



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

**Informe final de Trabajo de Graduación o Titulación previo a la obtención
del Título de Licenciada en Ciencias de la Educación,**

Mención: Educación Básica

TEMA:

“El software interactivo y su incidencia en el proceso de enseñanza – aprendizaje de la ortografía en los estudiantes del quinto Año de Educación Básica de la Escuela “Fray Vicente Solano” del Cantón Pelileo, Provincia de Tungurahua durante el periodo lectivo 2009- 2010”.

AUTORA: Villafuerte Morales Diana Victoria

TUTORA: Ing. Msc. Ivonne Beatriz Freire Llerena

Ambato – Ecuador

2011

*APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE
GRADUACIÓN O TITULACIÓN*

CERTIFICA:

Yo, Ivonne Beatriz Freire Llerena con cédula de ciudadanía 180275460 – 4 en mi calidad de Tutora del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema: “EL SOFTWARE INTERACTIVO Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE DE LA ORTOGRAFÍA EN LOS ESTUDIANTES DEL QUINTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA “FRAY VICENTE SOLANO” DEL CANTÓN PELILEO, PROVINCIA DE TUNGURAHUA DURANTE EL PERIODO LECTIVO 2009-2010.”, desarrollado por la egresada Diana Victoria Villafuerte Morales, considero que dicho informe Investigativo , reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios, por lo que autorizo la presentación del mismo ante el Organismo pertinente, para que sea sometido a evaluación por parte de la Comisión calificadora designada por el H. Consejo Directivo.

Ambato, 11 de Junio del 2010.

.....
Ing. Msc. Ivonne Beatriz Freire Llerena

TUTORA

AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN

Dejo constancia de que el presente informe es el resultado de la investigación de la autora, quien basada en la experiencia profesional, en los estudios realizados durante la carrera, revisión bibliográfica y de campo, ha llegado a las conclusiones y recomendaciones descritas en la investigación. Las ideas, opiniones y comentarios especificados en este informe, son de exclusiva responsabilidad de su autora.

Villafuerte Morales Diana Victoria

C.C. 180397531-5

AUTORA

Al Consejo Directivo de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación

La Comisión de estudio y calificación del informe del trabajo de graduación o titulación, sobre el tema: “EL SOFTWARE INTERACTIVO Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE DE LA ORTOGRAFÍA EN LOS ESTUDIANTES DEL QUINTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA “FRAY VICENTE SOLANO” DEL CANTÓN PELILEO, PROVINCIA DE TUNGURAHUA DURANTE EL PERIODO LECTIVO 2009-2010.”, presentada por la Srta.Diana Victoria Villafuerte Morales, egresada de la carrera de Educación Básica promoción: SEPTIEMBRE 2010 – FEBRERO 2011,una vez revisada y calificada la investigación, se **APRUEBA** en razón de que cumple con los principios básicos técnicos y científicos de investigación y reglamentarios.

Por lo tanto se autoriza la presentación ante los organismos pertinentes.

LA COMISIÓN

..... Ing. Fernando Javier
Carrillo Sarabia Lic.Wilmer Alejandro Jordán CordonezC.I. 1803126398
C.I. 1803204203

DEDICATORIA

Todos tenemos alguien por quien trabajar, estudiar o cumplir metas; razón por la cual esta investigación está dedica a cada una de las personas que estuvieron junto a mí a lo largo del camino recorrido: Autoridades, Maestros, Estudiantes de la Escuela “Fray Vicente Solano”, a mis amigos, familiares y especialmente a Zoila Esperanza Villafuerte Moralesmi esposo Ciro Medardo Guerra Carrillo, mis hijos Yajaira Jamilet y Medardo Israel Guerra Villafuerte, mis tías y abuelitos, quienes estuvieron conmigo en mis triunfos y fracasos alentándome siempre a continuar.

AGRADECIMIENTO

Agradezco a mi DIOS que es fuente de sabiduría e inteligencia por haberme iluminado y acompañado en cada uno de los momentos de mi vida.

A mi madre, esposo y mis más grandes tesoros mis hijos Israel y Yajaira y toda mi familia que me apoyaron en los momentos difíciles y me alentaron para cumplir mis metas.

A todos los Maestros de la Universidad Técnica de Ambato y muy especialmente a la Ing. Msc. Ivonne Beatriz Freire Llerena, quien me guió con sus sabias enseñanzas, durante el desarrollo de mi investigación, siendo más que una maestra una amiga.

AlSr. Director Jaime Gallegos, al Personal Docente, Padres de Familia y Estudiantes de la Escuela “Fray Vicente Solano”, quienes me abrieron las puertas de su institución para el desarrollo de esta investigación.

Y a todas las personas que me brindaron toda su amistad, respeto, cariño y consideración.

ÍNDICE GENERAL

PÁGINAS PRELIMINARES

Título o portada	i
Aprobación del tutor	ii
Autoría de la Tesis	iii
Aprobación de Tribunal de Grado	iv
Dedicatoria	v
Agradecimiento	vi
Índice general	vii
Índice de Cuadros y gráficos	viii
Resumen ejecutivo	xi
Introducción	xiii

CAPÍTULO I. EL PROBLEMA

1.1. Tema	1
1.2. Planteamiento del problema	
1.2.1. Contextualización	1
1.2.2. Análisis crítico	3
1.2.3. Prognosis	6
1.2.4. Formulación del problema	7
1.2.5. Interrogantes	7
1.2.6. Delimitación del objeto de investigación	7
1.3. Justificación	8
1.4. Objetivos	9
1.4.1. General	9

1.4.2. Específicos	10
--------------------	----

CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes Investigativos	11
2.2. Fundamentación Filosófica	11
2.3. Categorías fundamentales	13
2.4. Hipótesis	38
2.5. Señalamiento de variables	38

CAPÍTULO III METODOLOGÍA

3.1. Modalidad básica de la investigación	39
3.2. Tipo de investigación	39
3.3. Población y muestra	40
3.4. Operacionalización de variables	42
3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	46
3.6. Plan de recolección de Información	47
3.7. Plan para el procesamiento de la Información	48

CAPÍTULO IV ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1. Análisis e interpretación de resultados	49
4.2. Verificación de hipótesis	64

CAPÍTULO V
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones	68
5.2. Recomendaciones	69

CAPÍTULO VI
PROPUESTA

6.1. Tema	71
6.2. Datos informativos	71
6.3. Antecedentes	72
6.4. Justificación	73
6.5. Objetivos	74
6.6. Análisis de factibilidad	74
6.7. Fundamentación	77
6.7. Modelo operativo	93
6.8. Administración	96

MATERIALES DE REFERENCIA

Anexos

Anexo 1	97
Bibliografía	99

ÍNDICE DE CUADROS Y GRÁFICOS

Cuadro N° 1” Cuadro de población”	41
Cuadro N° 2”Operacionarización de variable Dependiente”	43
Cuadro N° 3”Operacionalización de Variable Dependiente”	45
Cuadro N° 4”Plan de Recolección de Datos”	48
Cuadro N° 5”Tabla Resumen Pregunta 1”	50
Cuadro N° 6”Tabla Resumen Pregunta 2”	52
Cuadro N° 7”Tabla Resumen Pregunta 3”	53
Cuadro N° 8”Tabla Resumen Pregunta 4”	55
Cuadro N° 9”Tabla Resumen Pregunta 5”	56
Cuadro N° 10 ”Tabla Resumen Pregunta6”	58
Cuadro N° 11”Tabla Resumen Pregunta 7”	59
Cuadro N° 12”Tabla Resumen Pregunta 8”	61
Cuadro N° 13”Tabla Resumen Pregunta 9”	62
Cuadro N° 14”Tabla Resumen Pregunta 10”	64
Cuadro N° 15”Tabla de Frecuencias Observadas”	66
Cuadro N° 16”Cálculo de Frecuencias”	67
Cuadro N° 17”Matriz de Plan de Acción”	94
Gráfico N° 1: Árbol de Problemas	4

Gráfico N° 2: Red de Conclusiones	13
Gráfico N° 3: Diagrama de Barras de la Pregunta 1	51
Gráfico N° 4: Diagrama de Barras de la Pregunta 2	52
Gráfico N° 5: Diagrama de Barras de la Pregunta 3	54
Gráfico N° 6: Diagrama de Barras de la Pregunta 4	55
Gráfico N° 7: Diagrama de Barras de la Pregunta 5	57
Gráfico N° 8: Diagrama de Barras de la Pregunta 6	58
Gráfico N° 9: Diagrama de Barras de la Pregunta 7	60
Gráfico N° 10: Diagrama de Barras de la Pregunta 8	61
Gráfico N° 11: Diagrama de Barras de la Pregunta 9	63
Gráfico N° 12: Diagrama de Barras de la Pregunta 10	64

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA
RESUMEN EJECUTIVO

TEMA: “El software interactivo y su incidencia en el proceso de enseñanza – aprendizaje de la ortografía en los estudiantes del quinto Año de Educación Básica de la Escuela “Fray Vicente Solano” del Cantón Pelileo, Provincia de Tungurahua durante el periodo lectivo 2009- 2010.

AUTORA: Diana Victoria Villafuerte Morales

TUTORA: Ing. Msc. Ivonne Beatriz Freire Llerena

Resumen Ejecutivo

Para los estudiantes y todos los que conforman la Escuela “Fray Vicente Solano” el actualizarnos es para su buen desenvolvimiento en su labor debe ser un medio atractivo fundamentado en procedimientos, estrategias creativas y espontaneas, en donde los niños y niñas puedan desarrollar y desenvolver sus habilidades y destrezas con el software y al mismo tiempo mediante sus clases esta nueva metodología ofrece un buen servicio a los estudiantes, docentes y autoridades.

De esta manera se investigo las causas y efectos mediante la aplicación de la ortografía. A través de encuestas aplicadas al personal docente, directivo, padres de familia y estudiantes, así como del análisis estadístico de las encuestas recolectadas se pudo establecer que el desconocimiento de las tics como también del software interactivo y el escaso tiempo de establecer en el laboratorio de computación y desmotivación son una de las principales causas de un buen desempeño.

La escuela Fray Vicente Solano considera que la implementación del software interactivo en las clases de lengua y literatura facilitará el aprendizaje los chicos con nuevas metodologías, atractivas y dinámicas, para la formación de un estudiantado emprendedor, útil y creativo.

INTRODUCCIÓN

La ortografía hoy en día no tiene mucha importancia en los estudiantes por la falta de control de los maestros por la monotonía de las clases, razón por la cual se plantea un software interactivo que evoluciona el aprendizaje y la informática, de esta forma facilitando la labor educativa.

Sus objetivos están encaminados a la incidencia del software interactivo en el proceso de enseñanza – aprendizaje de la ortografía de los estudiantes del quinto Año de Educación Básica de la Escuela “Fray Vicente Solano” en el periodo 2009 - 2010.

Se inicia con el planteamiento del problema partiendo desde una visión nacional, provincial e institucional, para posteriormente analizar las posibles causas del problema y efectos de las mismas; como las diferentes interrogantes que nos ayudaran a dar una amplia visión para desarrollar cada uno de los pasos a investigar.

Se presenta una síntesis que los antecede al problema fundamentado en la filosofía y categorizando la variable independiente en : Software interactivo, el software, NTIC y la variable dependiente en: El proceso de enseñanza – aprendizaje, modelos pedagógicos, la pedagogía .

Y planteando la hipótesis en forma positiva es decir que el empleo del software interactivo mejorará el proceso de enseñanza aprendizaje de la ortografía.

Se pretende reforzar las clases dictadas en el aula, con la ayuda de la tecnología por lo cual se realizó una encuesta a 51 personas involucradas entre ellos están: estudiantes, padres de familia , maestros, director de la Escuela “ Fray Vicente Solano” con sus respectivos análisis e interpretación de los datos obtenidos y comprobación de hipótesis aplicada el Chi – cuadrado.

También se concreta una propuesta acorde a las necesidades de la institución conjuntamente con los objetivos que se desea cumplir con éxito en la ejecución de la misma.

En un manual de usuario por la utilización del software interactivo acentuación, en el cual presenta paso a paso y de forma práctica, sencilla su manejo y uso.

Se plantea un modelo operativo distribuido en cuatro fases: sensibilización, capacitación, ejecución y evaluación.

En vista de mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de la ortografía en los niños del quinto Año de Educación Básica.

CAPITULO I

EL PROBLEMA

1.1 .Tema

El software interactivo y su incidencia en el proceso de enseñanza – aprendizaje de la ortografía en los estudiantes del quinto Año de Educación Básica de la Escuela “Fray Vicente Solano” del Cantón Pelileo, Provincia de Tungurahua durante el periodo lectivo 2009- 2010.

1.2. Planteamiento del problema

1.2.1. Contextualización

La ortografía es reconocida en el ámbito educativo a nivel nacional y mundial en las que utilizamos el lenguaje español esto es en la primaria y por ende sigue afectando en la secundaria por lo que ha sido temas de preocupación en unas instituciones educativas desde muchas décadas es así cuando luego de haber investigado en distintas páginas de internet sobre la influencia del software educativo evidenciado que el mencionado programa fue creado en el año 2002 en Uruguay y aplicado en el portal Educativo de Uruguay teniendo magníficos

resultados en la aplicación de estas reglas de acentuación a través de las diversas actividades obtenidas por el niño /a y la oportunidad de poder repasar conceptos acordados en el aula.

Cómo también ofrece los siguientes apartados como son palabras agudas, graves o llanas, esdrújulas, diptongos y hiatos lo que facilita al usuario la selección de acuerdo a la necesidad educativa y la informática.

En fuentes de consulta me he dado cuenta que en el Ecuador y en la Provincia de Tungurahua no es mucho que se ha dado inicio con la utilización del software educativo, pero como la educación ecuatoriana está al tanto de las necesidades que presenta en la sociedad, lo cual el gobierno está buscando nuevas alternativas para tratar de mejorar la calidad de la educación por esta razón está incrementando sistemas informáticos en las instituciones educativas.

Por lo que actualmente no existen trabajos de investigación en las que se haya utilizado el software educativo con la aplicación en la ortografía en algunas instituciones educativas.

Esta es la razón por lo que no se encuentra datos de la utilidad o los beneficios que brindan a los estudiantes en el aprendizaje y en la práctica de este programa informático acerca de la acentuación.

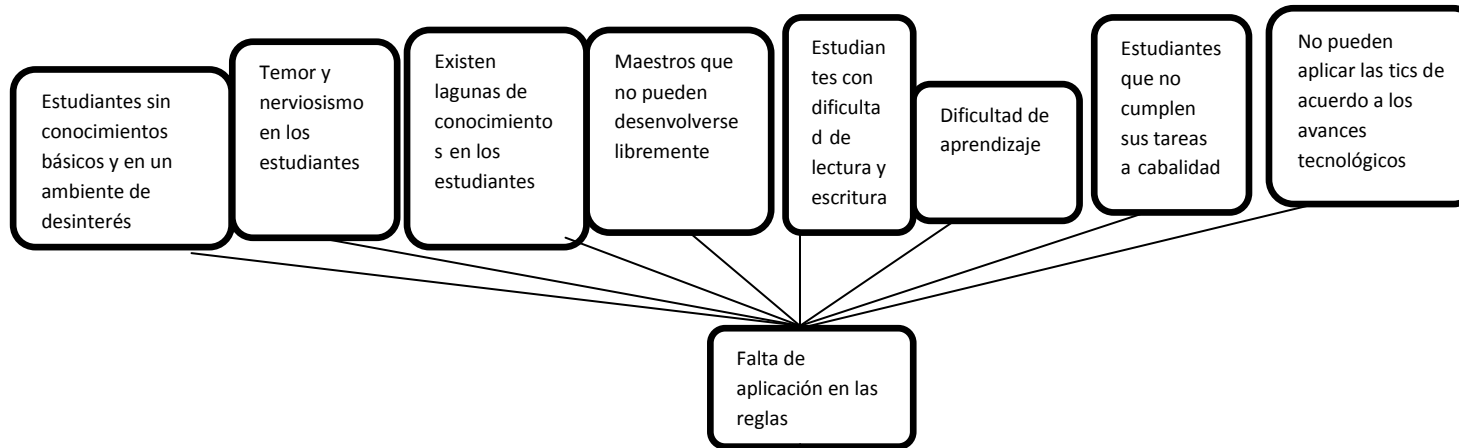
En la Escuela " Fray Vicente Solano" el aprendizaje de la ortografía es un problema que asecha a la mayoría de los estudiantes de la institución educativa afectando en el desarrollo de los contenidos en el área de Lenguaje y Comunicación, siendo más afectada en el proceso de aprendizaje de la acentuación, ya que no se ha realizado ningún trabajo de investigación en relación

al tema, mucho menos se aplicado ningún programa de software educativo en relación a buscar métodos y técnicas para mejorar el aprendizaje de contenidos, la misma que está atentando a los estudiantes ya que es de mucha importancia para el conocimiento e intervención en las que se presenten.

