

DISEÑO DE UN APLICATIVO MULTIMEDIA PARA EL USO CORRECTO DE LA
ORTOGRAFIA, UTILIZANDO COMO HERRAMIENTA EL FLASH, EN
ESTUDIANTES DE GRADO UNDÉCIMO DE LA INSTITUCION EDUCATIVA
NACIONAL INTEGRADO DEL MUNICIPIO DE SAN MARTIN (META).

RUTH FELISA CHALA ARAGON
LIGIA ISBELIA GUTIÉRREZ HERRERA
YOLANDA HERNANDEZ RODRÍGUEZ

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA DEL AREA ANDINA
CENTRO DE EDUCACIÓN ABIERTA Y A DISTANCIA
ESPECIALIZACIÓN EN INFORMÁTICA Y TELEMATICA
SAN MARTIN – META
2010

DISEÑO DE UN APLICATIVO MULTIMEDIA PARA EL USO CORRECTO DE LA ORTOGRAFIA, UTILIZANDO COMO HERRAMIENTA EL FLASH, EN ESTUDIANTES DE GRADO UNDÉCIMO DE LA INSTITUCION EDUCATIVA NACIONAL INTEGRADO DEL MUNICIPIO DE SAN MARTIN (META).

RUTH FELISA CHALA ARAGON
LIGIA ISBELIA GUTIÉRREZ HERRERA
YOLANDA HERNANDEZ RODRÍGUEZ

Trabajo de grado presentado como requisito para optar al título de Especialista en Informática y Telemática

TUTOR

INGENIERO GALO CLAVIJO CLAVIJO

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA DEL AREA ANDINA
CENTRO DE EDUCACIÓN ABIERTA Y A DISTANCIA
ESP. EN INFORMÁTICA Y TELEMÁTICA
SAN MARTÍN – META
2010

Nota de aceptación

Presidente del Jurado

Jurado

Jurado

San Martín, 11 de Marzo de 2011

DEDICATORIA

Lic. Ruth Felisa Chala Aragón

A mi Esposo e Hija

Lic. Ligia Isbelia Gutiérrez Herrera

A mis Hermanos y sobrinas

Lic. Yolanda Hernández Rodríguez

A mi esposo

Por la comprensión y ayuda incondicional para llegar al éxito y culminación de la Especialización, que es fructífera para el quehacer pedagógico.

AGRADECIMIENTOS

- A** Dios Todopoderoso, por darnos salud y licencia de cumplir nuestras aspiraciones.

- A** La universidad Fundación Universitaria Área Andina por brindar las capacitaciones para realizar la Especialización en Informática y Telemática.

- A** Los Doctores e Ingenieros y en especial al Doctor Galo Clavijo Clavijo, por su eficaz sapiencia para orientarnos en el desarrollo y culminación de nuestro proyecto de Investigación.

- A** La compañera Licenciada María Edith Gutiérrez Enciso, quien coordinó el programa de la Especialización en el municipio de San Martín de los Llanos Meta.

- A** Los compañeros y estudiantes del grado undécimo, de la Institución Educativa Nacional Integrado, por hacerse partícipes en la compilación del material Investigado.

- A** Nuestros compañeros de la Especialización por compartir experiencias y su quehacer a lo largo de los encuentros.

TABLA DE CONTENIDO

RESUMEN.....	8
INTRODUCCIÓN.....	10
1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	12
1.1 DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA.....	13
1.2 ANTECEDENTES DEL PROBLEMA.....	14
1.3 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.....	14
2. JUSTIFICACIÓN.....	16
3. OBJETIVOS.....	17
3.2 OBJETIVO GENERAL.....	17
3.3 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	17
4. MARCO REFERENCIAL.....	18
4.1 MARCO TEÓRICO.....	18
4.1.2 Las herramientas utilizadas en la realización del aplicativo.....	31
4.1.3 Teoría de la temática desarrollada en el software.....	32
4.1.4 Referente teórico del software educativo.....	45
4.1.5 Enfoque pedagógico y didáctico al utilizar el software.....	47
4.1.6 Competencias que fortalecen la población objeto al utilizar el software.....	49
4.2. MARCO CONTEXTUAL.....	51
4.2. 1 Información Institucional. RESEÑA HISTÓRICA.....	51
4.2.2 Información de la población objeto de investigación.....	58
4.3 MARCO METODOLÓGICO.....	59
4.3.1. Tipo de la investigación.....	59

4.3.2 Técnicas e instrumento de la recolección de la información.....	59
4.3.3 Análisis de la información	60
4.3.4 Evidencias del Diseño.....	71
4.3.5 Requerimientos técnicos.....	82
5. CONCLUSIONES	83
6. RECOMENDACIONES	84
BIBLIOGRAFÍA.....	85
ANEXOS.....	87

RESUMEN

El proyecto, diseño de un software educativo para los estudiantes del grado undécimo en la Institución Educativa Nacional Integrado del municipio de San Martín de los Llanos en el departamento del Meta, es para mejorar la ortografía y así los procesos de aprendizaje serán más significativos y relevante en el desarrollo del conocimiento y creatividad en su saber, al recrearse con la tecnología específicamente con la informática y telemática.

Para el análisis de la información se presentó los diseños de los instrumentos utilizados: la entrevista que se aplicó a la población objeto de estudio, tomando como muestra el 10% de los estudiantes del grado undécimo y el 10% de los docentes en las diferentes áreas; además, se realizó una observación directa que fue compilada por las investigadoras, las fichas trabajadas en clase con los estudiantes (ver anexos).

En los resultados arrojados por el análisis de la información, es de gran relevancia afianzar la ortografía como parte fundamental en el desarrollo de todas las áreas y se dé un aprendizaje significativo en el educando, razón por la cual se diseñó un software educativo ortográfico para que se recreen con la tecnología construyendo textos y llevando a la práctica lo aprendido con la interactividad tecnológica aplicada. Es de esperar que este análisis sea de utilidad, no solo para comprender la definición; sino que además los docentes en general recurran a este recurso; con anticipación el docente logre identificar cuáles son los materiales que les pueden ser de utilidad en su desempeño.

En los sistemas educativos se encuentran espacios para aprender explícitamente, el educando y el maestro, con aplicativos de multimedia en marcado en la investigación tecnológica aplicada con enfoque socio-cultural y crítico, se recrea así un aprendizaje significativo e interactivo, introduciendo al estudiante en el quehacer con los medios computarizados que le facilita el trabajo independiente.

Para diseñar la propuesta se tuvo en cuenta la investigación realizada y la necesidad del estudiante, y al maestro involucrarlo en los diseños de la tecnología aplicada para ir de la mano con los avances informáticos y telemáticos que se tomaron de forma avasalladora la cultura universal, razón por la cual los procesos de enseñanza de los últimos años han estado influenciados por el uso de los medios tecnológicos, dentro de los cuales la computadora ha cumplido una función de gran importancia por las ventajas que incorporó, tanto para la explicación de los conceptos como para su apropiación dentro de la educación universal, además, las versátiles tecnologías de la información y la comunicación

(TIC), conlleva cambios que alcanzan todos los ámbitos de la actividad humana. Sus efectos se manifiestan de manera muy especial en las actividades laborales y en el mundo educativo, donde todo debe ser revisado desde la razón de ser de la escuela y demás instituciones educativas, hasta la formación básica que precisan las personas, la forma de enseñar y de aprender, puesto que la sociedad de la información en general y las nuevas tecnologías en particular inciden de manera significativa en todos los niveles del mundo educativo.

INTRODUCCIÓN

La elaboración del proyecto conduce a crear el aplicativo multimedia de ortografía y, darlo a conocer para que todo aquel que desee utilizarlo pueda mejorar la ortografía y acrecentar el saber, y no dejar que la ortografía se convierta en un problema de aprendizaje en el momento de leer y escribir, por el contrario sea útil y agradable al estudiante, como lo afirman algunos escritores: se pueden decir muy bellas cosas con faltas de ortografías, como también es posible no decir más que vaciedades con una ortografía perfecta. Bueno es lo primero y malo lo segundo, pero lo primero es doblemente bueno, escrito con una ortografía impecable.

Se hace necesario que se involucre esta propuesta en todas las áreas del saber y especialmente en los grados undécimos de la Institución Educativa Nacional Integrado de San Martín, para inquietar a la comunidad educativa y se involucre con la tecnología, específicamente conozcan la Informática Educativa y telemática en las actividades creativas que con ella se desarrollen en educación, así como el uso de los nuevos y novedosos escenarios que ponen a disposición uno de los aspectos relevantes en el que suelen coincidir los docentes a la hora de utilizar las redes como medio de enseñanza es el concepto de interactividad. El hecho indiscutible que la tecnología del siglo XXI ha penetrado en la vida misma de los alumnos de este siglo, lleva a precisar las características básicas que las componen, como forma de comprender las múltiples ventajas que proporcionan a la hora del aprendizaje.

Al elaborar y aplicar las encuestas, además de la observación directa en el aula de clase, se concluye que es de gran relevancia para el estudiante como para el maestro, el buen manejo de las normas ortográficas desde el punto de vista de la producción de texto como la comprensión lectora, además incluir en el aprendizaje los aplicativos multimedia como herramienta útil y facilitadora al estudiante y maestro para los procesos de aprendizaje, dado el alto grado de interactividad que ofrece, además lo fácil y divertido que es para conocer y practicar la ortografía en los textos que produce.

En la actualidad no sólo los niños con problemas de aprendizaje tienen dificultad para integrar la ortografía, sino la población general, por esto es importante que el maestro este comprometido en conocer y dar a conocer las diferentes normas ortográficas y la corrección tanto en la escritura como en la fonética de la gramática, desarrollando habilidades intelectuales y a la vez, ésta contribuye al desarrollo de una buena ortografía mediante el uso del aplicativo de multimedia.

Razón por la cual es importante, conocer e identificar los conceptos fundamentales que ofrece la Real Academia de la Lengua Castellana referente a la ORTOGRAFÍA, para que todos los hablantes la utilicen correctamente en la comunicación cotidiana en forma oral y escrita; por lo que despreciar sin mas esta disciplina es atentar contra la estructura diacrónicas y sincrónicas de la lengua, al ser normas que permite escribir correctamente y mantener la unidad idiomática que regulan la escritura de una lengua.

Como en muchos idiomas, la escritura representa la lengua hablada por medio de grafemas y otros signos gráficos. Sin embargo, es importante el conocimiento de las diferentes normas ortográficas a través, del aplicativo multimedia en marcado en la investigación tecnológica aplicada con enfoque socio-cultural y crítico, apoyado en la teoría de Vygotski recreando así un aprendizaje significativo e interactivo, además, Gabriel Kaplún afirma que las redes telemáticas en los sistemas educativos pueden encontrar tantos espacios para aprender explícitamente.

En síntesis, el proyecto diseño de un aplicativo multimedia para el uso correcto de la ortografía, utilizando como herramienta el flash, está estructurado teniendo en cuenta el documento sugerido por la universidad para el desarrollo del software educativo, conformado por los siguientes capítulos: el primero hace referencia al planteamiento del problema, el segundo la justificación, el tercero objetivo, el cuarto marco referencial, quinto conclusiones, sexto recomendaciones.

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

IDENTIFICACION LINEA Y TEMA

Línea	Desarrollo de aplicativo multimedia
Tema	Uso correcto de la ortografía
Problemática	Uso correcto de las reglas ortográficas: ✚ Función de los signos de puntuación ✚ Uso de la tilde ✚ Utilización de los grafemas dudosos en las palabras
Población	Estudiantes de grado undécimo
Contexto	Institución Educativa Nacional Integrado

1.1 DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA.

Los estudiantes del grado Undécimo de la Institución Educativa Nacional Integrado, Jornada de la Tarde del municipio de San Martín, presentan algunas deficiencias en el uso correcto de las reglas ortográficas, específicamente en la función de los signos de puntuación, uso de la tilde y la utilización de los grafemas dudosos en las palabras.

Estos problemas se evidencian en la mayoría de los estudiantes, en el momento de la comprensión lectora y al producir textos escritos, mostrando gran cantidad de errores ortográficos, al cambiar el sentido de lo leído y lo escrito.

Por ser el último grado de secundaria, a los estudiantes no les interesa tener en cuenta el tema ortográfico, porque creen que si no lo aprendieron en los grados inferiores, menos lo harán en el momento de terminar su escolaridad. De ahí la dificultad para poder trabajar actividades referentes a la temática; además los docentes de las otras áreas tratan de corregir la ortografía, pero éstos argumentan que las demás asignaturas no deben corregir la ortografía, porque según ellos no les incumbe, lo que ha generado inconvenientes con los docentes que orientan áreas diferentes a la Lengua Castellana.

Para identificar esta problemática, se realizó el siguiente proceso de recolección y análisis de la información:

Observación directa: La forma en que lee el estudiante, deja entrever el uso incorrecto de los signos de puntuación en dictados y textos escritos; además, en el análisis del informe académico del área de Lengua Castellana y de otras áreas en documentos presentados por los docentes en el primer período del año 2010, al Coordinador Académico.

También en talleres de entrenamiento ortográfico(ver anexo 1), el estudiante no se preocupa por manejar las reglas ortográficas mínimas y signos de puntuación; como es el caso, manifiestan poca importancia a éstas, por ejemplo: vaca con b o con v le significa lo mismo, así la norma le diga lo contrario, sustenta que la baca come pasto en los potreros, lo importante es que le entienda el significado de la oración, así la palabra esté incorrecta.

Para el análisis de documentos sobre el informe del primer período académico presentado por profesores del área, se determinaron las siguientes categorías de análisis:

1. Signos de puntuación.
2. Uso de la tilde.
3. Uso de grafemas dudosos.

En la primera, segunda y tercera categoría de análisis, el uso correcto de los signos de puntuación, la tilde y uso de grafemas dudosos, son las constantes por las que los docentes se preocupan y afirman que son una de las causas apremiantes del bajo rendimiento académico en las demás áreas.

Para dar solución a la problemática antes descrita, el proyecto propone el diseño de un aplicativo multimedia de ortografía utilizando recursos de multimedia, que sirva como herramienta didáctica para que los estudiantes se recreen y todo aquel que desee hacer uso de éste, y aprenda el buen manejo de los signos de puntuación, la tilde y grafemas dudosos.

Se pretende que sea una herramienta pedagógica para todas las áreas y así mejorar el quehacer educativo.

1.2 ANTECEDENTES DEL PROBLEMA

En los trabajos encontrados, está el proyecto realizado por los docentes del área de Lengua Castellana y los estudiantes especialmente con los grados décimo y undécimo, donde se ha desarrollado el proyecto de “Elaborar una cartilla ortográfica sobre el acento”, publicada en el año 2007, para la Institución Educativa, dirigido por la Licenciada Yolanda Hernández R., cuyo objetivo era incentivar a los estudiantes para que se ejercitaran en la ubicación del acento según la sílaba en la palabra escrita, además se realizaron trabajos escritos con los signos de puntuación y algunas reglas ortográficas (ver anexo), que le permitieran escribir correctamente y obtener mayor aprendizaje.

El proyecto se realizó no como un trabajo de investigación sino como una inquietud de la Licenciada, pero en ningún momento se han realizado proyectos utilizando **aplicativos multimedia**.

De ahí la necesidad de buscar estrategias dinámicas que involucren la tecnología para que desarrollen actividades ortográficas, y así sea agradable y llamativa a los estudiantes del grado undécimo.

1.3 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

En el grado Undécimo de la Institución Educativa Nacional Integrado del municipio de San Martín (Meta), realizado el diagnóstico de la problemática presentada, referente al bajo nivel en la producción de textos y comprensión de lectura, es relevante en los estudiantes enfatizar el uso correcto de la ortografía, a través de un aplicativo multimedia que les facilitará un mejor manejo de algunas

normas ortográficas en las que más dificultad presentan, razón por la cual se concluye en el siguiente cuestionamiento:

¿Cómo diseñar un aplicativo multimedia para el uso correcto de la ortografía, utilizando como herramienta el flash, en estudiantes de grado undécimo de la Institución Educativa Nacional Integrado del municipio de San Martín (Meta)?.

2. JUSTIFICACIÓN

El diseño de un aplicativo multimedia de ortografía utilizando recursos como Flash, le permitirá al estudiante de grado Undécimo de la Institución Educativa Nacional Integrado, dar buen uso de los signos de puntuación, la tilde y los grafemas dudosos que facilitará la comprensión lectora y la producción de sus propios textos.

Igualmente las estrategias del aplicativo multimedia le facilitará al maestro el buen desarrollo del quehacer pedagógico y al mismo tiempo el estudiante desarrollará las capacidades intelectuales de una forma dinámica, con un aprendizaje significativo, que lo induce a incursionar en la investigación y lo involucra en la tecnología del siglo XXI.

Además el desarrollo de este proyecto le permitirá a la Institución Educativa estar a la vanguardia en las nuevas tecnologías y entrar al mundo de la informática y telemática y llegue a ser pionero en una enseñanza holística, involucrando la investigación en los avances de las comunicaciones.

En síntesis, es de gran relevancia mejorar la comprensión lectora de los educandos de la Institución, específicamente en los jóvenes de grado Undécimo, puesto que la problemática anteriormente mencionada se refleja en el fracaso de las pruebas ICFES y por ende el bajo rendimiento académico de los estudiantes.

3. OBJETIVOS

3.2 OBJETIVO GENERAL.

Diseñar un aplicativo multimedia para mejorar la ortografía, utilizando como herramienta el flash, en los estudiantes de grado undécimo de la Institución Educativa Nacional Integrado del municipio de San Martín (Meta).

3.3 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Recolectar información acerca de las técnicas de compilación de información dentro y fuera del aula.
- Identificar procesos didácticos apropiados para el manejo y el uso correcto de la ortografía.
- Diseñar un software educativo para optimizar el afianzamiento de las normas ortográficas, utilizando la herramienta flash para mejorar el uso de los signos de puntuación, la tilde y los grafemas dudosos en la lectura y la construcción de textos en los estudiantes de grado undécimo.
- Incentivar a los estudiantes de grado undécimo de la Institución Educativa Nacional Integrado para que utilicen el aplicativo multimedia de ortografía y mejorar la comprensión lectora y producción de texto.

4. MARCO REFERENCIAL

El marco referencial está conformado por: marco teórico que hace referencia a las temáticas tratadas en el proyecto investigativo.

Los aplicativos multimedia son herramientas útiles que le permite al estudiante y maestro facilitar los procesos de enseñanza aprendizaje, dado el alto grado de interactividad que ofrece, además lo fácil y divertido que es para conocer y practicar la ortografía en los textos que produce.

Razón por la cual es relevante, conocer e identificar los conceptos fundamentales que ofrece la Real Academia de la Lengua Castellana referente a la ORTOGRAFÍA, para que todos los hablantes la utilicen correctamente en la comunicación cotidiana en forma oral y escrita; “por lo que despreciar sin más esta disciplina es atentar contra las estructura diacrónicas y sincrónicas de la lengua”¹ al ser normas que permiten escribir correctamente y mantener la unidad idiomática de una lengua. Por lo consiguiente, la ortografía es el conjunto de normas que regulan la escritura de una lengua.

Como en muchos idiomas, la escritura representa la lengua hablada por medio de letras y otros signos gráficos, estudiados en la semiótica, ortología y la lingüística que analiza los diversos aspectos de las lenguas como, por ejemplo, su origen, evolución, características, reglas para combinar signos, entre otros.

Marco contextual: enmarca el contexto y población donde se desarrolló la investigación.

El Marco metodológico hace referencia al tipo de investigación, a las técnicas e instrumentos de recolección de la información, el análisis de la información, evidencias del diseño y requerimientos técnicos.

4.1 MARCO TEÓRICO

La emergente sociedad de la información, impulsada por un vertiginoso avance científico en un marco socioeconómico neoliberal-globalizador y sustentada por el uso generalizado de las potentes y versátiles tecnologías de la información y la comunicación (TIC), conlleva cambios que alcanzan todos los ámbitos de la

¹ ESCARPANTER, José. Ortografía Moderna. Editorial Norma. Barcelona, Bogotá, 1999. Pp. 5 - 177

actividad humana. Sus efectos se manifiestan de manera muy especial en las actividades laborales y en el mundo educativo, donde todo debe ser revisado: desde la razón de ser de la escuela y demás instituciones educativas, hasta la formación básica que precisan las personas, la forma de enseñar y de aprender, las infraestructuras y los medios que utiliza para ello, la estructura organizativa de los centros y su cultura...

Sin embargo, la “sociedad de la información” en general y las nuevas tecnologías en particular inciden de manera significativa en todos los niveles del mundo educativo. Las nuevas generaciones van asimilando de manera natural esta nueva cultura que se va conformando y conlleva muchas veces importantes esfuerzos de formación, de adaptación y de “desaprender” muchas cosas que ahora “se hacen de otra forma” o que simplemente ya no sirven. Los más jóvenes no tienen la experiencia de haber vivido en una sociedad “más estática” que se conoció en décadas anteriores, de manera que para ellos el cambio y el aprendizaje continuo para conocer las novedades que van surgiendo cada día es lo normal.

Precisamente para favorecer este proceso que se empieza a desarrollar desde los entornos educativos informales (familia, ocio...), la escuela debe integrar también la nueva cultura: alfabetización digital, fuente de información, instrumento de productividad para realizar trabajos, material didáctico, instrumento cognitivo.... Obviamente la escuela debe acercar a los estudiantes a la cultura de hoy, no la cultura de ayer. Por ello es importante la presencia en clase del ordenador (y de la cámara de vídeo, y de la televisión...) desde los primeros cursos, como un instrumento más, que se utilizará con finalidades diversas: lúdicas, informativas, comunicativas, instructivas... Como también es importante que esté presente en los hogares y que los más pequeños puedan acercarse y disfrutar con estas tecnologías de la mano de sus padres.

Pero además de este uso y disfrute de los medios tecnológicos (en clase, en casa...), permitirá realizar actividades educativas dirigidas al desarrollo psicomotor, cognitivo, emocional y social, las nuevas tecnologías también puede contribuir a aumentar el contacto con las familias. Un ejemplo: la elaboración de una web de la clase (dentro de la web de la escuela) permitirá acercar a los padres la programación del curso, las actividades que se van haciendo, permitirá publicar algunos de los trabajos de los niños y niñas, sus fotos... A los alumnos (especialmente los más jóvenes) les encantará y estarán motivados con ello. A los padres también. Y al profesorado también. ¿Por qué no hacerlo? Es fácil, incluso se pueden hacer páginas web sencillas con el programa Word de Microsoft.

Por esto, las principales funcionalidades de las TIC en los centros están relacionadas con: Alfabetización digital de los estudiantes (y profesores... y familias...), uso personal (profesores, alumnos...): acceso a la información, comunicación, gestión y proceso de datos, gestión del centro: secretaría, biblioteca, gestión de la tutoría de alumnos, uso didáctico para facilitar los procesos de enseñanza y aprendizaje, comunicación con las familias (a través de

la web de centro...), comunicación con el entorno, relación entre profesores de diversos centros (a través de redes y comunidades virtuales): compartir recursos y experiencias, pasar informaciones, preguntas, entre otras.

Las principales funciones de las TIC en los entornos educativos actuales son: medios de expresión (escribir, dibujar, presentaciones, webs), canal de comunicación, colaboración e intercambios, instrumentos para procesar la información, medios didácticos, medios lúdicos para el desarrollo cognitivo, entre otros.

Con base en lo dicho con anterioridad se afirma que, los procesos de enseñanza de los últimos años han estado influenciados por el uso de los medios tecnológicos, dentro de los cuales la computadora ha cumplido una función de gran importancia por las ventajas que incorporó, tanto para la explicación de los conceptos como para su apropiación. En la medida que ha ido avanzando la tecnología se ha buscado métodos que resulten efectivos para el proceso de enseñanza aprendizaje.

Sin embargo, la Era Internet exige cambios en el mundo educativo. Y los profesionales de la educación tienen múltiples razones para aprovechar las nuevas posibilidades que proporcionan las TIC para impulsar este cambio hacia un nuevo paradigma educativo más personalizado y centrado en la actividad de los estudiantes. Además de la necesaria alfabetización digital de los alumnos y del aprovechamiento de las TIC para mejorar la productividad en general, el alto índice de fracaso escolar (insuficientes habilidades lingüísticas, matemáticas...) y la creciente multicultural de la sociedad y el aumento de la diversidad del alumnado en las aulas (casi medio millón de niños inmigrantes de los que una buena parte no dominan inicialmente la lengua utilizada en la enseñanza), constituyen poderosas razones para aprovechar las posibilidades de innovación metodológica que ofrecen las TIC para lograr una escuela más eficaz e inclusiva.

