

## ARTÍCULO CIENTÍFICO

### TITULO:

Diseño e implementación de un aplicativo multimedia para mejorar la ortografía en los estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa San Luis Beltrán De Manatí Atlántico utilizando la herramienta flash 8.

### AUTORES DE LA INVESTIGACIÓN:

Espinosa Cepeda Ofelia  
Leyva Mercado Luzmira Isabel  
Zamora Ruiz Juan Carlos

### INSTITUCIÓN:

Institución Educativa San Luis Beltrán de Manatí

### DIRECCIÓN DE LA INSTITUCIÓN:

Calle 7A 10-149 del municipio de Manatí, Atlántico.

### RESUMEN:

Este proyecto de investigación busca fortalecer los procesos de aplicación de la ortografía de los estudiantes de 6º grado de la Institución Educativa San Luis Beltrán de Manatí (Atlántico) a través de la implementación del aplicativo multimedia llamado S.A.P.O, el cual fue diseñado bajo el entorno del programa Macromedia Flash Versión 8.0.

Su diseño e implementación se justifican en el problema que viene presentando la comunidad educativa de la institución Educativa San Luis Beltrán de manatí con respecto a la aplicación de la ortografía, el cual se evidencian en La calidad de los escritos presentados por los estudiantes ante sus docentes y en artículos que presentan para participar en el periódico escolar. Por esta razón se busca a través de la utilización de herramientas tecnológicas fomentar la correcta escritura de las palabras y fortalecer su proceso de escritura, con la motivación y el interés que despierta la utilización y aplicación de las TIC.

Para enmarcar este estudio se partió del hecho relevante que los estudiantes desean tener una herramienta tecnológica con la cual practicar la ortografía, aparte de las clases tradicionales que reciben por parte de los docentes. El diseño e implementación de un recurso didáctico multimedia en la de La Institución Educativa San Luis Beltrán de Manatí Atlántico, se hace necesario debido a la exigencia tecnológica y el acceso fácil y rápido a la información que enfrenta; para proveer de una herramienta pedagógica no existente con la cual los estudiantes de sexto grado puedan realizar de manera práctica la aplicación de las reglas

ortográficas; también para permitir que los estudiantes utilicen los medios que proporcionan las Tics en el desarrollo de las clases y actividades que el establecimiento brinda, llevándolos a que se interesen por manipular estos medios y haciéndolos mucho más creativos.

El tipo de investigación que soporta el desarrollo de este proyecto es la tecnológica, ya que presenta una serie de características que la vinculan en forma natural con la innovación tecnológica. Así mismo se utiliza la incorporación del conocimiento tecnológico al aula de clase con el objeto de crear o modificar el proceso de enseñanza-aprendizaje, facilitando la promoción y fortalecimiento de la escritura y la producción correcta de textos.

Para tal fin fue seleccionada la comunidad educativa de la Institución Educativa San Luis Beltrán de Manatí (Atlántico) que alberga una totalidad de 1050 estudiantes y 50 docentes, tomando como muestra los 180 estudiantes del grado 6º, 8 docentes del área de Lengua Castellana a los cuales se les aplicó una encuesta. Instrumento de recolección de información escogido por ser la más representativa en cuanto a su aplicación a grandes grupos y conseguir mediciones cuantitativas sobre el tema de investigación de este proyecto, el cual arrojó un margen de error del 4%.

Los resultados de la implementación del aplicativo en los estudiantes fueron evidentes inmediatamente, el interés, la activa participación y la motivación que despierta un computador en los educandos lo convierte en una herramienta esencial en el ámbito educativo.

De lo anterior se puede concluir que el aplicativo multimedia S.A.P.O, diseñado bajo el entorno Flash 8.0 la aplicación correcta de la ortografía y fortalece sus procesos de escritura, aunado al hecho que el uso de las nuevas tecnologías en el sector educativo abre las puertas a una nueva era en el quehacer pedagógico de los docentes, ya que su utilización promueve la interdisciplinariedad y el desarrollo de habilidades y competencias en todos los ámbitos del ser humano.

**PALABRAS CLAVE:**

Aplicativo, Ortografía, procesos, multimedia.

**ABSTRACT:**

This research project seeks to strengthen the implementation processes of the spelling of the students in Grade 6 of School San Luis Beltrán de Manati (Atlantic) through the implementation of multimedia application called SAPO, which was designed with the environment Macromedia Flash Version 8.0.