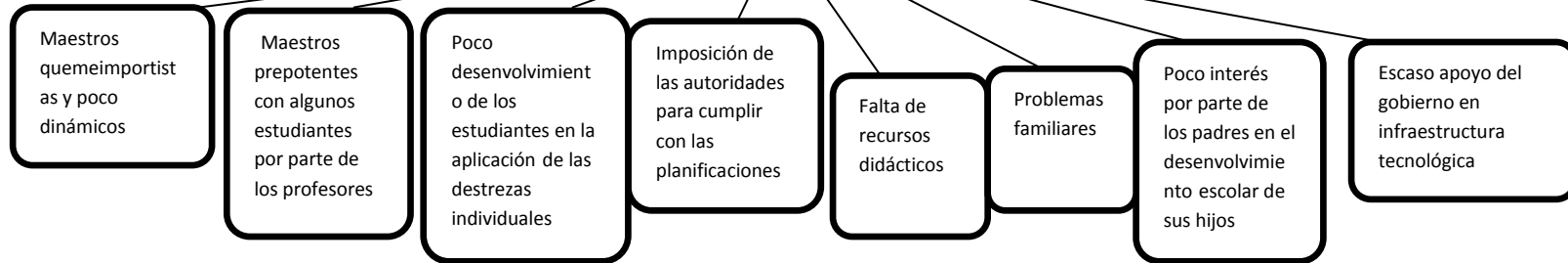
1.2.2 Análisis crítico

Figura N° 1: Árbol de Problemas

EFFECTOS



CAUSAS



El problema se acarrea de generación en generación, pues poco han hecho las autoridades de la educación en no buscar nuevas alternativas, de solución como: nuevos métodos, técnicas para tratar de corregir los errores que con el pasar del tiempo sigue causando problemas en la actualidad.

Los maestros que me importistas y poco dinámicos deberían tratar de actualizarse más para mejorar el aprendizaje de los niños y niñas de esta sociedad ya que son el futuro de nuestra patria, las consecuencias se ve reflejada en los estudiantes sin conocimientos básicos, en un ambiente de desinterés.

De igual manera existen docentes prepotentes con algunos estudiantes lo cual los chicos no pueden rendir bien en sus estudios por temor y nerviosismo.

También existe falta de desenvolvimiento de los estudiantes en la aplicación de las destrezas individuales por ende existe lagunas de conocimientos en la aplicación de las reglas ortográficas.

Además debemos tomar en cuenta la imposición de las autoridades para cumplir con las planificaciones, por ende los maestros no pueden desenvolverse libremente.

Hay falta de recursos didácticos por consiguiente los niños y niñas tienen dificultad en la lectura y escritura y las clases se vuelven monótonas.

Los problemas familiares acarrear un gran problema de dificultad de aprendizaje.

El poco interés por parte de los padres de familia en el desenvolvimiento escolar de sus hijos provoca que no cumplan sus tareas a cabalidad.

Hay escaso apoyo del gobierno en infraestructura tecnológica por lo que se evidencia que no pueden aplicar las tics de acuerdo a los avances tecnológicos.

1.2.3.- Prognosis

Es notable que la escritura hoy por hoy se encuentra en niveles bajos por distintas causas como la televisión y los juegos electrónicos que hacen que los estudiantes dejen de leer y por ende tengan una mala ortografía razón por la cual se debe incrementar proyectos que eviten una incorrecta escritura, mala acentuación en las palabras, confusión de significados, un léxico pobre que se ve reflejado en textos escritos, mallas publicitarias, prensa y hasta el momento de expresarse, que ponen en riesgo su desempeño estudiantil.

Por lo tanto en este tiempo que estamos las computadoras son de gran ayuda para los chicos ya que para hacer algún trabajo o alguna consulta solo van, copian, pegan y ponen el nombre pero no se dan el trabajo de por lo menos leer y transcribir ya que existen muchas faltas ortográficas y si lo corrigen en el diccionario de las computadoras están con diferentes acentuación lo que se interpreta a la palabra con diferente significado esto es lo que está pasando con los estudiantes de este tiempo y si no hacemos algo será igual o tal vez peor con el pasar del tiempo.

1.2.4.- Formulación del problema

¿De qué manera el software interactivo incide en el proceso de enseñanza – aprendizaje de la ortografía en los estudiantes del quinto Año de Educación Básica de la Escuela “Fray Vicente Solano” del Cantón Pelileo de la Provincia de Tungurahua en el periodo lectivo 2009 – 2010.

1.2.5.- Interrogantes (Subproblemas).

¿Porque los niños / as no practican la lectura y escritura?

¿Qué hábitos de estudio practica?

¿Qué pueden hacer los niños y niñas para mejorar su ortografía?

¿Cuáles son los motivos para que los estudiantes cometan faltas ortográficas?

¿De qué manera los padres de familia pueden ayudar a sus hijos a escribir correctamente?

¿Sera posible que las Tics sean de ayuda para los chicos?

¿Cómo pueden los maestros incentivar a los estudiantes para que cometan menos faltas ortográficas?

1.2.6.- Determinación del objeto de investigación.

De contenido:

- **Campo:** Educación
- **Área:** Lenguaje y Comunicación

- **Aspecto:** Ortografía

La presente investigación se realizara en el Cantón Pelileo, en la Escuela “Fray Vicente Solano” con los estudiantes del quinto Año de Educación Básica, durante el periodo lectivo 2009 – 2010.

1.3.-Justificación

El interés del proyecto ha realizarse, se basa en la investigación y ejecución del tema en una forma bien detallada y oportuna; especialmente para los niños, jóvenes, y demás personas vinculadas en el manejo del habla español en la que radica la temática de la ortografía en todos los niveles educativos, como es la primaria, secundaria y superior.

Este proyecto será desarrollado de acuerdo a los intereses de los educandos, mediante el uso adecuado y el manejo de materiales didácticos conjuntamente con la nueva tecnología relacionada con el área de investigación debido al poco conocimiento y difusión de los programas informáticos que ayudan en el aprendizaje de la ortografía en donde radica la importancia de la socialización, uso y manejo adecuado de la tecnología para beneficio de todo la comunidad educativa.

Los programas entrenadores en el aprendizaje de la ortografía servirá de ayuda para que los conocimientos sean más atractivos y dinámicos.

El tema propuesto es y será de gran importancia para la sociedad, ya sea a nivel de Cantón, Provincia y porque no decir a nivel nacional.

La investigación se irá ejecutando de la manera más óptima y precisa, de acuerdo a las necesidades de los centros educativos de la localidad, todo esto de acuerdo a la cantidad de información necesaria relacionada con el tema ya sea en el internet o en libros, también se cuenta con la aprobación y apoyo de autoridades, padres de familia, estudiantes antes mencionados por lo tanto la ejecución y puesta en práctica podrá ser verificada en el desarrollo y cumplimiento de los objetivos propuestos en el área de consulta, la misma que será aprobada y expuesta.

Logrando así beneficiar a cada miembro e integrante de la Escuela “Fray Vicente Solano” y en especial a los niños y niñas del quinto año de educación básica.

1.4.- Objetivos

1.4.1.- Objetivo General

Determinar el software interactivo que incide en el proceso de enseñanza aprendizaje de la ortografía en los estudiantes del Quinto Año de Educación Básica de la Escuela “Fray Vicente Solano”.

1.4.2.- Objetivos Específicos

1.5.2.1.- Diagnosticar una nueva técnica en la aplicación de la ortografía, dentro del proceso enseñanza aprendizaje.

1.5.2.2.- Analizar la metodología adecuada para mejorar el proceso de enseñanza de la Ortografía.

1.5.2.3.- Aplicar un tutorial interactivo en PowerPoint para mejorar la ortografía en los niños y niñas del Quinto Año de Educación Básica.

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes Investigativos.

La educación en la ortografía no asido investigada pero si es de gran importancia que está radica en el mundo actual, desde otros puntos de vista, pero en el presente trabajo se ha tratado de ver el lado de los niños para que de esta forma sea un aprendizaje significativo y puedan desenvolverse correctamente en cualquier ámbito ya sea social, económico, político y religioso.

Además por la gran necesidad de ayudar a los chicos a sobre salir en la vida futura para que poco a poco vaya disminuyendo la mala acentuación en las palabras.

2.2. Fundamentaciones

2.2.1. Fundamentación Filosófica

La situación actual de los estudiantes está provocando la mala comunicación ya sea oral o escrita, con todas las personas que les rodean como son: docentes, padres de familia o terceras personas, para estar acorde a la nueva pedagogía en este sentido filosófico mi proyecto quiere plantear nuevas propuestas basadas en la teoría cognitiva de Ausbel con el aprendizaje significativo surge cuando el estudiante , como constructor de su propio conocimiento relaciona los conceptos a aprender y les da sentido a partir de la estructura conceptual que ya posee; es decir construye nuevos conocimientos a partir de los que ha adquirido anteriormente.

2.2.2. Fundamentación Ontológica

En el aspecto ontológico se trata de nuestra verdadera realidad, y como es la presente investigación se relaciona con varias realidades ya que el proceso evolutivo que experimentan los diferentes centros de educación básica, dan como resultado que la realidad de la escuela “Fray Vicente Solano” sea distinto a la de otras instituciones educativas del país.

Además como se experimenta una evolución tecnológica muy acelerada y en especial con la utilización de software entrenador, en la enseñanza aprendizaje se podría manifestar que la realidad en la que estamos inmersos está en constante evolución basándose en hechos anteriores.

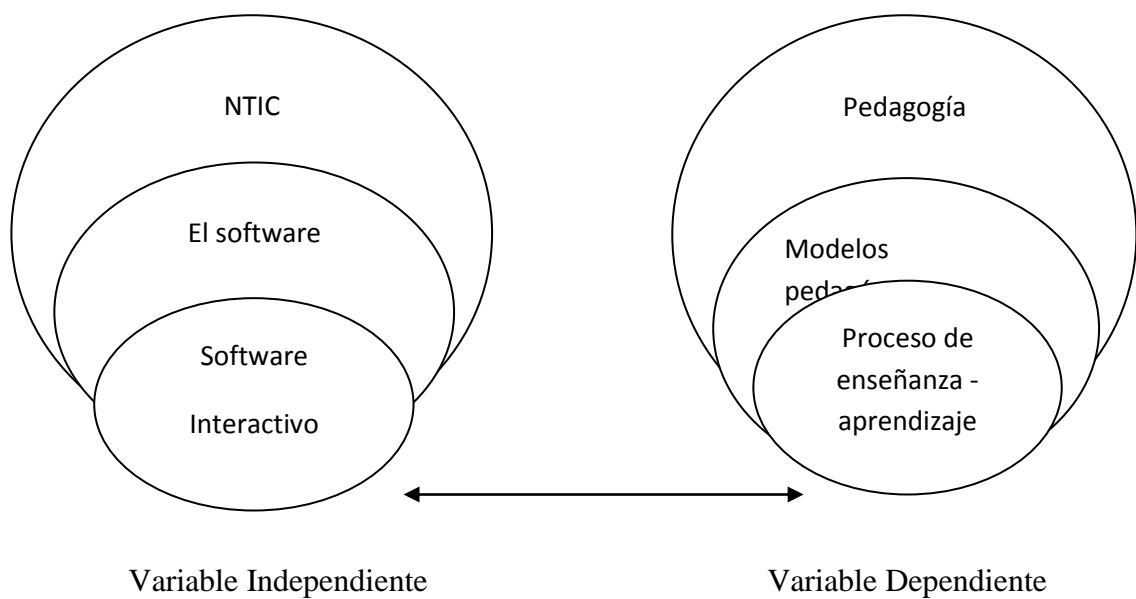
2.2.3. Fundamentación Epistemológica

Es de vital importancia que los conocimientos sobre la ortografía estén basados en realidades, hechos reales, verdades para que los estudiantes reconozcan las falencias que existen en la actualidad.

La manera de comunicarse y de escribir conlleva a tergiversar la información o a cometer errores que molestan a las personas que le rodean.

2.4. Categorías

Gráfico N° 2 : Red de Inclusiones



2.4.1.-Las NTIC

1-¿QUE ES UN TIC?

Según GALVIS P. Alvaro H. son tecnologías de la información y de comunicaciones, constan de equipos de programas informáticos y medios de comunicación para reunir, almacenar, procesar, transmitir y presentar información en cualquier formato es decir voz, datos, textos e imágenes.

2-¿Qué aspecto de la vida humana pueden estar vinculados a las Tic?

En todos los ámbitos en que se desarrolla el hombre, especialmente en los entornos estudiantiles, laborales, instituciones y empresas.

3-¿Pueden las Tic estar vinculadas al comercio? ¿De qué forma?

Si, se realizan operaciones de compra-venta realizadas por medios electrónicos como por teléfono, fax, cajeros automáticos. etc. y desde luego computadoras. Gracias a la tecnología de información, las transacciones son más rápidas, aplicadas al comercio.

4-¿Pueden las Tic's estar vinculadas a la salud? ¿De qué forma?

No existe suficiente evaluación de resultados y evidencia del impacto en salud en el uso de la Tic's. Los proyectos son de salud y no Tecnológicos se requieren nuevos modelos de atención y de servicios a la salud incorporando los diversos puntos de vista.

Con la implementación del Nodo Tecnológico TIC`S en la medicina se están fortaleciendo las capacidades del sector a través de la promoción y difusión de las tic's como un elemento articulador enfocado a las Pymes del sector.

5-¿Pueden las Tic's estar vinculadas a la educación? ¿De qué forma?

Si, en la Era Internet exige cambios en el mundo educativo. Si constituyen poderosas razones para aprovechar las posibilidades de innovación metodológica que ofrecen las Tic para lograr una escuela más eficaz e inclusiva.

Tres Razones para usar Tic en educación:

1-Razón Alfabetización digital de los Alumnos: Todos deben adquirir las competencias básicas en el uso del tic.

2-Razón Productividad: Aprovechar las ventajas que proporcionan al realizar actividades como preparar apuntes y ejercicios, buscar información comunicarnos (e-mail), difundir información, gestión de biblioteca.

3-Razón Innovar en las Prácticas docentes:

Aprovechar las nuevas posibilidades didácticas que ofrecen las Tic para lograr que los alumnos realicen mejores aprendizajes y reducir el fracaso escolar.

En las instituciones educativas formales van incluyendo la alfabetización digital en sus programas, además de utilizar los recursos del Tic para su gestión y como instrumento didáctico.

Las Tic, son tecnologías de información y comunicación que se dan en el transcurso de la vida humana, especialmente en los entornos estudiantiles, laborales, instituciones, empresas que se encuentran vinculadas con el comercio como es teléfonos, fax, cajeros automáticos, etc.; salud, en cuanto a la atención y servicios; educación, mediante la alfabetización a los estudiantes, productividad y prácticas docentes. Para de esta manera mejorar el aprendizaje y reducir el fracaso escolar.

2.4.2.-El software

El software según Angélica de Antonio Jiménez es una producción inmaterial del cerebro humano y tal vez una de las estructuras más complicadas que la humanidad conoce. De hecho, los expertos en computación aún no entienden del todo cómo funciona, su comportamiento, sus paradojas y sus límites. Básicamente, el software es un plan de funcionamiento para un tipo especial de máquina, una máquina virtual o abstracta. Una vez escrito mediante algún lenguaje de programación, el software se hace funcionar en ordenadores, que temporalmente se convierten en esa máquina para la que el programa sirve de plan. El software permite poner en relación al ser humano y a la máquina y también a las máquinas entre sí. Sin ese conjunto de instrucciones programadas, los ordenadores serían objetos inertes, como cajas de zapatos, sin capacidad siquiera para mostrar algo en la pantalla.

Los ordenadores sólo procesan lenguaje binario, pero para las personas este no es un modo válido de comunicarse. Si bien en los tiempos heroicos de los primeros ordenadores no les quedaba otro remedio que hacerlo, los programadores hace mucho que no escriben su código en lenguaje binario, pues es terriblemente tedioso, improductivo y muy sujeto a errores. Hace tiempo que los programadores escriben las instrucciones que ha de ejecutar el procesador de la máquina mediante lenguajes formales, llamados "de alto nivel", bastante cercanos al inglés, si bien con rígidas reglas sintácticas que lo asemejan a los lenguajes lógico-formales. Esto facilita enormemente la tarea de escribir programas pero, para que esas instrucciones sean comprensibles para el procesador, deben ser convertidas antes a código-máquina. Esa conversión se realiza cómodamente con programas especiales, llamados compiladores. A lo que escribe el programador se le denomina código-fuente. Al resultado de la conversión (compilación) en lenguaje-máquina, se le denomina código-objeto, binarios o ficheros ejecutables.