Durante la década de los años 1980, la “explosión” tecnológica cambió el mundo de la educación; los aportes de las ciencias y la industria fueron llevados a la clase. Surgieron entonces materiales como las filminas, diapositivas, películas y otros medios para sumarse a los que existían anteriormente.

Más adelante apareció el concepto de “software educativo” y posteriormente la idea de utilizar productos hipermedia en el desarrollo del proceso docente.

Se define como software educativo cualquier programa computacional cuyas características estructurales y funciones sirvan para apoyar el proceso de enseñar, aprender y administrar, es decir, un material de aprendizaje especialmente diseñado para ser utilizado en una computadora en los procesos de enseñar y aprender.

“Antes de alcanzar la noción de un producto hipermedia, se observó en el desarrollo de estas tecnologías la aparición de lo que hoy se llama multimedia. Sin embargo la hipermedia sirve de soporte a una filosofía educativa nueva, sustenta con eficiencia los procesos de enseñanza-aprendizaje y posibilita conformar un entorno educativo. En la hipermedia confluyen los aportes de varias áreas del conocimiento humano, como las ciencias de la comunicación, las ciencias cognitivas, la ergonomía, la psicología, la informática, la teoría de sistemas y hasta ciertos factores humanos. Un entorno educativo es un sistema de aprendizaje que hace más eficiente la formación de los estudiantes; que facilita aprender de manera constructiva, instructiva y en colectivo, así como el empleo de múltiples estilos para las actividades que el alumno debe realizar como parte de su proceso de instrucción, en el que pueden integrarse varios tipos de software y materiales de consulta. La idea del entorno educativo se asocia estrechamente con las redes de conocimientos y la educación a distancia”².

Al hablar de software educativo se estárefiriendo a los programas educativos o programas didácticos, conocidos también, como programas por ordenador, creados con la finalidad específica de ser utilizados para facilitar los procesos de enseñanza y aprendizaje. Se excluyen de este tipo de programas, todos aquellos de uso general utilizados en el ámbito empresarial que también se utilizan en los centros educativos con funciones didácticas o instrumentales como: procesadores de texto, gestores de base de datos, hojas de cálculo, editores gráficos, entre otros.

A nivel mundial, según sus posibilidades y contextos, las sociedades modernas experimentan lo que algunos han llamado una época de cambios y otros denominan cambio de época. La permanente incertidumbre, debido al constante emerger de nuevas categorías, conceptos y formas de relación entre los individuos y sus entornos, “hace necesario transformar la experiencia educativa en impacto trascendente para la efectiva inserción social del individuo, en términos de sus capacidades y aptitudes para la convivencia y la autorrealización”³. Los tiempos por venir pondrán a prueba la capacidad de aprendizaje del género humano en términos de la comprensión, la tolerancia, la convivencia y la auto sustentación.

El desarrollo de las tecnologías de la información y la comunicación ha cambiado todo, la vida en todos los aspectos, desde el trabajo, las compras, las ventas, el aprendizaje, las comunicaciones, han alterado aspectos fundamentales de lo cognitivo, lo axiológico y lo motor. Se presenta como gran desafío preparar al hombre para vivir en este nuevo entorno, cambiante, novedoso, interactivo y multimedial, a través de un aprendizaje permanente.

²RAMOS PÉREZ, Lourdes. Definición de software. En: Canalhanoi [en línea] [consultado 18 de septiembre de 2010]. Disponible en <www.eumed.net>

³ MARQUES GRAELL, Pere. El software educativo En: Canalhanoi [en línea] [consultado 17 de septiembre de 2010]. Disponible en: <http://www.xtec.es/~pmarques/edusof.htm>

Las autopistas de la información con el desarrollo de Internet ha proporcionado a la sociedad, una manera diferente y rápida de comunicarse, de transportar información, de adquirir conocimientos, de intercambiar productos y de acceder a las bases de conocimiento disponibles, menciona Borrás, (1997).

No cabe duda, de que en este siglo XXI los cambios que vienen produciendo las tecnologías seguirán siendo más determinantes en la escuela.

“La educación afronta la imperiosa necesidad de replantear sus objetivos, sus metas, sus pedagogías y sus didácticas, si quiere cumplir con su misión, de brindar satisfacciones a las necesidades del hombre, en este siglo XXI.”⁴

Con la nueva pedagogía de la cibernética, la cultura de la conectividad, con acceso a las soluciones que se ofrecen desde muy diversas perspectivas en el mundo, es decisiva para que una sociedad nacional, regional o local pueda ingresar a la sociedad de conocimiento y construir una estructura productiva sólida, superando toda suerte de restricciones.

Sin embargo, si esta cultura y estos recursos no los ponen las escuelas al alcance de las regiones y localidades menos desarrolladas, estas estarán cada vez más marginadas de las oportunidades de este milenio.

Es un desafío la exploración y apropiación de esos nuevos entornos con los alumnos para realizar aprendizajes que sean autónomo, colaborativos, cooperativos y esencialmente comunicativos.

Internet y las últimas tecnologías de la información, los nuevos servicios que surgen día a día y los jóvenes se ven plenamente identificados, además, se promueve una nueva visión del conocimiento y el aprendizaje. No sólo se está variando las teorías sino también los escenarios, ya son nuevas las localizaciones donde las personas tienen la oportunidad de aprender (hogar, aula, centro de formación, trabajo). Razón por la cual, frente a un nuevo enfoque comunicacional se desarrolla la posibilidad de trabajar en forma cooperativa y colaborativa, esta nueva situación está permitiendo el desarrollo cada vez mayor de nuevas herramientas que facilitan la comunicación alumno-profesor, alumno- alumno, alumno-pares del mundo, donde los roles tradicionales están dando paso a las comunicaciones virtuales a través del correo electrónico, chat, foros de discusión, tableros de comunicación, grupos, blog, entre otros. El correo electrónico adquiere real significado como recurso comunicacional en el contexto educativo.

“El consumidor de información de hoy demanda de los medios una información cada vez más profunda y actualizada sobre aquello que le interesa. Reclama

⁴ LINARES ARMAS, Dayamy. Marco teórico conceptual de la temática objeto de estudio. Consultado el 18 de septiembre de 2010 en: <http://www.eumed.net/libros/2010b/698marco%20Teorico%20conceptual%20de%20la%20temática%20objetivo%20de%20estudio.htm>

imágenes que se les muestra, sonidos que cuenta, textos que le explica. Y, los reclama al instante de haberse producido.”

El movimiento que la informática ha impuesto al mundo actual a revisar todos los esquemas científicos y filosóficos ya que atañe directamente a la misma estructura mental del ser humano. Todas las características señaladas han dado surgimiento a nuevas formas de pensar y de actuar.

Razón por la cual, Harasim, define que internet no es una autopista sino una comunidad, no es un camino que va hacia cualquier sitio. Puesto que, cuando Internet se utiliza para desarrollar tareas políticas, personales o de intereses concretos de cualquier tipo, genera fuertes niveles de interacción al intercambiar ideas y conocimientos desarrollando nuevos conceptos y conocimientos, que conllevan nuevos avances científicos y tecnológicos; además, hay un lenguaje nuevo que surge para quedarse, con usos particulares, con códigos diferentes que equivocadamente se tiende a despreciar los que se educaron en culturas anteriores pero que son sofisticados y “creativos” les hace reflexionar acerca de los recursos que ofrece Internet; los novedosos entornos digitales afirman que están integrados por diversos elementos textuales sean secuenciales, hipertextuales y audiovisuales (gráficos, sonido, vídeo, animaciones, etc.), y ser fundamentales en los contextos educativos ya que acercan el panorama educativo formal, al mundo del estudiante.

Se agrupan en tres categorías tales como:

- Entornos formativos multimedia, diseñados específicamente para facilitar los procesos de enseñanza y aprendizaje.
- Entre los materiales didácticos multimedia que se pueden presentar en la Web o en soportes de almacenamiento comunes, comprenden todo tipo de software educativo, desde los clásicos programas de Enseñanza Asistida por Ordenador en soporte disco hasta los actuales entornos educativos multimedia en línea, con conexiones y funciones que aprovechan el infinito universo de recursos y servicios de Internet (blog, webquest, hotlist, pág. Web, grupos en línea, entre otros.) que están dirigidos a propiciar y enriquecer el aprendizaje específico. Desde los que básicamente proporcionan información en los que la interacción se reduce a la consulta de los hipertextos y a un sistema de navegación que facilita el acceso a los contenidos y los que además ofrecen otras actividades interactivas (preguntas, ejercicios, simulaciones...)

Las plataformas tecnológicas que sirven de soporte virtual para el diseño de los más variados cursos y actividades enriquecidas y potenciadas por los recursos tecnológicos novedosos, llamativos e interactivos.

- Otros materiales de apoyo a los estudiantes que sin ser materiales didácticos han sido creados para facilitar otras actividades del mundo educativo: gestión de centros, orientación escolar, gestión de tutorías, diagnósticos, entre otros.

- Elementos multimedia que no han sido creados para el mundo educativo, pero que pueden utilizarse como recursos educativos bajo determinadas condiciones pedagógicas de creatividad y pertinencia.

Los buenos materiales multimedia formativos son eficaces y facilitan el logro de objetivos educativos con un buen uso de los estudiantes y profesores. En función de la infraestructura disponible en los centros docentes y en los hogares de los profesores y alumnos, y en función también de sus conocimientos y experiencia, se utilizan en mayor o menor medida estas capacidades comunicativas que proporciona Internet: contiene una inmensa fuente de datos de todo tipo: textos, fotografías y gráficos, música y voces, vídeo, animaciones, programas informáticos.

La información está almacenada en los ordenadores conectados a la red y se estructura en diversos formatos. Como toda la información está distribuida entre miles de ordenadores o servidores, repartidos por todo el mundo; para acceder a ella es necesario conocer la dirección (el nombre del servidor y del espacio donde está lo que buscamos). Para facilitar al usuario el acceso a esos sitios se tienen buscadores con búsqueda simple y avanzada, meta buscadores, buscadores temáticos, web semántica, buscadores académicos. Además, correo electrónico, proyectos cooperativos, debates de alumnos, foros de profesores, la página web, ficheros, aulas y campus virtuales, pizarra digital (IFD-Netsupport- TV Elite), los web log, webquest, videoconferencias, grupos en línea, debates en línea, hotlist, portafolios virtuales, enciclopedias virtual. Son materiales digitales que los alumnos del siglo XXI usan con naturalidad, sin esfuerzo y cada vez con mayor identificación, poseen características que están signando ya la preponderancia que ha de tener la Informática Educativa y las actividades creativas que con ella se desarrollan en Educación, así como el uso de los nuevos y novedosos escenarios que ponen a disposición.

Uno de los aspectos relevantes en el que suelen coincidir los docentes a la hora de utilizar las redes como medio de enseñanza es el concepto de interactividad.

El hecho indiscutible que ha penetrado en la vida misma de los alumnos de este siglo, lleva a precisar las características básicas que las componen, como forma de comprender las múltiples ventajas que proporciona a la hora de diseñar currículo.

Entre ellas se indican la inmaterialidad, la instantaneidad, la innovación, la calidad técnica de imágenes y sonidos, su influencia más sobre los procesos que sobre los productos, la interconexión, y la diversidad, por consiguiente se enmarcan en categorías tales como:

- Producto digital: El producto llega por medio de bytes en una pantalla electrónica. Se transmite por redes telemáticas. Los costos se reducen considerablemente respecto a las ediciones impresas. Es accesible en

cualquier circunstancia, siempre y cuando se cuente con un ordenador y una línea telefónica. Las fotos estáticas, el papel ha dejado paso a imágenes animadas, a las animaciones, filmes. Con recursos on-line los alumnos pueden recuperar sus trabajos en sus propios ordenadores personales.

- Son gratuitos la mayoría de los servicios. Internet es información y si no se pone mucha información en forma gratuita, la gente no entra a las páginas. La gratuidad de los servicios on line favorece la consulta del usuario. Hay algunos títulos que exigen suscripciones para su consulta, pero afortunadamente son muy pocos.
- Cantidad. El alumno accede a infinita cantidad de información.
- Accesibilidad, lo que significa que no existen limitaciones geográficas, ya que puede utilizar todas las potencialidades de la Red Internet, de manera que los mercados de la formación son abiertos. Es posible tener lo que se necesita en cualquier momento. En teoría, un acontecimiento que ocurra en cualquier sitio del mundo se conoce en el periódico de preferencia y en el momento que se desee.

Sin embargo la información no tiene un alcance local, estatal o nacional, sino global, aunque, no sean esas sus pretensiones. Esto es realmente diferente en comparación con los distintos materiales impresos (libros revistas, periódicos, entre otros).

- Multimedia: variedad y multiplicidad de medios ya que incorpora textos, imágenes fijas, animaciones, vídeos, sonidos, audios, entre otros. La computadora se ha convertido en un medio de comunicación que reúne la profundidad de la prensa escrita, la simultaneidad de la radio y la imagen de la televisión. Es la suma del texto, la voz, la música, la imagen fija, el vídeo, los recursos de la infografía. En cualquier momento y en cualquier lugar el lector puede satisfacer su necesidad de información y encontrar la imagen deseada, así como audio, textos multimedia interrelacionados entre sí, con niveles de profundidad a veces de gran complejidad funcional, pero de gran facilidad para su lectura o recuperación.
- Abierto, actualizable, ya que permite una actualización de los contenidos y las actividades de forma permanente, algo que los libros de texto no poseen.
- Instantaneidad, El acceso y la devolución de las acciones que se realizan son instantáneos. Se obtienen los resultados de manera casi inmediata. Se consulta la información casi en tiempo real, con lo que las distancias se hacen más cercanas.

Movilidad, Interactividad en los que el usuario puede adoptar un papel activo en

relación al ritmo y nivel de trabajo. Por otra parte Internet tiene retroalimentación. De hecho el éxito de la red se debe a las amplias posibilidades que ofrece el medio para comunicarse con él. La retroalimentación es casi inmediata. Se presenta una bidireccional donde el emisor y el receptor se encuentran en el mismo plano. La ventaja de la interactividad es que permite al lector ser algo más que un receptor pasivo, y actuar por sí mismo en el producto. El público, los propios alumnos, se largan a la creación de contenidos, a través de herramientas digitales como los blogs, los foros, los wikis o los llamados medios hiperlocales, entre otros. Se abren foros de participación.

El lector no tiene que esperar a enviar una carta por correo. Internet ofrece la posibilidad que el contacto sea mucho más directo, puede argumentar o reforzar las ideas de manera instantánea.

- Hipertexto: Tal vez sea la tecnología que más hace cambiar las modalidades de leer, escribir y participar de la cultura, construyendo conocimiento de una forma propia y original solo guiada por los propios intereses del alumno. Permite pasar de página a página, acceder a los textos, imágenes fijas o en movimiento, y sonidos; no es secuencial. El material electrónico se acerca más a la forma de pensamiento actual, las estructuras de las ideas no son lineales. “Una de las novedades más útiles que aportó desde el principio la red es, sin duda, la posibilidad de utilizar el hipertexto, no responde a las claves tradicionales de la lectura, sino que se apoya en la capacidad de la mente humana para relacionar ideas, hechos y datos diferentes. Así a través de links o enlaces incluidos en el texto principal, se facilita el acceso a archivos conectados entre sí” Esto es una realidad ya incierta y que se extiende cada vez más en el mundo de la cibercultura del conocimiento.
- Sincrónico y Asincrónico, ya que permite que los alumnos puedan participar en tareas o actividades en el mismo momento independientemente del lugar en que se encuentren (sincrónico), o bien la realización de trabajo y estudio individual en el tiempo particular de cada estudiante (asincrónico).

También permite, en el ámbito educativo:

- El espacio se reestructura y adquiere un cambio profundo en su significación social, donde se revaloriza el papel del receptor como sujeto constructor de significaciones a partir de la interactividad dando paso a una nueva figura de la subjetividad: el individuo social (Del Búfalo, 1999), capaz de una nueva manera de relacionarse, en un espacio liso, heterogéneo, sin puntos fijos, de variaciones continuas, formado por eventos más que por cosas.
- Hay una vuelta al sujeto y el reconocimiento del papel activo en el proceso de la recepción y de la construcción de lo que recibe.

- Poder recurrir a formadores que no necesariamente tienen que estar en el mismo espacio geográfico donde se imparte el curso.
- Un alto seguimiento del trabajo de los alumnos, ya que los formadores organizan la formación con base en tareas que los estudiantes deben realizar y remitir en tiempo y forma establecida.
- Comunicación horizontal entre los alumnos, debido a que la colaboración forma parte de las técnicas de formación.
- Facilidad de acceso.
- Posibilidad de vivencia con la simulación, cualquier proceso que se desee.
- Potencialidad de transformar la forma en que los alumnos aprenden y por tanto la que los maestros enseñan.
- Distribuidos, de manera que los recursos para la formación no se tienen por qué concentrar en un único espacio o institución. Las potencialidades de la red permiten que los alumnos puedan utilizar recursos y materiales didácticos esparcidos por el mundo en diferentes servidores de Internet.

El libro la comprensión de los medios como extensiones del hombre, expresa el concepto, estas nuevas tecnologías modifican las formas de pensar y a su vez estas nuevas formas de pensar modifican las tecnologías. Un reordenamiento de la percepción una reestructuración de los sentidos, cambia la forma que percibe el entorno. El pensamiento lineal impuesto por la imprenta, produjo economía en la línea de montaje y en la sociedad industrial, en la ciencia, en la física, las visiones newtoniana y cartesiana del universo como un mecanismo en que es posible localizar un suceso en el tiempo y en el espacio. Así planteada la cuestión, el hombre crea tecnologías que al mismo tiempo recrean un cierto tipo de hombre.

Las computadoras son herramientas de la mente, las más completas que se han creado y que utilizan para interpretar y organizar el conocimiento personal. Pueden utilizarse para las personas representar lo que saben; involucran el pensamiento crítico; facilitan el andamiaje a diferentes formas de razonamiento. Los estudiantes deben profundizar sobre los contenidos para poder utilizar estas herramientas. Permiten la construcción de conocimiento. Dependiendo de lo que ya saben y esto a su vez del tipo de experiencias previas, de cómo organicen en estructuras de conocimiento, y de lo que creen acerca de lo que sabe.

Las redes telemáticas en los sistemas educativos pueden encontrar tantos espacios para aprender explícitamente geografía o medicina como para aprender implícitamente a obedecer a la autoridad constituida, a aceptar a “la ciencia” como infalible o a concebir a los conflictos como indeseables. Estos contenidos no explícitos de la educación pueden ser tan importantes como los primeros en la

formación de las personas y las sociedades. Además, surgen cuestionamientos por la existencia de un currículum oculto de las tecnologías educativas, más allá de los contenidos que en cada caso vehiculen. Para hacer visible este currículum se cree que en realidad no es en las tecnologías mismas que hay que centrar la atención sino en las concepciones pedagógicas y comunicacionales que sustentan su uso y en los modos de relacionar comunicación y educación. En este sentido es relevante pensar en la interacción con la educación para evitar problema técnico y verlo como un problema pedagógico y comunicacional. Por esto el estudiante de hoy, vive en la comunicación e interacción permanente mediada por tecnologías. Su interés está centrado en ese proceso. La conectividad es la necesidad de deseo con posibilidad de lo colaborativo, potenciado hoy por la tecnología que tiene en la red el medio conectado por excelencia.

- La mente cada vez está más acostumbrada a manejar mucha información y de diversa índole al mismo tiempo, a moverse rápidamente en ella. ¿por qué no permitirle que explore por sí mismo múltiples recursos?

Por ello el joven es el creador de su propio aprendizaje con orientación y auxilio del docente y está más comprometido a encontrar por sí mismo las respuestas ya que maneja las fuentes y el acceso al trabajo de otros y con otros.

- Posee estilos de aprendizajes diferentes y propios del manejo de los nuevos medios. “Puede investigar en diferentes fuentes de información, comparar y contrastar los diferentes puntos de vista expuestos en cada una, debatir todas las perspectivas sobre un tema. Además, maneja información con sentido de innovar, crear, producir, plantearse hipótesis y seleccionar las rutas para comprobarlas con la ayuda de la multimedia; experimenta de primera mano el significado subyacente de los trabajos originales y para arribar a las propias conclusiones. En el trabajo de cada alumno, importante es que le deje la posibilidad de avanzar a su propio ritmo”⁵.

4.1.1 Teoría del software educativo.

Se define al software educativo o material educativo con TIC, desde el cual se aprovecha las características para el logro de aprendizajes. Imágenes, sonidos, textos desde un computador, puede ser utilizados para cualquier área de conocimiento, independiente de para que estos software hayan sido diseñados inicialmente. Suponga que un profesor de Lengua Castellana utiliza un software sobre ortografía, con el fin de despertar el interés y la motivación provocando en los estudiantes mayor dedicación y tiempo al trabajo, lo que puede propiciar que aprenda más.

⁵software-en-educacion.blogspot.com/ consultado 18 de septiembre 2010

Razón por la cual, el Software Educativo se considera como el conjunto de recursos informáticos diseñados con la intención de ser utilizados en el contexto del proceso de enseñanza aprendizaje. Además se caracteriza por ser altamente interactivos, a partir del empleo de recursos multimedia, como videos, sonidos, fotografías, diccionarios especializados, explicaciones de experimentos de profesores, ejercicios y juegos instructivos que apoyan las funciones de evaluación y diagnóstico. El software educativo pueden tratar las diferentes materias (Matemática, Idiomas, Geografía, Dibujo), de formas muy diversas (a partir de cuestionarios, facilitando una información estructurada a los alumnos, mediante la simulación de fenómenos) y ofrecer un entorno de trabajo más o menos sensible a las circunstancias de los educandos y más o menos rico en posibilidades de interacción; pero todos comparten las siguientes características tales como: la interactividad con los estudiantes, retroalimentándolos y evaluando lo aprendido, facilita las representaciones animadas, incide en el desarrollo de las habilidades a través de la ejercitación, permite simular procesos complejos, reduce el tiempo que dispone para impartir gran cantidad de conocimientos facilitando un trabajo diferenciado, introduciendo al estudiante en el trabajo con los medios computarizados y Facilita el trabajo independiente y a la vez un tratamiento individual de las diferencias. Es de esperar que este análisis sea de utilidad, no solo para comprender la definición; sino que además los docentes en general recurran a este recurso con anticipación de modo que puedan identificar cuáles son los materiales que les pueden ser de utilidad en su desempeño como docente.

Por lo dicho anteriormente se afirma que se denomina software educativo al destinado a la enseñanza y el aprendizaje autónomo y que, además, permite el desarrollo de ciertas habilidades cognitivas.

Así como existen profundas diferencias entre la filosofía pedagógica, así también existe una amplia gama de enfoques para la creación de software educativo, atendiendo a los diferentes tipos de interacción que debería existir entre los actores del proceso de enseñanza-aprendizaje: educador, aprendiz, conocimiento, computadora.

Como software educativo tiene desde programas orientados al aprendizaje hasta sistemas operativos completos destinados a la educación, como por ejemplo las distribuciones GNU/Linux orientadas a la enseñanza.

El enfoque del software abierto educativo por el contrario enfatiza más el aprendizaje creativo que la enseñanza. El software resultante no presenta una secuencia de contenidos al ser aprendido, sino un ambiente de exploración y construcción virtual, también conocido como micro mundo. Con ellos los aprendices, luego de familiarizarse con el software, pueden modificarlo y aumentarlo según su interés personal, o crear proyectos nuevos teniendo como base las reglas del micro mundo. Las críticas más comunes contra este tipo de software son:

- En un ambiente donde se use software educacional abierto, no todos los aprendices aprenderán la misma cosa, y por consiguiente los métodos de evaluación tradicionales son poco adecuados.
- La dirección de tales ambientes de aprendizaje requiere mayor habilidad por parte del educador. Ya que en este caso su papel no será el de enseñar contenidos sino de hacer notar las estrategias de aprendizaje que el estudiante encuentra valiosas (al abordar un proyecto concreto) y ayudarle a transferirlas a otros contextos.

