAFÍA EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA DE LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL COLEGIO MUNICIPAL RAFAEL ALVARADO, PARROQUIA TUMBACO, CANTÓN QUITO, PROVINCIA DE PICHINCHA

9.1 INTRODUCCIÓN

El proyecto La Multimedia y su incidencia en el aprendizaje de Ortografía es importante porque nos permite motivar y fomentar el amor e interés de los estudiantes hacia la lecto-escritura a través de actividades interactivas utilizando el computador para desarrollar las destrezas sobre el manejo de la Ortografía. La multimedia son herramientas que motivan, favorecen, la exploración, indagación y el conocimiento lo cual permite enriquecer la producción oral y escrita de los estudiantes a través de acciones que facilitan aprendizajes placenteros y significativos. Con la investigación se logra la formación integral de los educandos porque promueve la construcción de conocimientos en la diversidad y la interdisciplinariedad, para la adquisición de competencias informáticas y digitales en cualquier contexto educativo. El primer capítulo, el tema, el estado de la cuestión que encierra las últimas investigaciones con

respecto al tema, el planteamiento del problema, la fundamentación y preguntas de investigación, objetivos generales y objetivos específicos, y finalmente las variables bajo las cuales mediremos esta investigación. El segundo capítulo cubre el marco teórico, siendo su base primordial los antecedentes investigativos, fundamentación filosófica, legal y las categorías fundamentales relacionadas con las variables independiente y dependiente que da sustento a esta tesis. Un tercer capítulo es el diseño metodológico, en este apartado se incluyen tipo de investigación, diseño, tipo de estudio, modelo, universo y/o población, variables tanto conceptualizadas, operacionalizadas y técnicas e instrumentos. En el capítulo cuarto se analizan e interpretan los resultados obtenidos de encuesta aplicada a los estudiantes de octavo año de educación básica con sus correspondientes tablas, gráficos y la verificación de la hipótesis, combinación de frecuencias, selección del nivel de significación, descripción de la población, especificación del estadístico, de las regiones de aceptación y rechazo, recolección de datos y cálculo de las estadísticas para obtener la decisión final. En el capítulo quinto se considera los resultados obtenidos, aspectos relevantes que definen conclusiones y permiten establecer recomendaciones sobre la base de datos que intervienen en la presente investigación. Por último en el sexto capítulo, concluye en la propuesta para que a otras personas, les estimule continuar y explorar este tema y sus conceptos para que sean responsables, críticos y creativos porque somos parte de una sociedad competitiva en un mundo globalizado.

CAPITULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

En este capítulo se considera oportuno efectuar una definición general del término o concepto “Investigar”, el cual puede expresar o significa averiguar, indagar, buscar. A partir de esta concepción genérica se puede establecer que: “La investigación científica se define como una serie de etapas a través de las cuales se busca el conocimiento mediante la aplicación de ciertos métodos sistemáticos y principios de rigurosidad científica. (Münch & Ángeles, 1990)

A su vez, se puede afirmar que el método es un elemento principal del conocimiento y la investigación científica, mismo que permite comprobar la veracidad de la investigación planteada con relación al hecho concreto analizado.

Por lo anterior, los siguientes elementos derivan del enfoque de investigación aplicado en este trabajo de Tesis, este es el Enfoque “*Mixto*” en el cual se integran los métodos de investigación Deductivo e Inductivo y donde se relacionan con los procedimientos necesarios para verificar la hipótesis presentada.

El Enfoque Mixto definido en este trabajo, es además de tipo dominante, es decir se aplicó principalmente el método deductivo *-razonamiento que va de lo general a lo particular-* tomando en cuenta la aplicación de un Software Educativo para mejorar el aprendizaje-enseñanza de la ortografía gramatical en un grupo de estudio concreto que permitió obtener resultados porcentuales y numéricos de cada sujeto.

Pero además fue completado aplicando el método inductivo, ya que la investigadora de esta Tesis, no pudo estar ajena a una observación diagnóstica del lugar de estudio efectuado, además de conocer los ambientes de la Unidad Educativa de Estudio, a las

autoridades, maestros y estudiantes, Asimismo se efectuaron algunas entrevistas semi-dirigidas con el personal docente y maestros de Lenguaje del nivel Primario en la Unidad Educativa, con relación a la problemática presentada.

1. ENFOQUE DE INVESTIGACIÓN MIXTO

A partir de la búsqueda de información realizada, se tomó en cuenta por lo señalado en la introducción de este capítulo, la definición de Hernández y otros (2003) que señalan al “Enfoque Mixto” como un proceso que recolecta, analiza y vincula datos cuantitativos y cualitativos en un mismo estudio o una serie de investigaciones para responder a un planteamiento del problema. Por lo cual, se usan métodos de los enfoques cuantitativos y cualitativos.

En la Tesis realizada se desarrolla a partir del enfoque cuantitativo, una recolección de datos, documentación, registros, programas educativos y encuestas que han determinado resultados medibles y porcentuables, expresados en los contenidos descritos en el Marco Práctico de este trabajo. Por su parte las entrevistas, observación de campo y participación directa en la aplicación de la alternativa educativa concretada en la Unidad Educativa de Estudio, conforman los elementos del análisis cualitativo efectuado y que se detallan en la interpretación, análisis de resultados, además de las conclusiones finales.

Por lo tanto a partir de las referencias teóricas delimitadas, se pudo visualizar y señalar las etapas en la aplicación de esta herramienta educativa como es el “Software de Ortografía”, desde el planteamiento del problema, la recolección, análisis de datos y por supuesto en las conclusiones del estudio. (Hernández, 2003)

TABLA Nº 1
TABLA ENFOQUE DE INVESTIGACION MIXTO

Cuadro Comparativo	
Enfoques de la Investigación	
Enfoque Cuantitativo	Enfoque Cualitativo
Hay una realidad que conocer	Hay una Realidad que describir
Se lleva a cabo por medición y cuantificación	Se lleva a cabo mediante el lenguaje
Se lleva a cabo mediante experimentos, encuestas o estudios que emplean instrumentos de medición	Se llevan a cabo mediante entrevistas, discusión en grupo, evaluación de experiencias, etc.
Este enfoque confía en la medición numérica, el conteo, el uso de estadística, etc. Va de lo general a lo particular (Conocimiento Deductivo).	Este enfoque se encarga de explorar y descubrir, luego generan perspectivas teóricas. Va de lo particular a lo general (Conocimiento Inductivo).
Es Reduccionista.	Considera el todo, sin reducirlo a sus partes, y no incluye técnicas Cuantitativas.

Fuente: Elaboración Propia

2. MÉTODO DE INVESTIGACIÓN

2.1 EL MÉTODO INDUCTIVO

Uno de los métodos generales de investigación es el método inductivo o cualitativo, que según la definición: “Es un proceso en el que, a partir del estudio de casos particulares, se obtiene conclusiones o leyes universales que explican o relacionan los fenómenos estudiados” (Munch y Ángeles: 2007).

Para la presente investigación se ha tomado en cuenta el método inductivo porque parte de la observación de un hecho particular que permite obtener proposiciones

generales adecuándose al trabajo desarrollado. Es decir permite un análisis cualitativo de primera fuente consistente en la observación directa y la entrevista semidirigida con los maestros que se sujeta al estudio con un enfoque cualitativo complementario.

3. TIPO DE INVESTIGACIÓN

Para la presente investigación se toma en consideración la conceptualización de los estudios descriptivos, que son aquellos estudios cuyo objetivo central pretende exponer las características de los fenómenos, por lo tanto, deben medir una o más variables dependientes de una población definida o en una muestra de la población (Álvarez, 2002).

En el caso de la presente Tesis, el tipo de investigación es descriptivo porque se describen las condiciones de implementación y aprovechamiento en el proceso de aprendizaje-enseñanza de un *Software Educativo* en beneficio de los estudiantes de 3º de Primaria, para mejorar su Lenguaje Escrito, por medio de una serie de ejercicios programados para la evaluación y estimulación de la ortografía autónoma y dirigida en cada estudiante, actividad que se va sistematizando mediante el uso de las TIC'S como la aplicación práctica del *Software Educativo "El Gigante Ilustrado"* efectuado en este trabajo investigativo.

En las conclusiones y recomendaciones del trabajo investigativo desarrollado se expone complementariamente una síntesis explicativa, la cual expone los componentes y variables más significativos del presente fenómeno o problemática, detallando los principales beneficios o ventajas sobre el uso de esta nueva alternativa educativa, con el diseño de una estrategia educativa innovadora que pueda ser aplicada o replicada continuamente.

4. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

La investigación efectuada, responde a un Diseño Experimental de tipo Pre experimental, de pre-test y pos-test con un solo grupo, cuyo grado de control es mínimo. Generalmente es útil como un primer acercamiento al problema de investigación en la realidad. (Hernández, Fernández y Baptista, 2006).

En la investigación realizada, se ha evaluado el impacto de la aplicación de un Software Educativo para la enseñanza de la Ortografía en estudiantes del 3er. Curso de Primaria en la Unidad Educativa “Estado de Israel”. El diseño específico efectuado es de tipo pre experimental y se aplicó a los estudiantes de referencia, integrado por un total de 21 niñ@s, en primera instancia con la realización de una prueba de Diagnóstico Evaluativo al estudio experimental, después se desarrolló y aplicó el Software Educativo orientado a la enseñanza de la Ortografía.

En segunda instancia a partir del diseño seleccionado se aplicó una prueba posterior al proceso descrito, la cual determinó con sus resultados los beneficios o aportes que presenta la implementación de este Software o estrategia educativa innovadora y como coadyuva al mejoramiento del Lenguaje Escrito, en este caso la Ortografía Gramatical de los estudiantes de 3ro. de Primaria.

Es además un Diseño de tipo *Transversal o Transeccional*, ya que recolecta datos en un solo momento y en un tiempo único. “El propósito de los diseños transversales, es describir variables y analizar su incidencia e interrelación en un momento dado” (Hernández, Fernández y Baptista, 2006) Es decir como una foto de un momento concreto, en una sola exposición.

5. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

Para el autor Rodríguez Peñuelas (2008) las técnicas de investigación son los medios empleados para recolectar información, entre las que destacan la observación, las entrevistas, las encuestas y otros.

Las técnicas de investigación cuantitativa, son el fichaje para consignar las citas literales de los autores mencionados en el marco teórico, las fichas bibliográficas para consignar los datos de los libros, ordenar las citas y las fichas de resumen, que permiten sintetizar las ideas básicas de los autores. Además se utilizó el registro de observación, la entrevista semi-dirigida (cualitativa), pero apoyada principalmente en los resultados cuantitativos obtenidos mediante el Software Educativo implementado.

5.1 TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN

En opinión de Rodríguez Peñuelas, (2008:10) las técnicas, son los medios empleados para recolectar información, entre las que destacan la observación, entrevistas, encuestas.

Según, Arias (2006: 53), “las técnicas de recolección de datos son las distintas formas o maneras de obtener la información”. Son ejemplos de técnicas, la observación directa, la encuesta y la entrevista, el análisis documental, de contenido, entre otros. En cuanto a los instrumentos, el autor citado anteriormente afirma que: “son los medios materiales que se emplean para recoger y almacenar la información” ejemplo de ellos son: formatos de cuestionarios y guías de entrevistas.

Las técnicas son de hecho, recursos o procedimientos de los que se vale el investigador para acercarse a los hechos y acceder a su conocimiento y se apoyan en instrumentos para guardar la información tales como: el cuaderno de notas para el registro de observación y hechos, el diario de campo, la cámara fotográfica, la grabadora, la filmadora y otros elementos estrictamente indispensables para registrar lo observado durante el proceso de investigación.

En la investigación se utilizó las siguientes técnicas porque presenta resultados medibles tenemos el:

- Cuestionario de Diagnostico de evaluación inicial
- Cuestionario de Diagnostico de evaluación final
- Entrevista Semi-dirigida a Docentes
- Bateria de preguntas dirigida a Estudiantes
- Recolección de material visual
- Programas Educativos

5.2 INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Los instrumentos utilizados son: El Software Educativo aplicado con el fin de evaluar los resultados obtenidos, esta prueba de ortografía da a conocer el conocimiento y las habilidades ortográficas de los estudiantes luego de evaluar sus logros esperados.

En la investigación se utilizó los siguientes instrumentos:

- Pre – test de ortografía gramatical
- Post – test de ortografía gramatical
- Cámara fotográfica
- Software Educativo (El Gigante Ilustrado)
- Computadora Personal

Estas tareas antes mencionadas se han efectuado en las fechas de trabajo de campo y recolección de información previstas de acuerdo al Cronograma establecido (integrando los elementos más relevantes de la situación señalada anteriormente).

Para la obtención de información se recurrieron a las siguientes fuentes:

- **Primarias:** Comprende la información proveniente de registro de observación, entrevistas semi-dirigidas, las técnicas de investigación que permiten la obtención de información de primera mano.

- **Secundarias:** Comprenden las fuentes de estudios, investigaciones u opiniones sobre el tema investigado, por otros autores. En este caso se efectuó la revisión de literatura, por medio de la búsqueda, revisión y selección de información proveniente de material bibliográfico, cuya autoría fue debidamente citada de acuerdo a las normativas y formato establecido por la UMSA.

Los instrumentos de investigación aplicados fueron las Fichas de investigación, el Software Educativo y la Guía de Entrevista Semi-dirigida a los maestros del 3er Curso de Nivel Primario. Los materiales de investigación utilizados fueron cuadernos de registro y apuntes, computadoras con la instalación del Software Educativo de Ortografía, impresoras y material de escritorio.