En principio, al usuario común sólo le importa este último nivel, los binarios, pero conviene tener clara la distinción entre fuentes y binarios pues es clave para entender el empeño de los partidarios del software libre en disponer de las fuentes.

Pero el software libre es mucho más que el derecho de los programadores y de los hackers a disponer de las fuentes del código: significa también la libertad de copiar y redistribuir esos programas. Esos derechos, o su ausencia, condicionan a cualquiera que use un ordenador y han configurado la industria del software y de la informática tal y como la conocemos hoy día. También ha dado lugar a un movimiento social el del software libre cuya historia reconstruiremos brevemente en las próximas líneas.

Definición de software

Probablemente la definición más formal de software según el Ms. Jorge Herrera Quintana sea la siguiente:

Es el conjunto de los programas de cómputo, procedimientos, reglas, documentación y datos asociados que forman parte de las operaciones de un sistema de computación.

Considerando esta definición, el concepto de software va más allá de los programas de cómputo en sus distintos estados: código fuente, binario o ejecutable; también su documentación, datos a procesar e información de usuario

forman parte del software: es decir, abarca todo lo intangible, todo lo "no físico" relacionado.

El software es un plan de funcionamiento para una máquina especial "virtual" funciona en ordenadores. Permite poner relación al ser humano y a la maquina.

Significa la libertad de copiar y redistribuir programas.

Se define como el conjunto de programas de computo, procedimientos, reglas, documentación y datos asociados que forman parte de las operaciones de un sistema de computación. Abarca todo lo intangible, todo lo "no físico" relacionado.

2.4.3.- Software interactivo

Según el autor Pedro Berro son interactivos.

Por que contestan inmediatamente las acciones de los estudiantes y permiten un diálogo y un intercambio de informaciones entre el computador y los estudiantes.

Individualizan el trabajo de los estudiantes.

Ya que se adaptan al ritmo de trabajo de cada uno y pueden adaptar sus actividades según las actuaciones de los alumnos.

El entorno de comunicación o interfaz.

La interfaz es el entorno a través del cual los programas establecen el diálogo con sus usuarios, y es la que posibilita la interactividad característica de estos materiales. Está integrada por dos sistemas:

Categorización de los Programas Didácticos

Según su naturaleza informática, los podemos categorizar como:

-*De consulta*: Como por ejemplo los atlas geográficos y los atlas biológicos
-*Tutoriales*: Son aquellos que transmiten conocimiento al estudiante a través de pantallas que le permiten aprender a su propio ritmo, pudiendo volver sobre cada concepto cuantas veces lo desee.

-*Ejercitación*: Permiten al estudiante reforzar conocimientos adquiridos con anterioridad, llevando el control de los errores y llevando una retroalimentación positiva. Proponen diversos tipos de ejercicios tales como “completar”, “unir con flechas”, “selección múltiple” entre otros.

-*Simulación*: Simulan hechos y/o procesos en su entorno interactivo, permitiendo al usuario modificar parámetros y ver cómo reacciona el sistema ante el cambio producido.

-*Lúdicos*: Proponen a través de un ambiente lúdico interactivo, el aprendizaje, obteniendo el usuario puntaje por cada logro o desacierto. Crean una base de datos con los puntajes para conformar un “cuadro de honor”.

-*Micro mundos*: ambiente donde el usuario, explora alternativas, puede probar hipótesis y descubrir hechos verdaderos.

DESARROLLO DE SOFTWARE EDUCATIVO INTERACTIVO

Nuestro Software Educativo es una herramienta que favorece la educación a distancia. En este tipo de educación, a través del uso de un conjunto de medios didácticos los estudiantes prescinden de la asistencia a clases regulares, pero a su vez hace al individuo responsable de su propio aprendizaje.

Nos referiremos a software para tres tipos de escenarios de aprendizaje a distancia:

- Sincrónico, a través de cursos dictados en Internet
- Asincrónico con software en Internet
- Asincrónico con el uso de CD ROM.

Estos "paquetes" pretenden facilitar al alumno el auto aprendizaje y el aprendizaje independiente. El software educativo supera las barreras de la distancia: elimina la dificultad de traslado por falta de tiempo o condiciones físicas. Supera la barrera del tiempo: el estudiante no tiene que abandonar su hogar ni su lugar de empleo, puede estudiar en horario libre. Supera la barrera de los costos: un buen paquete de software educativo es mucho más barato que todo el costo que implica tomar un curso presencial.

VENTAJAS DEL SOFTWARE EDUCATIVO INTERACTIVO

- Da oportunidad a personas que de otro modo no les sería posible estudiar.

- Facilita la enseñanza individualizada. El alumno no se inhibe de preguntar o de repetir varias veces la misma lección.
- Aumenta la motivación y el gusto por aprender. Promueve la enseñanza y aprendizaje activos, se estimula a buscar el conocimiento.
- Proporcionan una enseñanza modular y muy adaptable.
- Reduce el tiempo de aprendizaje, cada uno va a su ritmo.
- Mejora el aprendizaje, el alumno avanza hacia nuevos temas únicamente cuando domina los que deben precederle.
- Incrementa la retención por la combinación de imágenes, gráficos, etc., así como la presentación de situaciones de la vida real. Consistencia pedagógica, la calidad de la instrucción no varía de un momento a otro.
- Facilitan la evaluación.

El software interactivo, permite contestar inmediatamente las acciones de los estudiantes y permite un dialogo e intercambio de información del computador y estudiante, esto es individualizando el trabajo, en entorno de interfaz, integrada por los sistemas de categorización de programas didácticos, que podemos categorizar como: de consulta, ej. Atlas geográfico y biológico; - Tutoriales; transmiten conocimiento al estudiante através de pantallas.

- Ejercitación, refuerzan conocimientos adquiridos con anterioridad, controlando los errores y llevando una retroalimentación positiva.

- Simulación; permite al usuario modificar parámetros y la reacción del sistema ante el cambio.

- Lúdico.- Crean una base de datos con puntajes para formar un “cuadro de honor”

2.4.2.- Pedagogía

Martha Souto, didáctica argentina manifiesta que la **Pedagogía** está relacionada con el arte o ciencia de enseñar. La palabra proviene del griego antiguo paidagogos, el esclavo que traía y llevaba chicos a la escuela. La palabra paida o paidos se refiere a chicos, ese es el motivo por el que algunos distinguen entre "Pedagogía" (enseñar a chicos) y andragogía (enseñar a adultos). La palabra latina para referirse a la pedagogía, educación, es mucho más utilizada y a menudo ambas se utilizan de forma indistinta.

Pedagogía también se refiere al correcto uso de estrategias de enseñanza. Por ejemplo, el brasileño Paulo Freire, uno de los educadores más significativos del siglo XX, se refiere a su método de enseñanza para adultos como "pedagogía crítica".

Actualmente la Pedagogía ha evolucionado mucho desde su origen etimológico que significaba conducir o llevar a un niño en el sentido espiritual o enseñarlo.

Hoy, la Pedagogía no es la ciencia que se ocupa de la enseñanza, esto es tarea de otra ciencia pedagógica llamada Didáctica. La Pedagogía es un conjunto de saberes que se ocupan de la educación como fenómeno típicamente social y específicamente humano. Es por tanto una ciencia de carácter psicosocial que tiene por objeto el estudio de la educación con objeto de conocerlo y perfeccionarlo. También es una ciencia de carácter normativo porque no se dedica a describir el fenómeno educacional sino a establecer las pautas o normas que hemos de seguir para llevar a buen término dicho fenómeno.

La pedagogía es un conjunto de saberes que buscan tener impacto en el proceso educativo, en cualquiera de las dimensiones que este tenga, así como en la comprensión y organización de la cultura y la construcción del sujeto. A pesar de que se piensa que es una ciencia de carácter psicosocial que tiene por objeto el estudio de la educación con el fin de conocerla, analizarla y perfeccionarla, y a pesar de que la pedagogía es una ciencia que se nutre de disciplinas como la sociología, la economía, la antropología, la psicología, la historia, la medicina, etc., es preciso señalar que es fundamentalmente filosófica y que su objeto de estudio es la Formación, es decir en palabras de Hegel, de aquel proceso en donde el sujeto pasa de una «conciencia en sí» a una «conciencia para sí» y donde el sujeto reconoce el lugar que ocupa en el mundo y se reconoce como constructor y transformador de éste.

Es importante tomar en cuenta que a pesar de que la conceptualización de la pedagogía como [ciencia](#) es un debate que actualmente tiene aún vigencia y que se centra en los criterios de cientificidad que se aplican a las demás ciencias y que no aplican directamente a la pedagogía, es por ello que referirse a la pedagogía como ciencia puede ser un tanto ambiguo, incorrecto, o por lo menos debatible (depende del punto de vista con el que se defina ciencia). Existen autores, pues, que definen

a la pedagogía como un saber, otros como un arte, y otros más como una ciencia o disciplina de naturaleza propia y objeto específico de estudio.

Hay que distinguir que la pedagogía es la ciencia que estudia la [educación](#), mientras que la [didáctica](#) es la disciplina o conjunto de [técnicas](#) que facilitan el [aprendizaje](#). Es una disciplina de la pedagogía.

2.4.3-Modelos Pedagógicos

A lo largo de la historia de la pedagogía se han desarrollado diferentes modelos que dieron lugar a diversas miradas o maneras de entender la enseñanza, el aprendizaje y por consiguiente, la evaluación.

Estos modelos orientan y han orientado las prácticas de todo el proceso educativo.

El propósito de este apartado no es estudio exhaustivo de los modelos pedagógicos que fueron desarrollándose en el tiempo. Nos limitamos únicamente a describir los aspectos más generales y esenciales de cada uno de ellos. Por lo tanto, será necesario resaltar los rasgos que lo identifican y los diferencien entre sí.

Modelo pedagógico naturalista

Este modelo se fundamenta por los teóricos Rousseau, Ilich y Neil quienes afirman en las potencialidades que posee internamente el sujeto. Esta fuerza, que emana del interior, es la que permite al alumno asimilar el conocimiento. Se respeta y se valora el desarrollo espontáneo del alumno a través de sus experiencias vitales y su deseo de aprender. Para este modelo pedagógico, los conocimientos impuestos desde el exterior en los planes y programas definidos sin consultar a los estudiantes, atenta contra su libertad y su individualidad – dos valores fundamentales para este modelo.- A diferencia del modelo anterior, el centro atención es la persona la única evaluación posible es la autoevaluación.

Esta habilidad meta cognitiva, siempre referida a los asuntos que el alumno requiere evaluar, es la que permitirá analizar, valorar y asumir decisiones sobre sus avances y falencias. Entre los teóricos más importantes de siete modelos se encuentran: Rousseau, Ilich y Neil – el pedagogo de Summerhill.

Modelo conductista

La base que sustenta a este modelo es la concepción del aprendizaje como cambio de conducta observable, según Jean Pierre está basada en los estudios de B.F. Skinner e Iván Pávlov. El aprendizaje, que sobreviene como consecuencia de la enseñanza es la consecución de objetivos instruccionales que previamente ha diseñado y definido detalladamente el docente. Estos objetivos deben estar redactados con precisión y contener la conducta observable que exhibirá el alumno como demostración de su aprendizaje. El objeto de enseñanza sigue siendo la transmisión de los contenidos científico – técnicos, organizados en materias esquematizadas. El objeto de la evaluación son las conductas de los alumnos y evaluar consistente en medir tales conductas que se expresan en comportamientos observables.

La tendencia de la evaluación en el modelo constructivista es el control periódico de los cambios de conducta especificados en los objetivos, mediante la aplicación de pruebas objetivas. El dominio de estas conductas por parte de los estudiantes determina su promoción al aprendizaje de una nueva conducta. En este sentido, el desarrollo del sujeto de la educación es entendido como la acumulación de saberes o conocimientos atomizados de la ciencia, que deben ser periódicamente controlados con fines de aprobación o reprobación.

Modelo cognitivo – constructivista

Esta teoría está fundamentada por tres autores: Lev Vygotski, Jean Piaget y David P. Ausubel. En esta perspectiva pedagógica se incluyen varias corrientes, entre las cuales podemos mencionar:

- a) Los trabajos de J. Dewey y Piaget – entre otros, quienes sostienen que el propósito de la educación es que los estudiantes accedan al nivel superior de desarrollo intelectual. El alumno como sujeto que aprende ocupa un lugar central en el proceso de enseñanza y aprendizaje, mientras que el maestro es un facilitador. Son los sujetos quienes construyen el conocimiento, desarrollan la curiosidad para investigar la capacidad de pensar, de reflexionar y adquirir experiencias que posibiliten el acceso a estructuras cognitivas cada vez más complejas, propias de etapas superiores.

- b) La corriente del modelo cognitivo que destaca el contenido de la enseñanza, como parte fundamental en el proceso de enseñanza y de

aprendizaje. Enseñar consiste en apuntar al logro de un aprendizaje productivo. Aprender implica el desarrollo de las estructuras, esquemas y operaciones mentales del sujeto que les permite pensar, resolver y decidir con éxito diversas situaciones académicas y cotidianas.

En este modelo, el profesor evalúa continuamente que no es sinónimo de “todo el tiempo”) el aprendizaje alcanzado por los alumnos que consiste en la comprensión de los contenidos desarrollados.

Modelo pedagógico social-cognitivo

En este modelo el trabajo productivo y la educación están íntimamente relacionados. Su propósito es el desarrollo de las capacidades fundamentales en los procesos de interacción y comunicación desplegados durante la enseñanza, el debate, la crítica razonada del grupo, la vinculación entre la teoría y la práctica y la solución de problemas reales que interesan a la comunidad.

En la pedagogía social la motivación se vincula con el interés que genera la solución de los problemas que por lo general no son ficticios sino tomados de la realidad, por lo tanto no forman parte del currículo (escrito). La comunidad es la actora y la que es involucra con la situación problemática y su tratamiento se realiza a través de una práctica contextualizada. Se basa en el concepto de la Zona del Desarrollo Próximo de Lev Vigotski. El profesor y los estudiantes tienen el compromiso de participar con sus opiniones para explicar su acuerdo o desacuerdo con la situación o temática estudiada. En esta pedagogía se concibe el aprendizaje y el conocimiento como una construcción social, que se concreta a través de la actividad del grupo.

Es el arte de enseñar, etimológicamente significa conducir a un niño a enseñarlo, actualmente se llama didáctica. Pedagogía es un conjunto de saberes que ocupan la educación y que se nutre de disciplina como son: la sociología, economía, antropología, psicología, historia, medicina, etc. La didáctica es un conjunto de técnicas que facilitan el aprendizaje, es una disciplina de la pedagogía.

2.4.4.- Procesos de enseñanza- aprendizaje

Enseñar

La enseñanza es la acción y efecto de enseñar (instruir, adoctrinar y amaestrar con reglas o preceptos). Se trata del sistema y método de dar instrucción, formado por el conjunto de conocimientos, principios e ideas que se enseñan a alguien.

La enseñanza implica la interacción de tres elementos: el profesor, docente o maestro; el alumno o estudiante; y el objeto de conocimiento. La tradición enciclopedista supone que el profesor es la fuente del conocimiento y el alumno, un simple receptor ilimitado del mismo. Bajo esta concepción, el proceso de enseñanza es la transmisión de conocimientos del docente hacia el estudiante, a través de diversos medios y técnicas.

Sin embargo, para las corrientes actuales como la cognitiva, el docente es un facilitador del conocimiento, actúa como nexo entre éste y el estudiante por medio de un proceso de interacción. Por lo tanto, el alumno se compromete con su aprendizaje y toma la iniciativa en la búsqueda del saber.

La enseñanza como transmisión de conocimientos se basa en la percepción, principalmente a través de la oratoria y la escritura. La exposición del docente, el apoyo en textos y las técnicas de participación y debate entre los estudiantes son algunas de las formas en que se concreta el proceso de enseñanza.

Con el avance científico, la enseñanza ha incorporado las nuevas tecnologías y hace uso de otros canales para transmitir el conocimiento, como el video e Internet. La tecnología también ha potenciado el aprendizaje a distancia y la interacción más allá del hecho de compartir un mismo espacio físico.