“No se deben confundir los conceptos de apertura del código, con el que es escrito el software (código abierto), con el concepto de apertura del enfoque educativo con el que el software es creado. Existe software educativo cerrado (tutorial, instruccional, estrictamente pactado) que tiene su código abierto⁶”

A partir de la experiencia acumulada en la Red de Centros de Estudio de Software Educativo del Ministerio de Educación, se asume el concepto de éste así:
Aplicación informática concebida especialmente como medio para apoyar el proceso de enseñanza – aprendizaje y tiene las características esenciales siguientes:

- 1) Tienen un propósito educativo.
 - 2) Son interactivos.
 - 3) Permite adaptabilidad y atención a las diferencias individuales.
 - 4) Son multimedia les.
- La finalidad educativa, tiene en cuenta la adquisición del conocimiento, el desarrollo de habilidades y la formación de valores.
 - La interactividad permite establecer un diálogo educador-ordenador-estudiante para implementar determinados métodos y estrategias de aprendizaje, para intercambiar información, flexibilidad en secuencia de navegación, brindar o recibir ayudas, responder y recibir respuesta de un ejercicio, entre otras operaciones.
 - La adaptabilidad y la atención a las diferencias individuales permite que el usuario se apropie de los contenidos según su ritmo de aprendizaje.
 - La multimedialidad permite la integración armónica de diferentes medios como: textos, gráficos, sonidos, videos, imágenes y animaciones.

Una aplicación no diseñada con ese fin, puede adquirir significación educativa, al ser utilizada en el contexto del proceso de enseñanza aprendizaje, pero no la asumimos como software educativo.

⁶ALVARES ALFONSO, Karenia. Sobre el concepto de software educativo. es.wikipedia.org/wiki/Softwareeducativo consultado el 17 de septiembre 2010.

4.1.2 Las herramientas utilizadas en la realización del aplicativo.

Una herramienta Informática es la que permite reproducir la funcionalidad de una Aplicación informática mediante el uso de guiones o “scripts”, tanto en la interfaz gráfica de usuario como en la comunicación de la aplicación con otras, como puede ser entre una aplicación que se ejecuta en un navegador y el servidor web que le atiende y entre éste y una base de datos.

Razón por la cual, Flash es una potente herramienta creada por Macromedia para hacer animaciones,Flash hace posible el dinamismo, y con esto no sólo se refiere a las animaciones, sino que Flash permite crear aplicaciones interactivas que el usuario puede ver en la Web como algo atractivo, y no estático (en contraposición a la mayoría de las páginas, que están realizadas empleando el lenguaje HTML)⁷. Con Flash se crea de modo fácil y rápido animaciones de todo tipo. Éste aplicativo se utiliza para realizar animaciones y motivar a los estudiantes en el tema del buen uso de la ortografía, creando además, botones interactivos, enlaces, efectos visuales, presentaciones, edición de imágenes, videos y configuración de textos dinámicos y estáticos que permiten que ésta sea ágil llamativa para los alumnos.

Macromedia Flashes un programa de animación en dos dimensiones y edición multimedia, desarrolladas por la empresa Macromedia. Este programa permite tanto la utilización de gráficos vectoriales como de imágenes de mapa de bits, sonido, video y un lenguaje de programación propio llamado Actionscript. Con todos estos elementos se producen animaciones.

¿CÓMO SURGIÓ FLASH?

En 1996 salió la primera versión de Flash, conocida como MacromediaFlash 1.0. Este proyecto surgió a partir del programa de animación en 2D FutureSplashAnimator, creado por el arquitecto Jonathan Gay y adquirido por Macromedia. En la biografía de su inventor, publicada en el sitio de Macromedia ([http://www.macromedia.com/Macromedia /events/john_gay/](http://www.macromedia.com/Macromedia/events/john_gay/)), adquirida por Adobe en el 2005, él hace referencia a la inspiración que le significó su afición a los juegos de ladrillos *Legó* en el desarrollardicho programa.

La pasión por el diseño comenzó por el plantear un problema. La solución le servía como camino de aprendizaje para futuros rediseños y otros desafíos más complicados.

Flash fue evolucionando en sus diferentes versiones tanto en características intrínsecas del programa como en popularidad de uso. “En las primeras versiones,

⁷Ibíd. Ciudadelaparati.galeon.com/aficiones2267995.html.Consultado el 18 de septiembre 2010 en <http://blogs.rimed.cu/infoedu./2009/06/23/sobre-el-concepto-de-softwareeducativo/>

la atención se centraba sobre la animación y las herramientas de dibujo ;y a partir de la versión 5, se mejoró la programación (Actionscript), que llega a su máxima expresión en la versión actual con gran cantidad de mejoras gráficas y de novedades en el manejo de elementos multimedia. Desde su aparición en 1996, Flash ha penetrado en el mercado de los internautas hasta convertirse en un estándar, a partir de sus versiones 4 y 5⁸.

En la actualidad, según información del sitio de Macromedia, un 97% de los usuarios que navegan con computador apropiado tienen el plug-in FlashPlayer versión 2.0, o superior, instalado en su PC.

Flash permite diseñar y crear contenido interactivo dinámico con vídeo, gráficos y animación obteniendo sitios Web, presentaciones o contenido para dispositivos móviles verdaderamente únicos e impactantes. Perfecciona la creación de contenidos interactivos e incorpora innovaciones en vídeo, opciones de texto y filtrado. Con Flash se puede controlar totalmente el diseño para maximizar la creatividad, para que el usuario al final tenga una experiencia uniforme en las diversas plataformas.

Orientada claramente a diseñadores, aunque con alguna que otra atractiva novedad para la comunidad de developers, la reciente versión 8 de Macromedia Flash (probablemente la última antes de que la palabra “Macromedia” sea reemplazada por “Adobe”) ofrece una serie de importantes mejoras que ameritan la actualización del producto. A continuación ofrecemos un breve resumen de estas nuevas características

4.1.3 Teoría de la temática desarrollada en el software.

A través del tiempo son muchos los estudiosos, preocupados por el buen uso de las normas ortográficas al producir un buen texto y a la vez hacer de la ortología un arte que le permite comunicarse de manera eficiente y eficaz al leer los textos.

Frank Smith, afirma que la ortografía es el conjunto de normas que regulan la escritura de una lengua, o el uso de convenciones particulares por las que se rige cada lengua en la escritura, mediante signos convencionales creados por el hombre, que lo conlleva a la ortología que es el arte de pronunciar correctamente y, en general hablar con propiedad una lengua.

- Ortología. En el aprendizaje de la correcta pronunciación de la lengua materna, surge una didáctica como la ortología, que, atendiendo al conjunto global de la lengua en términos comunicativos, permite apropiarse del habla más que enfatizar la corrección fonética.

⁸VOGELEER, David. Macromedia Flash 8 . consultado el 18 de septiembre de 2010 en Cache-similares WWW.agepea.com.

La función innovadora de la didáctica específica surge cuando se desplaza la atención hacia el proceso de aprendizaje-una vez revisados los componentes epistemológicos de la disciplina- y se centra en la actividad cognitiva, comunicativa y de valoración estética que es capaz de desarrollar el aprendiz.(Mendoza,1998).

La Didáctica de la Pronunciación es un enfoque metodológico que integra la pronunciación en los parámetros del *Enfoque Comunicativo*, dentro del tratamiento de la lengua oral. Frente a la corrección fonética tradicional, la didáctica de la pronunciación propone un tratamiento global de la lengua oral, centrada no en la producción o la discriminación de sonidos, sino en la expresión y la comprensión oral en su conjunto. La pronunciación es la forma material del habla, y que puede ser o bien un muro infranqueable, que impide la mínima inteligibilidad, o bien un sólido puente material entre los interlocutores, que permita su comunicación.

La fonética correctiva ofrece métodos auxiliares a la enseñanza tradicional de la lengua, para corregir y optimizar la pronunciación de los alumnos, tanto en la lengua materna como en una segunda lengua o lengua extranjera, según las normas de pronunciación correcta.

En este momento, es fácil comprobar cómo el uso de la lengua, en especial la expresión oral, está sufriendo una degradación, un descuido sorprendente. Este descuido es objeto de honda preocupación por parte de los profesionales de la enseñanza del español. Los profesores involucrados en las ciencias del lenguaje, no se pueden quedar con atribuir toda la responsabilidad a los medios de difusión oral, radio o televisión, sino que ante la preocupante pobreza de expresiva oral de los alumnos, observada en las clases universitarias, se debe, en lo posible, buscar soluciones a estas deficiencias. Hablar con soltura y corrección es una habilidad que está estrechamente relacionada con posibles éxitos profesionales y sociales. Por años ha existido la preocupación de escribir correctamente dejando de lado, en muchos casos, el hablar con corrección, la ortología es al lenguaje oral lo que la ortografía es al escrito. Cabe preguntarse entonces, si en la expresión escrita los profesores exigen una escritura correcta en su totalidad en alumnos ¿porqué en la expresión oral no se intenta y se apunta concretamente hacia una correcta elocución con mayor frecuencia?

El término *Ortología* es, en cierta medida, aún desconocido por muchos. Ortología, también ortoepía, es el nombre que se da tradicionalmente a la corrección fonética en la lengua materna, aplicada a los propios nativos. La Ortología, íntimamente ligada a la ortografía, se refiere a las normas de pronunciación correcta comunes a todos los hablantes del idioma (RAE,1959).El Diccionario de la Real academia de la Lengua de 1998,

reconoce a la Ortología como al “arte de pronunciar correctamente y, en sentido más general, de hablar con propiedad⁹”.

Por otro lado, el procedimiento de reeducación fónica centrado tanto en la pronunciación de los sonidos como en la propia voz de los pacientes que sufren alguna patología del lenguaje, la voz o el habla, es materia de estudio de la *Ortofonía*. Tanto en la Ortología como en la Ortofonía a veces se emplean métodos de corrección similares. Sin embargo, se trata de ámbitos de aplicación diferentes, de modo que la Ortología se dirige a los alumnos de la lengua materna; la corrección fonética, a los alumnos de una segunda lengua o lengua extranjera; la Ortofonía, a los pacientes del logopeda y el foniatra, en discapacidades como la disfonía, la dislalia, la hipoacusia, etc. La Ortofonía también se ocupa de la educación de la voz, con fines artísticos o profesionales, como es el canto y la dicción. La dicción, como ámbito específico de la pronunciación, referida a una pronunciación cuidadosa, va más allá de la pronunciación correcta y consiste en la educación de los profesionales de la voz hablada: actores, locutores y oradores.

Hablar con propiedad, como se afirma anteriormente, significa utilizar el significante apropiado para que exista correspondencia entre el significante elegido y el significado pretendido. En cualquier texto de lengua castellana podemos disponer de un código ortográfico al cual se puede adecuar a la expresión escrita en cuanto a la utilización de los grafemas, de las tildes, de la puntuación, del léxico, de la morfosintaxis y de la redacción, pero, al parecer, no se dispone de un código ortológico para la expresión oral que esté al alcance de todos en relación a pronunciar, entonar y acentuar correctamente. Algunos estudiosos del lenguaje señalan que el carácter efímero de lo oral pudiera ser una causa que deja de lado a la Ortología mostrándonos más comprensivos con las incorrecciones del lenguaje oral. Aun así, se estima que no existe razón lingüística que apoye o justifique el descuido del lenguaje oral, lo cual no quiere decir que se incline por una pronunciación perfecta sino tener presente, por lo menos, lo que Tomás Navarro T. señala: la buena pronunciación es la que se acerca a la escritura.

En el entorno, nadie puede desconocer que las dificultades de expresión oral que se observa diariamente, ya sea en el aula o en los medios masivos de comunicación oral, son verdaderamente serias, pero no imposibles de superar. Pero, ¿cuál de las innumerables formas de expresión oral debe ser considerada paradigma de corrección en el amplio dominio del español? Una respuesta es *aquella que en forma oral concreta y se encuentra más próxima o menos alejada a su correspondiente habla culta, que coincide con la que más se asemeja a la expresión escrita*. Actualmente, gran parte de alumnos sienten que no tienen soltura expresiva oral en sus presentaciones, disertaciones y debates. Por medio de la observación directa, se ha constatado incorrecciones no sólo en la articulación de los fonemas vocálicos y consonánticos (síncopa de consonantes

⁹ROLDÁN, Eduardo. Sobre ortología. Consultado el 13 de septiembre de 2010 en http://www.humanidades.uach.cl/documentos_linguisticos/document.php?id=146

intervocálicas, e.g. caa (cada), todavía (todavía); retracción de la /b/ con resultado de la /g/, e.g. güeno (bueno)); incorrecciones acentuales (e.g. necesario, ojala), por nombrar algunos, sino también incorrecciones en el ritmo y en la entonación, sin respetar los grupos de sentido y pausas significativas.

A la luz de los problemas presentados, se concluye que las incorrecciones observadas son una voz de alerta y consecuentemente se agudiza la necesidad de incrementar e insistir más en la corrección fonética y las cuestiones ortológicas en las clases e interacción con los alumnos.

- Semiótica. La ciencia que estudia el origen, formación, uso y razón de ser de los signos en el seno de la vida social fue denominada semiología por Ferdinand de Saussure (y también por Barthes, Mounin, Prieto y Guiraud, entre otros) y semiótica por Pierce, Morris y más reciente por Umberto Eco. Bien se considera como ciencia, arte o técnica, la semiótica porque trabaja con los símbolos y con los signos, que constituyen las diferentes clases de códigos, como expresión de la cultura de cada grupo social o comunidad.

La semiótica moderna estudia el proceso síncico como generador de los procesos de significación en la totalidad del discurso, según las clases de comunicación y dando especial valor a los contextos.

Uno de los problemas fundamental de la semiótica es determinar el concepto mismo del signo. Umberto Eco cita 14 acepciones o sentidos de esta palabra al afirmar que signo no se fundamenta en la igualdad, en la correlación física establecida por el código, en la equivalencia entre expresión y contenido, porque signo no es solo algo que está en lugar de otra cosa, sino que es siempre lo que hace conocer algo, por esto dice además que la clave está en la superación de el modelo estructuralista y semiótico del código y del diccionario al ser reemplazado por el de la enciclopedia como único modelo capaz de expresar la complejidad de la semiosis en el plano teórico y como hipótesis en los procesos concretos de la interpretación. Pierre Guiraud dice que “que un signo es un estímulo - es decir, una sustancia sensible – cuya imagen mental está asociada en nuestro espíritu a la imagen de otro estímulo que ese signo tiene por función evocar con el objeto de establecer una comunicación¹⁰”. Este concepto, sin embargo, en cierta medida colca los signos en el plano de simples señales, comunes al animal. Parece ser que el ser humano, aunque evoluciona de un estado similar del animal, desarrolla rápidamente una capacidad para ejecutar actos libres de control externo, tendientes a la elaboración y expresión del pensamiento y de la creatividad, gracias a la ayuda mediadora de los símbolos. Estos serán justamente el medio por excelencia para representar mentalmente la realidad, es decir, mediatizarla.

¹⁰NIÑO ROJAS, Víctor Manuel. Los procesos de la comunicación y del lenguaje. Editorial Ecoe Ediciones. Primera reimpresión. Sanafè de Bogotà, 2000. Pp. 43, 44

El abecedario o serie ordenada de letras de un idioma constituyen la representación gráfica de los fonemas o grafemas usuales, es decir, de los sonidos que de modo consciente y diferente emplean los hablantes. La ortografía ideal debería tener una letra para cada fonema, pero por motivos históricos y de diversa índole, no se produce en casi en ninguna lengua. Sin embargo, la semiótica estudia el origen, formación, uso y razón de ser de los signos en el seno de la vida social. La semiótica moderna estudia el proceso sígnico como generador de los procesos de significación en la totalidad del discurso según el contexto, en los distintos campos de la actividad humana. La semiótica es más amplia que la lingüística. Mientras aquella se dedica al estudio de manifestaciones comunicativas, como lenguaje en sentido amplio, la lingüística estudia los principios que rigen las lenguas naturales.

- Lingüística. La lingüística es el estudio científico tanto de la estructura de las lenguas naturales como del conocimiento que los hablantes poseen de ellas.

El campo de la lingüística puede dividirse, en la práctica, en términos de tres dicotomías:

- Lingüística sincrónica versus lingüística diacrónica
- Lingüística teórica versus lingüística aplicada
- Micro lingüística versus macro lingüística.

Una descripción sincrónica de una lengua describe la lengua tal y como es en un momento dado; una descripción diacrónica se ocupa del desarrollo histórico de esa lengua y de los cambios estructurales que han tenido lugar en ella. Aunque en sus inicios científicos la lingüística del siglo XIX se interesó ante todo del cambio lingüístico y la evolución de las lenguas a través del tiempo, el enfoque moderno se centra en explicar cómo funcionan las lenguas en un punto dado en el tiempo y como los hablantes son capaces de entenderlas y procesarlas mentalmente.

El objetivo de la lingüística teórica es la construcción de una teoría general de la estructura de la lengua o de un sistema teórico general para la descripción de las lenguas; el objetivo de la lingüística aplicada es la aplicación de los descubrimientos y técnicas del estudio científico de la lengua a una variedad de tareas básicas como la elaboración de métodos mejorados de enseñanza de idiomas.

Los términos *micro lingüística* y *macro lingüística* aún no están bien establecidos. El primero se refiere a un más estrecho y el segundo a un más amplio punto de vista en el ámbito de la lingüística. Desde el punto de vista micro lingüístico, las lenguas deben analizarse en provecho propio y sin referencia a su función social, ni a la manera en que son adquiridas por los niños, ni a los mecanismos psicológicos que subyacen en la producción y en

la recepción del habla, ni en la función estética o comunicativa del lenguaje, etc. En contraste, la macro lingüística abarca todos estos aspectos de la lengua. Varias áreas de la macro lingüística han tenido un reconocimiento terminológico como, por ejemplo, la psicolingüística, la sociolingüística, la lingüística antropológica, la dialectología, la lingüística matemática, la lingüística computacional y la estilística.

Sin embargo, una disciplina cuyo objeto de estudio es el lenguaje humano. Se trata de una ciencia teórica dado que formula explicaciones diseñadas para justificar los fenómenos del lenguaje, esto es, el diseño de teorías sobre algunos aspectos del lenguaje y una teoría general del mismo.

Cabe observar que la lingüística no es solo un saber teórico, es además una ciencia empírica que realiza observaciones detalladas sobre lenguas, en especial para confirmar o refutar afirmaciones de tipo general. En este sentido, el lingüista como científico, habrá de aceptar el lenguaje tal como se observa y a partir de su observación, explicar cómo es. Su función no es ni la de evitar el “deterioro” de la lengua ni mucho menos procurar una “mejoría”. En efecto, no es trata de una ciencia prescriptiva sino meramente descriptiva.

La naturaleza del lenguaje humano entérmino lenguaje y sentido amplio se aplica a diferentes sistemas de comunicación desde el simbolismo matemático hasta la notación musical. Suele discutirse si estos sistemas son o no lenguajes. Para resolver este dilema, se observa que los lenguajes creados para fines específicos no serían naturales. De esta manera, se restringe el campo de estudio de los lingüistas al terreno de los lenguajes “naturales”.

El lenguaje humano se caracteriza especialmente por su aspecto creativo, esto es la capacidad que poseería un hablante para combinar las unidades lingüísticas en conjuntos infinitos de oraciones, oraciones que a menudo son dichas por primera vez, esto es, no producidas por mera repetición. Respecto a la naturaleza del lenguaje, es interesante la síntesis realizada por Mario Bunge respecto a las diferentes visiones existentes:

El lenguaje según el estructuralismo es un conjunto de fonemas y su función es la de ser un medio de comunicación. Las gramáticas describen y codifican lenguajes.

El lenguaje se encuentra en la cultura y por lo tanto, los universales lingüísticos son culturales.

La facultad del lenguaje está relacionada con otras facultades cognoscitivas y se adquiere a través del aprendizaje inductivo. En este sentido, la teoría del aprendizaje subyacente es optativa.

Según Chomsky, “el ser humano posee una facultad natural que desarrolla el lenguaje, como mecanismo necesario de comunicación, lo que permite suponer que existe una ‘gramática universal’¹¹”, en la que asienta la matriz del conjunto de lenguas, por lo que es posible establecer reglas universales de análisis. A partir de este principio, desarrolla su teoría sobre la formación gramatical de la comunicación a través de la lengua.

Este innatismo lingüístico se aparta del estructuralismo. El sustrato biológico-funcional del cerebro está habilitado para el habla y la organización lógica del lenguaje. La gramática universal es, pues, el denominador innato común a todas las lenguas y da respuesta a una necesidad vital de la especie humana.

- Signos de puntuación. Elementos fundamentales en un escrito para ayudar a comprender el significado de los textos impresos u orales. Estos rasgos se dan en el habla por medio de pausas, matices de la voz, gestos, cambios de tono para hacer más énfasis y convertir la lectura en un arte, por tener mayor comprensión e interpretación del texto escrito.

La puntuación varía de una lengua a otra, y lo mismo ocurre con las preferencias que muestran los escritores por uno u otro signo dentro del mismo texto. Aun cuando quepa preferencias estilísticas, siempre hay unas normas que se cumplen y aseguran la inteligibilidad del discurso. En la actualidad existe la tendencia a simplificar el empleo de los signos de puntuación.

Los signos de puntuación son signos gráficos que hacemos aparecer en los escritos para marcar las pausas necesarias que le den el sentido y el significado adecuado. Hay pocas reglas fijas que dan el uso correcto de estos signos. Éstas son:

SIGNOS DE PUNTUACIÓN

- 1.- LA COMA
- 2.- EL PUNTO Y COMA
- 3.- EL PUNTO
- 4.- LOS DOS PUNTOS
- 5.- LOS PUNTOS SUSPENSIVOS
- 6.- LOS SIGNOS DE INTERROGACIÓN
- 7.- LOS SIGNOS DE ADMIRACIÓN
- 8.- USO DEL PARÉNTESIS
- 9.- LA RAYA
- 10.- USO DE LAS COMILLAS

¹¹Comunicacion.idoneos.com/index.php/lingüística. Consultado el 18 de septiembre de 2010 en: <http://comunicacion.ideoneos.com/index.php/link%C3%BC%C3%ADstica>

1.-La coma [,]

La coma indica una breve pausa en la lectura. Se emplea:

Para separar dos o más palabras o frases que sean de la misma clase, o formen enumeración, siempre que entre ellas no figuren las conjunciones y, ni, o.

Tenía coches, motos, bicicletas y autobuses.

Para separar dos miembros independientes de una oración no conjunción, entre ellos.

Los soldados saludaban, la gente aplaudía, y los niños no paraban de cantar.

Para limitar una aclaración o ampliación que se inserta en una oración.

Descartes, gran filósofo francés, escribió muchos libros.

Las locuciones conjuntivas o adverbiales, sea cual sea su posición, van precedidas y seguidas de coma, tales como: *en efecto, es decir, de acuerdo, en fin, por consiguiente, no obstante* y otras de la misma clase.

Contestó mal, no obstante, aprobó.

El vocativo se escribe seguido de coma si va al principio de la frase; precedido de la coma si va al final; y entre coma si va en medio.

Dame eso, es decir, si te parece bien.

Carlos, ven aquí. Ven aquí, Carlos. ¿Sabes, Carlos, quién reza?

2.- El punto y coma [;]

El Punto y coma indica una interrupción más larga que la de la coma. Se emplea:

Para separar los diferentes miembros de una oración larga en la que ya hay una o más comas.

Visitó muchos países, conoció a mucha gente; sin embargo, jamás habló de ello.

Antes de las conjunciones o locuciones conjuntivas *mas, pero, aunque, no o Siempre hablábamos de cosas muy interesantes, a veces, aburridas; pero siempre hablábamos. Bastante*, cuando las oraciones son largas. Si son cortas, basta con la coma.

3.-El punto [.]

El punto separa oraciones autónomas.

El punto y seguido: Separa oraciones dentro de un mismo párrafo.

El punto y aparte: Señala el final de un párrafo.

El punto y final: Señala el final de un texto o escrito.

NOTA: Después de punto y aparte, y punto y seguido, la palabra que sigue se escribirá, siempre, con letra inicial mayúscula.

4.- Los dos puntos [:]

Se emplean:

Antes de un saludo o frase de cortesía

Estimados Señores: Por la presente les informamos...

Antes de empezar una enumeración

En la tienda había: naranjas, limones, plátanos y cocos.

Antes de una cita textual.

Fue Descartes quien dijo: "Pienso, luego existo".

En los diálogos, detrás de los verbos dijo, preguntó, contestó y sus sinónimos.

Entonces, el lobo preguntó: - ¿Dónde vas, Caperucita?

5.- Puntos suspensivos [...]