En forma complementaria se hace referencia a Tamayo y Tamayo (2008), quienes definen a la entrevista como “la relación establecida entre el investigador y su objeto de estudio a través de individuos o grupos con el fin de obtener testimonios orales”

Por el tipo de datos analizados así como el ámbito Educativo de la investigación, se procedió según los criterios que a continuación se detallan:

Realización de un Análisis Cualitativo, el cual: “Se refiere al análisis que procedemos a hacer con la información de tipo verbal que, de un modo general se ha recogido. El análisis de efectuará cotejando los datos que se refirieron a un mismo aspecto y tratando de evaluar la fiabilidad de cada información”. (Sabino, 2003)

A fin de desarrollar el estudio, se utilizó este tipo de análisis para el tratamiento de la información obtenida luego de aplicada la entrevista semi-dirigida que permitió interpretar la percepción acerca del beneficio o ventajas del Software Educativo de Ortografía, de los Maestros del 3er Curso del Nivel Primario en la U. E. de estudio.

Realización del Análisis Cuantitativo que de acuerdo al autor revisado, menciona sobre este análisis que es: “una operación que se efectúa naturalmente, con toda la

información numérica resultante de la investigación” (Sabino, 2003: 134). Esta tarea, luego del procesamiento realizado se presenta como un conjunto de cuadros con porcentajes y frecuencias. Es decir que los datos de la implementación del Software Educativo se representan además en gráficos con su debida interpretación y sistematización, con la finalidad de organizar y mostrar los resultados obtenidos de una manera clara y precisa.

6. POBLACIÓN Y MUESTRA

La población de estudio es el universo o conjunto de sujetos en quienes se pretende realizar el estudio, es decir, en los sujetos u objetos de estudio. La muestra no-probabilística o dirigida es un subgrupo de la población en la que la elección de los elementos no depende de la probabilidad, sino de las características de la investigación.

En las muestras no probabilísticas, la elección de los elementos no depende de la probabilidad, sino de causas relacionadas con las características de la investigación o los propósitos del investigador (Johnson, 2014, Hernández-Sampieri et al., 2013 y Battaglia, 2008b). Aquí el procedimiento no es mecánico ni se basa en fórmulas de probabilidad, sino que depende del proceso de toma de decisiones de un investigador o de un grupo de investigadores y, desde luego, las muestras seleccionadas obedecen a otros criterios de investigación.

La presente investigación se realizó en niñ@s de 3er grado del nivel primario, de la unidad educativa estado de Israel, de los cuales hacen un total de 21 niñ@s, de los cuales 17 son niños y 4 son niñas, de la Unidad Educativa Estado de Israel turno tarde.

6.1 LA POBLACIÓN

En la mayoría de las situaciones de investigación no es posible estudiar todos los elementos o sujetos a los cuales se refiere el problema, sino que se trabaja con un grupo de ellos para luego generalizar los resultados a la totalidad, en un proceso que se conoce como inferencia estadística.

Para poder hacer esta inferencia, es necesario que la cantidad de sujetos y la forma como son seleccionados, sean los adecuados. En este sentido se considera que la población es un conjunto de individuos o sujetos de la misma clase, limitada por el estudio. Según Tamayo y Tamayo (1997), "La población se define como la totalidad del fenómeno a estudiar donde las unidades de población poseé una característica común la cual se estudia y da origen a los datos de la investigación"

Por su parte el autor Balestrini (2006) define la población como: "conjunto finito o infinito de personas, casos o elementos, que presentan características comunes". Entonces, una población es el conjunto de todas las cosas que concuerdan con una serie determinada de especificaciones. Por lo cual un censo, por ejemplo, es el recuento de todos los elementos de una población.

Por lo tanto el grupo de elementos seleccionados con la intención de averiguar algo sobre una población determinada, denomina muestra, lo conformarán todos los estudiantes de 3er. Curso de Primaria de la Unidad Educativa Estado de Israel. Bajo esta perspectiva y según Tamayo, T. Y Tamayo, M (2001), la muestra "es el grupo de individuos que se toma de la población, para estudiar un fenómeno estadístico"

6.2 EL MUESTREO

Existen dos tipos de muestreos, estos son; el muestreo probabilístico y el muestreo no-probabilístico. La tesis contempla al tipo de muestreo no-probabilístico, ya que "la

selección de un elemento de la población que va a formar parte de la muestra se basa hasta cierto punto en el criterio del investigador o entrevistador de campo” (Kinneary y Taylor, 1998, p.405).

Por lo cual esta investigación integra en este caso el muestreo por conveniencia, es decir “el elemento se autoselecciona o se ha seleccionado debido a su fácil disponibilidad” (Kinneary y Taylor, 1998, p.405). Como su nombre lo indica, se selecciona con base en la conveniencia del investigador. El muestreo por juicios o muestras intencionales, “se seleccionan con base en lo que algún experto considera acerca de la contribución que esos elementos de muestreo en particular harán para responder la pregunta de investigación inmediata” (Kinneary y Taylor, 1998, p.406).

Por lo cual, la presente investigación realizó en este punto metodológico un procedimiento de muestreo no-probabilístico por conveniencia o intencional.

6.2.1 Criterios de Selección de la Muestra

En este acápite se detallan los criterios de selección de la muestra por conveniencia o intencional, en la investigación realizada, que comprende:

- Ser Estudiantes del 3er Curso de Primaria Regular
- Tener entre 8 y 10 años de edad
- Haber cursado desde el Nivel Inicial en la Unidad Educativa
- Tener resultados negativos o promedios bajos en Ortografía y Lenguaje Escrito
- Aceptar ser parte del estudio y aplicación del Programa

A partir de estos criterios se contempla de los registros proporcionados un total de **21 estudiantes** que cumplen con la selección definida, mismos que han formado parte de la investigación y a quienes se les aplicó los instrumentos metodológicos determinados.

7. ESTRATEGIA DE INTERVENCIÓN

En cuanto a la estrategia de intervención, la misma está focalizada en la aplicación de los instrumentos de investigación empleados para la obtención de resultados y el cumplimiento de los objetivos planteados. Además de la investigación práctica, se llevó a cabo un estudio teórico y normativo que permite sustentar la propuesta planteada en el trabajo final de Tesis. Estos estudios se llevan a cabo con la revisión de la literatura, sean textos teóricos o científicos, así como los respectivos análisis de contenido dado el caso.

En el trabajo de investigación se muestran a su vez, resultados concretos que fortalecen la propuesta normativa desarrollada que determina la viabilidad de la implementación de un Software Educativo

La investigación se ha desarrollado de acuerdo a una estrategia de procesamiento de la información obtenida. Para ello se recurrió a dos maneras de descripción y análisis de la información que se fundamenta en un enfoque metodológico mixto (cuantitativo y cualitativo) a partir de los enfoques establecidos.

8. FORMULACIÓN DE HIPÓTESIS

8.1 HIPÓTESIS CAUSAL

H₀: El software educativo apoya el proceso de aprendizaje de la ortografía de niñ@s de 3er curso de nivel primario de la Unidad Educativa Estado de Israel.

8.2 DEFINICIÓN DE VARIABLES

V.I. Ortografía: Según Martínez (2008) define la ortografía como parte de la gramática que establece los principios normativos para la correcta escritura de las palabras de

una lengua. Las reglas del uso de la tilde, del uso de las mayúsculas y signos de puntuación completan los contenidos de los que se ocupa la ortografía.

V.D. Software Educativo: Programas educativos, que tienen el fin de facilitar el proceso de enseñanza – aprendizaje.

8.3 OPERACIONALIZACION DE VARIABLES

TABLA Nº 2

OPERACIONALIZACION DE VARIABLES

VARIABLES	DIMENSIÓN	INDICADOR	MEDIDOR	TÉCNICAS	INSTRUMENTOS
SOFTWARE EDUCATIVO	Sistema Informático Diseñado para Ayudar y complementar el proceso de aprendizaje de niñ@s en la "Ortografía Gramatical"	<ul style="list-style-type: none"> Facilidad de uso. Interactividad Enfoque pedagógico. Método Didáctico 	<ul style="list-style-type: none"> Abstracto (Difícil de comprender para el niño). Amigable (Tiene muchas imágenes y el niño aprende más fácil). 	<ul style="list-style-type: none"> Lenguaje de programación Inteligencia Emocional Redes Neuronales. Estrategias Motivacionales Sistemas expertos basados en conocimientos previos. 	<ul style="list-style-type: none"> El ordenador El tutor online El Gigante Ilustrado "Autor Laura... Pedagoga".
ORTOGRAFÍA	<p>1) Nivel Literal</p> <p>2) Nivel Acentual</p> <p>3) Nivel Puntual</p>	<p>1) Aplica correctamente la norma ortográfica para el uso de la b-v; Así como el uso de la s, c, z.</p> <p>2) Aplica correctamente la norma ortográfica para la tildación y sus variaciones.</p> <p>3) Aplica correctamente la norma ortográfica para el uso del punto, la coma y demás signos de puntuación</p>	<ul style="list-style-type: none"> Inicio Proceso Logrado Destacado. 	<ul style="list-style-type: none"> Observación Evaluación del conocimiento 	Software Educativo y módulo de Evaluación

Fuente: Elaboración propia

9. AMBIENTE

El lugar donde se efectuó este trabajo de investigación fue la Unidad Educativa “ESTADO DE ISRAEL”, que se encuentra ubicada en la zona “Los Andes” de la ciudad de La Paz. La edad de los estudiantes que alberga esta Unidad Educativa oscila entre los 8 y los 9 años; teniendo un promedio de edad por cursos de:

CURSO	3°
EDAD	8-9 AÑOS

La zona de la que vienen la mayoría de los estudiantes de la zona “Los Andes” y otras zonas cercanas a la Unidad Educativa (Avenida Abaroa, Puente Topater, Obispo Balderrama, Chijini, Alto Chijini y otras). En relación al idioma y la pertenencia de las y los estudiantes; un 97% tiene como lengua materna el castellano, solo un 3% otros como aimara y quechua; lo que nos muestra que los estudiantes en su totalidad hablan el castellano.

10. PROCEDIMIENTO

La siguiente descripción muestra de forma resumida el procedimiento práctico y concreto de la Tesis realizada de acuerdo a las tres fases establecidas que lo componen.

TABLA Nº 3
PROCEDIMIENTO EN TRES FASES

FASE A	FASE B	FASE C
<i>Diseño de la Tesis de Investigación (Teoría)</i>	Aplicación del Software Educativo	<i>Aplicación de la Post Prueba</i>
<i>Recopilación de la información</i>		<i>Análisis de la información</i>
<i>Diseño del marco metodológico</i>		<i>Presentación de resultados</i>
<i>Aplicación de la Pre Prueba</i>		

Fuente: Elaboración Propia

TABLA Nº 4
DISEÑO PRE-EXPERIMENTAL

GRUPO	O1	X	O2
G Estudiantes de 3er. Curso de Educación Primaria de la U.E. de estudio	Pre Prueba	Aplicación del Software Educativo	Post Prueba

Fuente: Elaboración Propia

En donde:

- G= Grupo experimental
- O1= Prueba de Pre-test antes de la **Aplicación del Software Educativo**
- O2= Prueba de Pos-test donde se evaluará la variable dependiente después de la **Aplicación del Software Educativo**
- X= **Aplicación del Software Educativo**

CAPÍTULO IV

MARCO PRÁCTICO

1. DESCRIPCIÓN DEL INSTRUMENTO Y LAS ACTIVIDADES DIDÁCTICAS DE APOYO AL PROCESO APRENDIZAJE-ENSEÑANZA DEL LENGUAJE GRAMATICAL ORTOGRÁFICO, REALIZADAS MEDIANTE EL SOFTWARE EDUCATIVO

El instrumento aplicado en el trabajo investigativo desarrollado, así como las distintas actividades didácticas realizadas desde el diagnóstico hasta la evaluación educativa final, se describen seguidamente.

1.1 INSTRUMENTO DE DIAGNÓSTICO Y EVALUACIÓN

En el primer punto de este contenido se exponen las características del instrumento principal de valoración educativa, orientado al aprendizaje y evaluación de la Ortografía Gramatical en el Ciclo Primario.

- 1) Software Educativo:** El Gigante Ilustrado
- 2) Nivel o Grado:** 3ro de primaria
- 3) Unidad Educativa:** Estado de Israel (Turno Tarde)
- 4) Área Curricular:** Lenguaje

5) **Tema:** La Ortografía Gramatical

6) **Propósito Pedagógico.-** Guiar el proceso de aprendizaje, del uso de las reglas ortográficas y la acentuación, de forma didáctica para lograr un aprendizaje significativo en el estudiante, mediante el uso del ordenador, estimulando el aprendizaje del niño y niña con imágenes, colores y sonidos que les permitan asimilar la información de forma significativa.

1.2 RELACIÓN DE CONTENIDOS, EN LAS DISTINTAS ACTIVIDADES DIDÁCTICAS EFECTUADAS, UTILIZANDO EL SOFTWARE EDUCATIVO

Aquí se presentan los diferentes contenidos educativos, derivado de las actividades didácticas efectuadas y a partir de la aplicación pedagógica como sistemática del Software Educativo seleccionado.

