



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE: EDUCACIÓN BÁSICA**

**EN LA MODALIDAD DE ESTUDIOS: SEMIPRESENCIAL**

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

**MENCIÓN: EDUCACIÓN BÁSICA**

**TEMA:**

---

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

---

**AUTORA: SONIACARLOTA AGUILAR VARGAS**

**TUTOR: Ing. Núñez Jorge Humberto**

**AMBATO – ECUADOR**

**2012**

## **APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN O TITULACIÓN**

Yo Ing. Jorge Humberto Núñez, con C.C.1802929222 en mi calidad de Tutor del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el Tema: **“MULTIMEDIA Y SU INCIDENCIA EN EL APRENDIZAJE DE ORTOGRAFÍA EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA DE LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL COLEGIO MUNICIPAL RAFAEL ALVARADO, PARROQUIA TUMBACO, CANTÓN QUITO, PROVINCIA DE PICHINCHA”**.

Desarrollado por la Srta. **AGUILAR VARGAS SONIA CARLOTA** egresada de la carrera de Educación Básica, 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 de Estudio y Calificación designada por el Honorable Consejo Directivo de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación.

Ambato,

-----  
**Ing. Núñez Jorge Humberto**  
**TUTOR**

## **AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN**

El presente trabajo de Graduación o Titulación: **“MULTIMEDIA Y SU INCIDENCIA EN EL APRENDIZAJE DE ORTOGRAFÍA EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA DE LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL COLEGIO MUNICIPAL RAFAEL ALVARADO, PARROQUIA TUMBACO, CANTÓN QUITO, PROVINCIA DE PICHINCHA”**, elaborado por quien suscribe la presente declara que los análisis, opiniones y comentarios que constan en este Trabajo de Investigación son de exclusiva responsabilidad legal y académica de la autora

Ambato,

-----  
**Aguilar Vargas Sonia Carlota**

**C.C: 171040166-0**

## **CESIÓN DE DERECHO DE AUTOR**

Cedo los derechos en línea patrimoniales del presente Trabajo Final de Grado o Titulación sobre el tema: “**MULTIMEDIA Y SU INCIDENCIA EN EL APRENDIZAJE DE ORTOGRAFÍA EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA DE LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL COLEGIO MUNICIPAL RAFAEL ALVARADO, PARROQUIA TUMBACO, CANTÓN QUITO, PROVINCIA DE PICHINCHA**”, autorizo su reproducción total o parte de ella, siempre que esté dentro de las regulaciones de la Universidad Técnica de Ambato, respetando mis derechos de autor y no se utilice con fines de lucro.

Ambato,

-----  
**Aguilar Vargas Sonia Carlota**

**C.C: 171040166-0**

**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: **“MULTIMEDIA Y SU INCIDENCIA EN EL APRENDIZAJE DE ORTOGRAFÍA EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA DE LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL COLEGIO MUNICIPAL RAFAEL ALVARADO, PARROQUIA TUMBACO, CANTÓN QUITO, PROVINCIA DE PICHINCHA”**, presentada por el Srta. Aguilar Vargas Sonia Carlota, egresada de la carrera de Educación Básica promoción Marzo – Agosto 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. Robayo Carmen**  
**MIEMBRO**

-----  
**Ing. Sánchez Karina**  
**MIEMBRO**

## **DEDICATORIA**

### **A MI FAMILIA**

Que por su afán y sacrificio, fue posible la culminación de esta etapa estudiantil que me ha capacitado para un futuro mejor y que siempre pondré al servicio del bien, la verdad y la justicia.

## **AGRADECIMIENTO**

El presente trabajo va dirigido con una expresión de gratitud para mis distinguidos Maestros y en especial para el Ing. Jorge Humberto Núñez Director del Proyecto; que con nobleza y entusiasmo vertieron todo su apostolado y para quienes me apoyaron en todo momento y han sido testigos de mis triunfos y fracasos.

Y para la Universidad, de la cual llevo las mejores enseñanzas, porque en sus aulas recibí los más gratos recuerdos que nunca olvidaré.