Cuando dejamos el sentido de la frase en suspenso, sin terminar, con la finalidad de expresar matices de duda, temor, ironía. *Quizás yo... podría...*

e emplean:

Cuando se interrumpe lo que se está diciendo porque ya se sabe su continuación, sobre todo, en refranes, dichos populares, etc. *Quien mal anda,...; No por mucho madrugar...; Perro ladrador...*

Cuando al reproducir un texto, se suprime algún fragmento innecesario. En tal caso, los puntos suspensivos se suelen incluir entre corchetes [...] o paréntesis (...).

6.- Signos de interrogación [¿?]

Se utilizan en las oraciones interrogativas directas. Señalan la entonación interrogativa del hablante.

Se escriben:

Al principio y al final de la oración interrogativa directa. *¿Sabes quién ha venido?*

NOTA Jamás escribiremos punto después de los signos de interrogación y de exclamación.

7.- Signos de admiración [¡!]

Se utilizan para señalar el carácter exclamativo de la oración.

Se escriben:

Se escriben para empezar y finalizar una oración exclamativa, exhortativa o imperativa. También van entre signos de exclamación las interjecciones.

¡Siéntate! ¡Qué rebelde estás! ¡Fíjate como baila! ¡Ay!

8.- Uso del Paréntesis ()

Se emplea:

Para encerrar oraciones o frases aclaratorias que estén desligadas del sentido de la oración en la que se insertan.

En mi país (no lo digo sin cierta melancolía) encontraba amigos sin buscarlos...

Para encerrar aclaraciones, como fechas, lugares, etc.

La O.N.U. (Organización de Naciones Unidas) es una...

9.- La raya [-]

Se emplea:

Para señalar cada una de las intervenciones de los personajes en un diálogo.

-Hola, ¿cómo estás? –Yo, bien, ¿y tú?

Para limitar las aclaraciones que el narrador inserta en el diálogo.

¡Ven aquí –muy irritado- y enséñame eso!

10.- Uso de las comillas [“”]

Se emplean:

A principio y a final de las frases que reproducen textualmente lo que ha dicho un personaje.

Fue Descartes quien dijo: “Pienso, luego existo”.

Cuando queremos resaltar alguna palabra o usamos una palabra que no pertenece a la lengua española.

La filatelia es mi “hobby”.

Ese “Einstein” no tiene ni idea de lo que dice”¹³.

- Acento. Cuando se habla del ACENTO en las palabras debe entenderse que es la MAYOR INTENSIDAD de la voz en una de sus sílabas llamado también acento fonético. La sílaba en la que recae el acento fonético o donde se carga la voz, es una SÍLABA TÓNICA. Sólo en algunas sílabas tónicas debe dibujarse la tilde.

Sabido esto, se puede afirmar que, como en todas las palabras la voz se carga EN ALGUNA DE SUS SÍLABAS (se pone mayor intensidad), TODAS LAS PALABRAS POSEEN ACENTO TÓNICO, un acento que no siempre se ve, que no siempre se escribe pero que siempre está presente y se percibe al PRONUNCIAR CORRECTAMENTE cualquier palabra:

“He aquí un concepto que es necesario grabarse: las palabras se dividen en AGUDAS, GRAVES, ESDRÚJULAS O SOBRESDRÚJULAS según donde se ubique la SÍLABA TÓNICA (aquella donde se carga la voz)¹⁴”

Palabras agudas u oxítonas son a las que se le carga la voz en la última sílaba:

Recibí, marfil entre otras.

Palabras graves, llanas o paroxítonas tienen el acento fonético en la penúltima sílaba: noble, útil, ventana, entre otras.

¹³ORTEGA, Wenceslao. Ortografía Programada, curso avanzado. Editorial McGraw Hill. México, 1988. Pp. 186 – 214

¹⁴ ESCARPANTER, José. Ortografía Moderna. Editorial Norma. Barcelona, Bogotá, 1999. Pp. 5 - 177

Palabras esdrújulas o proparoxítonas son las que tienen el acento fonético en la antepenúltima sílaba: lámpara, regímenes, óvalo, entre otras.

Las sobresdrújulas son las palabras que tienen su acento fonético en la sílaba anterior a la antepenúltima sílaba: dígamelo, cuéntaselo, entre otras.

Acento ortográfico es la representación gráfica por medio de un signo (´) del acento fonético, este signo se le denomina tilde.

La acentuación ortográfica: se le marca cuando las palabras agudas u oxítonas terminan en vocal, n o s, como: atención, café, recibí, entre otras.

Las palabras graves, llanas o paroxítonas terminadas en vocal y consonantes que no sea ni n ni s, no llevan acento ortográfico o tilde, como: útil, cerveza

Las palabras esdrújulas y sobresdrújulas se les marca acento ortográfico o tilde a todas.

USO DE GRAFEMAS DUDOSOS

Una de las dificultades que se presenta al escribir textos es la duda en la escritura de algunos grafemas tales como:

1.- USO DE LA B Y LA V:

- Se escribe con B todas las formas y voces derivadas de los verbos terminados en aber, eber, bir, excepto: prever, ver, servir, hervir, vivir y sus derivados.
- Los verbos terminados en buir. Ej: contribuir, distribuir.
- Los verbos deber, beber, caber, saber, haber y todas sus formas.
- Las terminaciones: aba, abas, abamos, abaís, aban del copretérito del indicativo de los verbos de la primera conjugación.
- Tiempo del verbo ir. Ej. Iba, ibas.
- Las palabras que comienzan por el elemento biblio. Eje. Biblioteca.
- Las palabras que comienzan por las sílabas bu, bur bus.
- Después de la m. Ej. Colombia.
- Las combinaciones bl y br. Ej. Blanco, brazo.
- Antes de la U, excepto vuestro, vuelvo.
- Las palabras que empiecen por bi, bis, biz..
- Las que contienen el elemento bio – que significa vida.
- Las formas compuestas cuyo primer elemento es bien o su forma latina bene.
- Las palabras terminadas en bilidad, excepto: movilidad y civilidad.
- Las palabras terminadas en bunda y bundo.

- Todas las voces que comienzan con cab,cob,cub,ceb, excepto cavar, cavilar y caverna, con sus derivados.
- Las combinaciones rab, rob, rib,rub a inicio de las palabras, excepto: Rivera, Rivas, rival.
- Los prefijos sub,ab,ob.
- El sonido inicial BO, inicial de palabras, seguido de las consonantes: D, N, R, S, T,excepto: vértice, voraz, vorágine, vorticela, vosotros, vodka.

SE ESCRIBEN CON V:

- Después de la sílaba di, excepto: dibujo y mandíbula.
- Después de la sílaba cla, sin excepciones.
- Después de la sílaba ad, sin excepción.
- Las palabras en que las sílabas ad, sub y ob preceden el fonema labial sonoro. Ej. Advertir, subversión,obvio.
- Las palabras que empiezan por eva, eve, evi, y evo, excepto ébano y sus derivados. Ej. Evasión evento, evitar, evolución.
- Las que comienzan con los prefijos vice,viz. Ej. Vicepresidente.
- Los adjetivos terminados en –avo, -ava, -evo, -eva, -eve, -ivo, - iva, excepto: suabo y mancebo. Ej. Esclavo, octavo, subversivo.
- Los presentes del indicativo, imperativo y subjuntivo del verbo ir. Ej. Voy, ve, viniera.
- El pretérito del indicativo, pretérito y futuro del subjuntivo de los verbos estar, andar, tener y sus compuestos. Ej. Estuviste, anduve, tuve.

USO DE LA X:

- Las palabras que comienzan por xeno. Ej. Xenofobia.
- Las palabras que comienzan por la sílaba ex seguidas del grupo por. Ej. Expresión, exprimir.
- Las palabras que comienzan por el prefijo ex – (fuera, más allá) y extra – (fuera de). Ej. Excombatiente, extraterritorial.

USO DE LA C- S- Z.

SE ESCRIBE CON C EN:

- Los componentes y derivados de las voces que llevan esta letra.
- Al formar los plurales de los sustantivos terminados en z. Ej. Lápiz – lápices.
- Las terminaciones cito, a; -cecito, a;ececito, a; -cillo, a; cecillo, a; - ececillo, a.
- Los verbos cuyo infinitivo termina en ceder, cender, cibir, cidir. Ej. Conceder, encender, recibir , coincidir.

- Todas las palabras terminadas en encia y ancia; se exceptúan Hortensia y ansía. Ej. Excelencia, extravagancia.
- Los verbos terminados en cer, excepto ser, toser y coser. Ej. Crecer.
- Los verbos cuyo infinitivo terminan en ceder, cender, cibir y cidir.
- Los verbos terminados en cir y ducir, excepto asír.

SE ESCRIBEN CON S:

- Los nombres derivados de los verbos terminados en sar, menos cuando el nombre conserva la sílaba sa. Ej. Confesar, revisar, expresar.
- Vocablos que no proceden de origen latino. Ej. Estratega.
- Las palabras que se escriben con s delante de q,b,f,b,l y m, menos exquisito. Ej. Escuela, esbirro, asfalto, esloras esmeralda.
- Las palabras de doble significado según se escriban. Ej. Esotérico (oculto, misterioso), espiar (observar con disimulo), esplique (trampa de cazar pájaros), espolio (bienes que quedan al morir un prelado).

SE ESCRIBEN CON Z:

- Las combinaciones azo, aza.
- Las combinaciones finales de los adjetivos az, izo, iza.
- Las combinaciones finales de anzaez de muchos sustantivos, excepto: gansa, mansa, res, mies.
- Las combinaciones eza en sustantivos femeninos abstractos.
- En los grupos finales izo, iza, que proceden de los verbos cuyo infinitivo termina en izar.
- Las combinaciones uzco – ezco de los verbos terminados en ecer – ucir.
- En apellidos castizos terminados en az, ez, iz, oz, uz.
- Las terminaciones zuelo, zuela de los despectivos.

USO DE LA G – J:

SE ESCRIBE CON G:

- Las palabras que comienzan por geo (tierra). Ej. Geólogo.
- Las terminadas en gente y gecia.
- Las combinaciones gerar, gerir, girar, gio,gia,gión, gie, final de palabras.
- El grupo gen, excepto: ajeno, berenjena, avejentar, comején, jején, enajenar, jengibre.
- Las combinaciones finales de las palabras gésimo, genario, gismo, ogía, ógico, excepto: espejismo.
- El grupo gel, ges, gis, excepto bajel y majestad.

- Los prefijos geront (viejo), ginec (mujer), giro (círculo).

SE ESCRIBEN CON J:

- Las voces que no tienen g en su etimología. Ej. Mujer, Jimena, jerónimo.
- Los verbos terminados en jar. Ej. Trabajar, dejar, bajar.
- Las formas irregulares de los verbos que llevan el fonema J, que en su infinitivo no tiene g ni j. Ej. Decir (dije) conducir (conduje).
- Las palabras que comienzan con aje y eje, excepto agencia, agenda, agente.
- Las palabras que terminan en jear. Ej. Flojear, cojear.
- Las palabras terminadas en jero, jera y jerías, menos ligero, flamígero, belígero.
- Palabras terminadas en aje y eje, menos protege y ambages.
- Las palabras que terminen en los sonidos aj, oj, uj. Ej. Caja, ojo.

USO DE LOS GRAFEMAS Y – LL:

SE ESCRIBE CON Y:

- Las palabras que terminan con el sonido correspondiente a i precedida de una vocal con la que forma diptongo o triptongo. Excepto bonsái, saharauí.
- La conjunción copulativa y.
- Cuando el sonido palatal sonoro ante vocal sigue a los prefijos ad, dis, osub.
- Algunas de las formas de los verbos terminados en oír, y uir.
- Las palabras que contienen la sílaba – jec. Ej. Inyección.
- Los plurales de los sustantivos que en singular terminan en y. Ej. Mamey – mameyes.

SE ESCRIBEN CON LL:

- Palabras terminadas en illa e illo. Ej. Tornillo, hornilla.
- Los verbos terminados en illar, ullar y ullir. Ej. Acribillar, bullir.

4.1.4 Referente teórico del software educativo.

En el mercado existen diversos programas que son considerados como “software educativo”, pero que requieren ser diferenciados por sus características propias considerando que estos deben cumplir con fines educativos. Siendo las principales las siguientes:

- El software educativo es concebido con un propósito específico: apoyar la labor del profesor en el proceso de aprendizaje de los estudiantes.
- Además de sus características computacionales, estas deben contener elementos metodológicos que orienten el proceso de aprendizaje.
- Son programas elaborados para ser empleados por computadores, generando ambientes interactivos que posibilitan la comunicación con el estudiante.
- La facilidad de uso, es una condición básica para su empleo por parte de los estudiantes, debiendo ser mínimos los conocimientos informáticos para su utilización.
- “Debe ser un agente de motivación para que el estudiante, pueda interesarse en este tipo de material educativo e involucrarlo poseer sistemas de retroalimentación y evaluación que informen sobre los avances en la ejecución y los logros de los objetivos educacionales que persiguen¹⁵”.

Son materiales elaborados con una finalidad didáctica que se utilizan el computador como soporte en el que los alumnos realizan las actividades que ellos proponen.

Son interactivo, contestan inmediatamente las acciones de los estudiantes y permiten un dialogo y u intercambio de información entre el computador y los estudiantes.

Individualiza el trabajo, ya que se adaptan al ritmo de cada uno y las actividades se pueden adaptar según las actuaciones de los alumnos.

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

Qué es un aplicativo? Son materiales informáticos que representan un conocimiento, y su propósito es facilitar el autoaprendizaje por parte del usuario. Integran diversos elementos textuales (secuenciales e hipertextuales) y audiovisuales (gráficos, sonido, video, animaciones) y se caracterizan por su alta interactividad, es decir por el control que puede tener el usuario sobre el objeto de aprendizaje.

¹⁵ [blogs.rimed.cu/.../sobre-el-concepto-de-software-educativooodet. espacioblog.com/post/2008/05/.../características](http://blogs.rimed.cu/.../sobre-el-concepto-de-software-educativooodet.espacioblog.com/post/2008/05/.../características) - En caché - Similares consultado el 17 de septiembre 2010

¿Qué es multimedia? Significa muchos medios que permiten observar imágenes en movimiento, escuchar sonidos, grabar y ver videos, interactuar con programas y juegos, obtener y editar imágenes y fotos digitales si queremos. Es un término que se aplica a cualquier objeto que usa simultáneamente diferentes formas de contenido informativo como texto, sonido, imágenes, animación y video para informar o entretener al usuario.

4.1.5 Enfoque pedagógico y didáctico al utilizar el software.

El enfoque del software abierto educativo por el contrario enfatiza más el aprendizaje creativo que la enseñanza. El software resultante no presenta una secuencia de contenidos a ser aprendida, sino un ambiente de exploración y construcción virtual, también conocido como micro mundo. Con ellos los aprendices, luego de familiarizarse con el software, pueden modificarlo y aumentarlo según su interés personal, o crear proyectos nuevos teniendo como base las reglas del micro mundo. Las críticas más comunes contra este tipo de software son:

- En un ambiente donde se use software educativo abierto, no todos los aprendices aprenderán la misma cosa, y por consiguiente los métodos de evaluación tradicionales son poco adecuados.
- La dirección de tales ambientes de aprendizaje requiere mayor habilidad por parte del educador. Ya que en este caso su papel no será el de enseñar contenidos sino de hacer notar las estrategias de aprendizaje que el estudiante encuentra valiosas (al abordar un proyecto concreto) y ayudarle a transferirlas a otros contextos.

Ejemplos típicos de este tipo de software son: Logo, Etoys, Scratch, GeoGebra etc.

“No se deben confundir los conceptos de apertura del código con el que es escrito el software (código abierto), con el concepto de apertura del enfoque educativo con el que el software es creado. Existe software educativo cerrado (tutorial, instruccional, estrictamente pautado) que tiene su código abierto¹⁶”.

A partir de la experiencia acumulada en la Red de Centros de Estudio de Software Educativo del Ministerio de Educación, se asume el concepto de software educativo siguiente:

¹⁶ALVARES ALFONSO Karenia Sobre el concepto de software educativo Tomado de “Una Concepción Pedagógica para el Desarrollo de Aplicaciones Educativas. consultado el 17 de septiembre 2010 en: es.wikipedia.org/wiki/Software_educativo.

Aplicación informática concebida especialmente como medio para apoyar el proceso de enseñanza – aprendizaje y tiene las características esenciales siguientes:

- 1) Tienen un propósito educativo.
- 2) Son interactivos.
- 3) Permite adaptabilidad y atención a las diferencias individuales.
- 4) Son multimediales.

- La finalidad educativa, tiene en cuenta la adquisición del conocimiento, el desarrollo de habilidades y la formación de valores.
- La interactividad permite establecer un diálogo educador-ordenador-estudiante para implementar determinados métodos y estrategias de aprendizaje, para intercambiar información, flexibilidad en secuencia de navegación, brindar o recibir ayudas, responder y recibir respuesta de un ejercicio, entre otras operaciones.
- La adaptabilidad y la atención a las diferencias individuales permite que el usuario se apropie de los contenidos según su ritmo de aprendizaje.
- La multimedialidad permite la integración armónica de diferentes medios como: textos, gráficos, sonidos, videos, imágenes y animaciones.

Una aplicación no diseñada con ese fin, puede adquirir significación educativa, al ser utilizada en el contexto del proceso de enseñanza aprendizaje, pero no la asumimos como software educativo; sin embargo, el modelo constructivista permite al estudiante desarrollar el aspecto cognitivo, social y afectivo del comportamiento, en la construcción propia ya que el conocimiento no es una copia de la realidad, sino una construcción del ser humano, esta construcción se realiza con los esquemas que la persona ya posee (conocimiento previo), es decir con lo que ya construyó en su relación con el medio que lo rodea.

Definitivamente, todo aprendizaje constructivo se realiza a través de procesos mentales que conlleva a la adquisición de nuevos conocimientos y especialmente adquirir una nueva competencia que le permitirá ampliar lo ya conocido a una situación nueva que se producen según Piaget, cuando el sujeto interactúa con el objeto del conocimiento, y además cuando se realiza con interacción de otros como lo afirma Vigosky.

En este modelo el rol del maestro cambia. Es el facilitador, coordinador, moderador y también un participante más. El constructivismo se desarrolla en un clima afectivo, armónico, de mutua confianza, ayudando a que los estudiantes se vinculen positivamente con el conocimiento.

Afirmando lo anterior, la contribución de Vigotsky al modelo pedagógico del constructivismo, el aprendizaje no se considera como una actividad individual, sino más bien social; se ha comprobado que el estudiante aprende más cuando se hace en forma cooperativa.

En la práctica esta concepción social del constructivismo el maestro debe tener claro las estrategias a realizar como: especificar objetivos, decidir el tamaño del grupo, planear los materiales, asignar roles, explicar tareas académicas y estructurar las metas.

4.1.6 Competencias que fortalecen la población objeto al utilizar el software.

El objetivo general del sistema educativo es preparar a la gente para su vida futura. Esto quiere decir, como dice Sartre y Scalenghe, disciplina y creatividad: Disciplina para trabajar en grupo de manera armónica y creativa para imaginar soluciones distintas y mejorar los problemas cotidianos y laborales. Que los alumnos elaboren bancos de conocimientos y fomenten cualidades, pues los estudiantes actúan coordinada e independientemente para crear textos que les obligan a volver a crear el saber, a reinventarlo. Por esto, propone el MEN los estándares básicos, que fortalecen las competencias comunicativas en la construcción de la comunicación significativa verbal y no verbal.

Apropiarse del uso de diversas formas de lectura y producción de textos, reconociendo la ortografía, la ortología, la semántica y lingüística como aspectos necesarios al lector y escritor al producir y comprender el mensaje de un texto. Este tipo de trabajo permite tener alumnos activos y creadores en lugar de pasivos consumidores de las palabras del profesor, en tanto éste, cambiaría su rol pues se convertiría en coordinador de un trabajo grupal de responsabilidad compartida en el que busca, comprender, evaluar y seleccionar información además, obliga a usar la inteligencia más que la memoria. De esta manera el profesor puede monitorear el trabajo de cada alumno y, muy importante, le deja la posibilidad de avanzar a su propio ritmo desarrollando un aprendizaje significativo, convirtiéndolo en un ser competente para leer y producir textos que circulan en la sociedad. Razón por la cual es relevante integrar al software educativo o material educativo con TIC como todo objeto o software, desde el cual se aprovecha sus características para el logro de aprendizajes. Imágenes, sonidos, textos desde un computador, pueden ser utilizados para cualquier área de conocimiento, independiente de para que estos software hayan sido diseñados inicialmente. Y cuando se dice, hace referencia a un software tanto educativo, como de entretenimiento o información. Suponga que un profesor de Lengua Castellana utiliza un software sobre ortografía, con el fin de despertar el interés y la motivación incita al estudiante lograr mayor dedicación y tiempo al trabajo, lo que puede propiciar que aprendan más.

Es de esperar que este análisis sea de utilidad, no solo para comprender la definición; sino que además los docentes en general recurran a este recurso con anticipación de modo que puedan identificar cuáles son los materiales que les pueden ser de utilidad en su desempeño como docente¹⁷.

Se denomina software educativo al destinado a la enseñanza y el aprendizaje autónomo y que, además, permite el desarrollo de ciertas habilidades cognitivas. Así como existen profundas diferencias entre las filosofías pedagógicas, así también existe una amplia gama de enfoques para la creación de software educativo, atendiendo a los diferentes tipos de interacción que debería existir entre los actores del proceso de enseñanza-aprendizaje: educador, aprendiz, conocimiento, computadora.

Como software educativo se tiene desde programas orientados al aprendizaje hasta sistemas operativos completos destinados a la educación, como por ejemplo las distribuciones GNU/Linux orientadas a la enseñanza. Razón por la cual esta herramienta es importante en el sistema educativo, al utilizarla como auxiliar didáctico para que el estudiante y todo aquel que desee obtener habilidades ortográficas; de tal forma que se logre una conciencia ortográfica, que no es más que la necesidad social que siente el hablante de escribir correctamente los signos gráficos del idioma, permitiéndole la comunicación dentro de la sociedad.

El uso del software educativo en el área del aprendizaje, sitúa a la educación junto a los cambios y transformación que están ocurriendo en la educación colombiana y en general en el mundo, y facilita el proceso de aprendizaje de los jóvenes, y así como la labor del maestro; mediante el cual el estudiante puede ejercitar los conocimientos ortográficos, memorizar las reglas ortográficas y puedan aplicarlas.

Teniendo en cuenta el modelo pedagógico del constructivismo, el software educativo es una herramienta que el maestro debe manejar en clase para que el estudiante logre una conciencia ortográfica, que no es más que la necesidad social que siente el hablante al escribir de forma competente los grafemas del idioma, permitiéndole la comunicación dentro de la sociedad. A la vez el software educativo está en marcado en la investigación tecnológica aplicada con enfoque socio-cultural y crítico, apoyado en la teoría de Vygotski. Se identifica el aprendizaje como un proceso socializado que se origina como consecuencia del papel activo del núcleo como la familia, la escuela y otros grupos sociales que de manera conjunta propician un proceso de culturización (integración) de las nuevas generaciones en los modelos culturales a donde pertenecen los medios electrónicos: TV, internet..., los cuales introducen mediaciones nuevas entre la cultura, el lenguaje y la comunicación.

¹⁷AGUIRRE RODRIGUEZ, Ricardo y otros. Contexto del Lenguaje 11. Edición para docentes. Editorial Santillana. Bogotá, Colombia, 2005. Pp. 6 – 10

Además, desde la perspectiva crítica se genera una acción educativa emancipadora, desplazando la adquisición de información y desarrollando en el estudiante la capacidad para resolver problemas y actuar con autonomía; los medios no sólo acercan contenidos, sino también interpretaciones, actitudes, formas de organización conceptual, prejuicios, entre otros.

4.2. MARCO CONTEXTUAL

San Martín de los Llanos es considerado el pueblo más antiguo de Colombia. Fundado por Jorge Espira en 1537 en la provincia de Marvachare habitada por los Guayupes.

En 1538, Nicolás de Federmán llega al sitio Nuestra Señora y le da el nombre de Nuestra Señora de la Fragua, allí le hace herraduras a sus caballos con los metales que encontró.

En 1585, el capitán Pedro Dazale cambia la ubicación trasladándolo a Macapay, a orillas de caño Camoa y le da el nombre de Medina de las Torres, pero fue destruido por los indígenas en represalia al agravio que sufría la comunidad por el rapto de sus mujeres, siendo ésta la primera provincia sublevada a los españoles de acuerdo con *Fray Pedro Simón* en su *Noticiero histórico*. En 1641, Juan Zárate la reconstruye y le cambia el nombre al de San Martín del Puerto.