TABLA Nº 5
ACTIVIDADES DIDACTICAS

NIVEL O GRADO TERCERO DE PRIMARIA	SOFTWARE: EL GIGANTE ILUSTRADO
COMPETENCIAS DESARROLLAR	CONTENIDO: Reglas Ortograficas
<p>A</p> <p>Enseñar y reforzar el uso correcto de las letras y su significado</p>	<p>1. Importancia de la Ortografía</p> <p>La ortografía es de gran importancia ya que es parte de la gramática, es decir, es la que nos enseña a escribir correctamente las palabras para que todo lo escrito sea comprendido con facilidad por cualquier persona que lo lea. Así pues, escribiendo correctamente podremos comunicarnos mejor.</p>
	<p>2. Usos de la letra B - V</p> <p>La letra b labial o b grande) y la “V” (que se llama “v bilabial” o v chica).</p> <p>Ejemplos: Se usa en las sílabas directas (bla, ble, bli, bra, bre, bri)</p> <p>Uso de la V</p>

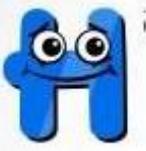
		<p>Ejemplos: En los adjetivos que finalizan en ava – ave – avo: Eslava, Grave, Bravo</p>
--	-----------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------

	<p>3. Uso de la M</p> <p>Cuando se tiene un sonido nasal antes de las letras p y b se escribe m. Ejemplos: siempre, también se usa la letra m antes de la n. Ejemplos: omnipotente, solemnidad, gimnástica Excepciones: Las palabras que comienzan con n y tienen prefijos que terminan en n, como: con, en, in. Ejemplos: connotable, ennoblecer, innombrable, sin número.</p>
-----------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

	<p>4. Uso de la S, C, Z</p> <p>La C es la tercera letra del abecedario y su uso varía de acuerdo a cada palabra.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Normalmente su sonido depende de las vocales a, o y u, <i>por ejemplo: casa, cosas, cuerda, etc.</i>, o como las terminaciones: <i>cito, cita, cillo</i>. • Aquellas palabras que termina en z y se cambia a plural, se escriben con “c”. <i>Ejemplos: lápiz- lápices o luz-luces.</i> • Y por último, siempre que el sustantivo termine el <i>tor</i> y en <i>sor</i>, cambia a “ción”. <i>Ejemplos: destructor-destrucción.</i>
------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

	<p>5. Uso de la G y J</p> <p>Tanto el uso de la g, como el de la j, no ofrece dificultad cuando precede a las vocales a, o y u. Las dudas surgen cuando el sonido g/j precede a e o a i.</p> <p>Se escriben con g:</p> <ul style="list-style-type: none"> • El prefijo <i>geo-</i> de las palabras compuestas: <i>geografía, geometría, geología, etc.</i>; <p>Se escriben con j:</p> <ul style="list-style-type: none"> • La terminación <i>-jería</i>: <i>conserjería, cerrajería, etc.</i>; • Los tiempos de los verbos cuyo infinitivo lleva esa letra: <i>cruje</i> de <i>crujir</i> o <i>trabaja</i> de <i>trabajar</i>;
-------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

	<p>6. Uso de la H</p>
--	------------------------------

	<p>La H es una letra que no tiene sonido en español, por eso decimos que es muda.</p> <p>Se escriben con "H" inicial todas las palabras que empiezan por los diptongos "ia", "ie", "ue" o "ui". Ejemplo: hueso, hiena, huele. Se escriben con "H" las formas de los verbos haber, hacer, hablar.</p>
	<p>7. La acentuación</p> <p>En toda palabra hay una sílaba que recibe mayor intensidad, es la sílaba tónica, las que carecen de esa intensidad, son átonas.</p> <p>Clasificación de las palabras según el emplazamiento de la sílaba tónica</p> <p>Aguda: cuando la sílaba tónica ocupa el último lugar en la palabra. Por Ej: papel.</p> <p>Grave: cuando la sílaba tónica ocupa el penúltimo lugar en la palabra. Por Ej.: carretera.</p> <p>Esdrújula: cuando el acento ocupa el antepenúltimo lugar en la palabra. Por Ej: teléfono.</p> <p>Sobresdrújula: cuando el acento ocupa una posición anterior a la antepenúltima sílaba, es poco frecuente y sucede en formas compuestas. Por Ej: mándaselo.</p>

Actividad previa (Conocimientos previos antes de la aplicación del software)

- Exploración por parte del educador del tema
- Representación del contenido mediante ejemplos
- Identificación de letras que tienen un mismo sonido
- Ejercicios de escritura

Pasos para el uso del Software Educativo

Fuente: Ejemplos de Reglas para el uso de la B, V, M, S, C, Z, G, J H, <https://www.portaleducativo.net> › cuarto-básico

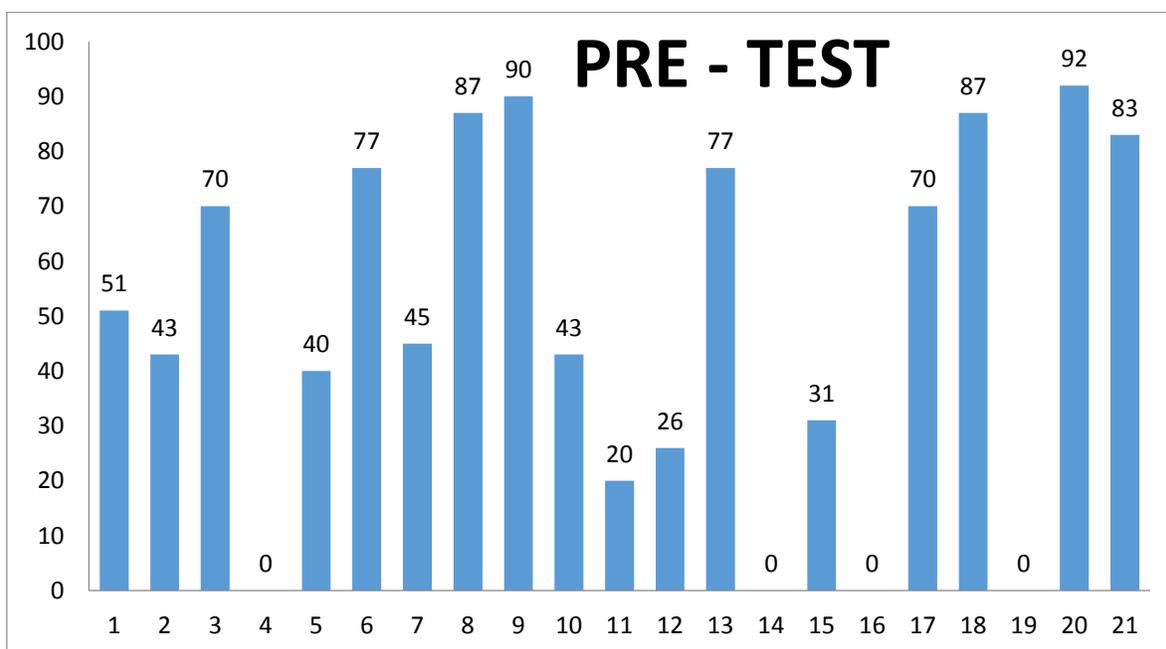
A partir de esta aplicación realizada y uso del software educativo con los estudiantes del 3º de Primaria de la Unidad Educativa de estudio, se pudo apoyar al proceso aprendizaje-enseñanza de la Ortografía Gramatical, de acuerdo al plan de trabajo establecido para el periodo lectivo de la gestión 2019.

2. RESULTADOS DE LAS PRUEBAS APLICADAS A LOS ESTUDIANTES, PRE-TEST Y POST-TEST, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN.

2.1 RESULTADOS DEL PRE-TEST

FIGURA Nº 1

RESULTADOS OBTENIDOS EN EL PRE TEST



Fuente: Elaboración propia

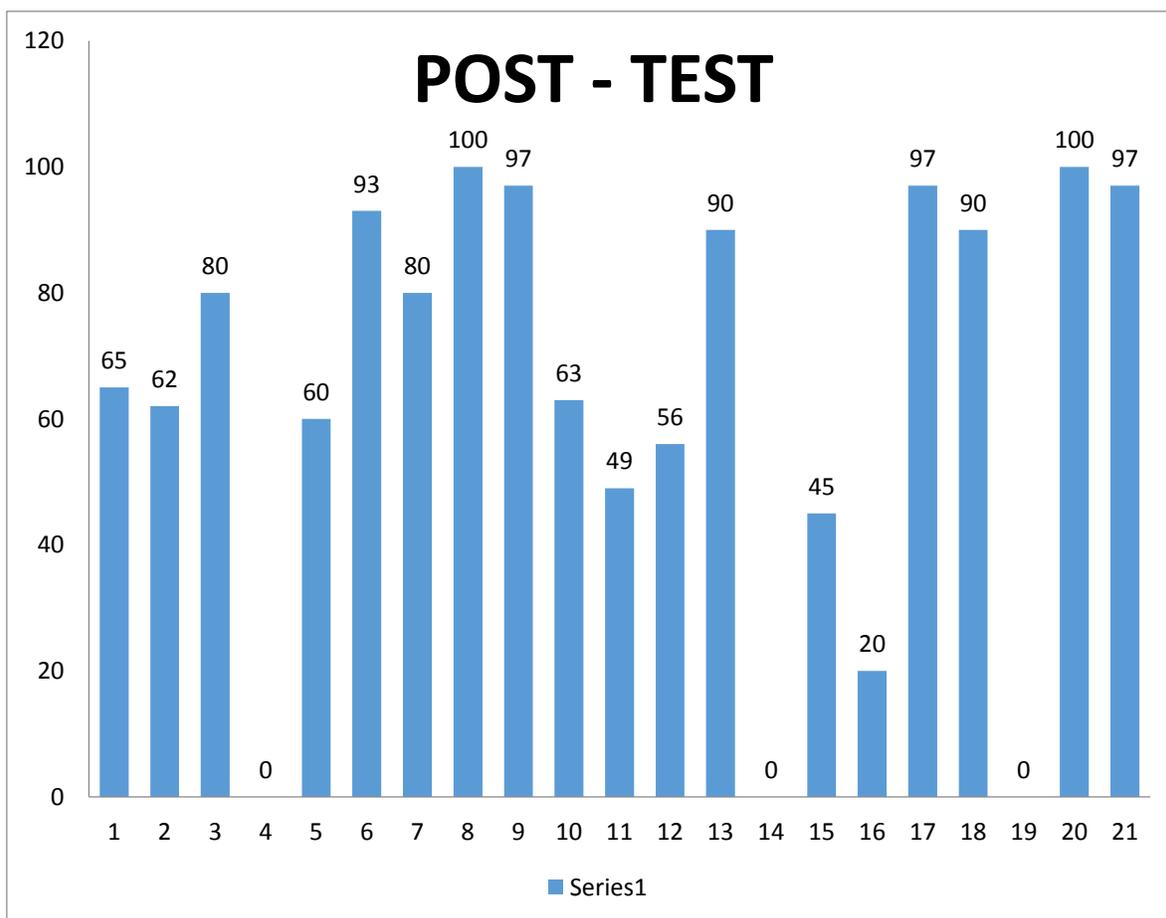
Los resultados que se observan en esta prueba inicial **PRE-TEST**, determinan que en promedio la calificación general del grupo de estudiantes evaluado y tomando en cuenta los abandonos (3), es del **49,14% como promedio general**. Asimismo sin

tomar en cuenta a los estudiantes que no estaban presentes o no asistieron a esta actividad el total alcanzado sería de **56,78% como promedio general**.

Este diagnóstico además evidencia que de los **17 estudiantes participantes**, **reprobaron** la prueba **un total de 8 estudiantes** y **aprobaron** con notas de 51 puntos (min.) hasta 92 puntos (max.) **un total de 10 estudiantes**.

2.2 RESULTADOS DEL POST-TEST

FIGURA Nº 2
RESULTADOS OBTENIDOS EN EL POST TEST



Fuente: Elaboración propia

Los resultados que se observan en esta prueba final o **POST-TEST**, determinan que en promedio la calificación general del grupo de estudiantes evaluado, tomando en cuenta los abandonos (3) fue del **64,00% como promedio general**. Asimismo sin tomar en cuenta a los estudiantes que no estaban presentes o no asistieron a esta actividad el total final alcanzado es de **74,67% como promedio general**.

Esta valoración final además determina que de los **18 estudiantes participantes** y posteriormente al uso y aplicación del Software Educativo dispuesto, **reprobaron** la prueba **solamente 3 estudiantes** y **aprobaron** esta valoración final con notas de 56 puntos (min.) hasta 100 puntos (max.) **un total de 15 estudiantes**.