## INDICE GENERAL

### PRELIMINARES

|                                  |      |
|----------------------------------|------|
| Portada.....                     | i    |
| Aprobacion del Tutor.....        | ii   |
| Autoria de la Investigación..... | iii  |
| Cesión de Derechos.....          | iv   |
| Al Consejo Directivo.....        | v    |
| Agradecimiento.....              | vi   |
| Dedicatoria.....                 | vii  |
| Índice General.....              | viii |
| Índice de Gráficos.....          | x    |
| Índice de Tablas.....            | xi   |
| Resumen Ejecutivo.....           | xii  |

### CONTENIDOS

#### INTRODUCCIÓN1-2

|   |     |
|---|-----|
| CAPITULO I.....   | 3   |
| EL PROBLEMA.....  | 3   |
| 1.1. TEMA.....  | 3   |
| 1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....                    | 3   |
| 1.2.1. CONTEXTUALIZACIÓN.....                           | 3   |
| 1.2.2. ANÁLISIS CRÍTICO.....                            | 9   |
| 1.2.3. PROGNOSIS.....                                   | 11  |
| 1.2.4. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.....                    | 12  |
| 1.2.5. INTERROGANTES DE LA INVESTIGACIÓN.....           | 12  |
| 1.2.6. DELIMITACIÓN DEL OBJETO DE INVESTIGACIÓN.....    | 12  |
| 1.3. JUSTIFICACIÓN.....                                 | 13  |
| 1.4. OBJETIVOS.....                                     | 14  |
| 1.4.1 OBJETIVO GENERAL.....                             | 14  |
| 1.4.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....                       | 15  |
| CAPITULO II.....  | 16  |
| MARCO TEÓRICO.....                                      | 16  |
| 2.1. ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS.....                   | 16  |
| 2.2. FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA.....                     | 17  |
| 2.3. FUNDAMENTACIÓN LEGAL.....                          | 177 |
| 2.4. CATEGORÍAS FUNDAMENTALES.....                      | 20  |
| 2.4.1. VARIABLE INDEPENDIENTE (MULTIMEDIA).....         | 21  |
| 2.4.2. VARIABLE DEPENDIENTE (APRENDIZAJE DE ORTOGRAFÍA) |     |
| .....   | 32  |



|  |    |
|--|----|
| 2.5. HIPÓTESIS .....   | 41 |
| 2.6. SEÑALAMIENTO DE VARIABLES .....                                   | 41 |
| CAPITULO III .....   | 42 |
| METODOLOGÍA .....  | 42 |
| 3.1. MODALIDAD BÁSICA DE LA INVESTIGACIÓN .....                        | 42 |
| 3.2. NIVEL O TIPO DE INVESTIGACIÓN .....                               | 42 |
| 3.3. POBLACIÓN Y MUESTRA .....   | 43 |
| 3.4. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES .....                             | 44 |
| 3.4.1. VARIABLE INDEPENDIENTE: MULTIMEDIA .....                        | 44 |
| 3.4.2. VARIABLE DEPENDIENTE: APRENDIZAJE DE ORTOGRAFÍA .....           | 45 |
| 3.5. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN .....                    | 46 |
| 3.6. PLAN DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN .....                          | 46 |
| 3.7. PLAN DE PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN .....                     | 47 |
| CAPÍTULO IV .....  | 48 |
| ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS .....                          | 48 |
| 4.1. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN RESULTADOS (ENCUESTA ESTUDIANTES) ..... | 48 |
| 4.2. VERIFICACIÓN DE LA HIPÓTESIS .....                                | 58 |
| CAPÍTULO V .....   | 63 |
| CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES .....                                   | 63 |
| 5.1. CONCLUSIONES .....  | 63 |
| 5.2. RECOMENDACIONES .....   | 64 |
| CAPÍTULO VI .....  | 65 |
| LA PROPUESTA .....   | 65 |
| TEMA .....   | 65 |
| 6.1. DATOS INFORMATIVOS .....  | 65 |
| 6.2. ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA .....                                | 66 |
| 6.3. JUSTIFICACIÓN .....   | 68 |
| 6.4. OBJETIVOS .....   | 69 |
| 6.5. FACTIBILIDAD .....  | 70 |
| 6.6. FUNDAMENTACIÓN .....  | 74 |
| 6.7. MODELO OPERATIVO .....  | 80 |
| 6.8. ADMINISTRACIÓN DE LA PROPUESTA .....                              | 81 |
| 6.9. PREVISIÓN DE LA EVALUACIÓN .....                                  | 82 |
| BIBLIOGRAFÍA .....   | 83 |
| ANEXOS .....   | 85 |
| ANEXO A (Encuesta a Estudiantes) .....                                 | 85 |
| ANEXO B (GLOSARIO) .....   | 87 |
| ANEXO C (FOTOGRAFÍAS) .....  | 88 |
| ANEXO D (MANUAL DE USUARIO) .....                                      | 89 |