El territorio de San Martín hizo parte del Estado Soberano de Cundinamarca. Pero luego fue cedido a la nación con el nombre de los Llanos y su capital fue San Martín de los Llanos.

El municipio de San Martín de los Llanos se encuentra en el centro del departamento del Meta

4.2. 1 Información Institucional. RESEÑA HISTÓRICA.

Durante el año de 1960 fue creado el Departamento del Meta, siendo el más joven del país en ese entonces. En ese momento solo existían dos colegios oficiales de bachillerato en Villavicencio, el FRANCISCO JOSE DE CALDAS, y LA NORMAL RURAL DE SEÑORITAS. Ante lo cual se hizo necesario la creación de un colegio fuera de la capital, en ese entonces el de mayor progreso era San Martín, (FRAGUA MEDINA DE LAS TORRES o SAN MARTÍN DE LOS LLANOS), y el centro de una región que comenzaba a ser colonizada, por consiguiente se vio la necesidad de fundar un colegio de secundaria que tuviera internado, pero únicamente para varones.

Mediante un auxilio nacional se comenzó a finales de 1961 la construcción de la actual planta, bajo la dirección del ingeniero CONTRERAS, en un lote que donó el Municipio, en el cual funcionaba un estadio de fútbol, operó únicamente en lo que hoy es la planta física.

En 1965 el Gobernador de turno Dr. DANIEL ARANGO JARAMILLO, creó el COLEGIO OFICIAL DE VARONES DE BACHILLERATO de San Martín, como aún no había terminado la construcción, las clases del grado primero de bachillerato comenzaron en una casa aledaña al Club Social, bajo la dirección del señor ALFONSO OROZTEGUI (Q.E.P.D.) y como profesores HAROLD PAREJA y la esposa del director, con 16 alumnos.

El primer Rector del colegio fue el señor LEOPOLDO GÓMEZ y actuaron como profesores PEDRO IGNACIO BELTRAN Y NOÉ PEREIRA P. ; se hizo necesario la creación de un colegio femenino, comienza un tercer problema del colegio, el municipio donó los terrenos del Estadio General Santander, pero la aeronáutica se opone por la cercanía a la pista de aterrizaje, después de negociaciones, el ECA, cambió seis hectáreas donde hoy está el bloque B, por los predios del estadio. Por fin en 1967 comenzó a funcionar la Normal de Señoritas donde hoy esta el bloque B, fue directora fue la señorita BERTHA WILCHES. Por escasez de los docentes se hizo necesario unir a los estudiantes niñas y varones, y el colegio tomó el nombre de COLEGIO OFICIAL INTEGRADO DE BACHILLERATO.

En 1967 el Rector fue el profesor CESAR GUAYACÁN y como Secretaria la señorita OLGA GUAYACÁN. Luego, en 1968 el Rector fue ALEJANDRO HINESTROZA R.

En 1969 es nombrado CARLOS A. SANCHEZ como Rector y llegan los profesores: GERMAN HERNANDEZ AGUILERA, BETTY HERNANDEZ, PABLO COHECHA, BASILIO CRUZ GONZALEZ.

En 1970 los Rectores fueron CARLOS A. SANCHEZ, ALFREDO ARANGO y ocurre la primera huelga en el colegio, firma como rector LUIS E. NIETO y se gradúan los primeros 21 bachilleres.

En 1971 los Rectores fueron ALEJANDRO HINESTROZA y JAIME BERMUDEZ, en 1972 es nombrado JAIME BERMUDEZ, en ese año hay 8 rectores y se destacó una huelga por un mes, en 1973 LUIS ERNESTO NIETO.

En 1974 el Rector fue ISMAEL ENRIQUE PASTRANA, quien muere en un accidente en Quebrada Blanca, en 1974 le sigue, TITO ALVAREZ, quien comienza la Jornada Nocturna con profesores que trabajaron sin cobrar las horas extras.

En 1975 el Rector fue TITO ALVAREZ, JORGE LA ROTTA y HUGO HERNÁNDEZ. En 1976 por decisión del Ministerio de Educación Nacional el colegio pasó a ser NACIONAL.

En 1977 el Rector fue OMAR GARCIA y en 1978 el Rector fue HERMÁN GARCÍA ROBLES, en 1979 el Rector fue JORGE E. RODRIGUEZ COY
En 1980 fue nombrado como Rector el Licenciado PABLO COHECHA, hasta 1986, durante esta administración se realizaron las siguientes obras:
El encerramiento en malla del perímetro del colegio, la adquisición de los laboratorios de química y física y la unidad de odontología.

Desde 1986 hasta 1989 estuvo como Rector ALFREDO PEREZ CAICEDO, quien solicitó al I. C. C. E. el diseño del coliseo.

En 1989 es nombrado como Rector el Lic. PABLO COHECHA, durante su administración se realizan: la apertura de la sala de informática y la adquisición de 22 computadores, la iniciación de la Jornada de la Tarde con dos grados sexto, inmediatamente el pago de horas extras, se nombran los docentes para la jornada de la tarde exclusivamente, se organiza el departamento de Ayudas Educativas, se sistematizan las calificaciones y se logra hacer la mayor obra en el colegio, que es la construcción del Coliseo Noé Pereira P.

Desde Enero de 2009 ejerce como Rector el Lic. ALVARO BELTRÁN CORTÉS.

La primera promoción de bachilleres de la Institución fue en 1970 y a la fecha ha habido 36 promociones como colegio y 4 como Institución Educativa.

En 2005 se llevan a cabo articulaciones con el SENA en las modalidades de Alimentos, Turismo, Mantenimiento de computadores y Electricidad.

La población objeto consta de cinco grados undécimo conformado por: 70 mujeres y 64 hombres, un total de 134estudiantes.

PROYECTO EDUCATIVO INSTITUCIONAL (PEI)

El Proyecto Educativo Institucional es el proceso de reflexión y enunciación que realiza una comunidad educativa orientado a explicar la intencionalidad pedagógica, la concepción de la relación entre el individuo y la sociedad, la concepción de educación, y el modelo de comunicación en el que se sustenta la misma.

De acuerdo con el Art.14 del Cap. III del Decreto 1860 de 1994: "Todo establecimiento educativo debe elaborar y poner en práctica, con la participación de la comunidad educativa, un Proyecto Educativo Institucional que exprese la forma como ha decidido alcanzar los fines de la educación definidos por la Ley,

teniendo en cuenta las condiciones sociales, económicas y culturales de su medio”.

Para lograr la formación integral de los educandos, debe contener por lo menos los siguientes aspectos:

- Los fundamentos que orientan la acción de la comunidad educativa en la Institución: Horizonte Institucional (identificación), componente conceptual (fundamento legal, antropológico, epistemológico pedagógico y sociológico), visión, misión, filosofía y principios (democracia, identidad, interculturalidad, flexibilidad, autonomía, investigación, dimensión lúdica, pertenencia, símbolos institucionales), ubicación geográfica e historia.
- Diagnóstico (análisis de la situación institucional que permita la identificación de problemas y sus orígenes).
- Los objetivos generales del proyecto (fines, objetivos y logros).
- La estrategia pedagógica que guía las labores de formación de los educandos (modelo pedagógico).
- La organización de los planes de estudio y la edificación de los criterios para la evaluación del educando (gestión curricular).
- Las acciones pedagógicas relacionadas con la educación para el ejercicio de la democracia, para la educación sexual, para el uso del tiempo libre, para el aprovechamiento y conservación del ambiente y, en general para los valores humanos (proyectos).
- El Manual de Convivencia y el reglamento para docentes.
- Los órganos, funciones y forma de integración del gobierno escolar.
- Los procedimientos para relacionarse con otras organizaciones sociales, tales como los medios de comunicación masiva, las agremiaciones, los sindicatos y las instituciones comunitarias.
- La evaluación de los recursos humanos, físicos, económicos y tecnológicos disponibles y previstos para el futuro con el fin de realizar el proyecto.
- Las estrategias para articular la Institución Educativa con las expresiones culturales y regionales.
- Los criterios de organización administrativa y de evaluación de las gestiones (directiva y horizonte institucional, curricular, administrativa y extensión a la comunidad).

- Los programas educativos de carácter no formal e informal que ofrezca el establecimiento, en desarrollo de los objetivos generales de la Institución.

HORIZONTE INSTITUCIONAL

Es la proyección que se formula la Institución para llevar a buen fin sus propósitos en un determinado tiempo formulados a través de la Filosofía, la Historia, la Misión y la Visión de la misma, los cuales son susceptibles de cambio de acuerdo con los criterios y logros alcanzados.

IDENTIDAD

Documento de identidad: Número de registro de Secretaria de Educación del Meta f.o.e.1611 núcleo 16

Código del DANE. 150689000276

Es la identificación legal de la Institución teniendo como referente la documentación que la acredita como ente educativo en el país y avalado por el Ministerio de Educación Nacional y la Secretaría de Educación Departamental del Meta.

La identidad tiene que ver con el quehacer diario y las relaciones humanas a partir de la familia, el barrio y los compañeros de cada una de las sedes de la Institución, y en general de la comunidad.

MANUAL DE CONVIVENCIA

Es el conjunto de normas que orientan a la comunidad estudiantil que sirven como guía para desarrollar actitudes, hábitos y conductas que propendan por la formación de una escala de valores acordes con las necesidades y expectativas personales, familiares y sociales.

Enfoque Pedagógico. La Institución Educativa Nacional Integrado de San Martín de los Llanos adoptó el modelo Constructivista para la formación de sus estudiantes, este enfoque tiene por principio “aprender haciendo” en el cual el docente facilita el desarrollo de las habilidades para pensar, idear, crear y reflexionar con miras a lograr la evolución de sus estructuras cognitivas y la evaluación es cualitativa y se centraliza en la evaluación de procesos.

VISIÓN

Para el año 2016, la Institución Educativa Nacional Integrado de San Martín de los Llanos, integrado por las sedes: Antonio Nariño, Atanasio Girardot, Enrique Gálvez Álvarez, El Libertador, Juan José Rondón y Bachillerato, habrá formado personas líderes en su dimensión humana, fortalecidas en competencias generales que le permitan, a través de un pensamiento crítico y analítico, innovar y transformar su entorno para satisfacer sus necesidades propias y de la comunidad, mediante la orientación y aplicación de tecnologías existentes que respondan a la realidad actual del ser humano-

MISIÓN

La Institución Educativa Nacional Integrado de San Martín de los Llanos, integrado por las sedes: Antonio Nariño, Atanasio Girardot, Enrique Gálvez Álvarez, El Libertador, Juan José Rondón y Bachillerato, ofrece educación a la población vulnerable e inclusiva para orientar niños, niñas, jóvenes y adultos desde el preescolar al grado undécimo, con principios éticos, morales, personales y sociales con estándares de competencias generales, académicas y laborales específicas en la básica, media académica y técnica.

La institución fue creada mediante resolución Departamental 2044 del 16 de Dic. 2003 se fusionaron 5 sedes de primaria

- El Libertador
- Enrique Gálvez
- Juan José Rondón
- Antonio Nariño
- Atanasio Girardot

Que ofrecen desde el Pre-escolar hasta el grado 5 de primaria en la jornada de la mañana.

Y la sede de bachillerato ubicada en el oriente del casco urbano, ofrece bachillerato de 6º grado a 11º en jornada mañana y tarde con las siguientes modalidades:

- Procesos Agroindustriales
- Turismo y Recreación
- Electrónica y Electricidad
- Bachillerato Académico.
- Técnico en sistemas.

Y educación para adultos, jornada nocturna.

- Los objetivos generales del proyecto (fines, objetivos y logros).
- La estrategia pedagógica que guía las labores de formación de los educandos (modelo pedagógico).
- La organización de los planes de estudio y la edificación d los criterios para la evaluación del educando (gestión curricular).
- Las acciones pedagógicas relacionadas con la educación para el ejercicio de la democracia, para la educación sexual, para el uso del tiempo libre, para el aprovechamiento y conservación del ambiente y, en general para los valores humanos (proyectos).
- El Manual de Convivencia y el reglamento para docentes.
- Los órganos, funciones y forma de integración del gobierno escolar.
- Los procedimientos para relacionarse con otras organizaciones sociales, tales como los medios de comunicación masiva, las agremiaciones, los sindicatos y las instituciones comunitarias.
- La evaluación de los recursos humanos, físicos, económicos y tecnológicos disponibles y previstos para el futuro con el fin de realizar el proyecto.
- Las estrategias para articular la Institución Educativa con las expresiones culturales y regionales.
- Los criterios de organización administrativa y de evaluación de las gestiones (directiva y horizonte institucional, curricular, administrativa y extensión a la comunidad).
- Los programas educativos de carácter no formal e informal que ofrezca el establecimiento, en desarrollo de los objetivos generales de la Institución.
 - Procesos Agroindustriales
 - Turismo y Recreación
 - Electrónica y Electricidad
 - Bachillerato Académico.
 - Técnico en sistemas.

Y educación para adultos, jornada nocturna.

La Institución cuenta con una infraestructura física común a todas las sedes, que consta de:

- Aulas de clase
- Aula múltiple
- Aula de informática
- Campos deportivos
- Laboratorio de informática
- Parque infantil
- Cafetería

La Institución cuenta con equipos técnicos conformados así: sala de informática dotada con 28 computadores conectados en red a la Internet en la cual los estudiantes reciben sus clases normales de dos horas semanales bajo la dirección de un Ingeniero de Sistemas y dos profesores con preparación para tal desempeño. En cada una de las sedes de primaria hay un mínimo de 10 computadores también conectados a Internet para el desarrollo de las clases de informática.

Características básicas de los equipos de la sala de Informática: memoria RAM 250 GB; Procesador Pentium II; disco duro 20 GB; Unidades de CD-ROM; unidades de disquete 3 ½; Windows XP y Office 2003

Los equipos son subutilizados por que los docentes de las diferentes áreas no hacen uso de ellos para realizar las clases.

La institución fue creada con el objeto de ofrecer un amplio desarrollo a nivel de la región promoviendo el entendimiento y respeto por los valores éticos y culturales, fomentando el buen uso de los recursos naturales de la región.

4.2.2 Información de la población objeto de investigación.

La Institución Educativa Nacional Integrado del municipio de San Martín de los Llanos, cuenta con ciento tres docentes licenciados en las diferentes áreas del saber, cinco coordinadores y un rector. Atiende población de estratos 1, 2 y 3 provenientes de la zona urbana y rural, en la actualidad cuenta con 2.980 estudiantes desde el grado 0° al grado 11°. La población objeto consta de cinco grados undécimo conformado por: 70 mujeres y 64 hombres, un total de 134estudiantes.

4.3 MARCO METODOLÓGICO

4.3.1. Tipo de la investigación:

El tipo de investigación que se desarrolla en el aplicativo de multimedia, esta en marcado en la Investigación Tecnológica Aplicada, con enfoque socio-cultural y crítico, apoyado en la teoría de Vygotski, porque es innovador tanto para el estudiante como para el maestro desarrollando una interacción con un aprendizaje constructivista.

Además los proyectos con base en este tipo de investigación tiene como finalidad centrar el objeto de estudio en el ámbito de producción de conocimiento tecnológico, puesto que tiene gran importancia en la dinámica del diseño, esta actividad es propia de la ingeniería al momento de producir y validar dichos productos y conocimientos.

Teniendo en cuenta, que la tecnología, reorganiza las interacciones en el aula, posibilitando nuevos entornos de enseñanza aprendizaje, ya que el contexto determina la integración del medio, pero éste también configura el contexto y permite un mejor conocimiento de la realidad en la que vive el estudiante, con una adecuada orientación del maestro. Esta actividad sirve para orientar al estudiante a generar nuevos conocimientos en la tecnología y será tenido en cuenta en todo aquel y especialmente a los jóvenes estudiantes del grado undécimo, con el fin de mejorar el buen uso de la ortografía, y a la vez conduzca a innovar como herramienta para el aprendizaje.

4.3.2 Técnicas e instrumento de la recolección de la información

La encuesta: Es un instrumento que a través en cuestionario, permite al investigador, obtener información con respecto al problema, a las personas involucradas, al punto de vista de los investigados; con el fin de proceder en búsqueda de las posibles soluciones.

“Una encuesta es un estudio observacional en el cual el investigador no modifica el entorno ni controla el proceso que está en observación. Los datos se obtienen a partir de realizar un conjunto de preguntas normalizadas dirigidas a una muestra representativa o al conjunto total de la población estadística en estudio, formada a menudo por personas, empresas o entes institucionales, con el fin de conocer estados de opinión, características o hechos específicos ¹”.

La observación directa. Es una manera de obtener información, observando a las personas, situaciones o aspectos, objeto de investigación, con el fin de determinar y conseguir más datos importantes para el desarrollo de acciones.

¹ <http://es.wikipedia.org/wiki/Encuesta>. Diciembre 13 de 2010

“Es una técnica que consiste en observar atentamente el fenómeno, hecho o caso, tomar información y registrarla para su posterior análisis. La observación es un elemento fundamental de todo proceso investigativo; en ella se apoya el investigador para obtener el mayor número de datos. Gran parte del acervo de conocimientos que constituye la ciencia ha sido lograda mediante la observación. Existen dos clases de observación: la Observación no científica y la observación científica. La diferencia básica entre una y otra está en la intencionalidad: observar científicamente significa observar con un objetivo claro, definido y preciso: el investigador sabe qué es lo que desea observar y para qué quiere hacerlo, lo cual implica que debe preparar cuidadosamente la observación. Observar no científicamente significa observar sin intención, sin objetivo definido y por tanto, sin preparación previa²”.

Un instrumento de recolección de datos es en principio cualquier recurso metodológico que puede valerse el investigador para acercarse a los fenómenos estudiados y extraer de ellos la información, en ese orden de ideas, el recurso utilizado para recabar la información fue una observación directa y una encuesta estructurada, con preguntas cerradas y de múltiples alternativas de una sola opción de respuesta, para contrastar la veracidad de lo observado con relación al tema, en la población objeto de estudio, puesto que fue el 10% de los estudiantes del grado Undécimo y el 10% de docentes de la Institución.

4.3.3 Análisis de la información

Para mayor confiabilidad de la investigación, se realizó un diagnóstico a través de observación directa en la producción de textos además, se aplicó una entrevista estructurada al 10% de la población objeto de estudio.

El estamento administrativo no se tuvo en cuenta por que el trabajo realizado para el desarrollo del proyecto es solo para estudiantes y maestros involucrados en el desarrollo de los procesos de aprendizaje.

Para realizar las entrevistas y la observación directa se trabajó la siguiente ficha técnica con instrumentos de recolección de información.

² <http://www.rppnet.com.ar/tecnicasdeinvestigacion.htm>. Diciembre 13 de 2010

FICHA TÉCNICA INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN	
NOMBRE DEL INSTRUMENTO	Observación directa y entrevista estructurada aplicada a los docentes y estudiantes del grado Undécimo de la Institución Educativa Nacional Integrado de San Martín de los Llanos
PROPOSITO	Verificar en los estudiantes el conocimiento de la ortografía y el manejo básico del computador.
OBJETIVOS	Identificar la importancia de las normas ortográficas en el aprendizaje del estudiante y el buen manejo que da el docente en su quehacer pedagógico.
POBLACION	La población objeto de estudio, son docentes y estudiantes de la institución que estén interesados en el buen uso de la ortografía
MUESTRA	10% estudiantes del grado undécimo y 10% docentes de la Institución Educativa Nacional Integrado
PORCENTAJE % DE ERROR	1%
FECHA DE APLICACION	4 – 08 – 2010

TABLAS ESTADÍSTICAS

ESTUDIANTES

Pregunta	Si	No	Algunas veces
1	100%	0%	0%
2	80%	20%	0%
3	20%	10%	70%
4	90%	10%	0%
5	50%	30%	20%

DOCENTES

Pregunta	Si	No	Algunas veces
1	50%	40%	10%
2	90%	10%	0%
3	0%	90%	10%
4	70%	30%	0%
5	10%	50%	40%

CUADRO COMPARATIVO

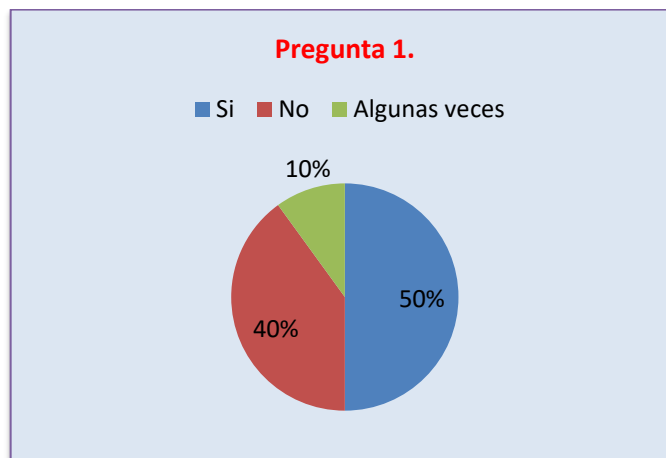
Estudiante	1			2			3			4			5		
	Si	No	Alg.	Si	No	Alg.	Si	No	Alg.	Si	No	Alg.	Si	No	Alg.
Estamento															
Docentes	50	40	10	90	10	0	0	90	10	70	30	0	10	50	40
Estudiantes	100	0	0	80	20	0	20	10	70	90	10	0	50	30	20

A continuación se presenta el análisis de las entrevistas realizadas con sus gráficas respectivas:

Docentes

Primera Pregunta

¿El que utiliza correctamente las reglas ortográficas tiene un aprendizaje significativo?



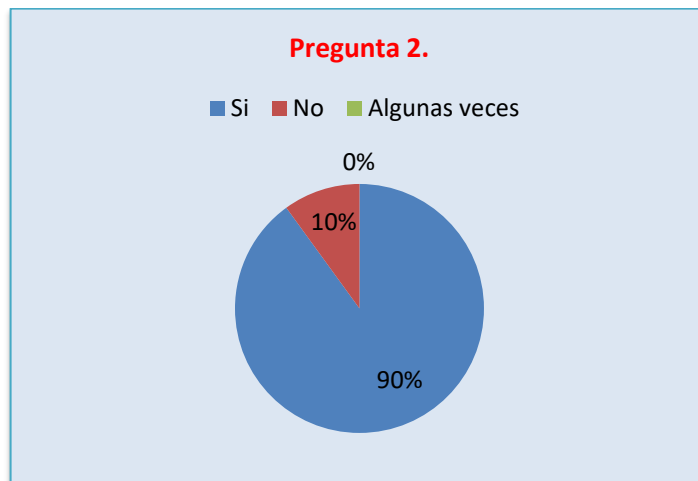
El 50% de los docentes afirma que el que utiliza las reglas ortográficas correctamente tiene un aprendizaje significativo.

.El 40% afirma que estudiante que utiliza correctamente las reglas ortográficas no tiene un aprendizaje significativo.

Y el 10% contesto que algunas veces el uso correcto de las reglas ortográficas influye en un aprendizaje significativo.

Segunda pregunta

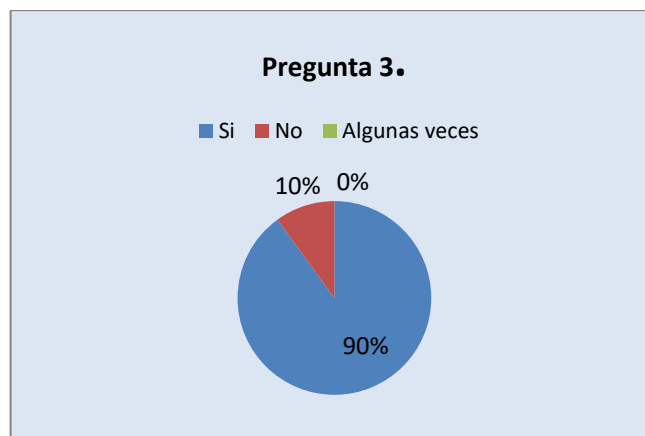
¿Conoce los signos de puntuación y los usa correctamente al leer y escribir?



El 90% afirma que si conocen los signos de puntuación y los usa correctamente al leer y escribir; y el 10% afirma que no conoce ni usa correctamente los signos de puntuación.