Its design and implementation are justified by the problem that is presenting the

educational community of “San Luis Beltrán” school Manatí regarding the application of spelling, which is evident in the quality of writing submitted by students to their teachers and articles which have to participate in the school newspaper. For this reason, searches through the use of technological tools to promote the correct spelling of words and strengthen their writing process, with the motivation and interest in the use and application of TIC.

To frame this study it was important that students actually want to have a technological tool with which to practice spelling, apart from the traditional classes that received by teachers. The design and implementation of a multimedia teaching resource of Educational Institution “San Luis Beltrán” of Manatí Atlantic, it is necessary due to technological requirements and the quick and easy access to information faced, to provide an educational tool that does not exist with which the sixth graders can make a practical application of spelling rules, and also to allow students to use the means provided by ICTs in the development of classes and activities that the facility provides, leading to that interested in manipulating the media and making them more creative.

The type of research that supports the development of this project is the technology, since it presents a number of features that are naturally linked to technological innovation. It is also used the incorporation of technological knowledge to the classroom in order to create or modify the teaching-learning process, facilitating the promotion and strengthening of writing and the correct production of texts.

To this end was chosen the educational community of School San Luis Beltrán de Manati (Atlantic) containing a total of 1050 students and 50 teachers, on the sample of 180 students in grades 6, 8 teachers in the area of Spanish language to was administered a survey. Information collection instrument chosen by the most representative in terms of its application to large groups and make quantitative measurements on the subject of research for this project, which produced a margin of error of 4%.

The results of the implementation of the application on the students was evident immediately, interest, active participation and motivation to wake up a computer in the students makes it an essential tool in education.

From the above we can conclude that the SAPO multimedia application, designed under 8.0 Flash environment the correct application of the spelling and strengthen their writing processes, coupled with the fact that the use of new technologies in

education opens the door to new era in the pedagogical practice of teachers, as their use promotes interdisciplinary and the development of skills and competencies in all fields of human beings.

## INTRODUCCIÓN:

El presente trabajo contiene un aplicativo multimedia diseñado en el software Macromedia Flash 8 que fortalece la correcta aplicación de la ortografía en los estudiantes del Grado 6º de la Institución Educativa San Luis Beltrán de Manatí, como estrategia metodológica que motiva a los estudiantes a desarrollar el hábito de escribir bien las palabras y por ende su proceso escritor a través de las diferentes actividades desarrolladas para tal fin.

## RESULTADOS Y LOGROS:

Para la recolección de información acerca de las prácticas pedagógicas en las aulas de la institución educativa involucrada en la investigación se utilizó la encuesta aplicada a docentes y estudiantes del grado 6º.

De acuerdo a la realidad encontrada y aplicando la investigación tecnológica en el ámbito escolar, se pudo diseñar un aplicativo en Macromedia Flash 8.0, el cual presenta contenidos dinámicos con animaciones, imágenes, sonido y actividades reales y actuales, tales como: sopas de letras, crucigramas, completado de palabras y párrafos, entre otras actividades que llevan al estudiante a desarrollar su hábito de la escritura y potenciar su proceso escritor.

El grupo investigador encuentra que el resultado de este aplicativo radica en el gran aporte que se le hace al proceso enseñanza-aprendizaje en el fortalecimiento de la escritura, por ser la principal estrategia educativa de manifestación de ideas y sentimientos, ya que dinamiza el ambiente de aprendizaje, se adapta a sus gustos y aficiones, integrando la informática como asignatura que apoya y enriquece a todas las demás en todos los grados.

## CONCLUSIONES:

La implementación del aplicativo multimedia «S.A.P.O» es una ingeniosa herramienta de apoyo para fortalecer la correcta aplicación de las reglas ortográficas en los estudiantes, que utiliza unos materiales muy expresivos y llamativos que los saca de la metodología tradicional y repetitiva dentro de las aulas de clase, motivándolos al proceso de enseñanza-aprendizaje a través del descubrimiento, la investigación y la creatividad, promoviendo una interacción personal entre el docente y el estudiante.

Entre sus características se destacan su fácil manejo y reproducción desde el sitio web, la calidad de su entorno audiovisual y de contenido, se puede afirmar que tiene un buen nivel de motivación para que el estudiante quiera aprender, por los ejemplos seleccionados y las actividades a desarrollar, alcanzando de esta manera los objetivos propuestos.

Para el componente pedagógico del software, se utiliza el modelo pedagógico constructivista como apoyo en la introducción de este tipo de herramientas en la educación y los aportes de la cibernética en la computación, el cual permite a los docentes ser guías de la construcción del conocimiento y de la jerarquización de la información.