## INDICE DE GRÁFICOS

|   |    |
|---|----|
| <b>Gráfico 1:</b> Árbol de Problemas.....   | 9  |
| <b>Gráfico 2:</b> Categorías fundamentales .....                                      | 20 |
| <b>Gráfico 3:</b> Multimedia.....   | 48 |
| <b>Gráfico 4:</b> Computador y las tareas académicas .....                            | 49 |
| <b>Gráfico 5:</b> Utilización del multimedia.....                                     | 50 |
| <b>Gráfico 6:</b> Tecnología informática y motivación en adquirir conocimientos ..... | 51 |
| <b>Gráfico 7:</b> Docente utiliza computador y proyector de datos.....                | 52 |
| <b>Gráfico 8:</b> Estímulos educativos del docente de ortografía y puntuación.....    | 53 |
| <b>Gráfico 9:</b> Normas de Ortografía y Gramática.....                               | 54 |
| <b>Gráfico 10:</b> Actividades fuera del aula y aprendizaje de ortografía.....        | 55 |
| <b>Gráfico 11:</b> Instrumentos adecuados de evaluación.....                          | 56 |
| <b>Gráfico 12:</b> Material didáctico tecnológico y aprendizaje de ortografía.....    | 57 |

## INDICE DE TABLAS

|  |    |
|--|----|
| <b>Tabla1:</b> Antecedentes Investigativos.....  | 16 |
| <b>Tabla2:</b> Población y Muestra .....   | 43 |
| <b>Tabla 3:</b> Operacionalización de Variables (Multimedia) .....                                       | 44 |
| <b>Tabla4:</b> Operacionalización de la Variables (Aprendizaje de Ortografía).....                       | 45 |
| <b>Tabla 5:</b> Plan de Recolección de Información .....   | 46 |
| <b>Tabla 6:</b> Multimedia.....  | 48 |
| <b>Tabla 7:</b> Computador y las tareas académicas .....   | 49 |
| <b>Tabla 8:</b> Utilización de Multimedia .....  | 50 |
| <b>Tabla 9:</b> Tecnología informática y motivación en adquirir conocimientos .....                      | 51 |
| <b>Tabla 10:</b> Docente utiliza computador y proyector de datos.....                                    | 52 |
| <b>Tabla 11:</b> Estímulos educativos del docente de ortografía y puntuación.....                        | 53 |
| <b>Tabla 12:</b> Normas de Ortografía y Gramática.....   | 54 |
| <b>Tabla 13:</b> Actividades fuera del aula y aprendizaje de ortografía.....                             | 55 |
| <b>Tabla 14:</b> Instrumentos adecuados de evaluación.....   | 56 |
| <b>Tabla 15:</b> Material didáctico tecnológico y aprendizaje de ortografía.....                         | 57 |
| <b>Tabla-16:</b> Frecuencias Observadas.....   | 61 |
| <b>Tabla-17:</b> Frecuencias Esperadas .....   | 61 |
| <b>Tabla-18:</b> Calculo del Ji-Cuadrado .....   | 61 |
| <b>Tabla 19:</b> Criterios para evaluar Factibilidad Técnica .....                                       | 71 |
| <b>Tabla 20:</b> Hardware.....   | 72 |
| <b>Tabla 21:</b> Software .....  | 72 |
| <b>Tabla 22:</b> Talento Humano.....   | 73 |
| <b>Tabla 23:</b> Cuadro Analítico de gastos para la aplicación del Software Educativo leer con pipo..... | 74 |
| <b>Tabla 24:</b> Modelo Operativo .....  | 80 |
| <b>Tabla 25:</b> Administración de la Propuesta .....  | 81 |

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE: EDUCACIÓN BÁSICA**  
**EN LA MODALIDAD DE ESTUDIOS SEMIPRESENCIAL**

**RESUMEN EJECUTIVO**

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

**AUTORA:** Aguilar Vargas. Sonia Carlota

**TUTOR:** Ing. Núñez. Jorge Humberto

**Resumen** El estudio de esta investigación se hizo porque los estudiantes de octavo año de educación básica de la institución educativa del Colegio Municipal Rafael Alvarado venían presentando problemas de desmotivación y apatía por el aprendizaje de Ortografía en deficiente expresión oral y escrita por lo tanto implementamos la propuesta pedagógica **“Aplicación del software educativo leer con pipo para mejorar la ortografía en el área de lengua y literatura de los estudiantes de octavo año de educación básica del Colegio Municipal Rafael Alvarado”**, permitieron la intervención de la problemática de estudio.

En esto nos llevamos a plantearnos; **Cómo utilizar las Tic (Multimedia) para contribuir en el mejoramiento de la Ortografía y de la escritura.** Este análisis nos permitió llevar a cabo los contenidos que viabilizaron la investigación a través de la adquisición de los objetivos.