Tercera pregunta

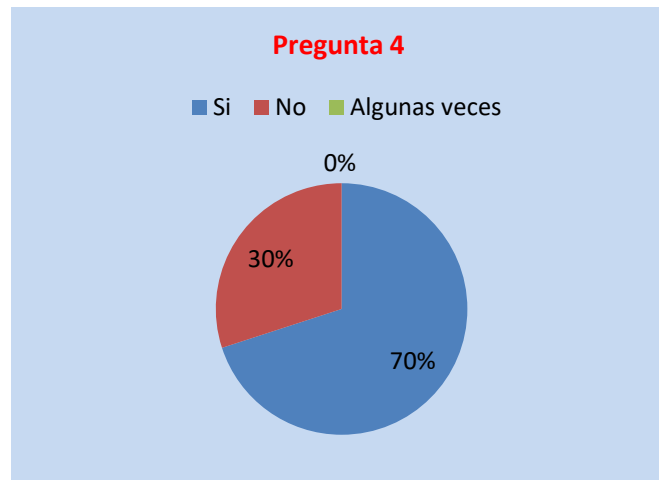
¿Utiliza aplicativos de multimedia en la enseñanza de las reglas ortográficas en su quehacer pedagógico?



El 90% dice que no utiliza aplicativos de multimedia en su quehacer pedagógico. Y el 10% afirma que algunas veces utiliza aplicativos de multimedia en la enseñanza de las reglas ortográficas en su quehacer pedagógico.

Cuarta Pregunta

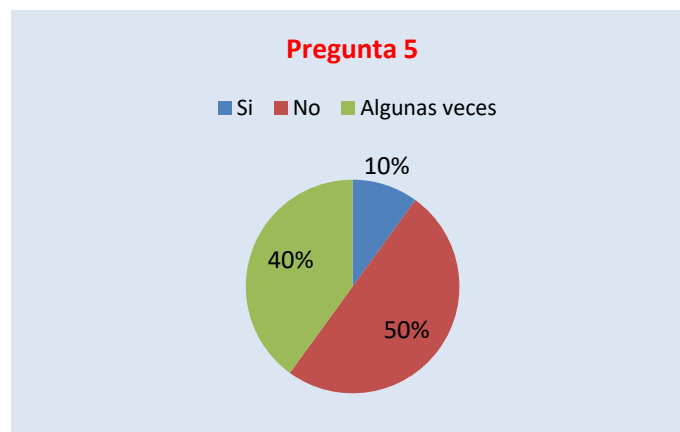
¿Considera relevante utilizar aplicativos de multimedia para mejorar la ortografía al escribir y leer?



El 70% afirma que es relevante utilizar aplicativos de multimedia para mejorar la ortografía al escribir y leer. Y el 30% no está de acuerdo en utilizar aplicativos multimedia para mejorar la ortografía al escribir y leer.

Quinta pregunta

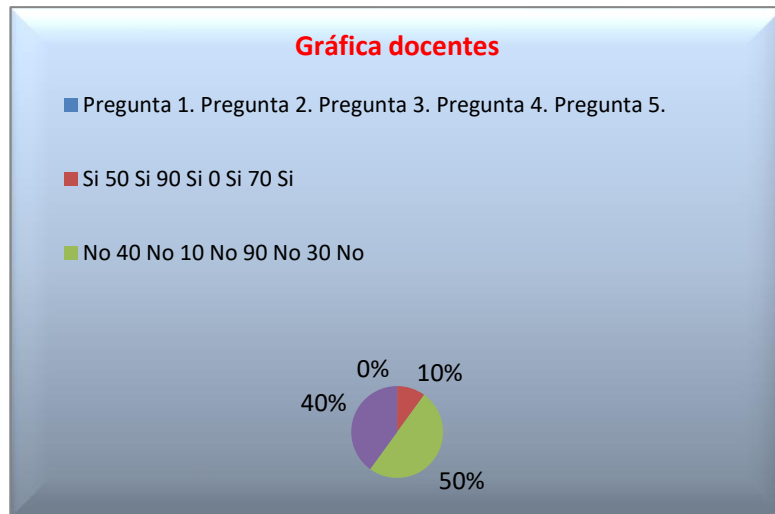
¿Incentiva a los estudiantes a utilizar aplicativos de multimedia para mejorar la ortografía?



El 50% de los docentes no está de acuerdo en incentivar a los estudiantes a utilizar aplicativos de multimedia para mejorar la ortografía.

El 40% de los docentes dice que algunas veces incentiva a los estudiantes a utilizar aplicativos de multimedia para mejorar la ortografía y el 10% de los docentes le agrada incentivar a los estudiantes a utilizar los aplicativos de multimedia para mejorar la ortografía.

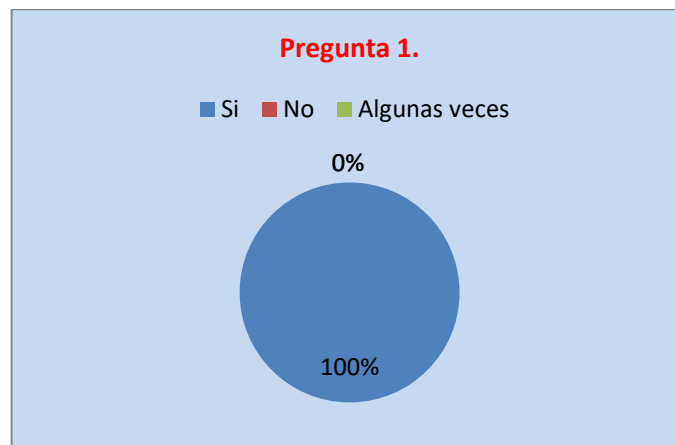
Análisis general de la ficha técnica de los docentes.



ESTUDIANTES

Primera pregunta

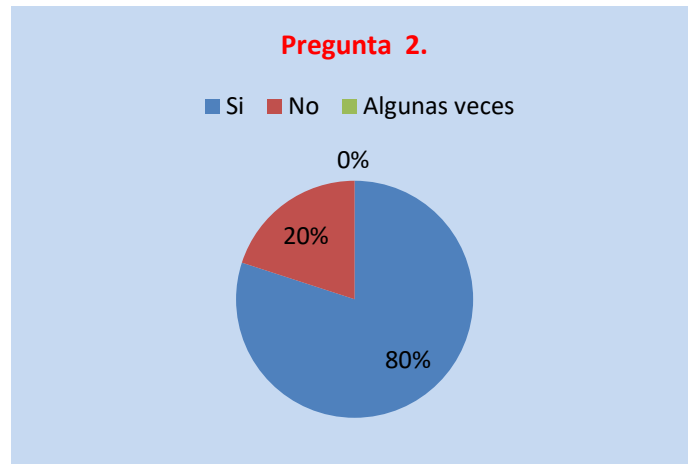
¿Esta de acuerdo con el buen uso de la ortografía?



El 100% de los estudiantes esta de acuerdo con el buen uso de la ortografía.

Segunda pregunta

¿Considera que el buen uso de la ortografía refleja la personalidad del que escribe?

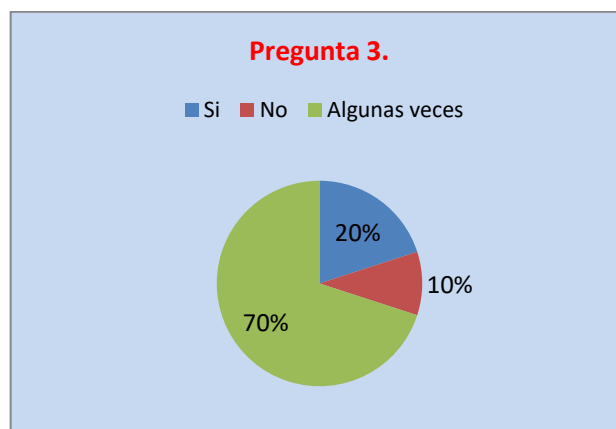


El 80% de los estudiantes afirma que el que utiliza correctamente la ortografía refleja la personalidad del que escribe.

El 20% afirma que el uso de la ortografía no refleja la personalidad del que escribe.

Tercera pregunta

¿Conoce algunas reglas ortográficas y las pone en práctica al escribir Textos

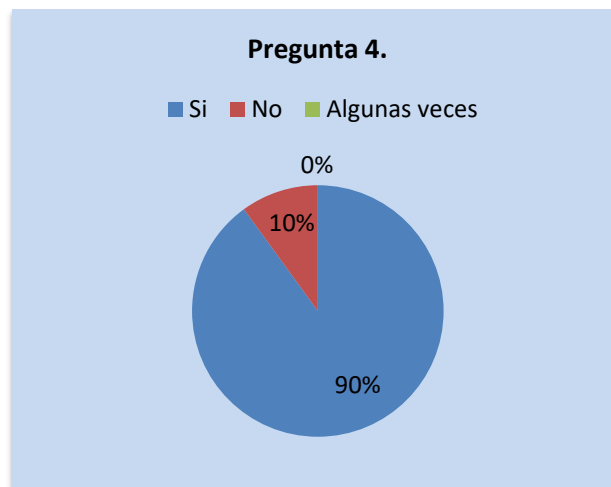


El 70% dice que algunas veces pone en práctica al escribir textos algunas reglas ortográficas.

El 20% dice que pone practica al escribir textos algunas ortográficas y el 10% dice que no conoce algunas reglas ortográficas por lo tanto no las lleva a la practica.

Cuarta pregunta

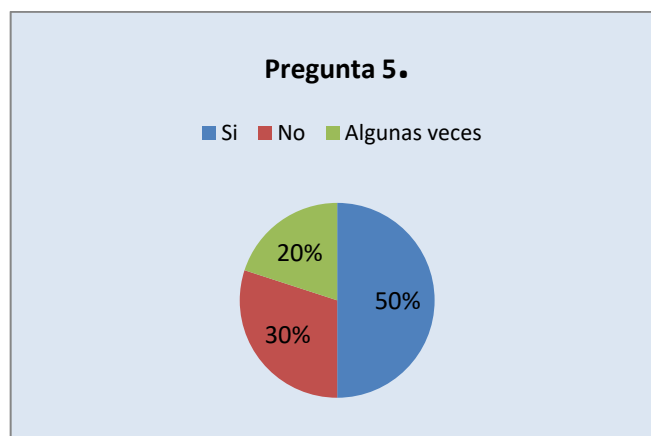
¿Cree que se debe utilizar correctamente las reglas ortográficas al escribir?



El 90% considera que se deben utilizar correctamente las reglas ortográficas al escribir y el 10% no considera importante utilizar correctamente las reglas ortográficas al escribir.

Quinta pregunta

¿El que escribe correctamente sabe leer?

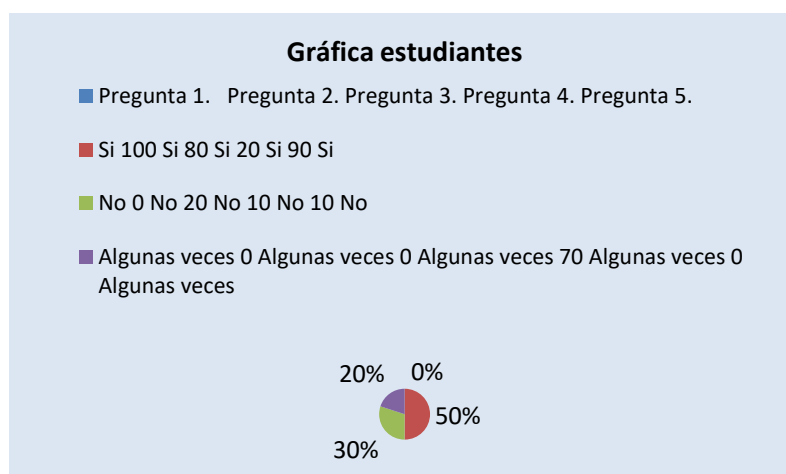


El 50% afirma que la persona que escribe correctamente sabe leer

El 30% considera que no escribe correctamente, no sabe leer

Y el 20% afirma que algunas veces el que escribe correctamente sabe leer

Análisis general de la entrevista a los estudiantes.



Con el fin de mostrar la información de manera más precisa, se utilizó la torta como gráfica y análisis descriptivo.

Se presentan los diseños de los diferentes instrumentos utilizados con sus respectivos análisis cuantitativo, para crear un software educativo, en el cual los estudiantes y maestros enfatizan, utilizar correctamente la normas ortográficas en los momentos de producir un texto escrito y al leerlo, ya que al no dar el buen uso de estas normas se ve afectado el estudiante en su aprendizaje.

El análisis realizado se llevó a cabo de forma detallada en cada uno de los instrumentos aplicados en el estamento docente y educativo de la Institución (ver anexo 2 - 3); además el cuadro comparativo para el sumario donde se enfatiza el no uso correcto las normas ortográficas para mejora los procesos de aprendizaje en todas las áreas, puesto que el escribir correctamente y el leer correcto hace del estudiante una persona proactiva en el saber. Teniendo como base este análisis es de gran relevancia diseñar de un aplicativo multimedia para el uso correcto de la ortografía, utilizando como herramienta, para que el maestro y estudiante mejoren su quehacer pedagógico.

Para concluir el análisis de la información, es de gran relevancia el diseño de un aplicativo multimedia para el uso correcto de la ortografía, puesto que los estudiantes no dan buen uso a las normas ortográficas y el maestro no le da importancia a éstas, razón por la cual se presenta en el docente un bajo nivel académico, por ello este aplicativo es importante como herramienta pedagógica y tecnológica que involucra en los avances informáticos y telemáticos a los estudiantes, que les permitirá ampliar el aprendizaje significativo en marcado en el constructivismo.

En el conversatorio realizado con algunos docentes y coordinadores se concluyó que es necesario crear el aplicativo multimedia, para que el estudiante y algunos maestros se motiven y le den importancia a la ortografía en el momento de producir y leer los textos, además acerca al joven más a la tecnología y le da un servicio útil en su aprendizaje evitando así que caiga en redes que en lugar de ayudarlo lo que hace es inducirlo a un vicio que lo destruye como persona interactiva en la sociedad. (Ver anexo 1).

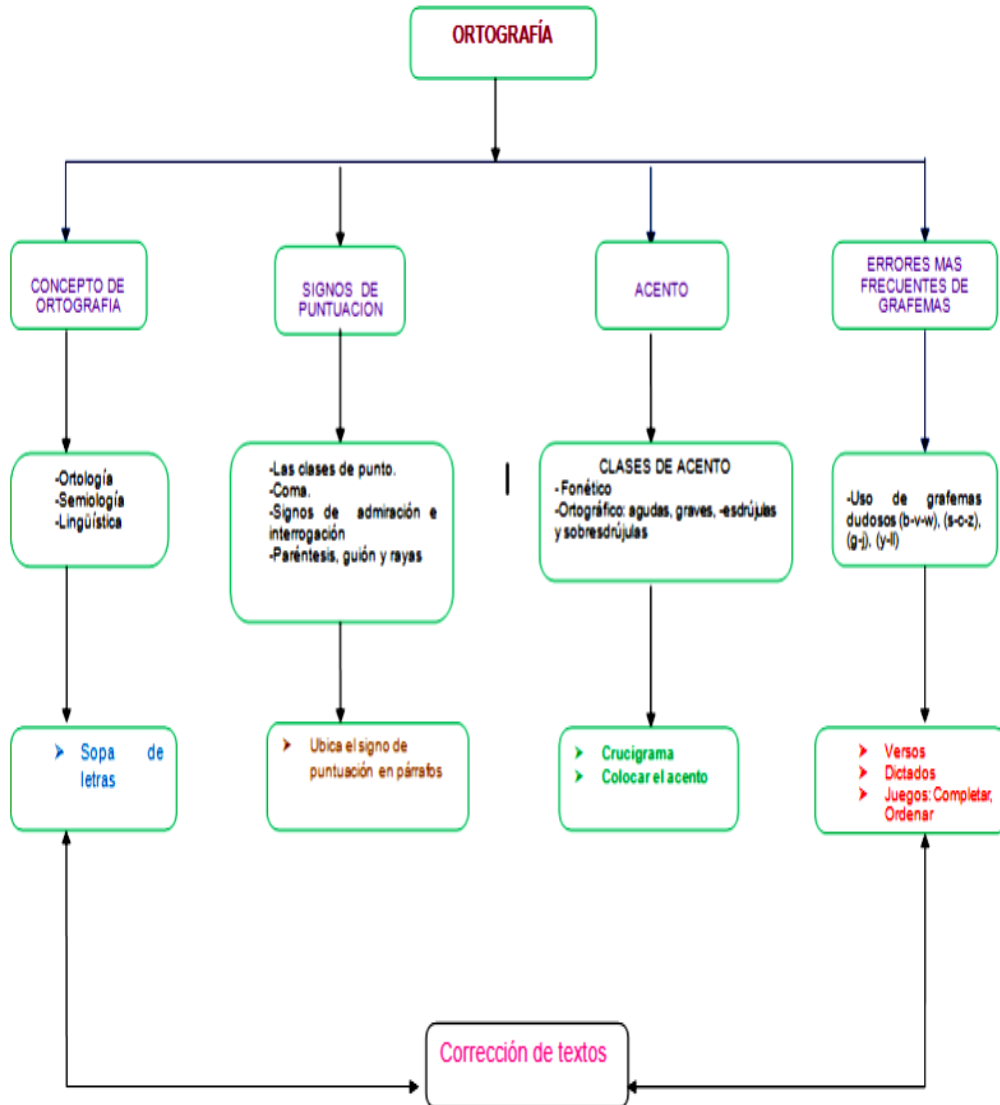
Al realizar la observación directa se tuvo en cuenta dos aspectos fundamentales tanto en el estudiante como en el profesor:

- Actitud del estudiante y el maestro en la producción de texto referente a la ortografía.
- Resultado de la valoración ortográfica.

Lo que más llamó la atención al grupo de investigadores fue la poca importancia que le dieron al buen uso de las normas ortográficas, aunque algunos dicen que conocen algunas normas pero no la llevan a la práctica. (Ver anexo 2)

4.3.4 Evidencias del Diseño

4.3.4.1 Mapa de Contenido



.3.4.2 Descripción del software

Aplicativo multimedia para el uso correcto de la ortografía, está diseñado en Flash Adobe y conformado por 4 temas fundamentales:

- Concepto de ortografía
- Signos de puntuación
- Acento
- Errores más frecuentes de grafemas dudosos

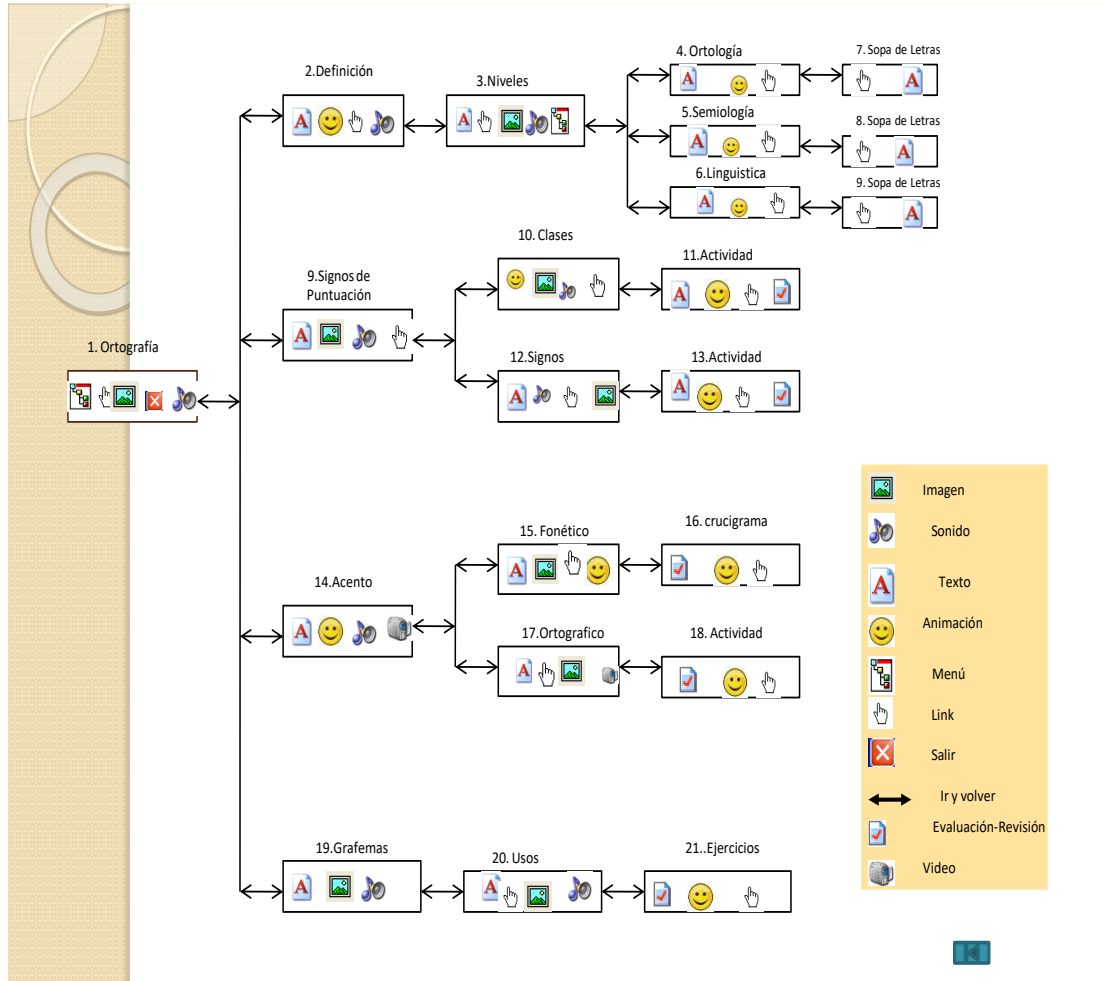
El primer tema está conformado por el concepto de ortografía, al dar clic en el botón de ortografía aparece el concepto de ortografía y cuatro botones: el primer botón al dar clic aparece la definición de ortología, el segundo botón al dar clic aparece la definición de semiología, el tercer botón al dar clic aparece la definición de lingüística y el cuarto botón nos lleva a la actividad de refuerzo (sopa de letras).

El tema número dos hace relación de los signos de puntuación, al hacer clic en éste botón se abre una interfaz que muestra el concepto y once botones más, los cuales cada uno de ellos nos conducen a la definición de cada signo de puntuación y uno a la actividad de arrastre.

El tema tres denominado acento, al dar clic muestra el concepto y dos botones, uno de acento fonético y otro de acento ortográfico.

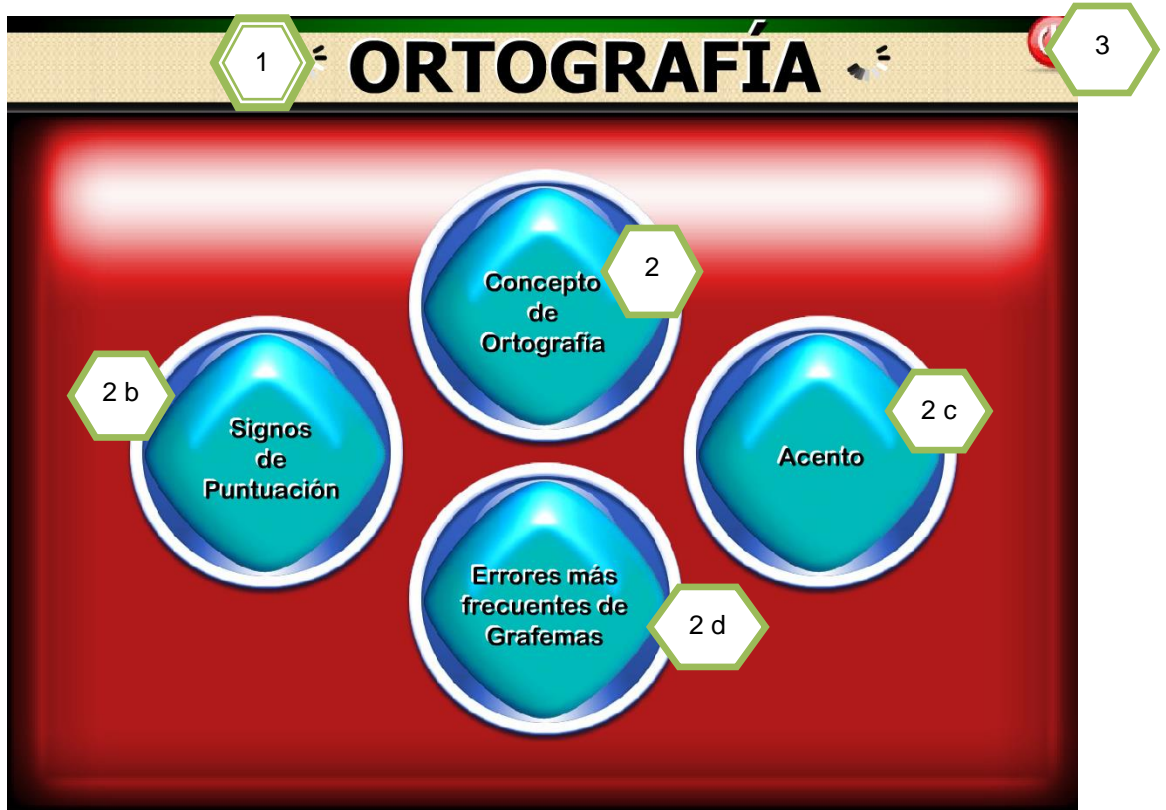
El cuarto tema se conforma por errores más frecuentes de grafemas dudosos.