Por último, es necesario manifestar que las sesiones de aprendizaje deben combinarse con actividades docentes que activen los conocimientos y la creatividad de los alumnos, asimismo que les permita plantearse retos educativos, trabajo en equipo y enfrentarlos al error para aprender y superarse, haciendo de esta una experiencia divertida, en la que a la vez que adquieren conocimiento, desarrollan habilidades y destrezas, promueve también el fortalecimiento de los valores tales como el respeto por sí mismo y por los demás, la responsabilidad, la tolerancia y el afán de superación.

## DISCUSIÓN:

El interés en la educación se centra más en formar sujetos integrales –que tengan la capacidad de comprender, interpretar y cambiar su realidad social–, que en la capacidad de almacenar contenidos puntuales de las diferentes áreas del conocimiento. No se trata de determinar cuánto sabe un estudiante, sino de comprender cómo significa el mundo y cómo usa el conocimiento. Para esto se requiere propiciar el desarrollo de estrategias cognoscitivas que permitan, de forma ágil, buscar y ubicar la información que se necesite.

Para lograr este fin es necesario promover el hábito de la lectura y la escritura, la correcta escritura permite enviar de forma clara el mensaje que el autor desee hacer llegar a sus interlocutores, es por eso que se debe el proceso escritor desde las aulas de clases reforzando el trabajo tradicional con el uso de herramientas acorde con las realidades que vive la juventud actual.

Escribir es una manifestación de inteligencia y es la puerta de entrada a la cultura, pero además la adquisición del código escrito implica el desarrollo de capacidades cognitivas superiores, por ejemplo la reflexión, el espíritu crítico, etc. De aquí la importancia de la concepción del estudiante como creador de texto, para ello se le debe motivar, plantear estrategias que estimulen su creatividad, con el fin de despertar en ellos el placer por escribir. Es importante valorar su originalidad y la imaginación que los jóvenes demuestran en sus trabajos.

## REFERENCIAS:

- ARAUJO, Dory; BERMÚDEZ, José y NÚÑEZ, Steve. Revista Electrónica de Estudios Telemáticos: Criterios de evaluación en aplicaciones multimedia en entornos de educación y formación a distancia [en línea]. Volumen 6. Edición No. 2 (2007). [Consultado el 9 de julio de 2010]. Disponible en <<http://www.urbe.edu/publicaciones/telematica/pdf-articulos-vol6-2/1-criterios-de-evaluacion-en-aplicaciones-multimedia.pdf>>
- BAUTISTA, Mauricio., et al. Estándares para la excelencia en la educación: Estándares en Lengua Castellana. 1ª Edición. Bogotá: Ministerio de Educación Nacional. Pág. 43.
- CASTRO, Delgado; Moisés; Caracterización de la investigación y de la tecnología. Publicado en: <http://hosting.udlap.mx/profesores/miguela.mendez/alephzero/archivo/historico/az27/clasificacion.html>
- DEAN, Raul. La investigación tecnológica en las ciencias de la ingeniería y la innovación tecnológica [en línea]. [Consultada el 5 de Junio de 2010] Disponible en <<http://www.unrc.edu.ar/publicar/23/dossidos.html>>
- Gómez Torrego, L., *Manual de Español Correcto, volumen I*. ARCO/LIBROS, Madrid, 1996
- Ludewig C, Rodríguez A, Zambrano A. Taller de metodología de la investigación. Material de Trabajo. Barquisimeto: Ediciones FUNDAEDUCO; 1998.
- MARQUES, Pere. El Software Educativo [en línea]. [Consultado el 9 de Julio de 2010]. Disponible en <[http://www.lmi.ub.es/te/any96/marques\\_software/](http://www.lmi.ub.es/te/any96/marques_software/)>
- MORENO, Aguilar; Arcadio, "Larousse, Ortografía y Gramática" Ediciones Larousse Buenos Aires Argentina, 2000
- SÁNCHEZ, Ilabaca; Jaime. "Construyendo y Aprendiendo con el Computador"; Proyecto Enlaces, Universidad de Chile. (1999)
- SOLANO, De Rodríguez; Milvia;. Ortografía de la Lengua Española: método fácil para su aprendizaje. 12ª edición, 1997. Impreso en Panamá, Editora Sibauste.
- WALES, Jimmy y SANGER, Larry. Wikipedia: La enciclopedia libre. Adobe Flash. [Consultado el 9 de Julio de 2010] Disponible en <[http://es.wikipedia.org/wiki/Adobe\\_Flash](http://es.wikipedia.org/wiki/Adobe_Flash)>