**Palabras claves:** Ortografía, Aprendizaje, Expresión Oral, Lengua, Literatura, Expresión Escrita, TICs, Multimedia, Software, Hardware.

## INTRODUCCIÓN

El proyecto La Multimedia y su incidencia en el aprendizaje de Ortografía es importante porque nos permite motivar y fomentar el amor e interés de los estudiantes hacia la lecto-escritura a través de actividades interactivas utilizando el computador para desarrollar las destrezas sobre el manejo de la Ortografía. La multimedia son herramientas que motivan, favorecen, la exploración, indagación y el conocimiento lo cual permite enriquecer la producción oral y escrita de los estudiantes a través de acciones que facilitan aprendizajes placenteros y significativos.

Con la investigación se logra la formación integral de los educandos porque promueve la construcción de conocimientos en la diversidad y la interdisciplinariedad, para la adquisición de competencias informáticas y digitales en cualquier contexto educativo.

El primer capítulo, el tema, el estado de la cuestión que encierra las últimas investigaciones con respecto al tema, el planteamiento del problema, la fundamentación y preguntas de investigación, objetivos generales y objetivos específicos, y finalmente las variables bajo las cuales mediremos esta investigación.

El segundo capítulo cubre el marco teórico, siendo su base primordial los antecedentes investigativos, fundamentación filosófica, legal y las categorías fundamentales relacionadas con las variables independiente y dependiente que da sustento a esta tesis.

Un tercer capítulo es el diseño metodológico, en este apartado se incluyen tipo de investigación, diseño, tipo de estudio, modelo, universo y/o población, variables tanto conceptualizadas, operacionalizadas y técnicas e instrumentos.

En el capítulo cuarto se analizan e interpretan los resultados obtenidos de encuesta aplicada a los estudiantes de octavo año de educación básica con sus correspondientes tablas, gráficos y la verificación de la hipótesis, combinación de frecuencias, selección del nivel de significación, descripción de la población, especificación del estadístico, de las regiones de aceptación y rechazo, recolección de datos y cálculo de las estadísticas para obtener la decisión final.

En el capítulo quinto se considera los resultados obtenidos, aspectos relevantes que definen conclusiones y permiten establecer recomendaciones sobre la base de datos que intervienen en la presente investigación.

Por último en el sexto capítulo, concluye en la propuesta para que a otras personas, les estimule continuar y explorar este tema y sus conceptos para que sean responsables, críticos y creativos porque somos parte de una sociedad competitiva en un mundo globalizado.

## **CAPITULO I**

### **EL PROBLEMA**

#### **1.1. TEMA**

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

#### **1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

##### **1.2.1. CONTEXTUALIZACIÓN**

La lectura es definida como un proceso interactivo de comunicación, en el cual se establece una relación entre el texto y el lector, quien construye su propio significado.

El acto de leer se convierte en una capacidad compleja, superior y exclusiva del ser humano, en la que se comprometen una serie de procesos, tales como: los biológicos, psicológicos, afectivos y sociales.

Estos aspectos nos direccionan a adentrarnos en las causas que deterioran la comprensión dentro de la lectura, la carencia de la misma lleva a formar estudiantes: desmotivados, desinteresados y tradicionalistas, incapaces de crear, interpretar, analizar, resumir y criticar contenidos.



En Ecuador. "El desarrollo de la capacidad de comprender y producir mensajes verbales y mixtos de complejidad creciente es el propósito global de este sector curricular en la Educación General Básica.

El completo desarrollo del lenguaje en su producción oral y escrita es determinante en cualquier otra área del conocimiento humano; en tanto es el instrumento básico y precursor del desarrollo de las habilidades para comprender, procesar y producir nueva información.

Sin duda alguna la carencia de lectura limita la comprensión de contenidos creando una brecha en el auto aprendizaje, ocasionando que el habito de leer sea tomado como una actividad obligatoria y mas no recreativa que ayude a consolidar y desarrollar destrezas para ser puestas en nuevas competencias Educativas

Los nuevos programas de estudios introducen el uso de La Multimedia comoun elemento transversal al Proceso Educativo, la que ofrece unainagotable fuente de recursos de aprendizaje que vienen a facilitar la labor del docente,entregando al estudiante la responsabilidad de "operar" el conocimiento; de tal forma que sirva de soporte para lograr los objetivos y aprendizajes esperados.

De esta forma los recursos multimedia, con sus distintos componentes de comunicación y productividad, apoyan aspectos del proceso educativo como:motivación, trabajo en equipo, autodisciplina, aprendizaje cooperativo y contextualización de sus aprendizajes y saberes.