Enseñanza la esencia de la [enseñanza](#) está en la transmisión de [información](#) mediante la [comunicación](#) directa o apoyada en la utilización de [medios](#) auxiliares, de mayor o menor grado de complejidad y [costo](#). Tiene como [objetivo](#) lograr que en los individuos quede, como huella de tales [acciones](#) combinadas, un reflejo de la realidad objetiva de su [mundo](#) circundante que, en forma de [conocimiento](#) del mismo, habilidades y capacidades, lo faculten y, por lo tanto, le permitan enfrentar situaciones nuevas de manera adaptativa, de apropiación y creadora de la situación particular aparecida en su entorno. El [proceso](#) de enseñanza consiste, fundamentalmente, en un [conjunto](#) de transformaciones sistemáticas de los fenómenos en [general](#), sometidos éstos a una serie de cambios graduales cuyas etapas se producen y suceden en orden ascendente, de aquí que se la deba considerar como un proceso progresivo y en constante [movimiento](#), con un [desarrollo](#) dinámico en su transformación continua. Como consecuencia del proceso de enseñanza tiene lugar cambios sucesivos e ininterrumpidos en la actividad cognoscitiva del [individuo](#) (alumno) con la participación de la ayuda del maestro o [profesor](#) en su labor conductora u orientadora hacia el [dominio](#) de los conocimientos, de las habilidades, los hábitos y conductas acordes con su concepción científica del mundo, que lo llevaran en su práctica existencia a un enfoque consecuente de la realidad material y social, todo lo cual implica necesariamente la transformación escalonada, paso a paso, de los [procesos](#) y características psicológicas que identifican al individuo como [personalidad](#).

En la enseñanza se sintetizan conocimientos. Se va desde el no saber hasta el saber; desde el saber imperfecto, inacabado e insuficiente hasta el saber perfeccionado, suficiente y que sin llegar a ser del todo perfecto se acerca bastante

a la realidad objetiva de la representación que con la misma se persigue la enseñanza persigue agrupar a los hechos, clasificarlos, comparándolos y descubriendo sus regularidades, sus necesarias interdependencias tanto aquellas de [carácter](#) general como las internas. Cuando se recorre el camino de la enseñanza, al [final](#), como una consecuencia obligada, el neuroreflejo de la realidad habrá cambiado, tendrá características cuanti-cualitativas diferentes, no se limita al plano de lo abstracto solamente sino que continúa elevándose más y más hacia lo [concreto](#) intelectual, o lo que es lo mismo, hacia niveles más altos de concretización, donde sin dejar de incluirse lo teórico se logra un mayor grado de entendimiento del proceso real. Todo proceso de enseñanza científica será como un [motor](#) impulsor del desarrollo que, subsiguientemente, y en un mecanismo de [retroalimentación](#) positiva, favorecerá su propio desarrollo futuro, en el instante en que las exigencias aparecidas se encuentren en la llamada "zona de desarrollo próximo" del individuo al cual se enseña, es decir, todo proceso de enseñanza científica deviene en una poderosa [fuerza](#) desarrolladora, promotora de la apropiación del conocimiento necesario para asegurar la transformación continua, sostenible, del entorno del individuo en aras de su propio beneficio como ente biológico y de la colectividad de la cual es él un componente inseparable. La enseñanza se la ha de considerar estrecha e inseparablemente vinculada a la [educación](#) y, por lo tanto, a la formación de una concepción determinada del mundo y también de la vida. No [debe](#) olvidarse que los contenidos de la propia enseñanza determinan, en gran medida, su efecto educativo; que la enseñanza está de manera necesaria, sujeta a los cambios condicionados por el desarrollo histórico-social, de las necesidades [materiales](#) y espirituales de las colectividades; que su objetivo supremo ha de ser siempre tratar de alcanzar el dominio de todos los conocimientos acumulados por la experiencia cultural. La enseñanza existe para [el aprendizaje](#), sin ella no se alcanza el segundo en la medida y calidad requeridas; mediante la misma el [aprendizaje](#) estimula, lo que posibilita a su vez que estos dos aspectos integrantes del proceso enseñanza-aprendizaje conserven, cada uno por separado sus particularidades y peculiaridades y al mismo [tiempo](#) conformen una unidad entre el papel orientador del maestro o profesor y la

actividad del educando. La enseñanza es siempre un complejo proceso dialéctico y su movimiento evolutivo está condicionado por las contradicciones internas, las cuales constituyen y devienen indetenibles fuerzas motrices de su propio desarrollo, regido por [leyes](#) objetivas además de las condiciones fundamentales que hacen posible su concreción. El proceso de enseñanza, de todos sus componentes asociados se debe considerar como un [sistema](#) estrechamente vinculado con la actividad práctica del [hombre](#) la cual, en definitiva, condiciona sus posibilidades de conocer, de comprender y transformar la realidad objetiva que lo circunda. Este proceso se perfecciona constantemente como una consecuencia obligada del quehacer cognoscitivo del hombre, respecto al cual el mismo debe ser organizado y dirigido. En su esencia, tal quehacer consiste en la actividad dirigida al proceso de obtención de los conocimientos y a su aplicación creadora en la práctica social. La enseñanza tiene un punto de partida y una gran premisa pedagógica general en los [objetivos](#) de la misma. Estos desempeñan la importante [función](#) de determinar los contenidos, los [métodos](#) y las formas organizativas de su desarrollo, en consecuencia con las transformaciones planificadas que se desean alcanzar en el individuo al cual se enseña. Tales objetivos sirven además para orientar [el trabajo](#) tanto de los maestros como de los educandos en el proceso de enseñanza, constituyendo, al mismo tiempo, un indicador valorativo de primera [clase](#) de la [eficacia](#) de la enseñanza, medida esta eficacia, a punto de partida de la [evaluación](#) de los resultados alcanzados con su desarrollo.

Cuáles son los tipos de enseñanza?

Son cuatro los tipos de enseñanza hablando pedagógicamente y estos son con sus respectivas características:

Formativa.- Énfasis en el desarrollo de capacidades intelectuales.

Informativa.-Énfasis en la transmisión de conocimientos.

General.- Predominio de herramientas fundamentales para abordar gran número y variedad de problemas.

Específica.- Orientada hacia temas específicos.

Ahora también existen las enseñanzas a distancia, presencial y virtual.

En la enseñanza intervienen tres elementos: el profesor, docente o maestro; el estudiante o alumno; y el objeto de conocimiento. El proceso de enseñanza es la transmisión del conocimiento del docente hacia el estudiante a través de diversos medios y técnicas. El docente es el facilitador de conocimientos y el estudiante el receptor. Objetivo que en los individuos quede un reflejo de la realidad objetiva de su mundo circundante. Sintetizan conocimientos que van desde el no saber hasta el saber, desde lo imperfecto hasta el perfecto.

Aprendizaje

Al aprendizaje se le puede considerar como un proceso de [naturaleza](#) extremadamente compleja caracterizado por la adquisición de un nuevo conocimiento, habilidad o capacidad, debiéndose aclarar que para que tal proceso pueda ser considerado realmente como aprendizaje, en lugar de una simple huella o retención pasajera de la misma, debe ser susceptible de manifestarse en un tiempo futuro y contribuir, además, a la solución de situaciones concretas, incluso diferentes en su esencia a las que motivaron inicialmente el desarrollo del conocimiento, habilidad o capacidad. El aprendizaje, si bien es un proceso, también resulta un [producto](#) por cuanto son, precisamente, los [productos](#) los que atestiguan, de manera concreta, los procesos. Aprender, para algunos, no es más

que concretar un proceso activo de [construcción](#) que lleva a cabo en su interior el sujeto que aprende ([teorías](#) constructivistas) No debe olvidarse que la mente del educando, su sustrato material neuronal, no se comporta solo como un sistema de fotocopiado humano que sólo reproduce en forma [mecánica](#), más o menos exacta y de forma instantánea, los aspectos de la realidad objetiva que se introducen en el referido soporte receptor neuronal. El individuo ante tal influjo del entorno, de la realidad objetiva, no copia simplemente sino también transforma la realidad de lo que refleja, o lo que es lo mismo, construye algo propio y [personal](#) con los [datos](#) que la antes mencionada realidad objetiva le entrega, debiéndose advertir sobre la posibilidad de que si la forma en que se produce la transmisión de las esencialidades reales resultan interferidas de manera adversa o debido al hecho de que el propio educando no pone, por parte de sí, [interés](#) o voluntad, que equivale a decir la [atención](#) y concentración necesarias, sólo se alcanzaran aprendizajes frágiles y de corta duración. Asimismo, en el aprendizaje de algo influye, de manera importante, el significado que lo que se aprende tiene para el individuo en cuestión, pudiéndose hacer una distinción entre el llamado significado lógico y el significado psicológico de los aprendizajes; por muy relevante que sea en sí mismo un contenido de aprendizaje, es necesario que la [persona](#) lo trabaje, lo construya y, al mismo tiempo, le asigne un determinado grado de significación subjetiva para que se plasme o concrete, un aprendizaje significativo que equivale a decir, se produzca una real asimilación, adquisición y retención del conocimiento ofrecido. El aprendizaje se puede considerar igualmente como el producto o fruto de una [interacción](#) social y desde este punto de vista es, intrínsecamente, un proceso social, tanto por sus contenidos como por las formas en que se genera. El sujeto aprende de los otros y con los otros; en esa interacción desarrolla su [inteligencia](#) práctica y la de tipo reflexivo, construyendo e internalizando nuevos conocimientos o representaciones mentales a lo largo de toda su vida, de manera tal que los primeros favorecen la adquisición de otros y así sucesivamente, de aquí que el aprendizaje pueda ser considerado como un producto y resultado de [la educación](#) y no un simple prerequisite para que ella pueda generar aprendizajes: la educación devendrá, entonces, el hilo conductor, el

comando del desarrollo. En palabras de Schmeck (1988a, p. 171): El aprendizaje, por su esencia y naturaleza, no puede ser reducido y mucho menos explicarse en base de lo planteado por las llamadas corrientes conductistas o asociacionistas y las cognitivas. No puede ser concebido como un proceso de simple asociación [mecánica](#) entre los estímulos aplicados y las respuestas provocadas por estos, determinadas tan solo por las condiciones externas imperantes, ignorándose todas aquellas intervenciones, realmente mediadoras y moduladoras, de las numerosas [variables](#) inherentes a la [estructura](#) interna, principalmente del subsistema nervioso central del sujeto cognoscente, que aprende. No es simplemente la conexión entre el estímulo y la respuesta, la respuesta condicionada, el hábito es, además de esto, lo que resulta de la interacción del propio individuo que se apropia del conocimiento de determinado aspecto de la realidad objetiva, con su entorno físico, químico, biológico y, de manera particularmente importante del componente social de éste. No es sólo el [comportamiento](#) y el aprendizaje una mera consecuencia de los estímulos ambientales incidentes sino también el fruto del reflejo de los mismos por una estructura material neuronal que resulta preparada o pre acondicionada por factores tales como [el estado](#) emocional y los [intereses](#) o motivaciones particulares. Se insiste, una vez más, que el aprendizaje emerge o resulta una consecuencia de la interacción, en un tiempo y en un espacio concretos, de todos los factores que muy bien pudiéramos llamar causales o determinantes del mismo, de manera dialéctica y necesaria. La cognición es una condición y consecuencia del aprendizaje: no se conoce la realidad objetiva ni se puede influir sobre ella sin antes haberla aprendido, sobre todo, las leyes y [principios](#) que mueven su transformación evolutiva espacio-temporal. Es importante recalcar o insistir en el hecho de que las características y particularidades perceptivas del problema enfrentado devienen condiciones necesarias para su aprendizaje, [recreación](#) y solución; que en la adquisición de cualquier conocimiento, la [organización](#) de la estructura del sistema informativo que conlleven a él, resulta igualmente de particular trascendencia para alcanzar tal propósito u objetivo, a sabiendas de que todo aprendizaje que está unido o relacionado con una consciente y consecuente comprensión sobre aquello que se

aprende es más duradero, máxime si en el proceso cognitivo también aparece, con su función reguladora y facilitadora, una retroalimentación correcta que, en definitiva, va a influir en la determinación de un aprendizaje también correcto en un tiempo menor, sobre todo si se articula debidamente con los propósitos, objetivos y motivaciones propuestos por el individuo que aprende. En el aprendizaje humano, en su favorecimiento cuanti-cualitativo, la [interpretación](#) holística y sistémica de los factores conductuales y la justa consideración valorativa de las variables internas del sujeto como portadoras o contenedoras de significación, resultan incuestionablemente importantes tratándose de la regulación [didáctica](#) del mismo, de aquí la necesidad de tomar en consideración estos aspectos a la hora de desarrollar [procedimientos](#) o modalidades de enseñanza dirigidos a sujetos que no necesariamente se van a encontrar en una posición tal que permita una interacción cara a cara con la persona responsabilizada con la transmisión de la información y el desarrollo de las habilidades y capacidades correspondientes. En la misma medida en que se sea consecuente en la práctica con las consideraciones referidas se podrá llegar a influir sobre la [eficiencia](#) y eficacia del proceso de aprendizaje según el [modelo](#) de la ruta [crítica](#): la vía más corta, recorrida en el menor tiempo, con los resultados más ricos en cantidad, [calidad](#) y duración. Hay quienes consideran que cuando registramos nuestros pensamientos en base de determinadas sensaciones, en el primer momento, no nos detenemos en el [análisis](#) de los detalles pero que más tarde los mismos resultan ubicados en determinadas locaciones de la mente que, equivale a decir, en diferentes [fondos](#) neuronales del subsistema nervioso central interrelacionados funcionalmente, para formar o construir partes de entidades o patrones organizados con determinada significación para el individuo que aprende. De igual manera, otros consideran que es en el pensamiento donde asienta el aprendizaje, que este no es más que la consecuencia de un conjunto de mecanismo que el organismo pone en movimiento para adaptarse al entorno donde existe y se mueve evolutivamente. El individuo primero asimila y luego acomoda lo asimilado. Es como si el organismo explorara el [ambiente](#), tomara algunas de sus partes, las transformara y terminara luego incorporándolas a sí mismo en base de

la existencia de esquemas mentales de asimilación o de acciones previamente realizadas, conceptos aprendidos con anterioridad que configuran, todos ellos, esquemas mentales que posibilitan subsiguientemente incorporar nuevos conceptos y desarrollar nuevos esquemas. A su vez, mediante la acomodación, el organismo cambia su propia estructura, sobre todo a nivel del subsistema nervioso central, para adaptarse debidamente a la naturaleza de los nuevos aspectos de la realidad objetiva que serán aprendidos; que la mente, en última instancia, acepta como imposiciones de la referida realidad objetiva. Es válido identificar que es la concepción de aprendizaje de la [psicología genética](#) de [Jean Piaget](#).

Se denomina aprendizaje al proceso de adquisición de conocimientos, habilidades, valores y actitudes, posibilitado mediante el estudio, la enseñanza o la experiencia. Este proceso puede ser analizado desde diversas perspectivas, por lo que existen distintas teorías del aprendizaje. La psicología conductista, por ejemplo, describe el aprendizaje de acuerdo a los cambios que pueden observarse en la conducta de un sujeto.

El proceso fundamental en el aprendizaje es la imitación (la repetición de un proceso observado, que implica tiempo, espacio, habilidades y otros recursos). De esta forma, los niños aprenden las tareas básicas necesarias para subsistir.

El aprendizaje humano se define como el cambio relativamente estable de la conducta de un individuo como resultado de la experiencia. Este cambio es producido tras el establecimiento de asociaciones entre estímulos y respuestas. Esta capacidad no es exclusiva de la especie humana, aunque en el ser humano el aprendizaje se constituyó como un factor que supera a la habilidad común de las mismas ramas evolutivas. Gracias al desarrollo del aprendizaje, los humanos han logrado alcanzar una cierta independencia de su contexto ecológico y hasta pueden modificarlo de acuerdo a sus necesidades.

Elementos de Aprendizaje

En la mayoría de los casos es importante ofrecer al educando los objetivos de aprendizaje y una guía u orientación metodológica sobre cómo se debe realizar el proceso de incorporación de los aprendizajes, esta guía debe contener indicadores de éxito y delimitar claramente los elementos de aprendizaje.

La enseñanza está vinculada con la educación. Está vinculada con la actividad práctica del hombre. Tiene como meta alcanzar en el individuo al cual enseña, orienta el trabajo tanto en los maestros como en los educandos el proceso de enseñar es interactivo.