2.3 RESULTADOS DE LA APLICACION DEL SOFTWARE EDUCATIVO

Para obtener resultados en la aplicación del Software Educativo, se trabajó con la siguiente valoración:

VALORACION	PUNTUACION
INICIAL	0 - 40
PROGRESO	41 - 69
LOGRADO	70 - 89
DESTACADO	90 - 100

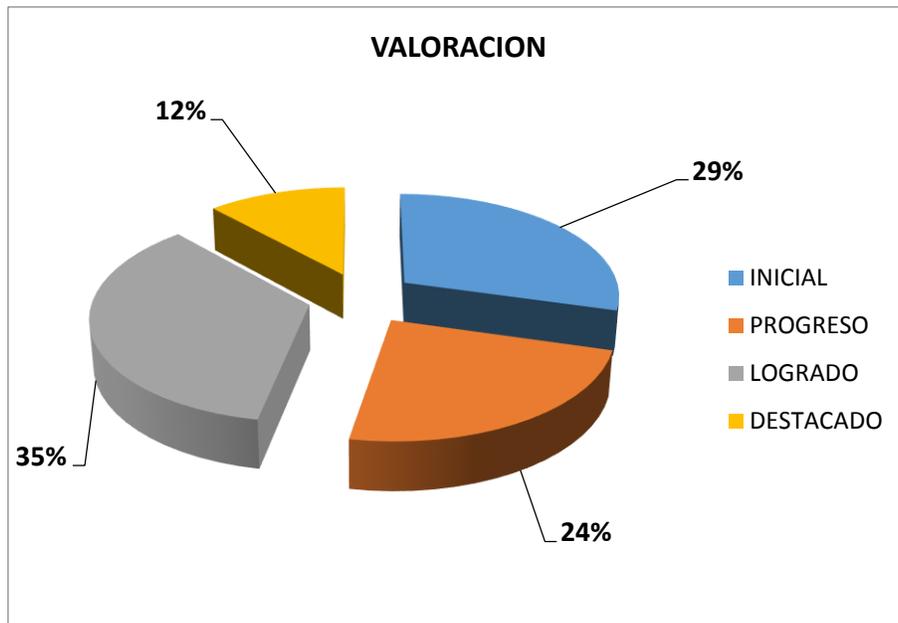
Los resultados que obtuvimos antes y después de la aplicación del test los las siguientes:

PRETEST

INICIAL	PROGRESO	LOGRADO	DESTACADO
5	4	6	2

FIGURA Nº 3

RESULTADOS OBTENIDOS DE ACUERDO A LA VALORACION PONDERADA EN EL PRE – TEST



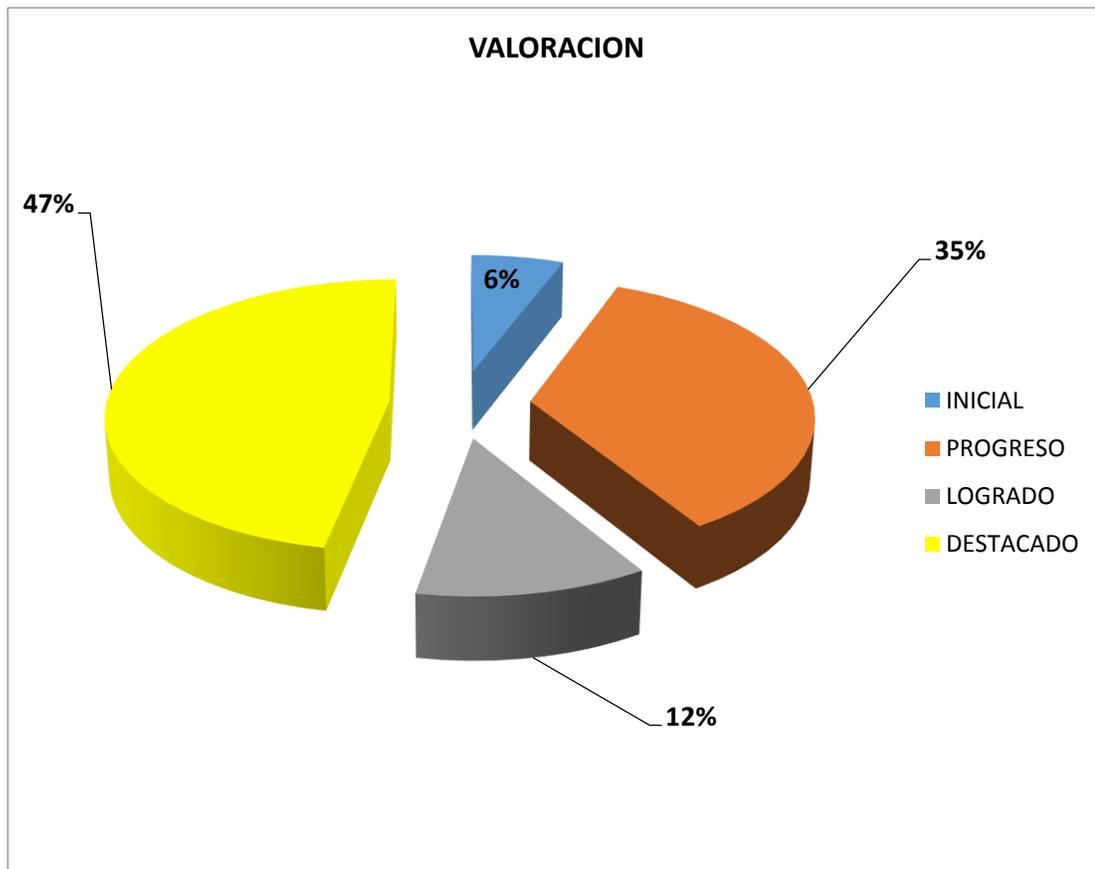
Fuente: Elaboración propia

Estos son los resultados obtenidos en el Pre Test.

POSTEST

INICIAL	PROGRESO	LOGRADO	DESTACADO
1	6	2	8

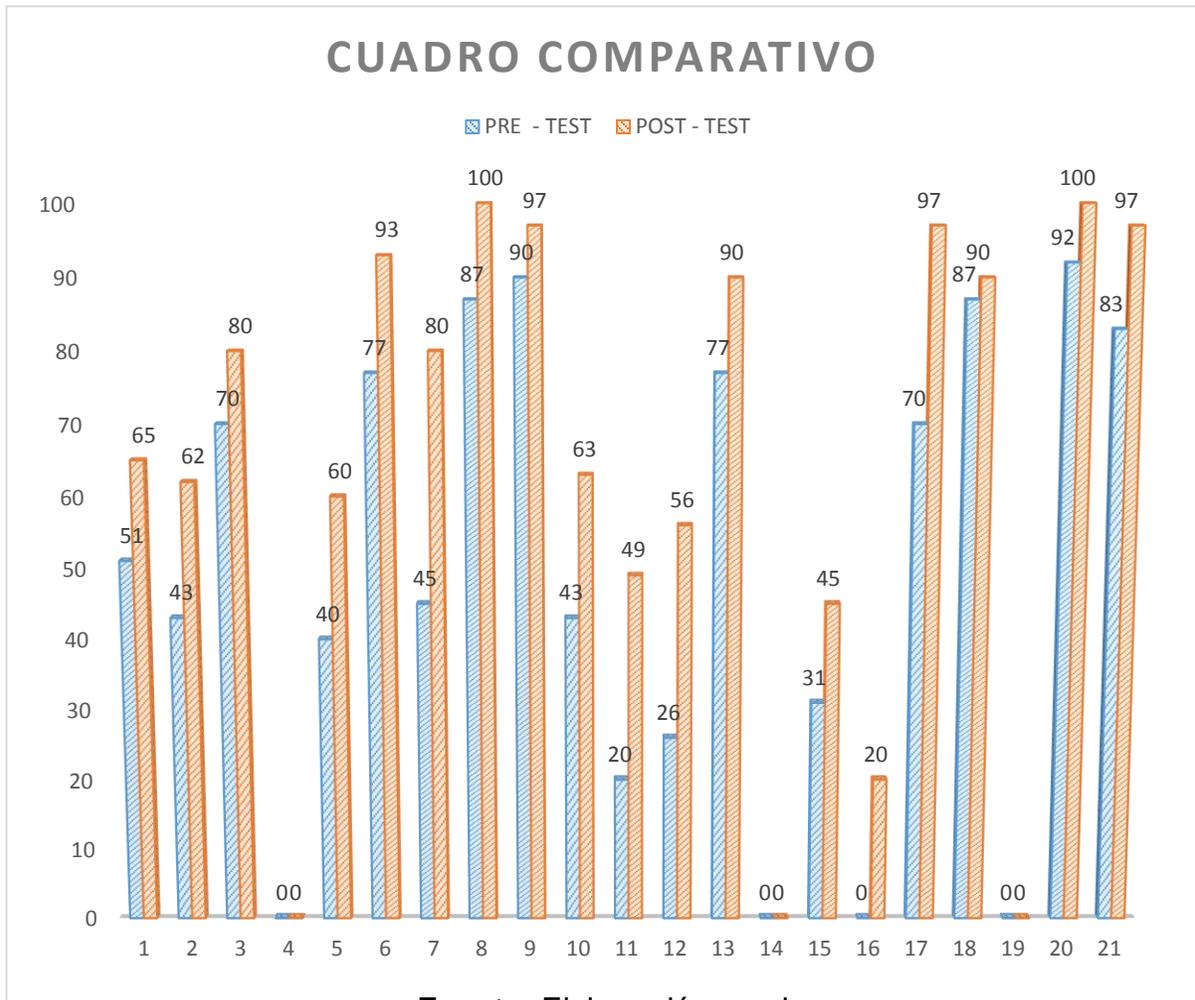
FIGURA N° 4
RESULTADOS OBTENIDOS DE ACUERDO A LA VALORACION PONDERADA
EN EL POST - TEST



Fuente: Elaboración propia

FIGURA Nº 5

CUADRO DE RESULTADOS ENTRE EL PRE – TEST Y EL POST - TEST



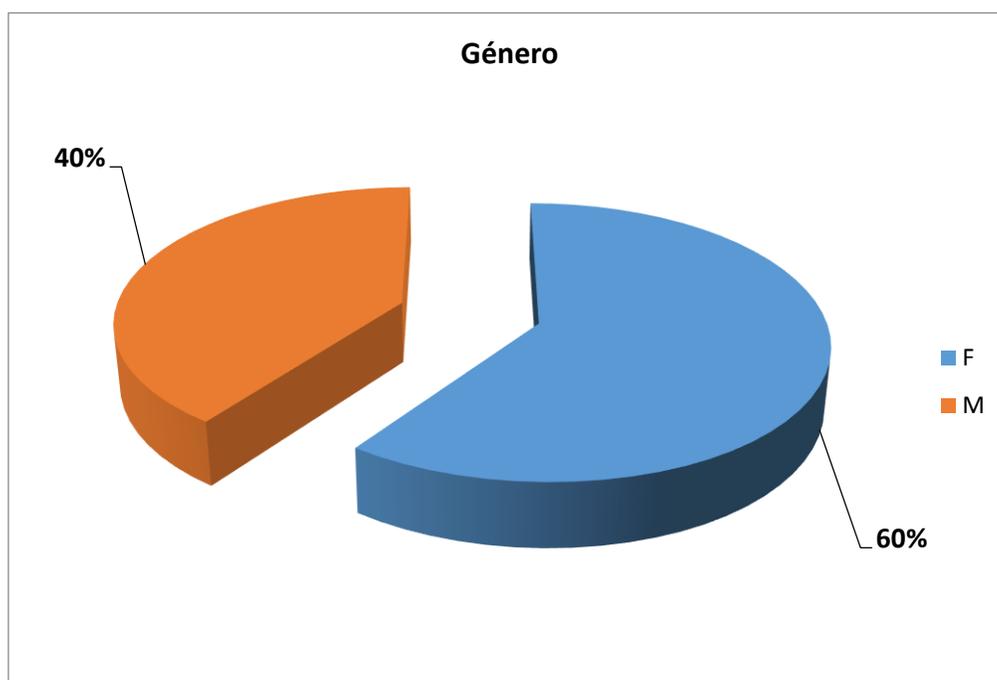
Así mismo, tenemos el cuadro comparativo que permite revisar la objetividad de la aplicación de este instrumento de enseñanza aprendizaje, con niños de 3ro de primaria, ya que ha demostrado además de la validez de la hipótesis inicial, que esta es una propuesta innovadora, que facilita el aprendizaje en los estudiantes a través del fortalecimiento de aplicación del Software Educativo y contribuye al proceso de aprendizaje de ortografía

3. RESULTADOS DE LAS ENTREVISTAS EFECTUADAS A LOS DOCENTES DEL 3º DE PRIMARIA DE LA UNIDAD EDUCATIVA DE ESTUDIO, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN.

Los gráficos que se presentan en este punto, expresan los resultados obtenidos de las entrevistas efectuadas a los docentes del Nivel Primario de la Unidad Educativa de Estudio quienes imparten la materia de Lenguaje.

FIGURA Nº 7

CUADRO DE RESULTADOS GENERO DE ENTREVISTAS EFECTUADAS A DOCENTES DEL NIVEL PRIMARIO DE LA UNIDAD EDUCATIVA DE ESTUDIO

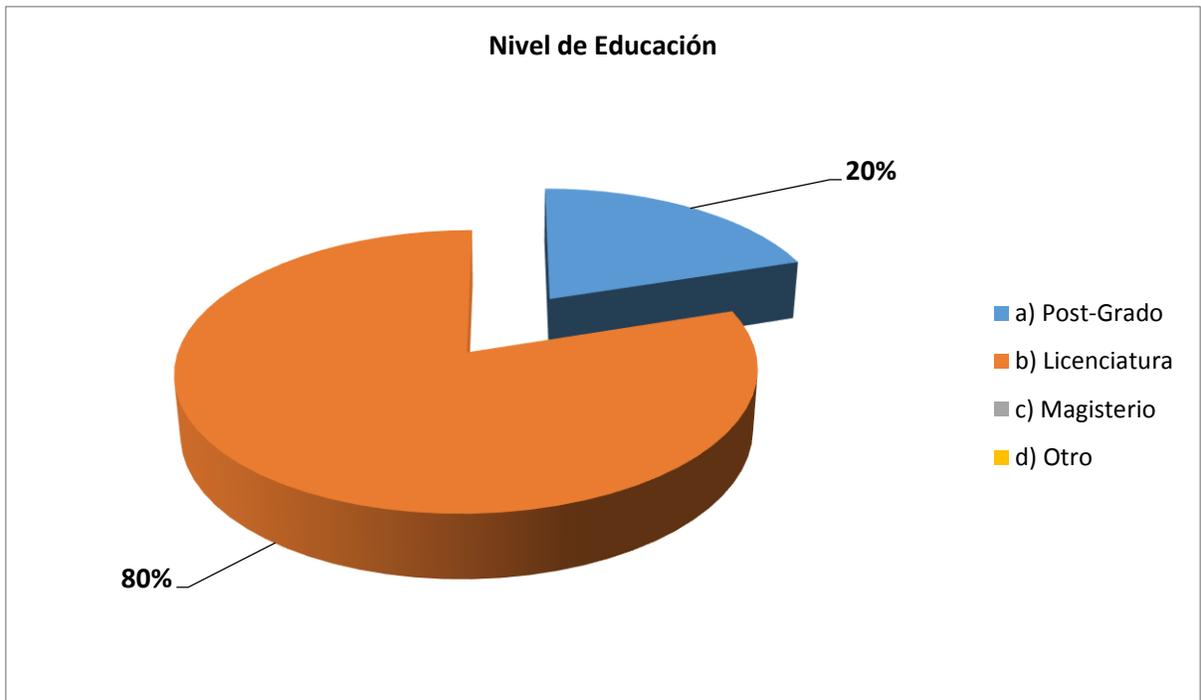


Fuente: Elaboración propia

Se conoce que de los docentes participantes en esta entrevista un **60%** lo integran las profesionales **del género femenino** y un **40%** **del género masculino**.