4.3.4.3 Mapa de navegación

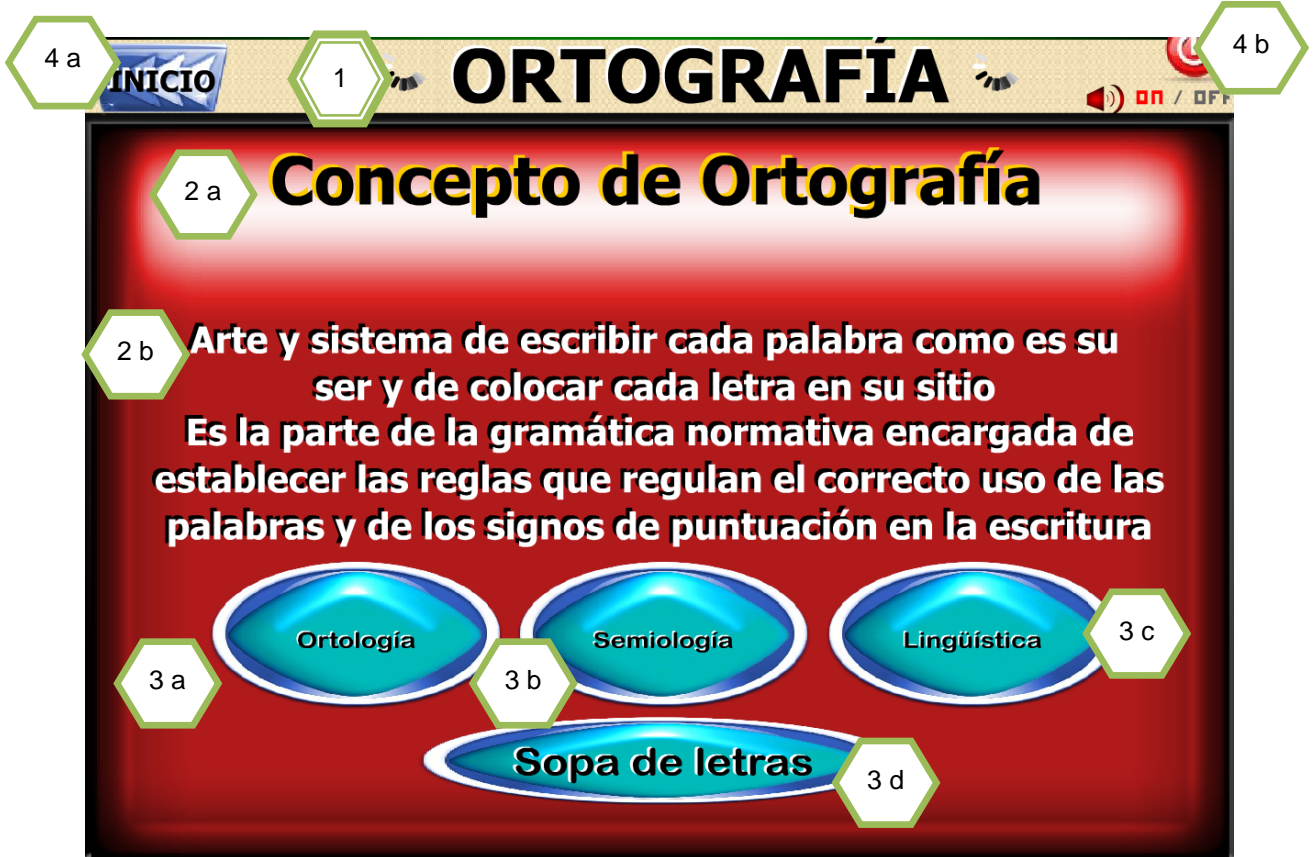


4.3.4.4 Interfaces y guiones:

Interfaz 1.



Nº	COMPONENTE	ESTADO INICIAL	EVENTO	ACCIÓN	FUENTE
1	Banner o título del software	Visible inactivo	Ninguno	Visualización	Creación de las investigadoras
2	a Botón	Visibles activos	Clic	Activar hipervínculo	Creación de las investigadoras
	b Botón				
	c Botón				
	d Botón				
3	Botón cerrar	Visible activo	Clic	Salir del software	Creación de las investigadoras



Nº	COMPONENTE	ESTADO INICIAL	EVENTO	ACCIÓN	FUENTE
1	Banner o título	Visible inactivo	Ninguno	Visualización	Creación de las investigadoras
2a	Texto	Visible inactivo	Ninguno	Visualización	Creación de las investigadoras
2b	Texto	Visible inactivo	Ninguno	Visualización	Domine su lenguaje. Escarpanter José
3	a Botón	Visibles activos	Clic	Activar hipervínculo	Creación de las investigadoras
	b Botón				
	c Botón				
	d Botón				
4	a Botón cerrar	Visibles activos	Clic	Activar hipervínculo	
	b BotónInicio				

Interfaz 3.



Nº	COMPONENTE	ESTADO INICIAL	EVENTO	ACCIÓN	FUENTE
1	Banner o título	Visible inactivo	Ninguno	Visualización	Creación de las investigadoras
2	Sopa de letras	Activo	Clic	Cambio	Creación de las investigadoras
3	a Botón Concepto	Activos	Clic	Activar hipervínculos	Creación de las investigadoras
	b Botón Siguiente				
	c Botón Cerrar				
4	texto	Visible inactivo	Ninguno	Visualización	Creación de las investigadoras

Interfaz 4.



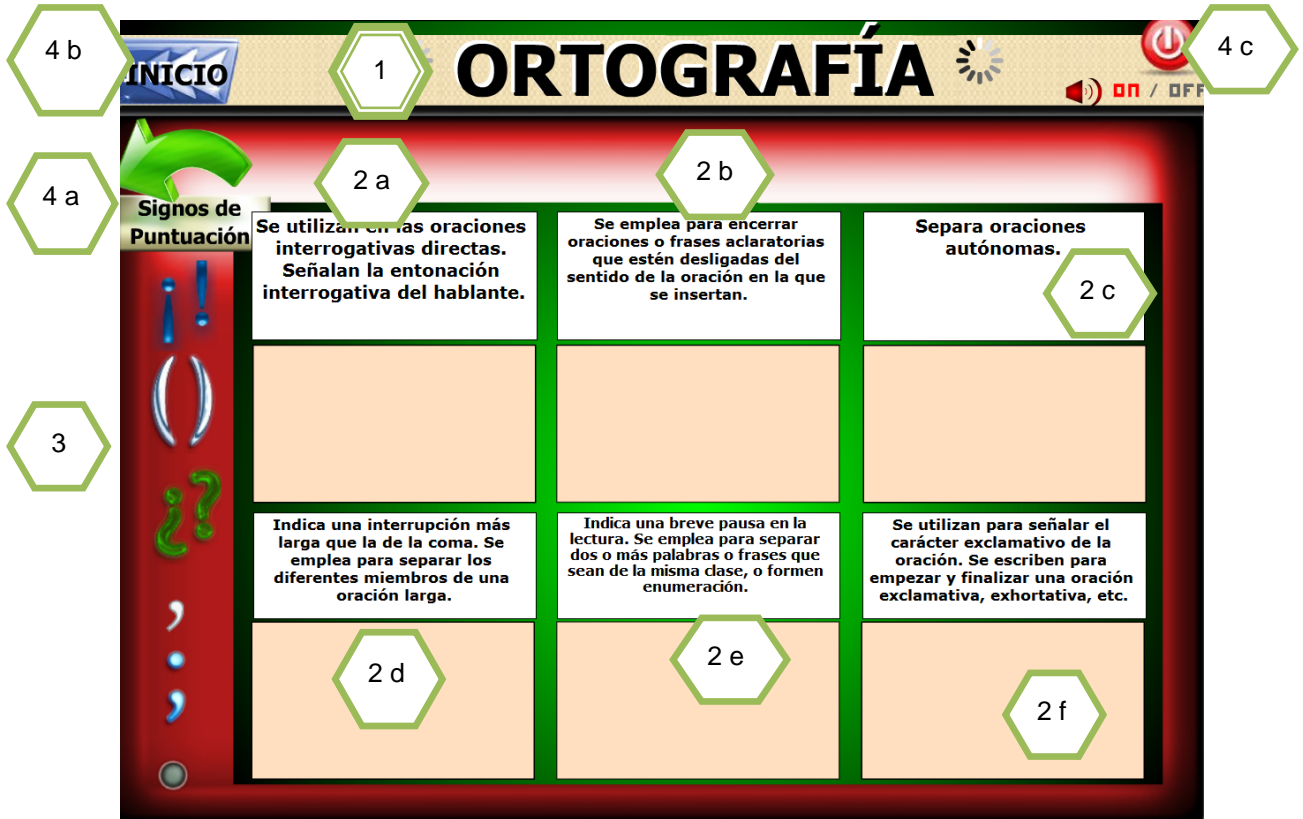
Nº	COMPONENTE	ESTADO INICIAL	EVENTO	ACCIÓN	FUENTE
1	Banner o título	Visible inactivo	Ninguno	Visualización	Creación de las investigadoras
2	Sopa de letras	Visible activo	Clic	Cambio	Creación de las investigadoras
3	a) Botón Concepto	Visible activos	Clic	Activar hipervínculo	Creación de las investigadoras
	b) Botón Siguiente				
	c) Botón Atrás				
	d) Botón Cerrar				
4	Texto	Visible inactivo	Ninguno	Visualización	Creación de las investigadoras

Interfaz 5.



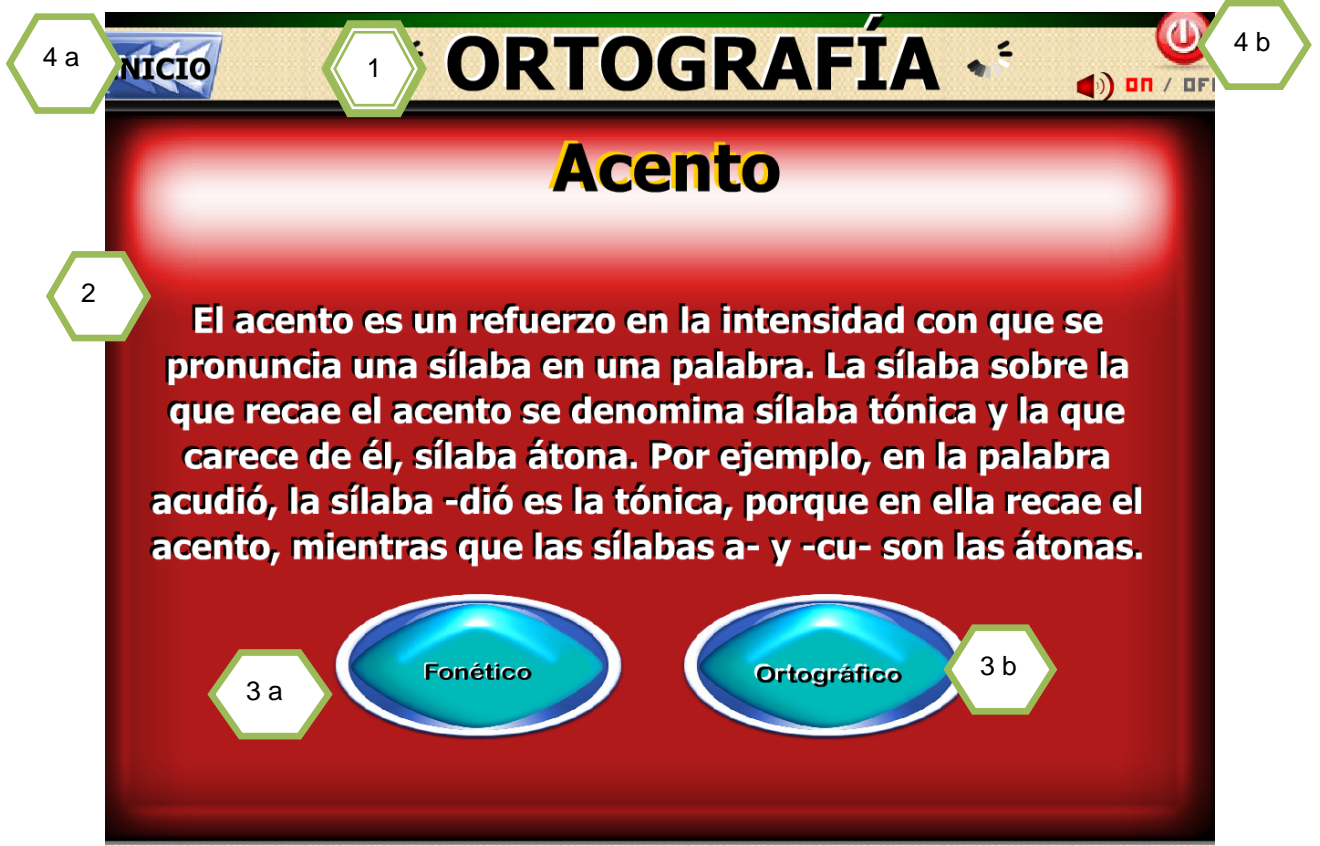
Nº	COMPONENTE	ESTADO INICIAL	EVENTO	ACCIÓN	FUENTE
1	Banner o titulo	Visible inactivo	Ninguno	Visualización	Creación de las investigadoras
2	a Texto	Visible inactivo	Ninguno	Visualización	Cartilla ortográfica. Yolanda Hernández
	b texto				
3	a Botón Inicio	Visibles activos	Clic	Activar hipervínculo	Creación de las investigadoras
	b Botón cerrar				
	c Botón conceptos				
4	Botón actividades	Visible activo	Clic	Activar hipervínculo	Creación de las investigadoras

Interfaz 6.

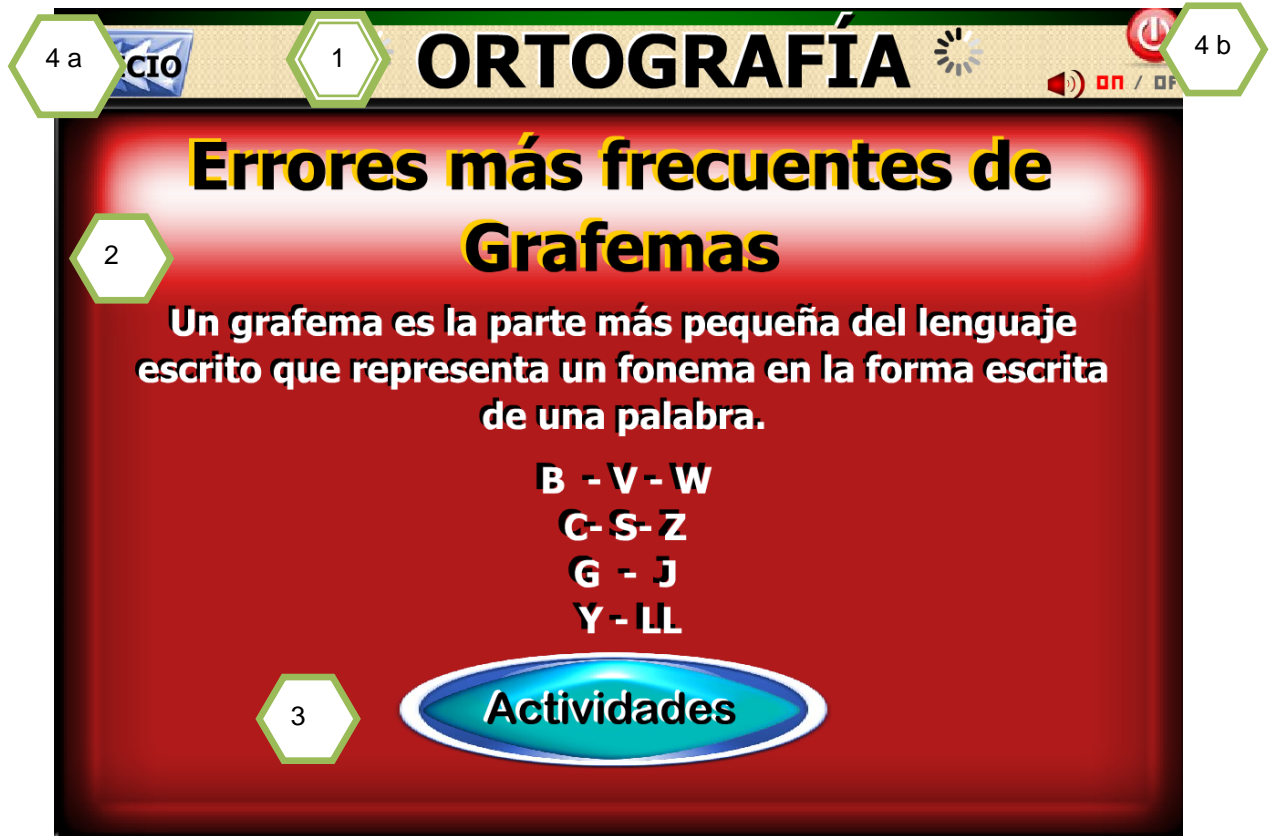


Nº	COMPONENTE	ESTADO INICIAL	EVENTO	ACCIÓN	FUENTE
1	Banner o título	Visible inactivo	Ninguno	Visualización	Creación de las investigadoras
2	Textos	Visible inactivo	Ninguno	Visualización	Cómo dominar la gramática. José Escarpanter
3	Signos de puntuación	Visibles activos	Arrastrar	Visualización	Creación de las investigadoras
4	a Botón signos de puntuación	Visibles activos	Clic	Activar hipervínculo	Creación de las investigadoras
	b Botón Inicio				
	c Botón Cerrar				

Interfaz 7.



Nº	COMPONENTE		ESTADO INICIAL	EVENTO	ACCIÓN	FUENTE
1	Banner o título		Visible inactivo	Ninguno	Visualización	Activar hipervínculo
2	a	Botón Fonético	Visible	Clic	Activar hipervínculo	Creación de las investigadoras
	b	Botón Ortográfico				
3	Texto		Visible inactivo	Ninguno	visualización	Cartilla ortográfica
4	a	Botón inicio	Visible	Clic	Activar hipervínculo	Activar hipervínculo
	b	Botón cerrar				



Nº	COMPONENTE	ESTADO INICIAL	EVENTO	ACCIÓN	FUENTE
1	Banner o título	Visible inactivo	Ninguno	Visualización	Creación de las investigadoras
2	Texto	Visible inactivo	Ninguno	Visualización	http://www.indiana.edu/~spanling/s425_spring2005/grafemasfonemas_resumen.htm
3	Botón actividades	Visible activo	Clic	Activar hipervínculo	Creación de las investigadoras
4	a Botón inicio	Visible activo	Clic	Activar hipervínculo	Creación de las investigadoras
	b Botón cerrar				

4.3.5 Requerimientos técnicos.

La Institución Educativa tiene los siguientes recursos técnicos: una sala de informática dotada con 28 computadores conectados en red a la Internet en la cual los estudiantes reciben sus clases normales de dos horas semanales bajo la dirección de un Ingeniero de Sistemas y dos profesores con preparación para tal desempeño. En cada una de las sedes de primaria hay un mínimo de 10 computadores también conectados a Internet para el desarrollo de las clases de informática, sin permitir ser utilizados por docentes de diferentes áreas.

Características básicas de los equipos de la sala de Informática: memoria RAM 250 GB; Procesador Pentium II; disco duro 20 GB; Unidades de CD-ROM; unidades de disquete 3 ½; Windows XP, 7 y Office 2003, es de anotar que en el año 2011, se contará con tableros digitales.

Forma de instalación.

El software de instalación se ejecuta automáticamente, si no ocurre, ubíquese en la ventana del explorador de Windows, seleccione la unidad de CD, ubique el archivo AUTORUN.EXE y presione Enter.

Inmediatamente termine la instalación aparecerá un mensaje indicando que el proceso ha sido exitoso.

Desinstalación

Si quiere desinstalar el aplicativo, ubíquese en la carpeta panel de control, escoja el icono agregar/remover programas y luego la pestaña instalar o desinstalar, actívela y seleccione de la lista el nombre del aplicativo, realizado esto oprima agregar/remover y continúe las instrucciones.

5. CONCLUSIONES

Para identificar los procesos didácticos apropiados para el manejo de las técnicas de compilación de información dentro y fuera del aula fue de gran relevancia conocer el puntaje del ICFES los cuales no fueron satisfactorios a lo esperado por la Institución, la cual dio origen al diseño y aplicación de entrevista a docentes y estudiantes los cuales se observó falta de interés por el uso correcto de la ortografía en los procesos de lectoescritura.

Con el análisis de la problemática, se concluye que es necesario diseñar un recurso didáctico multimedia para optimizar el afianzamiento de las normas ortográficas, utilizando como herramienta el flash, y así los estudiantes de grado undécimo de la Institución Educativa Nacional Integrado, se recrearán interactuando con la tecnología activa que los conlleva ampliar conocimientos y practicar el buen uso ortográfico en la construcción de textos.

Incentivar a los estudiantes para que utilicen el aplicativo multimedia y evitar la monotonía en el aprendizaje y a la vez los maestros cambie la actitud del temor a la nueva tecnología e incursionen en la informática y telemática y recordar que la ortografía es la base fundamental del conocimiento en la comunicación.

Razón por la cual se pueden decir muy bellas cosas con faltas de ortografías, como también es posible no decir más que vaciedades con una ortografía perfecta. Bueno es lo primero y malo lo segundo, pero lo primero es doblemente bueno, escrito con una ortografía impecable.

Las clases mediadas por aplicativos de multimedia permiten que el estudiante interactúe y se convierta en participante activo de los procesos de enseñanza aprendizaje. El tipo de investigación utilizado para este tipo proyecto es la Investigación Tecnológica Aplicada por que hace énfasis en el diseño.

Con los resultados del trabajo se motiva a la comunidad educativa para que utilice y creen nuevos aplicativos de multimedia ortográficos y lo lleven a la práctica, de esta forma aprender ortografía haciendo, es recrear el saber con la tecnología, lo cual le permite crear un ambiente de seguridad, alegría y afectividad, propicio para el desarrollo del aprendizaje en educandos y educadores.

6. RECOMENDACIONES

Teniendo en cuenta el proyecto investigativo es importante la propuesta que se plantea referente al aplicativo multimedia para el buen uso de la ortografía, utilizando como herramienta el flash; los estudiantes de grado undécimo mejorarán y ampliarán el conocimiento en todas las áreas y en el momento de presentar la prueba ICFES serán más competentes y además dominarán las nuevas tecnologías especialmente las TIC'S educativas que en este momento está revolucionando la educación en el mundo.

BIBLIOGRAFÍA

ALVARES ALFONSOKarenia Sobre el concepto de software educativo Tomado de "Una Concepción Pedagógica para el Desarrollo de Aplicaciones Educativas. consultado el 17 de septiembre 2010 en: es.wikipedia.org/wiki/Software_educativo.