2.5.- Hipótesis

El empleo del software interactivo mejorará el proceso de enseñanza aprendizaje de la ortografía en los estudiantes del Quinto Año de Educación Básica de la Escuela “Fray Vicente Solano” en el periodo lectivo 2009 – 2010.

2.6.- Señalamiento de variables

Variable Independiente: Software interactivo.

Variable Dependiente: Proceso de enseñanza aprendizaje de la ortografía.

CAPITULO III

Marco Metodológico

3.1.- Modalidad básica de la investigación

La investigación se ha fundamentado en el paradigma Cuantitativo porque el problema requiere de investigación interna e interesa la interpretación del efecto que se consiga mediante la utilización del software interactivo, sus objetivos plantean acciones inmediatas que se debe tomar para corregir lo más pronto las falencias en la enseñanza de la ortografía, determina una hipótesis lógica que busca un fin específico, la población es pequeña ya que se va a realizarla en un nivel constituido por veinte y dos estudiantes, requiere de un trabajo de campo con todos los niños y niñas del Quinto Año de Educación Básica, además los

resultados no son generalizables ya que nuestro estudio va hacer particularizado solo para la enseñanza de este grupo de chicos de la Escuela “Fray Vicente Solano”.

3.2.- Tipo de investigación

Esta investigación está respaldada bibliográficamente porque debemos conocer las contribuciones científicas relacionadas con el software entrenador y la ortografía para podernos guiar en forma correcta a sus beneficiarios en todo lo relacionado al tema, razón por la cual mi investigación es de carácter bibliográfica y exploratoria porque permitirá desarrollar una nueva metodología para el empleo de las Tics y mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de la ortografía. Además permite sondear y consecuentemente dar el tratamiento necesario a un problema que nos es muy considerado por varios docentes quienes no se preocupan por el mejoramiento de la calidad de la enseñanza.

3.3.- Población y muestra

La población y muestra de estudio estará integrada por los estudiantes, padres de familia, docentes y el Director de la Escuela “Fray Vicente Solano”.

Lo cual se detalla en el siguiente cuadro:

Cuadro N° 1: Cuadro de la Población

Elaborado por: Diana Villafuerte

Población	Frecuencia
Autoridades educativas	1
Docentes	6
Padres de familia	22
Estudiantes	22
Total	51

Considerando que la población de estudio es pequeña se prevé realizar la investigación con el ciento por ciento de la población, sin sacar muestra alguna.

3.4. Operacionalización de variables.

3.4.1. Variable Independiente

El Software Interactivo

Cuadro N°2: Operacionalización de variable independiente

Elaborado por: Diana Villafuerte

Conceptualización	Categorías	Indicadores	Ítems	Técnicas
<p>Son interactivos aquellos que contestan inmediatamente las acciones de los estudiantes y permiten un diálogo y un intercambio de informaciones entre el computador y los estudiantes.</p> <p>Individualizando el trabajo de los estudiantes.</p> <p>Ya que se adaptan al ritmo de trabajo de cada uno y pueden adaptar sus actividades según</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Programas • Acciones inmediatas • Intercambio de información 	<ul style="list-style-type: none"> • Programas Interactivo • Dominio de destrezas • Buscar alternativas de 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoce lo que es un software? • Conoce el software interactivo en PowerPoint? • Cree que al aplicar un software PowerPoint mejorará las destrezas cognitivas? 	<ul style="list-style-type: none"> • Técnica: Encuesta • Instrumento: Cuestionario

<p>las actuaciones de los alumnos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ritmo de trabajo 	<p>solución</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aptitudes 	<ul style="list-style-type: none"> • Ayudará a mejorar la ortografía con la aplicación de un software? • Le gustaría trabajar con un software en las clases de Ortografía? 	
--	--	---	--	--

3.4.2. Variable Dependiente

El Proceso de Enseñanza Aprendizaje

Cuadro N°3: Operacionalización de variable dependiente

Elaborado por: Diana Villafuerte

Conceptualización	Categorías	Indicadores	Ítems	Técnicas
Es el conjunto de actividades y experiencias suscitadas por los actos de comunicación que se llevan a cabo en contextos culturales entre profesores y estudiantes, en ambas direcciones (a través de sus medios y utilizando contenidos específicos), de los que resultan cambios cualitativos en los participantes, manifestados por la adquisición, construcción de conocimientos, el desarrollo de destrezas y habilidades, la	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicación • Contextos Culturales • Construcción • Conciencia • Responsabilidad 	<ul style="list-style-type: none"> • Intercambio de mensajes • Interacción estudiante, maestro. • Recursos Didácticos 	<ul style="list-style-type: none"> • Al aplicar un software mejorará la comunicación en el aula? • Cree usted que el uso de un software mejore el trabajo en el aula? • Considera que el uso de un software interactivo es una herramienta útil para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje? • Al utilizar un software los docentes y estudiantes asumirán 	<ul style="list-style-type: none"> • Técnica Encuesta • Instrumento Cuestionario

<p>asunción de actitudes y valores y en general el crecimiento de estudiantes en su conciencia y responsabilidad en la sociedad.</p>	<p>Social</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Razón • Compromiso 	<p>nuevas actitudes y valores que le conduzcan al crecimiento actitudinal y cognitivo?</p> <ul style="list-style-type: none"> • La Institución potenciará el nivel académico mediante la utilización de un nuevo software? 	
--	---------------	---	---	--

3.5.-Técnicas e Instrumentos de recolección de la información

Encuesta: Dirigida a los estudiantes, padres de familia, docentes y Director de la Escuela “Fray Vicente Solano”.

Instrumento: Es el cuestionario elaborado con preguntas cerradas que permitieron recabar información sobre las variables de estudio.

3.6.- Validez y Confiabilidad

Los expertos validaron los instrumentos, mientras que la confiabilidad se realizó una prueba piloto antes de la aplicación definitiva

3.7 Plan de recolección de información

Cuadro N°4: Plan Recolección de Datos

Elaborado por: Diana Villafuerte

Preguntas Básicas	Explicación
¿Para qué?	Para alcanzar los objetivos de investigación.
¿De qué personas u objetos?	Director, Docentes, Padres de Familia y Estudiantes de la Escuela “Fray Vicente Solano”
Sobre qué aspectos?	El software Interactivo en el proceso de enseñanza - aprendizaje de la ortografía.
¿Quién?	Autora del proyecto.
¿Cuándo?	Octubre del 2010
Dónde?	Escuela “Fray Vicente Solano” del Cantón Pelileo.
¿Qué técnicas de recolección?	Encuestas.
¿Con qué?	Instrumentos como cuestionarios.
¿En qué situación?	Bajo condiciones de respeto, profesionalismo investigativo y absoluta reserva y confidencialidad.

3.8. Plan de Procesamiento y Análisis de Información

Este plan contempla estrategias metodológicas requeridas por los objetivos e hipótesis de investigación, de acuerdo con el enfoque escogido, considerando los siguientes elementos:

- Definición de los sujetos: Personas u objetos que van a ser investigados.
- Selección de las técnicas a emplear en el proceso de recolección de información.

La técnica utilizada en la presente investigación es la Encuesta.

- Instrumentos seleccionados o diseñados de acuerdo con la técnica escogida para la investigación.

Según la técnica de la Encuesta el Instrumento es el Cuestionario.

- Explicación de procedimientos para la recolección de información, cómo se va a aplicar los instrumentos, condiciones de tiempo y espacio, etc.

CAPITULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Encuesta aplicada al Director, Docentes, Padres de familia y estudiantes de la Escuela “Fray Vicente Solano” del Cantón Pelileo.

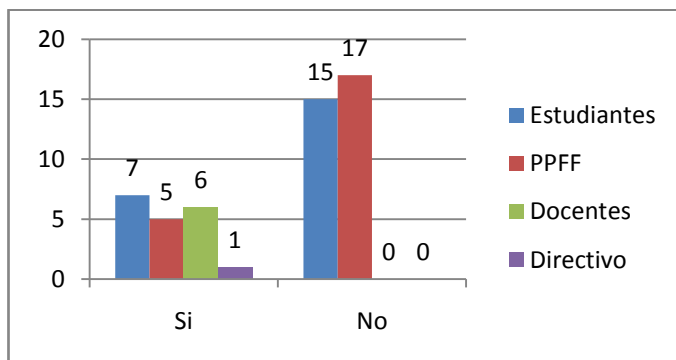
Cuestionario

Pregunta 1. ¿Conoce lo que es un software?

Cuadro 5. Resumen datos de la Pregunta 1

OPCIONE S	ENCUESTADOS								TOTAL	
	ESTUDIANTE S		PPFF		DOCENTE S		DIRECTIV O			
	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%
Si	7	31,82	5	22,73	6	100,00	1	100,00	19	37,25
No	15	68,18	17	77,27	0	0,00	0	0,00	32	62,75
TOTAL	22	100	22	100	6	100	1	100	51	100

GRÁFICO PREGUNTA 1



Fuente: Estudiantes, Padres de Familia, Docentes, Directivo de la Escuela “Fray Vicente Solano”.

Autora: Diana Villafuerte

Análisis e Interpretación: De acuerdo con los datos del cuadro 1 el 37,25% de los encuestados manifiestan conocer el significado de software, mientras que el 62,75% desconoce.

La gran mayoría de las personas desconocen este programa por no estar en contacto con la nueva tecnología, probablemente por no tener una computadora en su hogar, falta de actualización en los conocimientos mientras que el 37,25% si conocen de este programa por estar en contacto con las Tics y utilizan en su trabajo las herramientas de la información y la comunicación.

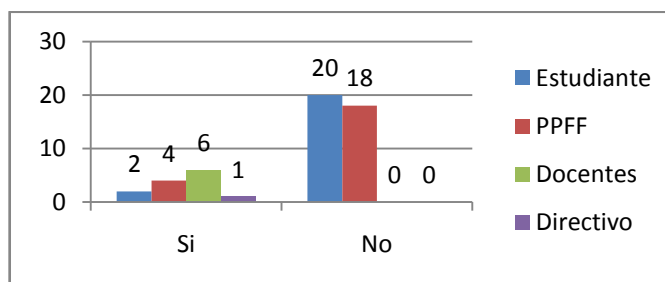
- **Pregunta.2** ¿Conoce el software interactivo PowerPoint?

- **Cuadro 6.** Resumen datos de la Pregunta 2

TABLA PREGUNTA 2

OPCIONE S	ENCUESTADOS								TOTAL	
	ESTUDIANTE S		PPFF		DOCENTE S		DIRECTIV O			
	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%
Si	2	9,09	4	18,18	6	100,00	1	100,00	13	25,49
No	20	90,91	18	81,82	0	0,00	0	0,00	38	74,51
TOTAL	22	100	22	100	6	100	1	100	51	100

GRÁFICO PREGUNTA 2



Fuente: Estudiantes, Padres de Familia, Docentes, Directivo de la Escuela “Fray Vicente Solano”.

Autora: Diana Villafuerte

Análisis e Interpretación: De los resultados obtenidos se establece que el 25,49% tiene conocimiento del software, el 74,51% responde que no tiene conocimientos de este programa.

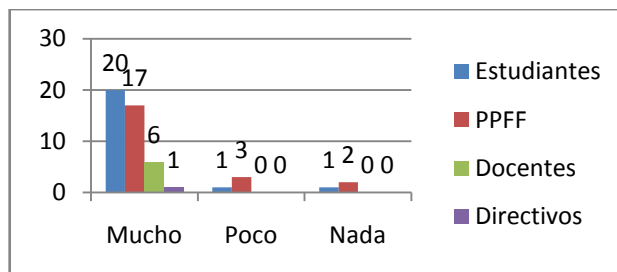
Las personas no utilizan con más frecuencia el centro de cómputo por lo cual no tienen conocimientos sobre la utilización de las tecnologías de la información y no conocen de nuevos programas que sirven para todos.

- **Pregunta.3** ¿Cree que al aplicar un software PowerPoint mejorará las destrezas cognitivas?
- **Cuadro 7.** Resumen datos de la Pregunta 3

TABLA PREGUNTA 3

OPCIONES	ENCUESTADOS								TOTAL	
	ESTUDIANTES		PPFF		DOCENTES		DIRECTIVO			
	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%
Mucho	20	90,91	17	77,27	6	100,00	1	100,00	44	86,27
Poco	1	4,55	3	13,64	0	0,00	0	0,00	4	7,84
Nada	1	4,55	2	9,09	0	0,00	0	0,00	3	5,88
TOTAL	22	100	22	100	6	100	1	100	51	100

GRÁFICO PREGUNTA 3



Fuente: Estudiantes, Padres de Familia, Docentes, Directivo de la Escuela “Fray Vicente Solano”.

Autora: Diana Villafuerte

Análisis e Interpretación: De los resultados obtenidos se establece que el 86,27% de los encuestados manifiestan que al aplicar el software mejore las destrezas cognitivas en los educandos, mientras que el 7,84% responden que se mejorará en una poca cantidad y el 5,88% expresa que no cambiara en nada.

Las tecnologías son herramientas que aportan al desempeño cognitivo de las personas para que su trabajo sea mejor.

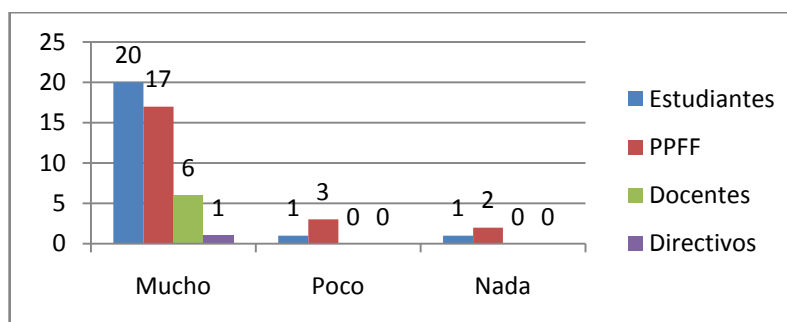
- **Pregunta. 4** ¿Ayudará a mejorar la ortografía con la aplicación de un software?

- **Cuadro 8.** Resumen datos de la Pregunta 4

TABLA PREGUNTA 4

OPCIONES	ENCUESTADOS								TOTAL	
	ESTUDIANTES		PPFF		DOCENTES		DIRECTIVOS			
	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%
Mucho	18	81,82	17	77,27	6	100,00	1	100,00	42	82,35
Poco	2	9,09	4	18,18	0	0,00	0	0,00	6	11,76
Nada	2	9,09	1	4,55	0	0,00	0	0,00	3	5,88
TOTAL	22	100	22	100	6	100	1	100	51	100

GRÁFICO PREGUNTA 4



Fuente: Estudiantes, Padres de Familia, Docentes, Directivo de la Escuela “Fray Vicente Solano”.

Autora: Diana Villafuerte

Análisis e Interpretación: De los resultados obtenidos se establece que el 82,35% responde que mucho mejorará la ortografía con la tecnología, el 11,76% expresa que poco se ha de mejorar y el 5,88% manifiestan que nada se mejorará.

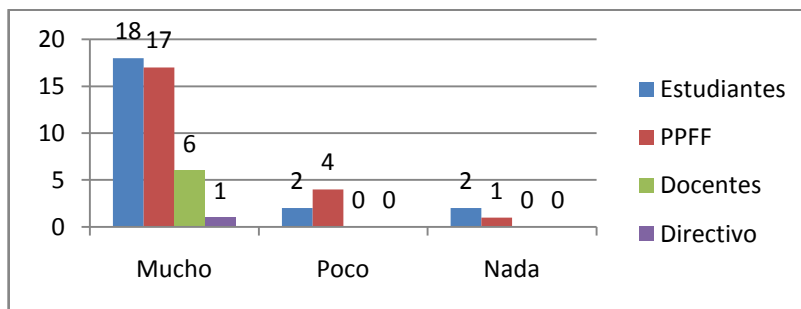
La mayoría de las personas manifiestan que si se tendrá excelentes resultados con la aplicación de nuevos programas informáticos en la ortografía.

- **Pregunta.5** ¿Le gustaría trabajar con un software en las clases de ortografía?
- **Cuadro 9.** Resumen datos de la Pregunta 5

TABLA PREGUNTA 5

OPCIONES	ENCUESTADOS								TOTAL	
	ESTUDIANTES		PPFF		DOCENTES		DIRECTIVO			
	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%
Mucho	18	81,82	17	77,27	6	100,00	1	100,00	42	82,35
Poco	2	9,09	4	18,18	0	0,00	0	0,00	6	11,76
Nada	2	9,09	1	4,55	0	0,00	0	0,00	3	5,88
TOTAL	22	100	22	100	6	100	1	100	51	100

GRÁFICO PREGUNTA 5



Fuente: Estudiantes, Padres de Familia, Docentes, Directivo de la Escuela “Fray Vicente Solano”.