FIGURA N° 8

CUADRO DE RESULTADOS NIVEL DE EDUCACION EFECTUADAS A DOCENTES DEL NIVEL PRIMARIO DE LA UNIDAD EDUCATIVA DE ESTUDIO

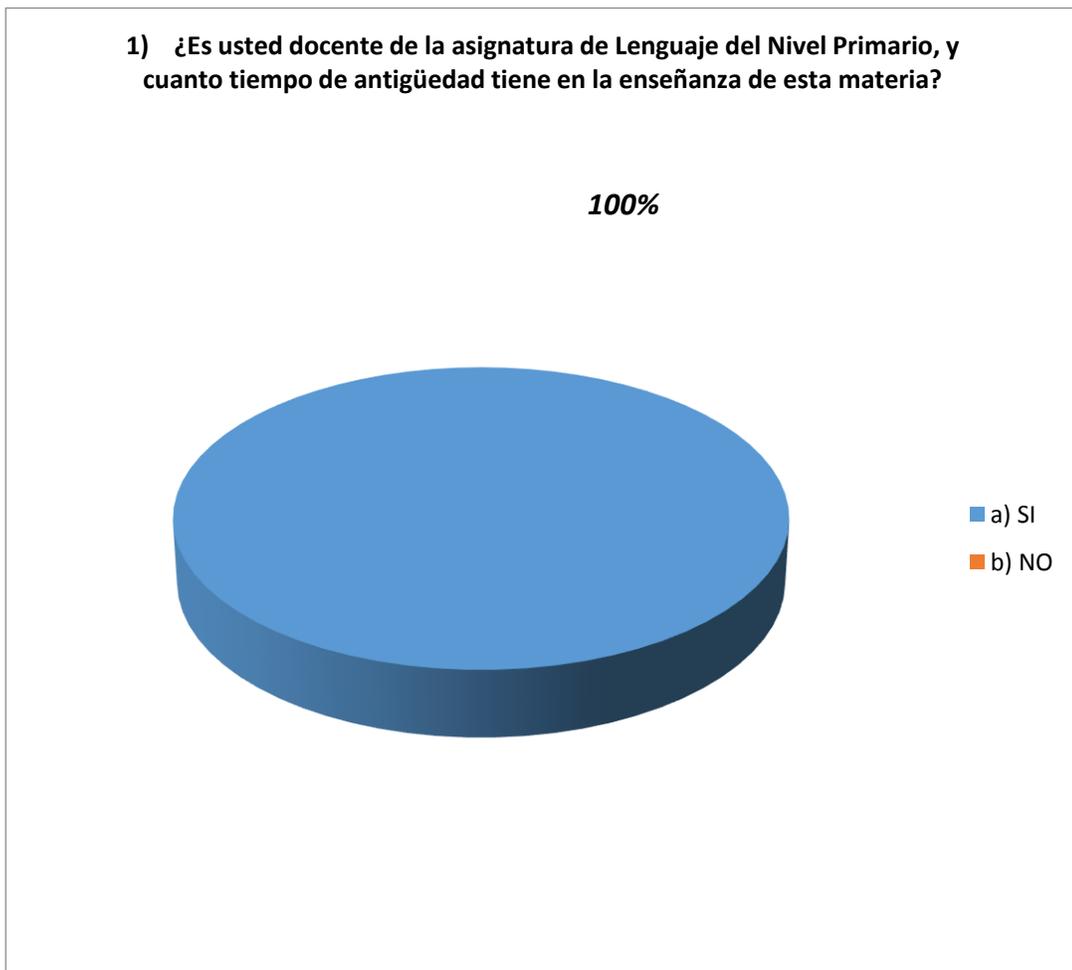


Fuente: Elaboración propia

Al consultar sobre el nivel de formación o educación de los entrevistados, se determina que **un 80% tienen licenciatura en Educación** y un **20% tienen postgrado** o cursos de especialización.

FIGURA Nº 9

CUADRO DE RESULTADOS SI PERTENECE A LA ASIGNATURA DE LENGUAJE EFECTUADAS A DOCENTES DEL NIVEL PRIMARIO DE LA UNIDAD EDUCATIVA DE ESTUDIO

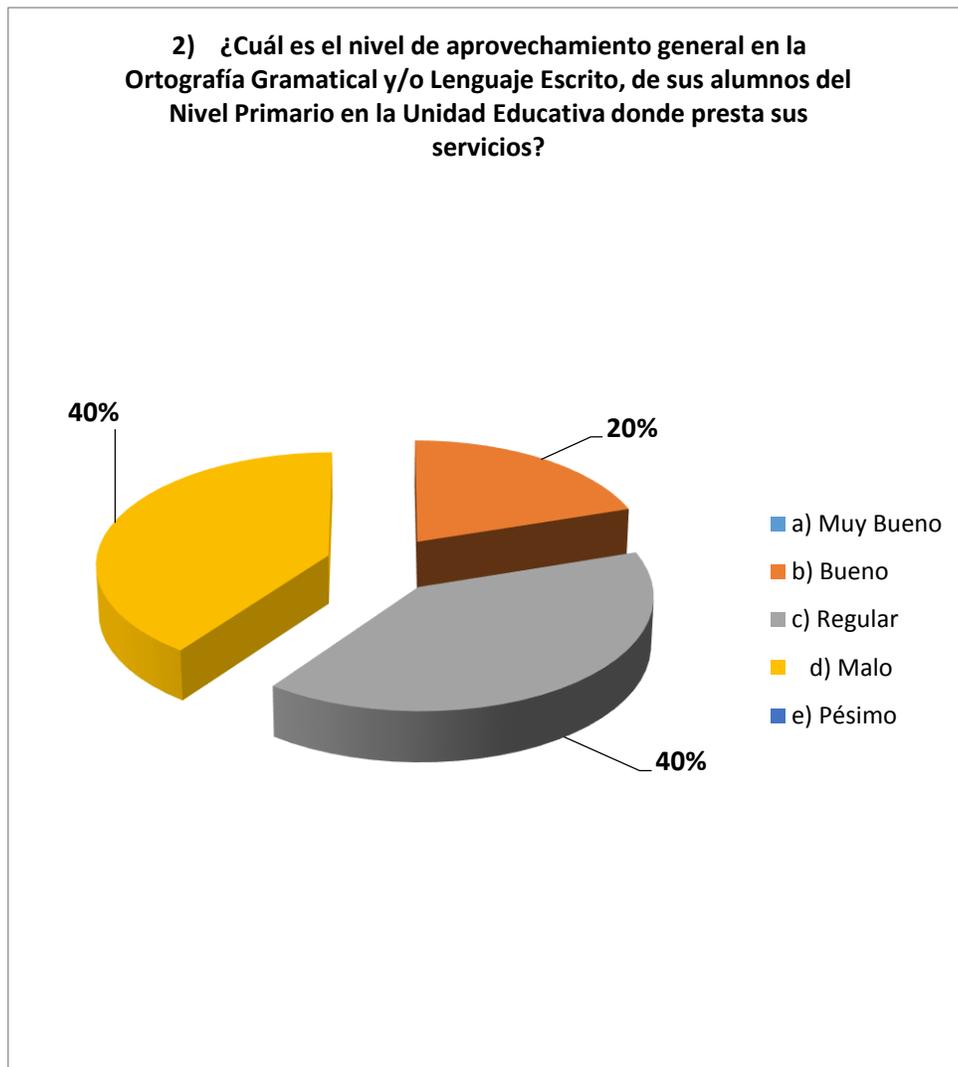


Fuente: Elaboración propia

Una de las primeras consultas de la guía de entrevista efectuada, permite conocer y ratificar que el **100% de los entrevistados** son docentes de la asignatura de Lenguaje en el Nivel Primario de la Unidad Educativa de estudio.

FIGURA Nº 10

CUADRO DE RESULTADOS APROVECHAMIENTO GENERAL ORTOGRAFIA GRAMATICAL EFECTUADAS A DOCENTES DEL NIVEL PRIMARIO DE LA UNIDAD EDUCATIVA DE ESTUDIO

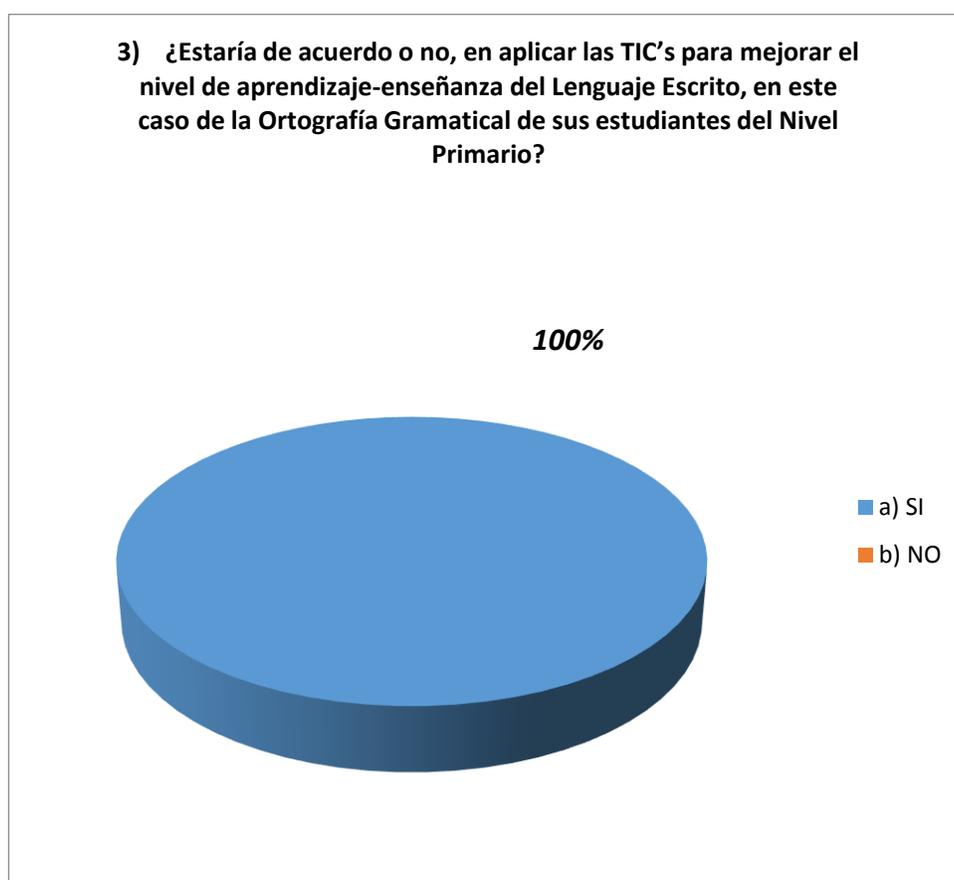


Fuente: Elaboración propia

Las respuestas que se presentan en esta pregunta, exponen que según la opinión de los docentes, el nivel de aprovechamiento general en la Ortografía Gramatical y/o Lenguaje Escrito de sus estudiantes, **para el 20% es Bueno, para un 40% es regular y para otro 40% de los docentes el nivel es Malo.**

FIGURA Nº 11

CUADRO DE RESULTADOS APLICACIÓN DE TIC'S PARA MEJORAR NIVEL DE A/E DEL LENGUAJE ESCRITO EFECTUADAS A DOCENTES DEL NIVEL PRIMARIO DE LA UNIDAD EDUCATIVA DE ESTUDIO