AGUIRRE RODRIGUEZ, Ricardo y otros. Contexto del Lenguaje 11. Edición para docentes. Editorial Santillana. Bogotá, Colombia, 2005. Pp. 6 – 10

blogs.rimed.cu/.../sobre-el-concepto-de-software-educativoodet.espacioblog.com/post/2008/05/.../características - En caché - Similares consultado el 17 de septiembre 2010

Comunicacion.idoneos.com/index.php/lingüística. Consultado el 18 de septiembre de 2010 en: <http://comunicacion.ideoneos.com/index.php/link%C3%BC%C3%ADstica>

ESCARPANTER, José. Ortografía Moderna. Editorial Norma. Barcelona, Bogotá, 1999. Pp. 5 – 177

HERNÁNDEZ ECHAVARRÍA, Yonier y otros. Criterios Metodológicos para el Desarrollo de Proyectos Edumáticos. Fundación Universitaria del Área Andina. Bogotá. Primera edición 2009. Pp. 15 -104

LINARES ARMAS, Dayamy. Marco teórico conceptual de la temática objeto de estudio. Consultado el 18 de septiembre de 2010 en: <http://www.eumed.net/libros/2010b/698marco%20Teorico%20conceptual%20de%20la%20temática%20objetivo%20de%20estudio.htm>

Marques Graell, Pere. El software educativo En: Canalhanoi [en línea] [consultado 17 de septiembre de 2010]. Disponible en: <http://www.xtec.es/-pmarques/edusof.htm>

NIÑO ROJAS, Víctor Manuel. Los procesos de la comunicación y del lenguaje. Editorial Ecoe Ediciones. Primera reimpression. Sanafè de Bogotá, 2000. Pp. 43, 44

ORTEGA, Wenceslao. Ortografía Programada, curso avanzado. Editorial McGraww Hill. México, 1988. Pp. 186 – 214

software-en-educacion.blogspot.com/ consultado 18 de septiembre 2010

RAMOS PÉREZ, Lourdes. Definición de software. En: Canalthanoi [en línea] [consultado 18 de septiembre de 2010]. Disponible en <www.eumed.net>

ROLDÁN, Eduardo. Sobre ortología. Consultado el 13 de septiembre de 2010 en http://www.humanidades.uach.cl/documentos_linguisticos/document.php?id=146

SMITH, Frank. Comprensión de la lectura, análisis psicolingüística de la lectura y su aprendizaje. Editorial Trillas. México, 1998. Pp 32 - 37

VOGELEER, David. Macromedia Flash 8. Consultado el 18 de septiembre de 2010 en [Cache-similares WWW.agepea.com](http://www.agepea.com).

ANEXOS

ANEXO 1

CARTILLA ORTOGRÁFICA



DEDICATORIA

Esta cartilla esta dedicada a los docentes del área de español, por su esfuerzo empeño y dedicación que brindan a las personas y en especial a sus alumnos, para que adquieran los fundamentos, conocimientos gramaticales y ortográficos, que les permite perfeccionar la expresión oral y escrita.

PROPÓSITO

Realizamos esta cartilla con el fin de mostrar a los estudiantes la facilidad de aprender a colocar signos de puntuación correctamente; esta cartilla puede servir a los estudiantes de soporte o de guías para ejercicios o trabajos relacionados con el acento, específicamente que sea útil para las personas que lo necesiten, además ya que tiene el compendio de la temática para entender perfectamente el tema. Permite comprender e interpretar de manera sencilla y práctica.

ÍNDICE

- ▣ Introducción
- ▣ Objetivos
- ▣ Acento
- ▣ Clases De Acento
- ▣ Acento Según Las Palabras (agudas, Graves Entre Otras)
- ▣ Conclusión
- ▣ Bibliografía.

Introducción

La acentuación no es tan difícil como parece, para llegar a dominarla, sólo se requiere un mínimo de conocimientos y un poco de cuidado al escribir, nada tan sencillo como saber colocar un acento en el lugar necesario. Y es que la tilde (el acento ortográfico) da a la escritura de Español una ventaja que la envidian otras lenguas. Esta ventaja estriba precisamente en la indicación a través de las reglas que rigen el acento y mediante su presencia o ausencia en la palabra, de cual de las sílabas es la que recibe la fuerza de la pronunciación.

Hay palabras que se distinguen solamente por el acento, como: *TERMINO*, *TERMINO*, *TERMINO*, la tilde constituye más que un instrumento para distinguir vocablos de igual escritura, la clave de la pronunciación. ¿Qué sería de un texto si le omitiéramos todos los acentos?, la ortografía ayuda al lector a situar ese importante signo gráfico de nuestro idioma en la sílaba debida. Para ello, se vale de unos cuantos principios que explicaremos a continuación.

OBJETIVOS

- Elaborar la cartilla para que sirva de guía a toda aquella persona que desee conocerla.
- Mostrar al público la importancia de una buena acentuación en un escrito.
- Suministrar material para el desarrollo de ejercicios, talleres y guías.
- Servir de base para aprender a aclarar ideas sobre la acentuación.
- Estimular a los jóvenes a utilizar correctamente las reglas de acentuación.
- Al culminar la lectura de esta cartilla, queremos que la persona aprenda a identificar un signo de acentuación.

EL ACENTO

Es el mayor esfuerzo que recibe una sílaba de una palabra cuando la pronunciamos.

Cuando leemos bien una palabra podemos observar que una de sus sílabas se pronuncia con mayor esfuerzo, así lo podemos ver en la palabra NAVIDAD, cuya última sílaba DAD se pronuncia con mayor esfuerzo en la penúltima sílaba que es VI; y PLÁTANO recibe el mayor esfuerzo en la antepenúltima sílaba que es PLA, es lo que se denomina ACENTO.

Poema

Verde pradera
Palmeras gigantes
Árboles frondosos,
Que observo
Desde la ventana
De mi clase.



5

Todas las palabras tiene una sílaba que se pronuncia con más intensidad que las otras, y se llama sílaba tónica. A ésta fuerza con que se pronuncia la sílaba tónica, es la que se denomina ACENTO.



Para que sirve el acento en las distintas lenguas



Pues, para marcar las sílabas tónicas contrastándolas con las átonas



Para delimitar unidades dentro de una secuencia



6

BOTÓN, es una palabra aguda, y lleva tilde porque termina en la consonante *N*.
 La palabra *PARED*, es aguda y no lleva tilde por que no termina en la consonante *N* y *S*.

PALABRAS GRAVES

Son las que llevan el acento en la penúltima sílaba como: *CABALLO*, *CÉSPED*, *SÁNCHEZ*, *MESA*, *TIZAS* y *CARÁCTER*.

Las últimas seis palabras son graves; *CÉSPED*, *SÁNCHEZ* y *CARÁCTER*, llevan tilde y *CABALLO*, *MESA* y *TIZAS* no la llevan.

Para saber cuando se tildan las palabras graves, debemos aprendernos muy bien la siguiente regla.

Las palabras graves llevan tilde cuando terminan en una consonante que no sea por la, n ni, la s.

SANCTO es una palabra grave y no lleva tilde porque termina en una vocal.

Graves

Juan, a las palabras graves se les marca tilde?

Miguel, claro cuando terminan en consonante



Si, Juan pero ten en cuenta que la consonante debe ser distinta a *N* o *S*.



Agudas

¿Amó es palabra aguda?

Si, porque termina en vocal





Pero recuerda que se les marca tilde también

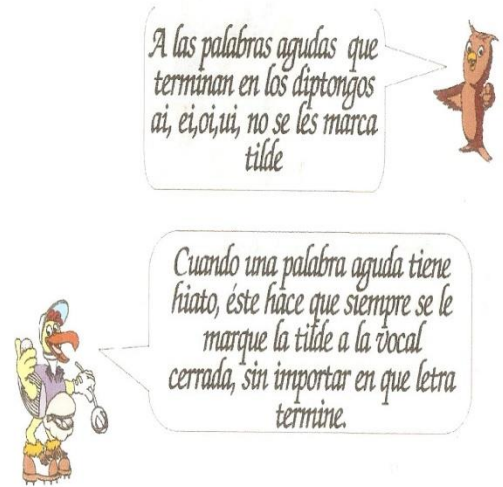
A las que terminan en consonantes N o S

Hola Sebastian que estas haciendo

Hola Lulu, estoy haciendo una tarea sobre las palabras esdrújulas y sobresdrújulas

Sabías que las palabras esdrújulas llevan en acento en la antepenúltima sílaba y a todas se les marca la tilde como a: **LONEA**, **METRICO**.

Sabes Sebastian, esto de saber pronunciar el acento y marca la tilde en el lugar correcto es muy importante, porque ayuda a la persona a tener una mejor expresión escrita y oral,



A las palabras agudas que terminan en los diptongos ai, ei, oi, ui, no se les marca tilde

Cuando una palabra aguda tiene hiato, éste hace que siempre se le marque la tilde a la vocal cerrada, sin importar en que letra termine.

SOBRESDRÚJULAS

Talleres De Práctica Ortográfica

Lee las oraciones, fijándote en las palabras resaltadas

Uruguay y **Paraguay** son países vecinos.
El **magüey** y el **mamey** son dos plantas diferentes
Hoy, el **rey** está **muy** contento
Estoy cerca de **Camagüey**



Me gusta **oír** los cuentos de mi abuelita.
En la casa, tengo un **Baúl**.
Vi un viejo **ataúd**.
¿En qué letra terminan las palabras resaltadas del primer grupo de oraciones?
¿En qué letra terminan las palabras destacadas del segundo grupo?

Talleres 2

El Acento



si, es lá...

Es el mayor esfuerzo de voz que se le hace a una sílaba en la palabra



15

EJERCICIOS

Escribe sobre cada espacio palabras que lleven acento en la última sílaba.

Zanahoria



Pero no olvides que el acento puede ir

En la última, penúltima o antepenúltima sílaba



16

Palabras graves



Ejercicios

Escribe la tilde en la letra correspondiente

CÉSPED
SÁNCHEZ



TALLER

Coloque la tilde donde falta, en las siguientes palabras y diga si es aguda, grave o esdrújula y sobresdrújula.

	Aguda	Grave	Esdrújula	Sobresdrújula
- Habra				
- Gramatica				
- Genero				
- Segun				
- Hervir				
- Arbol				
- Linea				
- Maria				
- Carta				
- Lider				
- Pertenece				
- Escribemelo				
- Asi				
- Automovil				
- Nabes				

CONCLUSIONES

Al culminar el estudio y la lectura de esta cartilla le permita al lector comprender, reconocer y corregir e identificar errores de signos de acentuación; esperamos que esta cartilla ayude a reforzar y a corregir alguna idea errónea que el lector tenga sobre la acentuación.

La importancia que tiene el buen manejo del acento en las palabras.

Recordemos que la buena escritura y pronunciación de las palabras permiten una mejor comunicación.

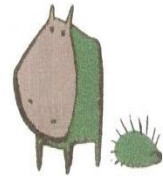
Se espera que esta cartilla ayude a reforzar el conocimiento y la importancia de la acento como regla fundamental en la ortografía, para escribir en forma correcta.

* Se debe tener toda la sabiduría en referencia al tema de la gramática.

El Español en su interpretación del lenguaje, es bastante exigente para consolidar con excelencia un vocablo para todos los escritos*.

Angeli

Fábula,



EL TAPIR Y EL PUERCOESPÍN

Una vez mientras un tapir dormía, un puercoespín juguetaba sobre él, brincó tanto, tanto, que el tapir despertó, le puso encima la enorme pata y con su trompa lo quiso matar.

- ¡Perdóname, oh, señor tapir!

Exclamó el puercoespín.

Suéltame y te prometo que no olvidaré el favor

¿Quién sabe si podré devolverlo algún día?, hizo reír tanto al tapir la idea de que un animalillo tan insignificante como el puercoespín pudiera servirle de ayuda, que levantó la pata y lo dejó marchar.

Poco tiempo después el tapir cayó en una trampa, los cazadores querían llevarlo como alimento a su aldea.

Casualmente paso por allí el puercoespín, al oír el ruido algosomado de aquellos cazadores, se acercó con cautela y ve como el tapir que le dio la oportunidad de vivir estaba en problemas, sin pensarlo se enfrentó a los hombres, con gran valor al erizar su cuerpo, empezó a tirar espinas a los cazadores, quienes salieron corriendo quitándose las, mientras tanto sale el puercoespín hasta donde el amigo tapir y con sus dientes cortó las cuerdas. Tenía razón dijo el tapir "pequeños amigos pueden llegar a ser grandes amigos".

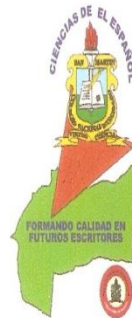
"Verily"

Crea tu propia fábula, utilizando correctamente el acento.

BIBLIOGRAFÍA

Biblioteca Encarta 2007
Google (Internet)
Manual Práctico de ortografía
Madrigal 5
Enciclopedia El Tiempo (Lenguaje)
Hablemos bien

21



Licenciada
YOLANDA HERNÁNDEZ

OBRA DE:

- * ANGELI ROCIO REY RIVEROS
- * YESSICA HERNÁNDEZ
- * MARISOL CAGUA
- * JIMENA TATIANA RODRIGUEZ
- * LUIS ANGEL FUENTES
- * KATHERIN CAMACHO
- * PAOLA ROMERO
- * YERILY ROJAS

GRADO 10 - 01

SAN MARTÍN DE LOS LLANOS 2007.

22

ANEXO 2



INSTITUCIÓN EDUCATIVA NACIONAL INTEGRADO
San Martín de los Llanos – Meta
Resolución de acreditación No. 2044 Sria. de Educ. del Meta
NIT. 822.003.451-4
Tel: Sede Secundaria 6488180 - 6488244 - 6488184 - 6484074 6484075-Fax 6488244
E-MAIL: colintegrados@hotmail.com
Tel. Sedes Preescolar y Primaria:
Antonio Nariño: 6487866 Juan José Rondón: 6488370
El Libertador: 6488098 Enrique Gálvez: 6484073 - 6487824
Atanasio Girardot: 6487859

CONVERSATORIO PEDAGÓGICO

Preocupados por el bajo nivel académico, el coordinador y profesores de diferentes áreas y específicamente los maestros de lengua castellana, se reunieron en el auditorio, el día 30 de abril del presente año, a las 7 A.M. con el fin de realizar un conversatorio y tratar la problemática académica.

La mayoría de los docentes afirmaron que el bajo rendimiento académico es causa de las siguientes circunstancias:

La lectura es deficiente: poca comprensión e interpretación de textos.

La producción de textos es poco coherente.

Algunos maestros afirman que el problema de lectura y de producción de textos se arraiga en el mal uso de los signos de puntuación, mal manejo del acento gráfico y dominio de los grafemas dudosos.

Se llegó a la conclusión que se debe fortalecer desde las diferentes áreas el buen uso de signos de puntuación, acento gráfico y usar correctamente los grafemas dudosos.

Siendo las 9 A.M. se dio por terminada la sesión.

En constancia firman:


COORDINADOR ACADÉMICO


REPRESENTANTE DE ÁREA

ANEXO 3

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA DEL ÁREA ANDINA ESPECIALIZACIÓN EN INFORMÁTICA Y TELEMÁTICA ENTREVISTA

DIRIGIDA A: ESTUDIANTES

FECHA: _____

El presente instrumento tiene como objeto recolectar la información acerca de la actitud referente al buen uso de la ortografía.

Se agradece la objetividad, sinceridad e imparcialidad de su respuesta, marcando con una X.

1. ¿Esta de acuerdo con el buen uso de la ortografía?

SÍ _____ NO _____ ALGUNAS VECES _____

2. ¿Considera que el buen uso de la ortografía refleja la personalidad del que escribe?

S Í _____ NO _____ ALGUNAS VECES _____

3. ¿Conoce algunas reglas ortográficas y las pone en práctica al escribir textos?

SI _____ NO _____ ALGUNAS VECES _____

4. ¿ Cree que se debe utilizar correctamente las reglas ortográficas al escribir?

SÍ _____ NO _____ ALGUNAS VECES _____

5. ¿ El que escribe correctamente sabe leer?

SÍ _____ NO _____ ALGUNAS VECES _____

ANEXO 4

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA DEL ÁREA ANDINA ESPECIALIZACIÓN EN INFORMÁTICA Y TELEMÁTICA ENTREVISTA

DIRIGIDA A: DOCENTES

FECHA: _____

El presente instrumento tiene como objeto recolectar la información acerca de la actitud referente al buen uso de la ortografía.

Se agradece la objetividad, sinceridad e imparcialidad de su respuesta, marcando con una X.

1. ¿ El que utiliza correctamente las reglas ortográficas tiene un aprendizaje significativo?

SÍ _____ NO _____ ALGUNAS VECES _____

2. ¿Conoce los signos de puntuación y los usa correctamente al leer y escribir?

SÍ _____ NO _____ ALGUNAS VECES _____

3. ¿ Utiliza aplicativos de multimedia en la enseñanza de las reglas ortográficas en su quehacer pedagógico?

SÍ _____ NO _____ ALGUNAS VECES _____

4. ¿Considera relevante utilizar aplicativos de multimedia para mejorar la ortografía al escribir y leer?

SÍ _____ NO _____ ALGUNAS VECES _____

5. ¿Incentiva a los estudiantes a utilizar aplicativos de multimedia para mejorar la ortografía?

SÍ _____ NO _____ ALGUNAS VECES _____

ANEXO 5

FICHA DE OBSERVACIÓN

OBJETIVO: Identificar la actitud de los estudiantes en los momentos de aplicar el buen uso de la ortografía y en los procesos de construcción de textos.

Nombre Diego f. Gomez 16
 Curso 11:04 Cód. _____ Jornada Tarde

PRUEBA A

I. Encuentre la frase correcta

1. A. Solían verter la sera líquida en vasijas de barro
 b. Solían verter la cera líquida en vasijas de barro ✓
 c. Solían verter la cera líquida en vasijas de barro
 d. Solían verter la cera líquida en basijas de barro
2. a. El altosano o hatrio de una iglesia
 b. El altosano o atrio de una iglesia X
 c. El altozano o hatrio de una iglesia ✓
 d. El altozano o atrio de una iglesia
3. a. El silbato pareció surcar el espacio sideral
 b. El silbato pareció surcar el espacio cideral
 c. El silbato pareció zurcar el espacio sideral X
 d. El silvato pareció surcar el espacio sideral
4. a. La luna brillaba arjétea en las aguas sedosas del lago X
 b. La luna brillaba argétea en las aguas sedosas del lago ✓
 c. La luna brillaba argétea en las aguas cedosas del lago
 d. La luna brillaba argentea en las aguas sedosas del lago
5. a. La errumbre de dagas y cimitarras oxidadas ✓
 b. La herrumbre de dagas y cimitarras oxidadas ✓
 c. La herrumbre de dagas y simitarras oxidadas
 d. La errumbre de dagas y zimitarras oxidadas
6. a. La plaza portuaria hedía a peces podridos y a sieno X
 b. La plaza portuaria edía a peces podridos y a cieno X
 c. La plaza portuaria hedía a peces podridos y a cieno ✓
 d. La plaza portuaria hedía a peses podridos y a cie.no
7. a. Arenas llenas de ostras, mejillones y percebes ✓
 b. Arenas llenas de ostras, mejillones y persebes.
 c. Arenas llenas de ostras, meiivones y percebes
 d. Arenas llenas de hostras, mejillones y percebes
8. a. Pisó las púas de un eriso de mar
 b. Pisó las púas de un erizo de mar X
 c. Pisó las púas de un herizo de mar X
 d. Pisó las púas de un erizo de mar
9. a. No quiero que se inmiscuya ni que meta baza
 b. No quiero que se inmisculla ni que meta baza
 c. No quiero que se inmiscuya ni que meta baza
 d. No quiero que se inmiscuya ni que meta basa
10. a. Dizque le recetó penicilina para la toz
 b. Dizque le recetó penicilina para la tos ✓
 c. Dizque le resetó penicilina para la tos
 d. Dizque le recetó penicilina para la tos

II Encuentre la palabra correcta

- 1 Bajo la égida del imperio otomano
 a) hégida b) éjida c) égida d) héjida
- 2 Un hombre de acendrados y modales
 a) acendrados b) ascendrados c) azendrados
 d) asendrados
- 3 La utilizaron como cebo para atraparla
 a) sebo b) cevo c) sevo d) cebo
- 4) Cada cual con su cónyuge
 a) cónyugue b) cónyuje c) cónyugie d) cónyuge
- 5) Un cenáculo de académicos
 a) cenáculo b) senáculo c) zenáculo d) escenáculo
- 6) Pan himo o sin levadura
 a) háximo b) áximo c) háximo d) ásimo
- 7) Presa de un miedo Serbal
 a) serval b) cerbal c) serbal d) cerval
- 8) La erisipela es una infección de la piel
 a) herisipela b) ericipela c) erisipela d) hericipela
- 9) Esparcían el agua con un hisopo ritual
 a) isopo b) hizopo c) izopo d) hisopo
- 10) Fundó una gaceta literaria
 a) gasetta b) gaceta c) gazeta d) gasceta

IMPORTANTE: El uso del diccionario es indispensable.



Nombre LINA PAOLA ESPITIA SALGAR
 Curso 11-04 Cód _____ Jornada TARDE

PRUEBA B

I. Encuentre la frase correcta

1. a. El sastrecillo enhebraba una tosca serda
 b. El sastresillo enhebraba una tosca cerda
 c. El sastrecillo enhebraba una tozca cerda
 d. El sastrecillo enhebraba una tosca cerda
2. a. La luz plomiza de las avacerías cerradas
 b. La luz plomiza de las abacerías cerradas
 c. La luz plomiza de las habacerías cerradas
 d. La luz plomiza de las abacerías cerradas
3. a. Una alcusa es un recipiente de hojalata
 b. Una alcuza es un recipiente de hojalata
 c. Una alcusa es un resipiente de hojalata
 d. Una alcuza es un recipiente de ojalata
4. a. Hay quienes dicen que el ábaco se originó en el Sahara
 b. Hay quienes dicen que el ávaco se originó en el Sahara
 c. Hay quienes dicen que el ábaco se originó en el Zahara
 d. Hay quienes dicen que el hábaco se originó en el Sahara
5. a. La almáciga es una resina aromática
 b. La almásiga es una resina aromática
 c. La almáciga es una resina aromática
 d. La almaciga es una resina aromática
6. a. Machacaban la calabaza en un viejo almirés
 b. Machacaban la calabasa en un viejo almírez
 c. Machacaban la calabaza en un viejo almírez
 d. Machacaban la calabaza en un viejo halmírez
7. a. El incipiente bozo parecía una sucia peluza
 b. El insipiente bozo parecía una sucia pelusa
 c. El incipiente boso parecía una sucia pelusa
 d. El incipiente bozo parecía una sucia pelusa
8. a. Una hebilla irisada de nácar
 b. Una ebilla irisada de nácar
 c. Una hevilla irisada de nácar
 d. Una hebilla irizada de nácar
9. a. Al hervir, la leche se salió del caso
 b. Al herbir, la leche se salió del cazo
 c. Al hervir, la leche se salió del cazo
 d. Al ervir, la leche se salió del cazo
- 10a. Vendía garbansos tostados en Bizancio
 b. Vendía garbanzos tostados en Bizancio
 c. Vendía garvanzos tostados en Bizancio
 d. Vendía garbanzos tostados en Bisancio

I Encuentre la palabra correcta

- 1) Se le hinchó la vejiga
 a) vegiga b) bejiga ~~aj~~ vejiga d) begiga
- 2) No tuvo que precindir de nada
~~aj~~ prescindir b) precindir c) presindir d) precendir
- 3) Un plabeo no es lo mismo que un sucedáneo
 a) plascebo b) placevo c) plasebo ~~aj~~ placebo
- 4) Le volvieron cisco el brazo
 a) sisco b) cisco c) cizco ~~aj~~ zisco
- 5) Una epidemia de varicela
 a) baricela b) varisela ~~aj~~ varicela d) barisela
- 6) Llegó acezante, bañado en sudor
 a) acesante b) asezante c) asesante ~~aj~~ acezante
- 7) Un famoso serrallo en Anatolia
~~aj~~ serrallo b) cerrayo c) serrayo d) cerrallo
- 8) Me encanta el sorbete de curuba
 a) sorvete b) zorbete ~~aj~~ sorbete d) zorvete
- 9) La asepsia de un hospital
 a) acespia ~~aj~~ asepsia c) asepcia d) acepcia
- 10) Vivían hacinados en un cuartucho
 a) hasinados b) acinados c) ascinados
~~aj~~ hacinados

IMPORTANTE: El uso del diccionario en cada ejercicio es indispensable.

CRONOGRAMA

ETAPAS	ACTIVIDADES	Meses							
		Mayo	Junio	Julio	Agosto	Septiembre	Octubre	Noviembre	Diciembre
1	Diagnostico								
	Selección del tema								
	Elaboración del diseño								
2	Recolección de datos								
	Presentación								
	Avances del proyecto								
3	Corrección del trabajo								
	Avances del proyecto								
	Diseño del aplicativo								
4	Diseño del aplicativo								
	Presentación de informe final								