Autora: Diana Villafuerte

Análisis e Interpretación: De los resultados obtenidos se establece que el 82,35% responde que les gustaría trabajar con un software en las clases de ortografía, mientras que el 11,76% les llama un poco la atención de este nuevo programa y el 5,88% no les interesa conocer una técnica innovadora para aprender la ortografía.

La mayoría de los individuos desean conocer nuevas formas de trabajar para aplicar la ortografía y no estar con las formas tradicionalistas que no les llaman la atención para poder mejorar este problema.

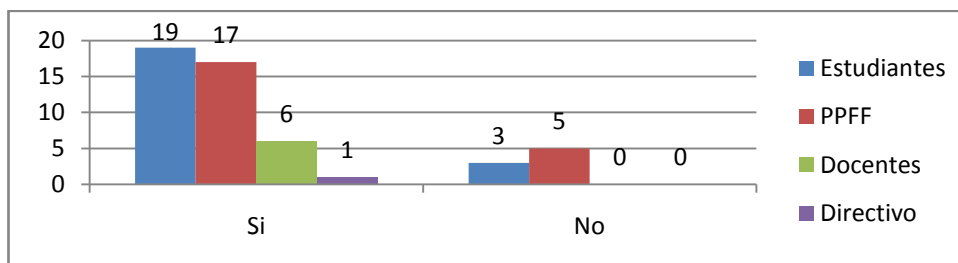
- **Pregunta.6** ¿Al aplicar un software mejorará la comunicación en el aula?

- **Cuadro 10.** Resumen datos de la Pregunta 6

TABLA PREGUNTA 6

OPCIONES	ENCUESTADOS								TOTAL	
	ESTUDIANTES		PPFF		DOCENTES		DIRECTIVO			
	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%
Si	19	86,36	17	77,27	6	100,00	1	100,00	43	84,31
No	3	13,64	5	22,73	0	0,00	0	0,00	8	15,69
TOTAL	22	100	22	100	6	100	1	100	51	100

GRÁFICO PREGUNTA 6



Fuente: Estudiantes, Padres de Familia, Docentes, Directivo de la Escuela “Fray Vicente Solano”.

Autora: Diana Villafuerte

Análisis e Interpretación: De los resultados obtenidos se establece que la gran mayoría de encuestados que representa el 84,31% piensan que si mejorará la comunicación en el aula, mientras que el 15,69% expresan que no se tendrá éxito.

La gran mayoría expresan que con la utilización de la informática será factible para la comunicación en el aula y se podrán expresar de mejor manera especialmente clara.

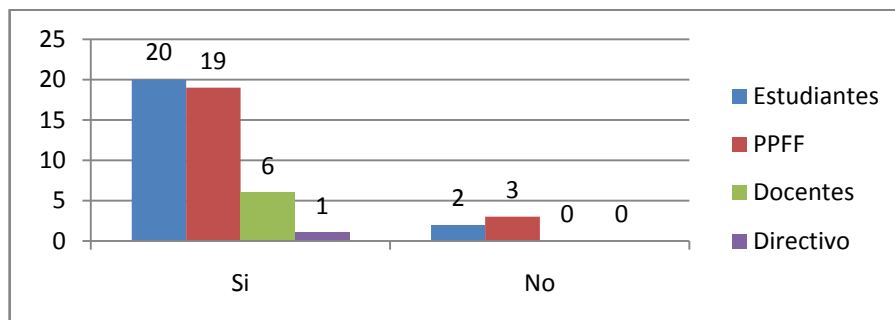
- **Pregunta.7** ¿Cree usted que el uso de un software mejorará el trabajo en el aula?

Cuadro 11. Uso de un software mejora el trabajo en el aula.

TABLA PREGUNTA 7

OPCIONES	ENCUESTADOS								TOTAL	
	ESTUDIANTES		PPFF		DOCENTES		DIRECTIVO			
	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%
Si	20	90,91	19	86,36	6	100,00	1	100,00	46	90,20
No	2	9,09	3	13,64	0	0,00	0	0,00	5	9,80
TOTAL	22	100	22	100	6	100	1	100	51	100

GRÁFICO PREGUNTA 7



Fuente: Estudiantes, Padres de Familia, Docentes, Directivo de la Escuela “Fray Vicente Solano”.

Autora: Diana Villafuerte

Análisis e Interpretación: De los resultados obtenidos se establece que la mayoría de los encuestados que es el 90,20% creen que mejorará el trabajo en el aula, mientras que el 9,80% expresan que no se facilitara el trabajo.

Las personas están gran motivación en conocer por primera vez esta nueva técnica van a disfrutar y van a trabajar con gran empeño y se formara una clase dinámica y motivadora.

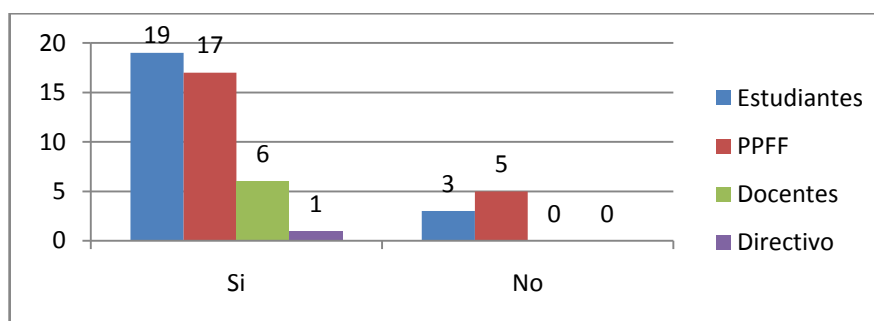
- **Pregunta 8.** ¿Considera que el uso de un software es una herramienta útil para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje?

Cuadro 11. Uso de un software mejora el trabajo en el aula.

TABLA PREGUNTA 8

OPCIONES	ENCUESTADOS								TOTAL	
	ESTUDIANTES		PPFF		DOCENTES		DIRECTIVO			
	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%
Si	19	86,36	17	77,27	6	100,00	1	100,00	43	84,31
No	3	13,64	5	22,73	0	0,00	0	0,00	8	15,69
TOTAL	22	100	22	100	6	100	1	100	51	100

GRÁFICO PREGUNTA 8



Fuente: Estudiantes, Padres de Familia, Docentes, Directivo de la Escuela “Fray Vicente Solano”.

Autora: Diana Villafuerte

Análisis e Interpretación: De acuerdo a los datos recopilados el 84,31% de las personas encuestadas manifiestan que esta nueva técnica será de una herramienta útil para la enseñanza aprendizaje, mientras que el 15,69% expresan que no.

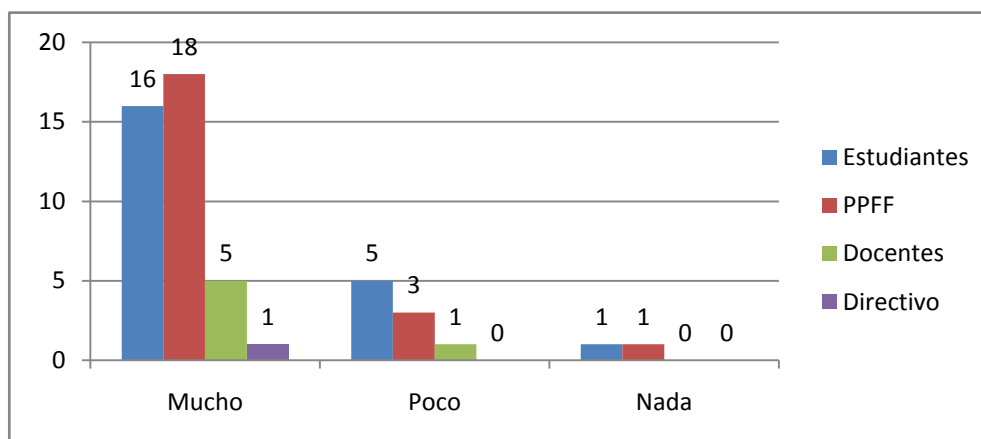
Las personas que ponga dedicación en el trabajo esta herramienta serán de gran ayuda para poder utilizar en el proceso de enseñanza aprendizaje de la ortografía y dará buenos resultados.

- **Pregunta 9.** ¿Al utilizar un software los docentes y estudiantes asumirán nuevas actitudes y valores que le conduzcan al crecimiento actitudinal y cognitivo?
- **Cuadro 11.** Asumir nuevas actitudes y valores que le conduzcan al crecimiento actitudinal y cognitivo.

TABLA PREGUNTA 9

OPCIONES	ENCUESTADOS								TOTAL	
	ESTUDIANTES		PPFF		DOCENTES		DIRECTIVO			
	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%
Mucho	16	72,73	18	81,82	5	83,33	1	100,00	40	78,43
Poco	5	22,73	3	13,64	1	16,67	0	0,00	9	17,65
Nada	1	4,55	1	4,55	0	0,00	0	0,00	3	5,88
TOTAL	22	100	22	100	6	100	1	100	52	102

GRÁFICO PREGUNTA



Fuente: Estudiantes, Padres de Familia, Docentes, Directivo de la Escuela “Fray Vicente Solano”.

Autora: Diana Villafuerte

Análisis e Interpretación: De acuerdo a los resultados obtenidos se establece que el 78,43% manifiestan que docentes y estudiantes asumirán nuevas actitudes y valores mientras que 17,65% expresan que poco aplicaran y el 5,88% responden que no se tendrá buenos resultados.

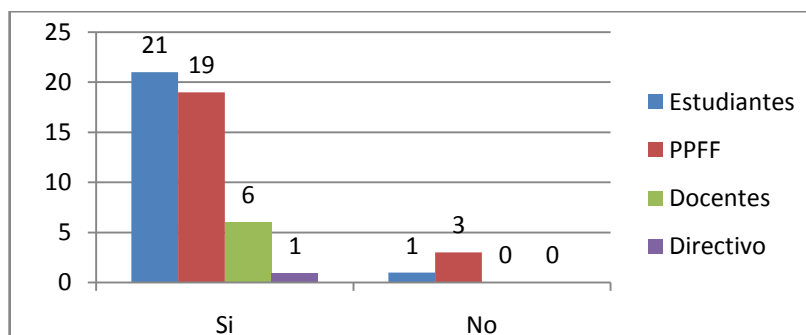
La mayoría piensan que si se tendrá buenos resultados con las nuevas tecnologías lo cual las personas que no están de acuerdo al conocer y aplicar van a cambiar de idea y van a conducir al crecimiento actitudinal y cognitivo de todos.

- **Pregunta 10.** ¿La institución potencializará el nivel académico mediante la utilización de un nuevo software?
- **Cuadro 11.** Utilización de un nuevo software?

TABLA PREGUNTA 10

OPCIONES	ENCUESTADOS								TOTAL	
	ESTUDIANTES		PPFF		DOCENTES		DIRECTIVO			
	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%
Si	21	95,45	19	86,36	6	100,00	1	100,00	47	92,16
No	1	4,55	3	13,64	0	0,00	0	0,00	4	7,84
TOTAL	22	100	22	100	6	100	1	100	51	100

GRÁFICO PREGUNTA



Fuente: Estudiantes, Padres de Familia, Docentes, Directivo de la Escuela “Fray Vicente Solano”.

Autora: Diana Villafuerte

Análisis e Interpretación: Los resultados obtenidos se establece que el 92,16% responde que la institución potencializara el nivel académico en la utilización de un nuevo software, mientras que el 7,84% expresan que no.

La gran mayoría de las personas están de acuerdo con la utilización de un nuevo software con la ayuda de la tecnología para poder potencializar el nivel académico en la institución y en la población.

4.2.- Verificación de la hipótesis

H1: El empleo del software interactivo mejorará el proceso de enseñanza aprendizaje de la ortografía en los estudiantes de quinto Año de Educación Básica de la Escuela “Fray Vicente Solano” en el periodo lectivo 2009 – 2010.

H2: El empleo del software interactivo no mejorará el proceso de enseñanza aprendizaje de la ortografía en los estudiantes de quinto Año de Educación Básica de la Escuela “Fray Vicente Solano” en el periodo lectivo 2009 – 2010.

4.3.1.- Combinación de Frecuencias

Para establecer la correspondencia de las variables se eligió dos preguntas de las encuestas, una por cada variable de estudio, lo que permitió efectuar el proceso de combinación.

Pregunta 1

¿Conoce lo que es un software?

Se eligió esta pregunta por cuanto hace referencia a la variable independiente de estudio. Ver **Cuadro N°5**.

Pregunta 7

¿Cree usted que el uso de un software mejore el trabajo en el aula?

Se eligió esta pregunta por cuanto hace referencia a la variable dependiente de estudio. Ver **Cuadro N°11**

4.3.2.- Frecuencias Observadas

$$X = \sum (O_i - E_i)$$

E_i

O_i = Frecuencias observadas

E_i = Frecuencias de eventos esperados si la hipótesis nula es correcta

Cuadro N° 15 “Tabla de Frecuencia Observadas”

Autora: Diana Villafuerte

Pregunta	Pregunta # 1	Pregunta # 7	
Variables	Software	Enseñanza – Aprendizaje	
	Observados	Observados	
Si	19	46	65
No	32	5	37
Total	51	51	102

$$P_{sip2} = \frac{\text{E total filas}}{\text{Total filas y columnas}}$$

Total filas y columnas

$$P_{sip2} = \frac{65}{102} = 0.6372$$

102

$$P_{sip7} = \frac{E \text{ total filas}}{\text{Total filas y columnas}}$$

$$P_{sip7} = \frac{37}{102} = 0.3627$$

102

Frecuencia esperada es = $T_c \cdot V_i / V_D \cdot P_{si}$ / P no

$$FE (SI) P2 = 51 \cdot 0.6372 = 32.4972$$

$$FE (NO) P2 = 51 \cdot 0.3627 = 18.4977$$

$$FE (SI) P7 = 51 \cdot 0.6372 = 32.4972$$

$$FE (NO) P7 = 51 \cdot 0.3627 = 18.4977$$

Cuadro N° 16 “Calculo de Frecuencias”

Autora: Diana Villafuerte

OBSERVADO	ESPERADO	(O _i -E _i)	(O _i -E _i) ²	(o _i -E _i) ² /E _i
19	32.4972	-13.4972	182.174	5.605
32	18.4977	13.5023	182.312	9.855
46	32.4972	13.5028	182.325	5.610
5	18.4977	-13.4977	182.187	9.849
				30.919

GRADOS DE LIBERTAD

$$(F-1) \cdot (2-1)$$

$$(2-1)*(2-1)$$

$$G1=(1)*(1)$$

$$G1= 1$$

Nivel de confianza

X 3.84

Entonces:

Constatamos el valor del chi cuadrado (X^2) calculado con el valor de chi cuadrado teórico o tabular y según la regla de decisión formulada que dice:

Se acepta la hipótesis nula (HO), si el valor calculado del x^2 es menor al valor del x^2 tabulado o crítico caso contrario se rechaza.

Chi cuadrado (x^2) calculado mayor que chi cuadrado (x^2) tabulado 30.919 es mayor que 3.84.

Por tanto:

Se rechaza la hipótesis nula (HO) y se ACEPTA la hipótesis alternativa (H1) por lo que el software si influye en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Por los resultados obtenidos a través de las técnicas de investigación y el análisis realizados a los mismos, se considera que la hipótesis planteada se comprueba por sí misma, por lo que el nivel de conocimiento a mejorará significativamente el rendimiento en los estudiantes del quinto año de Educación Básica.

CAPITULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Del presente trabajo de investigación, se establecen las siguientes conclusiones y recomendaciones:

5.1 Conclusiones:

- El software interactivo es una herramienta de trabajo que no están conocida en las aulas de nuestra institución, de acuerdo a las encuestas aplicadas a los estudiantes, autoridades, docentes y padres de familia; se puede palpar que en su mayoría desconocen su existencia y de la ayuda que puede brindar para el desarrollo de las capacidades y destrezas.
- El avance de la ciencia y la tecnología es algo que estamos viviendo y utilizando en nuestro diario vivir y más en nuestra educación razón por la cual se puede concluir que hay una gran disposición en la comunidad educativa “Fray Vicente Solano “para aprender a utilizar un software

interactivo acorde a las necesidades en la ortografía y a si poder mejorar el rendimiento académico en la misma.