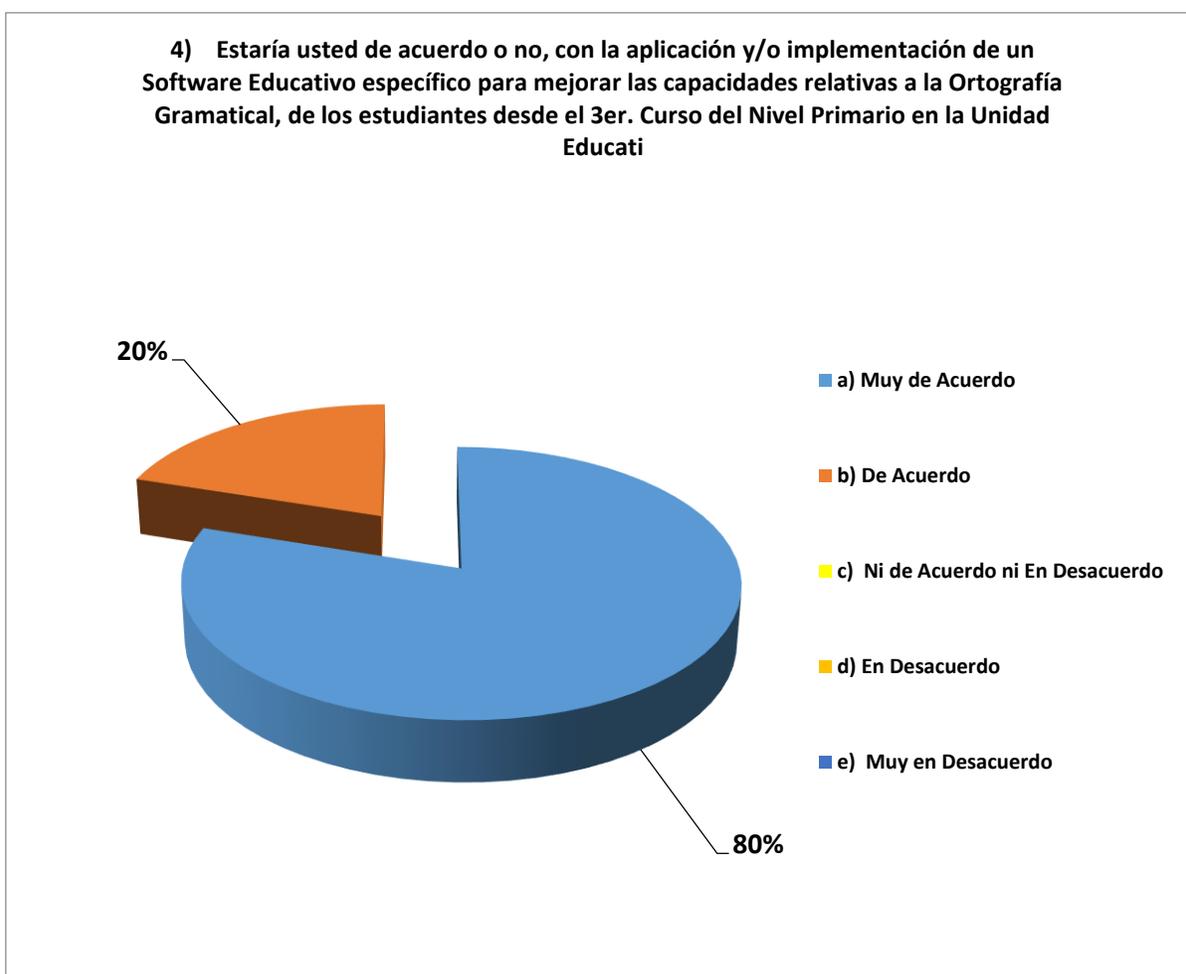


Fuente: Elaboración propia

En el **100% de las respuestas** se observa que los docentes coinciden en afirmar que **SI estarían de acuerdo** en **aplicar las TIC's** para mejorar el nivel de aprendizaje-enseñanza del Lenguaje Escrito y la Ortografía Gramatical.

FIGURA N° 12

CUADRO DE RESULTADOS ESTARIA DE ACUERDO O NO, CON LA IMPLEMENTACION DE UN SOFTWARE EDUCATIVO PARA MEJORAR LAS CAPACIDADES RELATIVAS A LA ORTOGRAFIA GRAMATICAL



Fuente: Elaboración propia

En esta pregunta, los docentes afirman en un **80% que SI estarían de acuerdo** con la aplicación y/o implementación de un Software Educativo específico para mejorar las

capacidades relativas a la Ortografía Gramatical, de los estudiantes desde el 3er. Curso del Nivel Primario y **un 20% estarían muy de acuerdo** con esta posibilidad educativa.

La **última pregunta** (abierta) de esta entrevista solicita responder según la experiencia docente: *¿Cuáles serían los beneficios –cualitativos y/o cuantitativos- de una Propuesta Educativa para la implementación de un Software Educativo?*

En este caso el 100% de los docentes reiteraron que una propuesta para la implementación de un Software Educativo que permita el trabajo sistemático e innovador del aprendizaje enseñanza de la Ortografía Gramatical y el Lenguaje Escrito en estudiantes del 3er. Curso de Primaria, **posibilitara y beneficiara** en la mejora de su proceso cognitivo, incidiendo a su vez en una mayor comprensión del Lenguaje escrito y/o los contenidos que complementan su nivel de formación educativa, coadyuvando de esta forma al desarrollo integral del sujeto.

4. DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES EFECTUADAS PARA EL DESARROLLO Y APLICACIÓN DEL SOFTWARE EDUCATIVO

En esta parte del trabajo de Tesis, se detallan de forma cronológica, las actividades del proceso investigativo efectuado, desarrollando las fases establecidas de acuerdo al procedimiento correspondiente, el objetivo, los materiales y fuentes de verificación.

4.1 ACTIVIDAD DE INTERACCIÓN Y COORDINACIÓN INSTITUCIONAL

Solicitud y Coordinación del trabajo de Tesis en el ámbito de las Ciencias de la Educación, con las autoridades de la Unidad Educativa “Estado de Israel”.

4.1.1 Objetivo de la Actividad

Efectuar de manera formal el requerimiento para el desarrollo de la Tesis en el ámbito de la Educación, que permita abordar una problemática existente en la Unidad Educativa de estudio, presentando una alternativa de solución o mejora.

4.1.2 Materiales y Fuente(s) de verificación

Carta de Solicitud

Nota de aprobación de la Sra. Directora Lic. Adriana Quisbert

4.2 ACTIVIDAD DIDÁCTICA DEL SOFTWARE EDUCATIVO “EL GIGANTE ILUSTRADO”

ACTIVIDAD DIDÁCTICA Nº 1

Elaboración y aplicación del Cuestionario de Diagnóstico, Evaluación Educativa inicial.

➤ Objetivo de la Actividad

Diseñar y aplicar un cuestionario de diagnóstico pre-elaborado, que permita efectuar una Evaluación inicial del nivel de aprovechamiento en Ortografía Gramatical del Grupo de Estudio establecido.

➤ Materiales y Fuente(s) de verificación

Pre – Test de Ortografía

Batería de preguntas del Software Educativo

ACTIVIDAD DIDÁCTICA Nº 2

Introducción a la Ortografía Gramatical

1ra. Regla ortográfica: Uso de la letra “B” Grupo consonántico “BL”

➤ Objetivo de la Actividad

Conocer la 1ra regla ortográfica sobre el uso y aplicación correcta de la letra “B” labial y del grupo consonántico “BL” derivado del anterior fonema.

➤ Materiales y Fuente(s) de verificación

Aplicación y Uso en aula del software Educativo (Observación Directa)

ACTIVIDAD DIDÁCTICA Nº 3

2da. Regla ortográfica: Uso de la letra “B” – Grupo vocálico “BR”

➤ **Objetivo de la Actividad**

Conocer la 2da. Regla Ortográfica sobre el uso y aplicación correcta de la letra “B” labial y del grupo consonántico “BR” derivado del anterior fonema

➤ **Materiales y Fuente(s) de verificación**

Aplicación y Uso en aula del software Educativo (Observación Directa)

ACTIVIDAD DIDÁCTICA Nº 4

3ra. regla ortográfica: Uso de los prefijos: “BI”, “BIS”, “BIZ”.

➤ **Objetivo de la Actividad**

Conocer la 3ra. Regla ortográfica sobre el uso y la aplicación correcta de los siguientes prefijos: “BI”, “BIS”, “BIZ”.

➤ **Materiales y Fuente(s) de verificación**

Aplicación y Uso en aula del software Educativo (Observación Directa)

ACTIVIDAD DIDÁCTICA Nº 5

4ta. regla ortográfica: Diferentes usos de la “B”, “V”

➤ **Objetivo de la Actividad**

Conocer la 4ta. regla ortográfica sobre los diferentes usos y la aplicación correcta de la “B” labial y “V” denti-labial.

➤ **Materiales y Fuente(s) de verificación**

Aplicación y Uso en aula del software Educativo (Observación Directa)

ACTIVIDAD DIDÁCTICA Nº 6

5ta. regla ortográfica: Uso de la letra “M”

➤ **Objetivo de la Actividad**

Conocer la 5ta. regla ortográfica, que se manifiesta sobre el uso y la aplicación correcta de la letra “M”.

➤ **Materiales y Fuente(s) de verificación**

Aplicación y Uso en aula del software Educativo (Observación Directa)

ACTIVIDAD DIDÁCTICA Nº 7

6ta. regla ortográfica: Uso de las letras “S”, “C” y “Z”

➤ **Objetivo de la Actividad**

Conocer la 6ta. Regla ortográfica que expone el uso y aplicación adecuados de las letras “S”, “C” y “Z”

➤ **Materiales y Fuente(s) de verificación**

Aplicación y Uso en aula del software Educativo (Observación Directa)

ACTIVIDAD DIDÁCTICA Nº 8

7ª regla ortográfica: Uso de la letra “G”

8ª regla ortográfica: Uso de la letra “J”

➤ **Objetivo de la Actividad**

Conocer la 7ª y la 8ª reglas ortográficas que exponen el uso y aplicación adecuados de las letras “G” y “J”

➤ **Materiales y Fuente(s) de verificación**

Aplicación y Uso en aula del software Educativo (Observación Directa)

ACTIVIDAD DIDÁCTICA Nº 9

9ª regla ortográfica: Uso de la letra “H”

10ª regla ortográfica: Acentuación

➤ **Objetivo de la Actividad**

Conocer la 9ª y la 10ª reglas ortográficas que exponen el uso y aplicación adecuado de la letra “H” y las formas de acentuación.

➤ **Materiales y Fuente(s) de verificación**

Aplicación y Uso en aula del software Educativo (Observación Directa)

ACTIVIDAD DIDÁCTICA Nº 10

Aplicación de cuestionario de evaluación Final y batería de preguntas para los Estudiantes 3ro de primaria.

➤ **Objetivo de la Actividad**

Establecer el nivel de aprovechamiento y desarrollo de la Ortografía Gramatical lograda por los estudiantes del 3° Curso del Ciclo de Primaria, luego del proceso de Aprendizaje-Enseñanza efectuado mediante la aplicación del Software Educativo respectivo

➤ **Materiales y Fuente(s) de verificación**

Post – Test de Ortografía

Batería de preguntas del Software Educativo

ACTIVIDAD DIDÁCTICA Nº 11

Elaboración de los Cuadros comparativos Pre–test y Post–test

➤ **Objetivo de la Actividad**

Exponer y presentar los resultados obtenidos antes y posterior a la aplicación del Software Educativo, para compararlos y sacar conclusiones derivadas de este análisis final.

➤ **Materiales y Fuente(s) de verificación**

Cuadros y resultados del Pre-test y Post-Test

Análisis e Interpretación

ACTIVIDAD DIDÁCTICA Nº 12

Aplicación de Entrevista dirigida a Docentes de la Unidad Educativa

Guía de Entrevista

➤ **Objetivo de la Actividad**

Exponer y presentar los resultados obtenidos con la aplicación de la Guía de Entrevistas, para sacar conclusiones derivadas en una interpretación y análisis final.

➤ **Materiales y Fuente(s) de verificación**

Resultados Obtenidos – Análisis e Interpretación

4.14 Materiales

Los materiales que se utilizaron en este trabajo investigativo son:

- i. Libros y textos de consulta
- ii. Fotocopias de documentación de referencia
- iii. Cuadernos de registro y avance
- iv. Bolígrafos, lápices y marcadores
- v. Hojas Bond (1.000)
- vi. Equipo de computación
- vii. Data show y Pantalla
- viii. Impresiones de perfil y otros
- ix. Software Educativo “EL GIGANTE ILUSTRADO”

5. CONCLUSION

La principal conclusión de esta Tesis responde al objetivo general de investigación planteado, por lo tanto mediante el trabajo investigativo efectuado se pudo analizar el tipo de apoyo que presenta el Software Educativo denominado “El Gigante Ilustrado”, al ser aplicado de forma sistemática y de acuerdo a un cronograma de actividades, al proceso de aprendizaje así como la enseñanza de la Ortografía Gramatical en niñ@s del nivel de 3ro de primaria de la Unidad Educativa “Estado de Israel” ubicado en la de la Ciudad de La Paz. Con este logro se puede afirmar que el uso de este instrumento como parte de la evolución educativa pedagógica de las TIC's, facilita el conocimiento y la adquisición de información de manera más innovadora hacia la población de estudio o grupos de similar condición socio-educativa.

Para llegar al objetivo principal uno de los primeros objetivos específicos que fueron cumplidos, es el haber podido identificar el nivel de conocimiento del Lenguaje Escrito, específicamente el avance de los estudiantes del 3er. curso de Primaria, en relación a la ortografía gramatical, en el caso particular del estudio realizado antes del uso aplicado del Software Educativo. En este sentido y de acuerdo a los resultados obtenidos del **PRE-TEST**, se tiene un **51% de promedio inicial** obtenido de una media aritmética ponderada de la evaluación del Pre-test aplicada a los estudiantes de la muestra de estudio. Lo que significa que el aprovechamiento sobre este conocimiento apenas sobrepasaba el mínimo requerido para la aprobación, determinando ciertas limitaciones en este aprendizaje.

El segundo objetivo específico logrado por el trabajo investigativo ha permitido de forma práctica aplicar el software didáctico para la valoración inicial y la enseñanza de la ortografía gramatical en la población de estudio, con base a un Cronograma de Actividades Didácticas y un programa de aprendizaje enseñanza desarrollado en 13 actividades; Una de las actividades iniciales fue de coordinación e integración

institucional y las otras 12 actividades didácticas se efectuaron a partir de los instrumentos de diagnóstico-evaluación diseñados.

Posteriormente se aplicó de forma sistematizada, el Software Educativo de acuerdo a los contenidos descritos en el punto 1.2 del presente Marco Práctico, con base al trabajo de campo efectuado y las actividades planificadas durante los meses de duración del trabajo realizado, realizados de forma conjunta en la Unidad Educativa de estudio y aplicadas con la participación de todos los estudiantes de la población seleccionada.

Finalmente en cumplimiento del último objetivo específico y el logro del objetivo general de estas Tesis, se ha podido determinar que el aporte del uso del Software Educativo es muy significativo y beneficioso para los estudiantes del 3er. Curso del Nivel Primario, ya que de acuerdo a los resultados del POST-TEST y de la implementación de esta nueva tecnología en la educación de la ortografía gramatical en los estudiantes de Primaria de la Unidad Educativa Estado de Israel que participaron en este trabajo investigativo.

Los estudiantes señalados, luego de dos meses de la aplicación del Software Educativo obtuvieron un total de **66,20% de promedio ponderado** contando solamente con **dos evaluaciones** por debajo del promedio mínimo a diferencia de la evaluación de **PRE-TEST** que ponderó **a 7 estudiantes por debajo** de la evaluación mínima.

En conclusión el aporte de este tipo de apoyo educativo de las nuevas TIC's mediante un Software Educativo como es el caso del presente trabajo de Tesis, es muy importante al momento de motivar y generar mayor expectativa de conocimiento en estudiantes del nivel primario de educación, además de obtener mayores logros en este proceso.

Es decir se han podido cumplir las metas y propósitos principales establecidos en el presente trabajo de investigación efectuado, aportando un nuevo elemento de aprendizaje en el ámbito de las Ciencias de la Educación.

6. RECOMENDACIONES

Es necesario como una de las principales recomendaciones en este tipo de estudios, tomar muy en cuenta las cuatro condiciones principales para poder asimilar el estudio de la ortografía, el primero que es la aportación sensorial, el segundo la influencia del medio ambiente, el tercero la influencia del género y finalmente considerar la estructura de la mentalidad infantil; Por lo cual para lograr un óptimo proceso de aprendizaje-enseñanza, se debe generar un ambiente educativo propicio, estructurado de manera que nos acerque a una verdadera situación de comunicación en el que los estudiantes estén orientados hacia el desarrollo práctico y uso concreto del lenguaje en su realidad contextual.

Se recomienda el trabajo más continuo con las TIC's y los Software Educativos en la Unidad Educativa analizada, ya que estos instrumentos de apoyo pedagógico dan la posibilidad de integrar diversos factores participativos para la aprehensión del conocimiento ortográfico en los estudiantes; como los estímulos visuales, sonoros, color, tamaño, intensidad, repetición movimiento y contraste. Es decir estimula en cada estudiante un componente importante que es el factor lingüístico, aportando al desarrollo de los aspectos fonológicos, semánticos y sintácticos los cuales deben ser reforzados constantemente por el docente.

Se recomienda promover de forma más rápida la informatización o tecnologización de los docentes que así lo requieran, haciéndoles ver la importancia de este medio e instrumento en el proceso educativo de cada especialidad y particularmente en el área del Lenguaje Escrito. Asimismo, induciendo a estos profesionales que la Informática es una poderosa herramienta de trabajo que provee de elementos factibles para

viabilizar el trabajo tanto de oficina como de investigación al poseer un importante paquete de programas para ello (Office).

BIBLIOGRAFÍA

- ❖ AUSUBEL, D; NOVAK, J. Y HANNESIAN, H. (1989). Psicología Educativa: Un punto de vista cognoscitivo. México: Trillas, p. 17
- ❖ BECKER, HENRY Jay (1993) "A model for improving the performance of integrated learning systems" página 13 En Bailey, Gerald D. (editor) (1993) Computer-based integrated learning systems Educational Technology Publications, Englewood Cliffs, Nueva Jersey, pp. 11-31, ISBN 0-87778-256-3
- ❖ BIGGE, M. (1977) Teorías del Aprendizaje para Maestros. México: Trillas, p. 19.
- ❖ PRITCHARD, Alan (2009) Ways of learning: learning theories and learning styles in the classroom (2.ª edición) David Fulton, Londres, página 12 ISBN 978-0-415-46608-0
- ❖ RAVENSCROFT, Andrew (2001) "Designing E-learning Interactions in the 21st century: revisiting and rethinking the role of theory" European Journal of Education 36(2): pp. 133-156, página 134, doi 10.1111/1467-3435.00056
- ❖ DORREGO, María Elena (2011). Características de la instrucción programada como técnica de enseñanza. Revista Pedagógica. Consultado el 17 de noviembre de 2016.
- ❖ DORREGO, María Elena (julio-diciembre, 2011.). «Características de la instrucción programada como técnica de enseñanza». Revista de Pedagogía, vol. XXXII, núm. 91, Consultado el 17 de noviembre de 2016.
- ❖ ARANGUREN, J.L. (1997). "Ética". Madrid. Ed. Biblioteca Nueva.

- ❖ AUBERT, A. (2004). “Dialogar y transformar: pedagogía del siglo XXI”. Barcelona. Ed. Graó.
- Azeredo Ríos, T. (2003). “Comprender y enseñar: por una docencia de la mejor calidad”. Barcelona. Ed. Graó.
- ❖ BRUNER, J. (1972). “Hacia una teoría de la instrucción”. Barcelona. Ed. Uteha.
- ❖ CAMILLONI, A. y otros. (1998). “La evaluación de los aprendizajes en el debate ético contemporáneo”. Buenos Aires. Ed. Paidós.
- ❖ CORAGGIO, J.L. (1994). “Pedagogía Crítica: Eje de desarrollo de la enseñanza superior”. Buenos Aires. Ed. Universidad Nacional General Sarmiento.
- ❖ DÍAZ OSORIO, J. (2005). “Formación y educación en el contexto de la Fundación Universitaria
- ❖ ESCUDERO RÍOS, I. (2005). “Didácticas específicas de las áreas del currículo”. Madrid. Ed. UNED.
- ❖ FIGARI, T. (2005). “Apuntes de neuropsicopedagogía”. Buenos Aires. Ed. Colmena.
- ❖ GAGNÉ, R.M. (1987). “Instructional technology: foundations”. New Cork. Ed. L.E.A.
- ❖ GIMENO SACRISTÁN, J. (1992). “Teoría de la enseñanza y desarrollo del currículo”. Buenos Aires. Editorial Iberoamericana.
- ❖ GUERRERO SERÓN, A. (2003). “Enseñanza y sociedad: el conocimiento sociológico de la educación”. Madrid. Ed Siglo XXI. .

- ❖ JEREZ MIR, R. (1990). “La sociología de la educación en la formación del profesorado. Criterios didácticos y epistemológicos y apunte de diseño”. En Revista de Didáctica de la Lengua y la Literatura. PP. 58 - 63. .
- ❖ LANDSHEERE, G de. (1986). “Diccionario de la Evaluación y de la Investigación educativa”. Barcelona. Ed. Oikos-Tau.
- ❖ LUHMANN, N. (1996). “Teoría de la sociedad y pedagogía”. Barcelona. Ed. Paidós.
- ❖ NICOLETTI, J. A. (2003). “Nuevas Cuestiones Éticas”. Buenos Aires. Ed. Prometeo-UNLaM.
- ❖ PATTERSON, C.H. (1977). “Foundations for a theory of instruction and educational psychology”. New Cork. Ed. Harper-Row.
- ❖ POZO, J. y Otros. (2006). “Formas de pensar la enseñanza y el aprendizaje”. Barcelona. Ed. Graó.
- ❖ REIGELUTH, C.M. (1987). “Instructional theories in action”. New Cork. Ed. L.E.A.
- ❖ SAGASTIZABAL, M.A. (2006). “Aprender y enseñar en contextos complejos”. Buenos Aires. Ed. Noveduc.
- ❖ SNELBECKER, G. (1985). “Learning theory, instructional theory, and psychoeducational”. New Cork. Ed. L.E.A.
- ❖ STAKE, R. (2006). “Evaluación comprensiva y evaluación basada en estándares”. Ed. Graó. Barcelona.

- ❖ TÉLLEZ IREGUI, G. (2001). "Proyecto Político Pedagógico de Colombia". Bogotá. Ed. Universidad Pedagógica Nacional. Bogotá.
- ❖ ZARZAR CHARUR, C (comp.). (1996). "Formación de profesores universitarios. Análisis y evaluación de experiencias". México D.F. Ed. SEP Nueva Imagen.
- ❖ ÁLVAREZ A. T. (2010). Competencias básicas en escritura. Barcelona: Octaedro
- ❖ ARIAS, F. (2006). El Proyecto de Investigación. Introducción a la Metodología Científica. (5ª ed.). Caracas, Venezuela: Editorial EPISTEME.
- ❖ ASENSI DIAZ, J. (1976): "Función y objetivos de la enseñanza de la ortografía". Año XVIII, 181-182/septiembre-octubre, 1976, págs. 8-11.
- ❖ ASENSI DIAZ, J. (1977): "Un método para la enseñanza de la ortografía". Año XIX, 191-192/septiembre-octubre, 1977, págs. 31-38.
- ❖ BALESTRINI, Mirian (2006). Como se elabora el Proyecto de Investigación. Consultores Asociados. Caracas. Venezuela.
- ❖ CASASSÚS, J. (1998). Acerca de la práctica y la teoría de la gestión: Marcos Conceptuales para el análisis de los Cambios en la Gestión de los Sistemas Educativos. Consultado el día 15 de Mayo a las 2:50 p.m., de 2009 de la Word Wide Web: www.scribd.com/doc/12667410/gestionbuscadelsujeto
- ❖ FRISANCHO HIDALGO, S (1996). El aula: un espacio de construcción de conocimientos. Lima: Tarea Asociación de publicaciones Educativas, p. 8.
- ❖ GARZA TREVIÑO, Juan Gerardo. (2000) Administración contemporánea, 2ª. Edición, México MX, editorial McGraw-Hill, ISBN 970-10-2662-4, Pág. 91.

- ❖ GÓMEZ CEJA, Guillermo. (1994) Planeación y Organización de Empresas. 8ª ed. MX: McGraw-Hill.
- ❖ GÓMEZ, Marcelo M. (2006). Introducción a la Metodología de la Investigación Científica. Córdoba, Argentina. Edit. Brujas.
- ❖ GRASSO, Livio (2006). Encuestas: elementos para su diseño y análisis. Córdoba, Argentina. Encuentro Grupo Editor.
- ❖ HERNÁNDEZ SAMPIERI, Roberto; FERNÁNDEZ COLLADO, Carlos y BAPTISTA LUCIO, Pilar. (2003) Metodología de la Investigación. Editorial McGraw-Hill. México
- ❖ HURTADO DE BARRERA, Jacqueline (2007) "El Proyecto de Investigación. Metodología de la Investigación Holística" Sipa- Quiron ediciones, 5ta edición ampliada. Caracas, Venezuela 183p.
- ❖ HURTADO DE BARRERA, Jacqueline. (2008) "Cómo Formular Objetivos de Investigación", ediciones Quirón, Sypal. 2da edición. Caracas, 174p.
- ❖ KOONTZ, Harold; WEIHRICH, Heinz (2004) Administración una perspectiva global, 12ª. Edición, México MX, editorial McGraw-Hill, ISBN: 970-10-3949-1, Pág. 29.
- ❖ LARRÁN H, T. (1999) Hacia una gestión más autónoma y centrada en lo educativo. Propuesta del Programa de las 900 Escuelas 1998-2000. Actualización del documento. En: Min educación. Carpeta Gestión Educativa, Biblioteca del Profesor. Santiago, Chile.
- ❖ LEÓN QUINTANAR, Andrés. (2004) Guías de tareas y métodos de estudio. Editorial Letrardo. México.

- ❖ OMAS, C. (1994). La enseñanza de la lengua y el aprendizaje de la comunicación. Trea.
- ❖ MARTÍNEZ, J. (2008). Ortografía y ortotipografía del español actual. (2ª. ed.). España: Ediciones Trea, S.L.
- ❖ MERCADO H., Salvador. (2004) Administración Aplicada: teoría y práctica 2ª Edición (Vol. I), México MX, editorial Limusa, ISBN: 968-18-6079-9, Pág. 133.
- ❖ POZO, G.I. (1989) Teorías Cognitivas del Aprendizaje. Madrid: Editorial Morata, pp. 177-178
- ❖ QUIROGA LEOS, Gustavo. (1999) Organización y Métodos en la Administración Pública. 2ª ed. MX: Trillas.
- ❖ REYES PONCE, Agustín; (2003) Administración de empresas: teoría y práctica, 1º. Edición (Vol. 1), México MX, editorial Limusa, ISBN: 968-18-0059-1. Pág. 27.
- ❖ RODRÍGUEZ AROCHO, W (2000) La perspectiva constructivista en la educación: Implicaciones y aplicaciones. Puerto Rico: s.i.
- ❖ RODRÍGUEZ PEÑUELAS (2008) Material de Seminario de Tesis. (Guía Para Diseñar Proyectos de Investigación de Tesis) del Doctorado en Estudios Fiscales de la FCA de la UAS. México
- ❖ SABINO, C. (2003). El Proceso de Investigación. Editorial Panapo de Venezuela.
- ❖ SALMERÓN DÍAZ, Jesús. (2002) Ortografía para todos. Ediciones Titán. México.