- De acuerdo a los resultados de la encuesta y al respaldo obtenido de la comunidad educativa para la ejecución del proyecto se aplicara en software interactivo que ayude a mejorar en el proceso de enseñanza – aprendizaje de la ortografía acorde al nivel cognitivo y a las necesidades pedagógicas de los todos los estudiantes.

5.2 Recomendaciones:

- Dar a conocer todo lo que se refiere al uso, manejo, ventajas y desventajas de la utilización del software interactivo en cada una de las aulas y en lo que se refiere al área de lenguaje y comunicación especialmente en lo que se refiere a la ortografía de las palabras y toda la comunidad educativa tendrá una amplia visión del tema y así evitar problemas en el futuro.
- Aprovechar todas las disposiciones que nos ofrece nuestra institución por el bien de nuestros estudiantes para implantar en el centro de cómputo programas educativos en el área de lenguaje y comunicación y a demás en otras asignaturas.
- Dar mayor utilización del software interactivo con el propósito de actualizar a los estudiantes y aprendan la ortografía con nuevas

técnicas innovadoras que son de beneficio personal para el desarrollo de sus habilidades.

CAPITULO VI

LA PROPUESTA

6.1 Título

Aplicar un software interactivo para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de la ortografía en los estudiantes del Quinto Año de Educación Básica de la Escuela “Fray Vicente Solano”.

6.2 Datos informativos

Institución: Escuela Fray Vicente Solano

Dirección: Huasimpamba

Parroquia: San Pedro de Pelileo

Cantón: San Pedro de Pelileo

Provincia: Tungurahua

Sostenimiento:

Fiscal

6.3 Antecedentes de la propuesta

En la Escuela Fray Vicente Solano no existe un programa peor aún, un conocimiento acerca de la aplicación del software interactivo acentuación para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de la ortografía sin embargo hay un gran entusiasmo en el personal docente, directivo, estudiantes y padres de familia en conocer más profundamente este nuevo sistema de enseñanza aprendizaje, con la finalidad de que mejore sus conocimientos intelectuales en la rama en las que se vaya a utilizar este método de estudio.

El progreso de las Tics en las Instituciones Educativas Primarias se está implementando esta nueva modalidad creando una experiencia en desarrollo y que conforme se extienda su práctica, se establecerá como una posibilidad educativa excelente ante las asignaturas a las cuales se integra.

El concepto del Software incluye una variedad de aspectos que en su integración causan un cambio para bien en el sector Educativo. Estos elementos que intervienen son, el software y sus aplicaciones, el cambio de rol de los docentes con los estudiantes en los distintos entornos de formación, una integración más amigable, entre otros.

La informática es la que mejor se ajusta a la realidad de hoy en día de las educaciones públicas y la más adecuada en la forma más atractiva para los niños y niñas en comparación a otras y el funcionamiento que ofrece para el primer caso en la Escuela Fray Vicente Solano.

6.4 Justificación

Las Tecnologías de Comunicación nos proporcionan en la actualidad un sin número de beneficios en la vida diaria de la sociedad, ya que vivimos inmersos en una población centrada cada vez más en su uso. De forma paulatina las Tics están proporcionando cambios en la educación, el trabajo y la sociedad en general favoreciendo nuevas formas en la manera de recibir y procesar la información.

Hoy en día, la formación nos exige la utilización de diferentes recursos tecnológicos a través de los cuales transmitir mensajes. Si pretendemos un entorno de aprendizaje que esté preparado de formar estudiantes de calidad basados en el conocimiento ortográfico es necesario usar diferentes medios de comunicación que superen el hecho de transmitir información.

Disponemos de toda la información disponible pero el reto consiste en que esta se convierta en conocimiento que sirva de beneficio a la sociedad educativa.

Desde el punto de vista educativo, la tecnología en la actualidad nos permiten nuevas formas de comunicarnos, ya que se ponen en acción nuevas posibilidades y estrategias educativas, entre las cuales debemos destacar el trabajo en un modelo centrado en los estudiantes, potencializando de esta manera el aprendizaje colaborativo por encima del individualista o de él comúnmente grupal.

El conocimiento sobre la metodología de la ortografía, la posibilidad de ser transmisores y aprovechar los recursos humanos y técnicos, mas la institucionalización de los procedimientos a seguir, hacen que las autoridades educativas se involucren mas en las tecnologías de la información y así brinden el apoyo total para que se siga adelante en cualquier tipo de proyecto que permita el vinculo tecnológico y el desarrollo social.

6.5 Objetivos

6.5.1 Objetivo General

Aplicar un tutorial interactivo en PowerPoint para mejorar la ortografía dirigido a los estudiantes del Quinto Año de Educación Básica de la Escuela Fray Vicente Solano.

6.5.2 Objetivos Específicos

- Proporcionar el material didáctico virtual necesario a utilizarse en la implementación del software interactivo dirigido a los estudiantes.
- Establecer la utilización correcta de la ortografía bajo la modalidad del software interactivo.
- Incentivar a todos los miembros de la comunidad educativa para que la computación sea inmersa en el proceso de enseñanza aprendizaje en la ortografía, hacer de la misma muy agradable y atractiva.

6.6 Análisis de la Factibilidad

6.6.1 Factibilidad Operacional

La aplicación del software acentuación cuenta con el apoyo total de Señor Director Jaime Gallegos y todos los docentes de la Institución Educativa que están prestos a colaborar en todo lo que sea necesario para el bien de los estudiantes que acudan a ella, además se cuenta con todos los equipos adecuados y suficientes para su aplicación.

El software acentuación será utilizado por los niños y niñas del quinto Año de Educación Básica de la Escuela Fray Vicente Solano y los profesores que realizan sus labores diarias en esta institución, los mismos que tienen la capacidad y los conocimientos necesarios para el manejo de dicha herramienta, además se contará con el apoyo y asesoría del Ing. Giovanni Vallejo que está a cargo del laboratorio de sistema informático.

Por todo lo anterior mencionado consideramos que la aplicación del software acentuación es muy factible desarrollarlo en el Área de Lengua y Literatura.

6.6.2.- Factibilidad económica.

El software acentuación es un programa gratuito el cual podemos bajar de internet sin ningún costo por lo cual se puede acceder sin ningún problema para implementar en los laboratorios de las instituciones ya que la factibilidad económica si existe.

6.6.3.-Factibilidad Técnica

Idioma:

Español (ES)

Requisitos Técnicos:

Funciona en el entorno de Windows 95 o en versiones posteriores. Debe descargarse el software y descomprimirse la carpeta que lo contiene, para luego ejecutarlo.

Autor:

Juan José Mateo Molina

Fecha de publicación:

2 de diciembre de 2009

La institución cuenta con 20 computadoras las cuales tienen las siguientes procesadores:

Sistema:

Microsoft Windows XP

Profesional

Versión2002

Service Pack3

Equipo:

Intel(R) Core1(TM)2 CPU

[E7400@2.80GHz](#)

2.80GHz,1,98GB de RAM

Extensión de dirección física

Propiedades:

Capacidad:

148.8 GB

6.7.-Fundamentación Científica – Técnica

Aplicación educativa diseñada por Juan José Mateo Molina (2002), recomendada para fortalecer el aprendizaje de las reglas de acentuación. A través de diversas actividades el niño y la niña tendrán oportunidad de repasar los conceptos abordados en el aula y de resolver consignas para afianzarlos.

Este software ofrece los siguientes apartados: “Palabras agudas”, “Palabras llanas”, “Palabras esdrújulas”, “Diptongos”, y “Hiatos”. Los mismos se presentan desde el índice por medio de enlaces, lo que facilitará al usuario la selección de aquel que corresponda a su interés o necesidad educativa.

Las actividades propuestas se estructuran a partir de la presentación de las reglas de acentuación para las palabras agudas, llanas, esdrújulas, los diptongos y los hiatos. Es importante destacar que será el estudiante quien deberá explicitar las reglas ortográficas, estimulándose la reflexión intencional y sistemática a través de ejemplos. Posteriormente, se presentarán variadas consignas, en orden de complejidad creciente, que permitirán: clasificar palabras (en base a distintos criterios: la presencia de la tilde, las características de sus terminaciones, etc.), escribir palabras con tilde, identificar palabras con diptongo o hiato (con y sin tilde), entre otras.

La aplicación ofrece, asimismo, un mecanismo de control al usuario que le permitirá corroborar si sus intervenciones han sido correctas o incorrectas.

Además, se detallan la cantidad de intentos, los aciertos, y el tiempo de realización de la actividad.

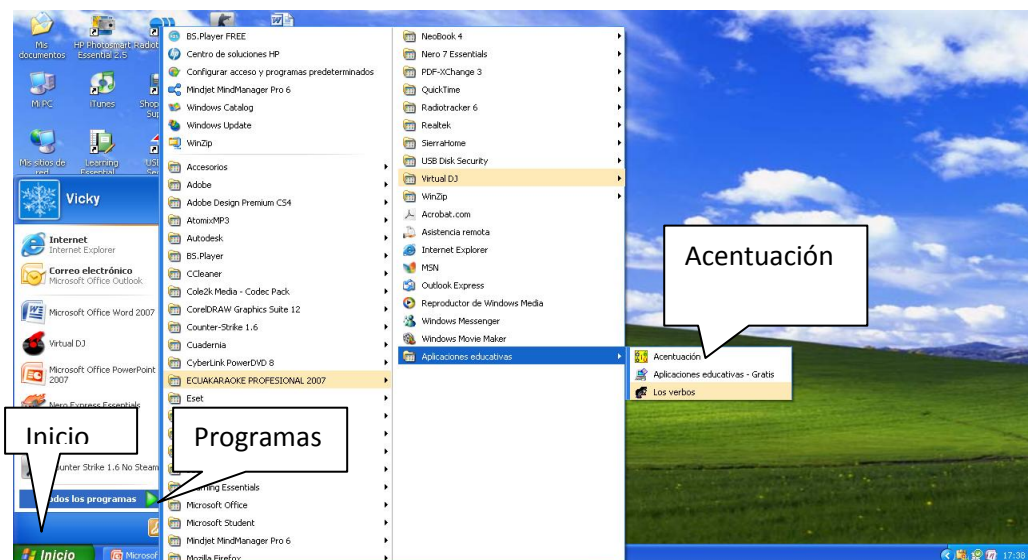
6.8.-Descripción de la propuesta

La ejecución de esta propuesta se aplicara en el periodo lectivo 2010 – 2011 con los estudiantes del Sexto Año de Educación Básica. Para conocer los contenidos del software interactivo acentuación.

MANUAL DE FUNCIONES DEL SOFTWARE ACENTUACIÓN

Para implantar el Software acentuación se debe seguir los siguientes pasos:

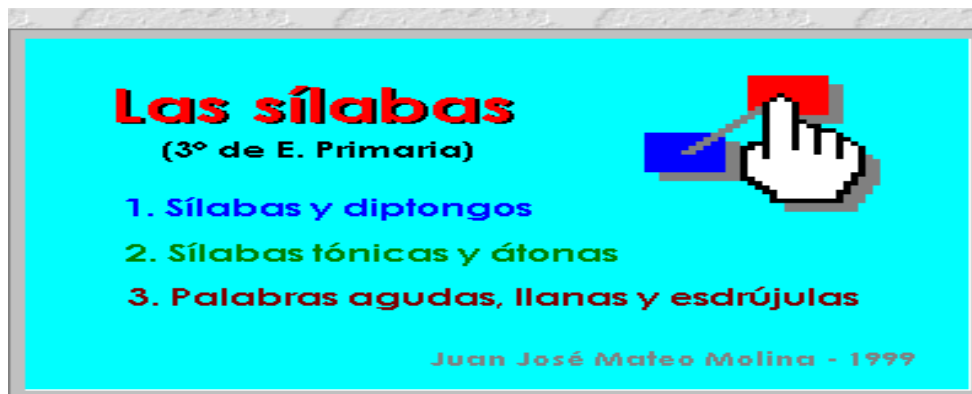
1. Obtener el software educativo en un CD o en un flash memory.
2. Descargar en su computador el programa
3. Al realizar los pasos anteriores, está listo el programa para ejecutarse.
4. Dar clic en inicio, programas y seleccionar el software ACENTUACIÓN.



Al ejecutar el programa encontraremos las siguientes pantallas:



En este gráfico se encuentra la portada del software o presentación el botón izquierdo de color azul es para salir del programa, la flecha azul del costado derecho es para avanzar en la parte inferior esta un eslogan para motivar a las personas que están en el programa disfruta y aprende.



En esta pantalla se encuentra los temas que trata este software el cual el usuario debe escoger la actividad que desea conocer en la parte inferior izquierda se encuentra el botón salir y la flecha regresar.

La sílaba tónica de una palabra puede ser la última sílaba (por ejemplo,...),	trom-pe-ta
la penúltima sílaba (por ejemplo,...)	tam-bor
o la antepenúltima sílaba (por ejemplo,...).	xi-ló-fo-no

En la pantalla presentada se encuentra actividades en el cual el estudiante tiene que ir relacionando pregunta y respuesta.

Cuando la sílaba tónica de una palabra es la última sílaba, esa palabra es...	esdrújula
Cuando la sílaba tónica de una palabra es la penúltima sílaba, esa palabra es...	aguda
Cuando la sílaba tónica de una palabra es la antepenúltima sílaba, esa palabra es...	llana

pe-ña es...	ás-pe-ro es...	
es-ca-lar es...	ma-to-rral es...	
ci-ma es...	cús-pi-de es...	
esdrújula (antepenúltima)	llana (penúltima)	aguda (última)

alpinista es...	descender es...	
árido es...	compañero es...	
brújula es...	almorzar es...	
esdrújula	llana	aguda

esdrújula	miercoles
tipico	sabado
desertico	exotico

En esta pantalla se encuentra un cuadro en el centro con seis departamentos las cuales existe palabras esdrújulas sin tilde, pero en la parte inferior esta un rectángulo en el cual debe escribir correctamente y tener en cuenta que las palabras esdrújulas llevan siempre tilde.



En la presente pantalla se encuentra una sopa de letra en el centro lo cual se encuentra tres rectángulos en el lado derecho de los cuales se debe escribir las palabras encontradas.



En la pantalla se encuentra un puzzle (rompe cabezas) doble en el cual se debe armar. Todo esto está marcado por un reloj que se encuentra en todas las pantallas en la esquina derecha junto a la flecha de continuar o avanzar de color azul.

Palabras Agudas.- En esta pantalla se puede apreciar que existe ejercicios de comprobación. En este ejercicio da un clic en las flechas y se despliega varias opciones las cuales tiene que seleccionar la respuesta correcta.

1. Palabras agudas

- Las palabras agudas son aquellas en las que la sílaba tónica es la

Ejemplos: - -

- Las palabras agudas llevan tilde cuando acaban en , en o en .

Ejemplos: - -

Comprobación

Selecciona la palabra correcta dando un clic.

- **Selecciona las palabras que son agudas:**

- casa	- avión	- lápiz	- calor
- canción	- perro	- vegetal	- ratón
- observar	- vaso	- olvido	- llorar
- además	- diré	- plato	- canon

Comprobación

Clasifica las palabras arrastrando la palabra dando un clic.

• Clasifica estas palabras agudas:

ilustración, valor, cristal, amé, quizás, dedal, dirás,
reloj, mantón, papel, verdad, sentí.

- Agudas con tilde: _____, _____, _____, _____, _____, _____.

- Agudas sin tilde: _____, _____, _____, _____, _____, _____.

Comprobación

Clasifica a las palabras dando un clic en la palabra y arrastrando al lugar correcto.

• Clasifica estas palabras agudas:

sanción, francés, pedal, puntapié, cordobés, sartén,
veintidós, salí, bebé, primor, darán, veloz.

- Terminan en -n: _____, _____, _____.

- Terminan en -s: _____, _____, _____.

- Terminan en vocal: _____, _____, _____.

- Terminan en otra consonante: _____, _____, _____.

Comprobación

Selecciona la palabra dando un clic en la flecha y escogiendo la palabra exacta.

• Pon tilde a las palabras agudas que lo necesiten:

- _____ - _____ - _____ - _____

- _____ - _____ - _____ - _____

- _____ - _____ - _____ - _____

- _____ - _____ - _____ - _____

Comprobación

Palabras llanas o graves.- En esta pantalla se puede observar un ejercicio en el cual tiene que completar.

2. Palabras llanas

- Las palabras llanas son aquellas en las que la sílaba tónica es la
- Ejemplos: - -
- Las palabras llanas llevan tilde cuando acaban en - , en - o en .
- Ejemplos: - -

Comprobación

En esta pantalla se encuentra un ejercicio de selección.