- ❖ SANTESMASES, MESTRE Miguel (2009). Diseño y análisis de encuestas en investigación social y de mercados, Dyane versión 4. Madrid España. Editorial Pirámide.
- ❖ TAMAYO Y TAMAYO, M. (2001). El Proceso de Investigación Científica. Editorial. México. Limusa
- ❖ TAMAYO Y TAMAYO, M. (2008). El Proceso de la Investigación Científica. (4ª ed.). México: Editorial Limusa.

REFERENCIAS DE INTERNET Y PÁGINAS WEB

- ❖ AGUERRONDO, I. (2009) La Calidad de la educación. Ejes para su definición y evaluación. Programa Calidad y Equidad de la Educación. Organización de Estados Iberoamericanos por la educación, la ciencia y la cultura. Doc. HTML <http://www.oei.es/calidad2/aguerrondo.htm> (Descargado febrero 2 de 2017)
- ❖ SAÑUDO. L. La Transformación de la gestión educativa. Entre el conflicto y el poder. <http://educacion.jalisco.gob.mx/consulta/educar/16/16Lya.html> (Descargado el 2 de febrero de 2017)
- ❖ SANDER, B. (2009) Nuevas Tendencias en la Gestión Educativa: Democracia y calidad. http://scristobal.conectate.gob.pa/servlet/SBReadResourceServlet?rid=1196178920093_713849245_749 (Descargado el 14 de febrero de 2017)
- ❖ UNESCO e ILPE (2000) Buenos Aires. Ministerio de Educación de la Nación Argentina. Desafíos de la Educación. Módulo 1.

http://www.usebeq.sep.gob.mx/Pilar_Pozner/modulo01.pdf (Descargado el 18 de febrero de 2017)

- ❖ UNESCO e ILPE (2000) Buenos Aires. Ministerio de Educación de la Nación Argentina. Gestión Educativa Estratégica. Módulo 2. En: Diez Módulos destinados a los responsables de los procesos de transformación educativa. Buenos Aires. http://www.lie.upn.mx/docs/DiplomadoPEC/Pozner_M2.pdf (Descargado el 18 de febrero de 2017)
- ❖ Universidad Pedagógica Nacional de México. Licenciatura en Intervención Educativa. Línea de Gestión. (2002). Fundamentos de la Línea de Gestión. <http://www.lie.upn.mx/docs/MenuPrincipal/LineasEspec/GestEduc.pdf> (Descargado el 2 de febrero de 2017)
- ❖ Valdivia Rodríguez, Manuel (2011). La Educación Básica Regular y el Desarrollo del Lenguaje <https://gacetadeeducacion.wordpress.com/2011/09/12/el-desarrollo-del-lenguaje-y-la-adquisicion-de-la-lengua-en-la-educacion-basica-regular/>
- ❖ AGUILAR VARGAS, sonia Carlota (2012) Ambato – Ecuador. “MULTIMEDIA Y SU INCIDENCIA EN EL APRENDIZAJE DE ORTOGRAFÍA EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA DE LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL COLEGIO MUNICIPAL RAFAEL ALVARADO, PARROQUIA TUMBACO, CANTÓN QUITO, PROVINCIA DE PICHINCHA” https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwiZh_vUIKDzAhUOIrkGHbjhDDMQFnoECCQQAQ&url=https%3A%2F%2Frepositorio.uta.edu.ec%2Fjspui%2Fbitstream%2F123456789%2F5546%2F1%2FTESIS%2520MULTIMEDIA%2520Y%2520ORTOGRAFIA%2520RECTIFICADA1.pdf&usq=AOvVaw20Lg9oHWESRLh0K-trwDuo

ANEXO 1

GUÍA DE ENTREVISTA SEMI-DIRIGIDA

Instructiva

Por Favor...

.....
.....

Edad: Sexo:

Nivel de Educación: Estado Civil:

1) ¿Es usted docente de la asignatura de Lenguaje del Nivel Primario, y cuanto tiempo de antigüedad tiene en la enseñanza de esta materia?

2) ¿Cuál es el nivel de aprovechamiento en la Ortografía Gramatical, de sus alumnos de 3er. Curso del Nivel Primario en la Unidad Educativa donde presta sus servicios?

a) Muy Bueno **b)** Bueno **c)** Regular **d)** Malo **e)** Pésimo

¿Porque?

3) ¿Estaría de acuerdo o no, en aplicar las TIC's para mejorar el nivel de aprendizaje-enseñanza del Lenguaje Escrito, en este caso de la Ortografía Gramatical de sus estudiantes del 3er. Curso del Nivel Primario?

¿Porque?

4) Estaría usted de acuerdo o no, con la aplicación y/o implementación de un *Software Educativo* específico para mejorar las capacidades relativas a la Ortografía Gramatical, de los estudiantes de 3er. Curso del Nivel Primario en la Unidad Educativa Estado de Israel.

- a) Muy de Acuerdo
- b) De Acuerdo
- c) Ni de Acuerdo ni En Desacuerdo
- d) En Desacuerdo
- e) Muy en Desacuerdo

¿Porque?

5) Según su experiencia docente ¿Cuáles serían los beneficios –*cualitativos y/o cuantitativos*- de una Propuesta Educativa para la implementación de un *Software Educativo* que permita mejorar las capacidades en la Ortografía Gramatical de sus estudiantes?

GRACIAS...!!!

ANEXO Nº 2

CUESTIONARIO PARA LOS ESTUDIANTES DEL 3º DE PRIMARIA

Las siguientes preguntas están relacionadas con la prestación del software educativo sobre una escala de 0 a 10

Nombre:.....

Curso:.....

- Indica tu valoración sobre el programa educativo donde el emoticón que sonrío 😊 significa (Comprendí) y el emoticón triste ☹️ (no comprendí) el emoticón pensativo 🤔 (Comprendí Poco).

1. ¿Comprendiste la definición de las reglas ortográficas?



Comprendí

No Comprendí

Comprendí Poco

2. ¿Comprendiste las instrucciones para realizar los ejercicios?



Comprendí

No Comprendí

Comprendí Poco

3. ¿Comprendiste los ejemplos que te presentaron?



Entendí

No Entendí

Entendí Poco

4. ¿Ahora puedes colocar el acento en la silaba correcta?



Si Puedo

No Puedo

Puedo Poco

5. ¿Ahora puedes diferenciar el uso de las diferentes letras?



Si Puedo

No Puedo

Puedo Poco

6. ¿Recuerdas lo que aprendiste?



Si Recuerdo

No Recuerdo

Recuerdo Poco

7. ¿Te gusto los Juegos?



Si me Gusto

No me Gusto

Me Gusto Poco

8. ¿Te Gusto los dibujos que viste?



Si Me Gusto

No me Gusto

Me Gusto Poco

9. ¿Te agradaron las melodías que escuchaste del programa?



Si me Agradaron

No me Agradaron

Me Agradaron Poco

10. ¿Te agrada utilizar la computadora para aprender y practicar la ortografía gramatical?



Si me Agrada

No me Agrada

Me Agrada Poco

MUCHAS GRACIAS..!!!

ANEXO Nº 3

MATRIZ DE EVALUACIÓN DIAGNÓSTICA

EJERCICIOS DE ORTOGRAFÍA GRAMATICAL

NOMBRE.....

CURSO.....FECHA.....

1. ESCRIBE 3 PALABRAS QUE TENGAN LAS LETRAS “BL”

EJEMPLO: BLANCO

- a) (1)
- b) (3)
- c) (5)

2.- ESCRIBE 3 PALABRAS QUE TENGAN LAS LETRAS “BR”

EJEMPLO: BRISA

- a) (1)
- b) (3)
- c) (5)

3.- ENCIERRA EN UN CIRCULO SOLO LAS PALABRAS QUE ESTEN ESCRITAS CORRECTAMENTE

- a) VRAZO (1)
- b) ABRIGO (3)
- c) VROMA (5)

4.- ENCIERRA EN UN CIRCULO SOLO LAS PALABRAS QUE ESTEN ESCRITAS CORRECTAMENTE

- a) BIZABUELO (1)
- b) BISCOCHO (3)
- c) BISAGRA (5)

5.- ENCIERRA EN UN CIRCULO SOLO LAS PALABRAS QUE ESTEN ESCRITAS CORRECTAMENTE

- a) CAMPO (1)
- b) CANPEON (3)
- c) ACANPAR (5)

6.- ESCRIBE TRES PALABRAS QUE TENGAN LA LETRA “ V “ EJEMPLO: UVA

- a) (1)
- b) (3)
- c) (5)

7.- COMPLETA LAS PALABRAS CON LA LETRA CORRESPONDA S, C, Z

- a) __ APO b) __ IELO c) __ APALLO

8.- COMPLETA LAS PALABRAS CON LA LETRA CORRESPONDA G, J

- a) __ ELATINA b) __ USANO c) __ EMELO

9.- ESCRIBE TRES PALABRAS CON "H"

EJEMPLO: HUEVO

- a) (1)
b) (3)
c) (5)

10.- COLOCA EL ACENTO DONDE CORRESPONDA. EJEMPLO: árbol

- a) Polvora (1)
b) Raton (3)
c) Reir (5)

GRACIAS...!!! ☺

ANEXO Nº 4

ESTUDIANTES DE 3º DE PRIMARIA APLICANDO EL SOFTWARE EDUCATIVO







ANEXO Nº 5

Nº	ACTIVIDADES	FUENTE DE VERIFICACION	AGOSTO				SEPTIEMBRE				OCTUBRE						
			1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			
1	Solicitud y Coordinación del trabajo de Tesis con la Unidad Educativa "Estado de Israel"	Aprobación de la Sra. Directora Lic. Adriana Quisbert															
2	Elaboración y aplicación del Cuestionario de Diagnóstico, Evaluación Inicial.	Pre – Test de Ortografía Bateria de preguntas del Software Educativo															
3	Introducción a la Ortografía Gramatical 1ra Regla ortográfica: Uso de la letra "B" Grupo consonántico "BL"	Aplicación del software Educativo															
4	2da Regla ortográfica: Uso de la letra "B" – Grupo vocálico "BR"	Aplicación del software Educativo															
5	3ra regla ortográfica: Uso de los prefijos: "BI", "BIS", "BIZ".	Aplicación del software Educativo															
6	4ta regla ortográfica: Diferentes usos de la "B", "V"	Aplicación del software Educativo															
7	5ta regla ortográfica: Uso de la letra "M"	Aplicación del software Educativo															
8	6ta regla ortográfica: Uso de las letras "S", "C" y "Z"	Aplicación del software Educativo															
9	7ª regla ortográfica: Uso de la letra "G" 8ª regla ortográfica: Uso de la letra "J"	Aplicación del software Educativo															
10	9ª regla ortográfica: Uso de la letra "H" 10ª regla ortográfica: Acentuación	Aplicación del software Educativo															
11	Aplicación de cuestionario de evaluación Final Aplicación de la Bateria de Preguntas para los Estudiantes 3ro de primaria	Post – Test de Ortografía Bateria de preguntas del Software Educativo															
12	Aplicación de Entrevista dirigida a Docentes de la Unidad Educativa Elaboración de los Cuadros comparativos Pre–test y Post–test	Entrevista Resultados Obtenidos															

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

ANEXO Nº 6

INSTRUCCIONES DE LAS ACTIVIDADES

Figura Nº 1

Actividad Nº 1

- Selecciona la opción correcta con la ayuda del mouse
- Consigna: Haz clic en las palabras que estén bien escritas

Actividad 1. Haz clic en las palabras correctamente escritas.

 impermeable	 Bladimir	 blando
 mueble	 pueblo	 niebla

TUS PUNTOS= siguiente →

← volver al inicio ✕ salir

Fuente: Figura Capturada del software Educativo El Gigante Ilustrado

Figura Nº 2

Actividad Nº2

- Substituye imágenes por palabras
- Consigna: Reemplaza los dibujos por las palabras que estén escritas correctamente

Reglas ortográficas

Regla 1	Regla 6
Regla 2	Regla 7
Regla 3	Regla 8
Regla 4	Regla 9
Regla 5	Regla 10

Actividad 2. Reemplaza los dibujos por las palabras correctamente escritas:

En la entrada del pueblo hay una  de la fábrica de estantes y  de los hermanos Sánchez.

roble
rovle
publicidad
puylicidad
muebles
muevles

TUS PUNTOS= siguiente

volver al inicio salir

Fuente: Figura Capturada del software Educativo El Gigante Ilustrado

Figura N° 3

Actividad N°3

- Busca la definición correcta
- Consigna: Elige la palabra que corresponda de acuerdo a cada definición y Haz clic sobre la que consideres correcta

The screenshot shows a software interface for a spelling activity. On the left, a cloud labeled 'Reglas ortográficas' contains a list of 10 rules. The main area features a definition: 'Pieza de madera de poco grosor, más larga que ancha que puede tener muchísimos usos, por ejemplo, el que le da tu mamá en la cocina cuando tiene que cortar verduras.' Below the definition is an image of a wooden cutting board. Two buttons, 'tavla' and 'tabla', are positioned to the right of the definition. At the bottom, there is a score display 'TUS PUNTOS= 0', a 'siguiente' button with a right arrow, and two navigation buttons: 'volver al inicio' with a left arrow and 'salir' with a close icon. A small inset photo of a baby in a pink hood is visible in the bottom-left corner of the interface.

Fuente: Figura Capturada del software Educativo El Gigante Ilustrado