- Selecciona las palabras que son llanas:
 - ámbar - calor - examen - joven
 - carácter - fútbol - tempestad - pájaro
 - álbum - luna - plátano - lápiz
 - además - señor - mesa - canon

Comprobación

Se muestra un ejercicio de clasificación.

• Clasifica estas palabras:

también, débil, casual, mesa, huésped, canción, bailar, después, fútbol, grapa, escribir, coche.

- Agudas con tilde: , , .

- Agudas sin tilde: , , .

- Llanas con tilde: , , .

- Llanas sin tilde: , , .

Comprobación

En esta pantalla también se encuentra otro ejercicio de clasificación.

• Clasifica estas palabras llanas:

volumen, casas, Pérez, canibal, años, carácter, calle, cantan, rojo, lápiz.

- Terminan en -n: , .

- Terminan en -s: , .

- Terminan en vocal: , .

- Terminan en otra consonante: , , , .

Comprobación

En esta pantalla se encuentra un ejercicio de clasificación.

• Pon tilde a las palabras que lo necesiten y clasifícalas:

valor, comic, altitud, cespced, vendra, agil, debil, libro, colchon, anis, papel, botella.

- Agudas: , , , , , .

- Llanas: , , , , , .

Comprobación

Palabras Esdrújulas.- En este ejercicio que se presenta en esta pantalla es de completación.

3. Palabras esdrújulas

• Las palabras esdrújulas son aquellas en las que la sílaba tónica es la

Ejemplos: - -

• Las palabras esdrújulas llevan tilde.

Ejemplos: - -

Comprobación

En este ejercicio tiene que seleccionar las palabras dando un clic en la palabra.

• **Selecciona las palabras que son esdrújulas:**

- lámpara - camino - cuaderno - húmedo

- domingo - armario - camisa - pájaro

- colegio - lunático - examen - estrella

- siguiente - naranja - plátano - juventud

Comprobación

En esta pantalla se encuentra diferente palabras las cuales tiene que clasificar en cada una de las opciones.

• Clasifica estas palabras:
ordenador, facilísimo, vajilla, cómodo, despertar,
manzana, relámpago, escribir, abuelo.

- Agudas: , , .

- Llanas: , , .

- Esdrújulas: , , .

Comprobación

En esta pantalla se da a conocer unos rectángulos en los cuales se encuentran unas flechas, tiene que dar un clic en las mismas para observar las palabras que desean seleccionar.

• Pon tilde a las palabras que lo necesiten:

- - -

- - -

- - -

- - -

Comprobación

En esta pantalla se presenta ejercicio que tiene completar o escribir en los rectángulos.

• Escribe el plural y pon tilde a las palabras que lo necesiten:

- cárcel --> <input type="text"/>	- árbol --> <input type="text"/>
- volumen --> <input type="text"/>	- álbum --> <input type="text"/>
- examen --> <input type="text"/>	- polen --> <input type="text"/>
- ángel --> <input type="text"/>	- orden --> <input type="text"/>

Comprobación

En este ejercicio tiene que completar en los rectángulos.

• Escribe las palabras que se forman y ponles tilde si lo necesitan:

- dame + lo --> <input type="text"/>	- presta + me --> <input type="text"/>
- viste + te --> <input type="text"/>	- coge + lo --> <input type="text"/>
- avisa + las --> <input type="text"/>	- llama + lo --> <input type="text"/>

Comprobación

Diptongo.- En esta pantalla se encuentra los rectangulos con las flechas lo cual permite seleccionar la opción correcta para que pueda completar el ejercicio.

4. Diptongos

• Los diptongos están formados por dos que se pronuncian en una misma .

- Cuando los diptongos están formados por una vocal abierta (a, ,) y una cerrada (i,) y deben llevar tilde, la llevan sobre la vocal .

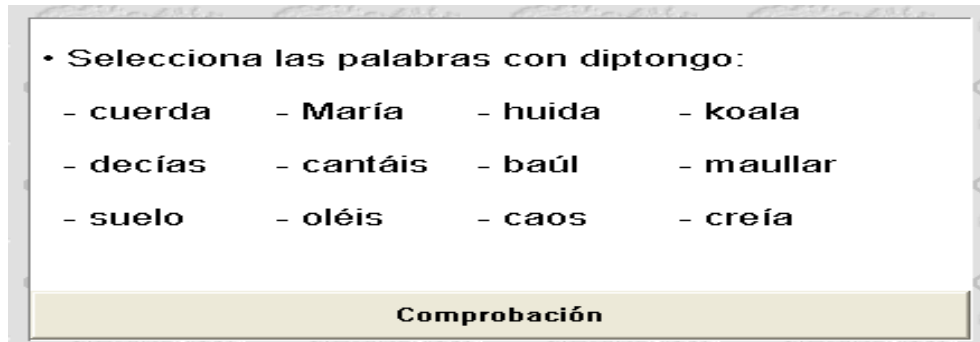
* Ejemplos: - -

- Cuando los diptongos están formados por dos vocales y deben llevar tilde, la llevan sobre la vocal.

* Ejemplos: - -

Comprobación

En esta pantalla tiene que seleccionar las palabras dando un clic.



• **Selecciona las palabras con diptongo:**

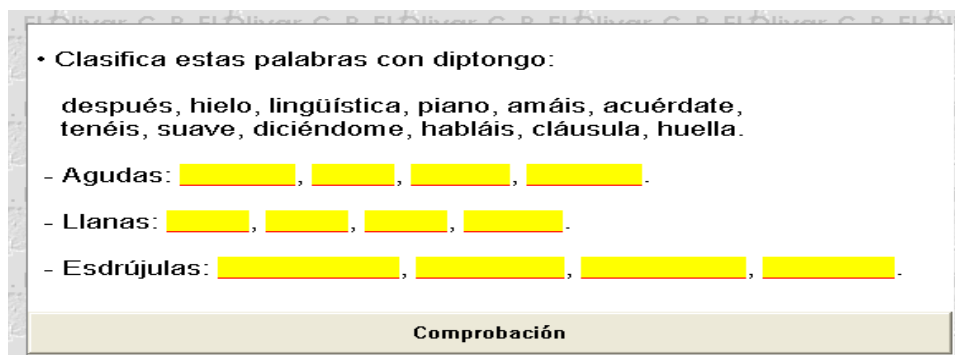
- cuerda - María - huida - koala

- decías - cantáis - baúl - maullar

- suelo - oléis - caos - creía

Comprobación

En esta presentación tiene que escoger la palabra dando un clic e ir arrastrando hasta llegar al rectángulo escogido.



• **Clasifica estas palabras con diptongo:**

después, hielo, lingüística, piano, amáis, acuérdate,
tenéis, suave, diciéndome, habláis, cláusula, huella.

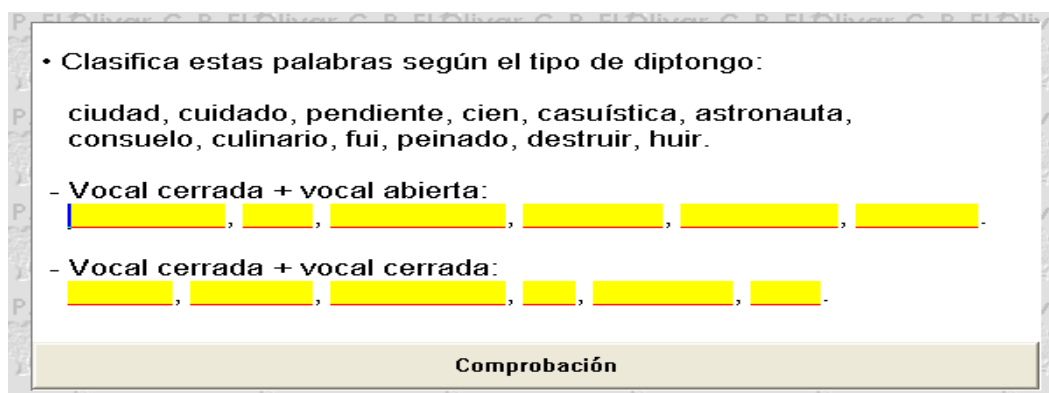
- Agudas: [] , [] , [] , [] .

- Llanas: [] , [] , [] , [] .

- Esdrújulas: [] , [] , [] , [] .

Comprobación

En este ejercicio tiene que escoger las palabras e ir ubicando en su respectivo lugar dar clic y arrastrar.



• **Clasifica estas palabras según el tipo de diptongo:**

ciudad, cuidado, pendiente, cien, casuística, astronauta,
consuelo, culinario, fui, peinado, destruir, huir.

- Vocal cerrada + vocal abierta: [] , [] , [] , [] , [] , [] .

- Vocal cerrada + vocal cerrada: [] , [] , [] , [] , [] , [] .

Comprobación

Seleccionar la palabra dando un clic en la flecha respectiva.

• Pon tilde a las palabras con diptongo que lo necesiten:

- <input type="text"/>	- <input type="text"/>	- <input type="text"/>
- <input type="text"/>	- <input type="text"/>	- <input type="text"/>
- <input type="text"/>	- <input type="text"/>	- <input type="text"/>
- <input type="text"/>	- <input type="text"/>	- <input type="text"/>

Comprobación

Hiato.-En este ejercicio va completando al momento que va dando un clic en las flechas y seleccionando la correcta.

5. Hiato

• Los hiatos están formados por dos que no se pronuncian en la misma .

* Ejemplos: - -

• Los hiatos formados por una vocal abierta (, ,) y una cerrada (,) siempre llevan tilde, la llevan sobre la vocal tónica.

* Ejemplos: - -

Comprobación

En este ejercicio va seleccionando en el momento que dan clic en la palabra correcta.

• Selecciona las palabras con hiato:

- baúl	- sustituir	- héroe	- alegría
- laúd	- línea	- pies	- cuerda
- león	- aumento	- aúlla	- área

Comprobación

En este ejercicio tiene que ir clasificando las palabras dando un clic e ir arrastrando la misma y ubicar el en sitio correcto.

• Clasifica estas palabras con hiato:
reía, maúlla, ahí, vídeo, país, océano.

- Agudas: [] , [] .

- Llanas: [] , [] .

- Esdrújulas: [] , [] .

Comprobación

En esta pantalla se muestra un ejercicio en el cual tiene que clasificar dando un clic e ir arrastrando la palabra al lugar correspondiente.

• Clasifica estas palabras según el tipo de hiato:
aldea, cacaatúa, río, leo,
ortografía, océano, tía, caoba.

- Vocal abierta + vocal cerrada:
[] , [] , [] , [] .

- Vocal abierta + vocal abierta:
[] , [] , [] , [] .

Comprobación

En esta pantalla se muestra un ejercicio en el cual da un clic en las flechas y se despliega varias opciones en la que puede escoger la palabra correcta.

• Pon tilde a las palabras con hiato que lo necesiten:

- [] - [] - []

- [] - [] - []

- [] - [] - []

Comprobación

6.9.-Modelo operativo. Matriz de Plan de Acción

Cuadro N^o .18: “Matriz de Plan de Acción”

Elaborado por: Diana Villafuerte

FASES	METAS	ACTIVIDADES	RECURSOS	RESPONSABLES	RESULTADOS
Sensibilización	Sensibilizar a los docentes sobre la necesidad de implementar el software acentuación en la Institución.	Socialización a los docentes sobre el área de lengua y literatura y la computación para la integración de la temática.	Humanos Materiales Institucionales	Autoridades de la Institución Personal Docente	Comunidad educativa motivada para la implementación del software acentuación para mejorar la enseñanza aprendizaje de la ortografía
Capacitación	Entrenar al personal docente , estudiantes sobre el manejo del software acentuación para	Entrega, análisis y sustentación del material que contendrá el software y su aplicación.	Humanos Materiales Institucionales	Autora Personal Docente Estudiantes	Personal docente, Estudiantes, personas capacitadas para el manejo del software acentuación

	mejorar su rendimiento en el Área de Lengua y Literatura				
Ejecución	Ejecutar los conocimientos adquiridos en el laboratorio de computación el uso y su ejecución del software acentuación.	La ejecución se realizara en el laboratorio de computación dentro de las horas de lengua y literatura y las horas de computación para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de la ortografía.	Humanos Materiales Institucionales	Personal Docente de la Institución y Docente de Computación	Los docentes y estudiantes de la Institución pondrán en práctica el software acentuación en el proceso de enseñanza aprendizaje de la ortografía.
Evaluación	Determinar el grado de interés y utilización y uso del software acentuación en el	Observación y diálogo permanente con las autoridades de la institución, docentes y estudiantes.	Humanas Materiales Institucionales	Autoridades de la Institución Personal Docente	El software acentuación es utilizado de manera correcta en base al software presentado.

	transcurso del año lectivo.			Autora	
--	--------------------------------	--	--	--------	--

6.10.-Administración de la propuesta

La ejecución será posible si cada uno tiene claro los objetivos a alcanzar y logra poner empeño y dedicación, de esta manera la administración de la propuesta será determinada en base a la ejecución del plan de acción, en el cual la planificación docente integrará cada uno de los recursos institucionales partiendo de una eficiente planificación, organización, dirección y control en donde se verá involucrados promoverán las actividades de la propuesta a partir de la realización de eventos de sensibilización y capacitación permanente de los docentes.

Por lo tanto el personal docente, niños y niñas que se convierten en estudiantes disfrutará y aportará en el desarrollo de las actividades, con los conocimientos adquiridos que a la vez son conocimientos nuevos. Toda la información que los estudiantes y directivo recibe debe ser unificada para que asimile, transforme, reestructure y transfiera lo aprendido y ponga en práctica en la vida diaria ya que es de mucha importancia.

Anexos

Anexo N° 1



UNIVERSIDAD TÉCNICA AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

Encuesta aplicada a los estudiantes, padres de familia, docentes y director de la Escuela “Fray Vicente Solano”

Dígnese en contestar con la mayor sinceridad posible.

Ubique una X en su respuesta.

1. Conoce lo que es un software?

SI () NO ()

2. Conoce el software interactivo en PowerPoint?

SI () NO ()

3. Cree que al aplicar un software PowerPoint mejorará las destrezas cognitivas?

MUCHO () POCO () NADA ()

4. Ayudará a mejorar la ortografía con la aplicación de un software?

MUCHO () POCO () NADA ()

5. Le gustaría trabajar con un software en las clases de Ortografía?

SI () NO ()

6. Al aplicar un software mejorará la comunicación en el aula?

SIEMPRE () AVECES () NADA ()

7. Cree usted que el uso de un software mejore el trabajo en el aula?

SI () NO ()

8. Considera que el uso de un software interactivo es una herramienta útil para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje?

SI () NO ()

9. Al utilizar un software los docentes y estudiantes asumirán nuevas actitudes y valores que le conduzcan al crecimiento actitudinal y cognitivo?

MUCHO () POCO () NADA ()

10. La Institución potencializará el nivel académico mediante la utilización de un nuevo software?

SI () NO ()

Bibliografía

AMO, Fernando Alonso, Enciclopedia Informática tomo #2 Madrid – España, Edición 2001.

CAMILLONI, Alicia y otros, La Evaluación de los Aprendizajes en el debate didáctico contemporáneo, Buenos Aires, Paidós.

GARCÍA, Miguel y otro (1999), Informática Básica, Editorial Mcgraw – Hill, Segunda Edición, Madrid – España.

LALALEO, M. (1999), Técnicas activas generadoras de aprendizaje significativos, Confederación Ecuatoriana de Establecimientos de Educación Católica, Quito – Ecuador.

BELTRÁN, Llerena Jesús A. y otros (2002), Pedagogía General, ESPASA CALPE S.A., Volumen 2, España.

<http://www.monografias.com/trabajos15/metodos-ensenanza/metodos-ensenanza.shtml>:

<http://espanol.answers.yahoo.com/question/index?qid=20070327161735AA2SNS9>

<http://competencias-basicas-frd.blogspot.com/2009/03/1-cuales-son-los-elementos-del-proceso.html>

<http://www.eumed.net/libros/2007a/227/19.htm>

<http://www.monografias.com/trabajos46/modelos-pedagogicos/modelos-pedagogicos2.shtml>

<http://definicion.de/ensenanza/>

<http://es.wikipedia.org/wiki/Aprendizaje>

<http://definicion.de/aprendizaje>

www.uruguayeduca.edu.uy/portal/Base/web/vercontenido.aspx?ID=204856

<http://www.angelfire.com/az2/educacionvirtual/software.html>

<http://lasamapolas.bligoo.com/content/view/87154/Que-son-las-Tic-s.html>

<http://orbita.starmedia.com/~pchamorro/selecci2.htm>

http://www.multisoft.com.uy/servicios_educativo_interactivo.htm