En el Ecuador en la nueva actualización de la Reforma Curricular se ha considerado que debe aplicarla con estrategias innovadoras pero hay factores como la resistencia de los docentes al cambio educativo, los migrantes digitales, etc.

La ortografía es uno de los aprendizajes más importantes que proporciona la escolarización ya que es la puerta de entrada a la cultura escrita y ello comporta la socialización de la persona, la adquisición de informaciones y de conocimientos.

A pesar de los esfuerzos que se realizan, el alcance y la repercusión de la multimedia en el mundo de la educación no consiguen todavía el nivel de aceptación y de difusión que tiene en otras actividades.

**<http://www.eduteka.org/pdfdir/EcuadorCurriculoLenguajeTics.pdf>**

En la Provincia de Pichincha todavía existe muchas personas que se resisten al cambio e incorporación de las tecnologías informáticas; por lo que las autoridades provinciales y autoridades educativas lo han asumido como un “reto el incorporar a las entidades educativas a la sociedad de la información y el conocimiento y en especial medios multimedia”.

Este desarrollo de nuevos medios multimedia y soportes tecnológicos nos lleva necesariamente a una situación de cambio y adecuación de puntos de vista y métodos de trabajo en las distintas facetas de la vida particular y profesional, así como también es necesario reflexionar y analizar el lugar y el valor que esas Nuevas Tecnologías ocupan en la sociedad y en la enseñanza.

Una de las misiones de la escuela de la provincia debe ser la de capacitar a los niños/as para la comprensión de la cultura de su tiempo, hoy altamente tecnificada.

Pero para lograr este objetivo. Es preciso sólo incorporar nuevos contenidos de los actuales avances de la ciencia y de la técnica?, o también, ¿es imprescindible integrar los medios tecnológicos que los promuevan y propicien de una forma planificada y ordinaria en los propios currículos escolares.

La integración curricular de las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación y más en concreto la multimedia, en el proceso de enseñanza/aprendizaje, se perfila como uno de los recursos que puedan generar mayores o menores posibilidades didácticas, dependiendo según los casos, de la selección y tipo de uso didáctico que de ellos se haga.

Una mayor equidad es un factor fundamental para conseguir un mayor desarrollo, una cultura de paz, basada en el respeto, en la valoración de los intereses y en la tolerancia.

Difícilmente se puede aprender a respetar las diferencias sino se convive con ellas, si las diferencias de cualquier tipo se obvian y se excluyen. Una cultura de paz tiene que ver con equidad, justicia e igualdad.

Conseguir el acceso de toda la población a la integración de tecnología informática, es un primer paso para avanzar hacia el cambio en educación, pero ésta sólo será realmente efectiva cuando se asegure la verdadera igualdad de oportunidades, cuando la calidad de la educación sea para todos y no sólo para unos pocos.

Es difícil separar; calidad de equidad, si se considera que la equidad no es sólo igualdad de acceso, sino también de derecho a recibir una educación de calidad, y un criterio importante para definir una educación de calidad es precisamente que ésta sea capaz de dar respuesta a la diversidad de la población y a las necesidades de la sociedad en el momento actual.

**<http://kellygcamposyabar.blogspot.com/2009/09/-la-importancia-de-la-lectura>**

**E**n el Colegio Municipal Rafael Alvarado, Cantón Quito, Provincia de Pichincha. Se deberá ir incorporando la multimedia, como nuevos instrumentos de producción, procesamiento y transmisión de la información, sin duda un valor en la sociedad actual que es ineludible.

Estos medios, que sin duda son atractivos y de gran motivación para los niños/as, se convierten en un medio simbólico diferente de los que tradicionalmente se conocen. Mediante su uso se puede propiciar nuevas metodologías como los aprendizajes por descubrimiento, aprendizaje por error, aprendizajes por proyectos, etc.

Por sus características (interactividad, dinamismo, integración de diferentes notaciones, capacidad de cálculo, integración de aspectos procedimentales y declarativos, situación de resolución de problemas) puede ser considerado un instrumento que potencialmente puede modificar los aprendizajes escolares de manera eficaz.

Podríamos decir que son muchas las capacidades que se les han atribuido y grandes las expectativas que han despertado, pero los ordenadores son ante todo herramientas cuyo valor y virtud dependerá del uso que de ella haga el estudiante.

Por eso las Autoridades del Colegio Municipal Rafael Alvarado, deben preocuparse y analizar el gran espectro de situaciones de enseñanza que integran la práctica educativa, qué tipo de tareas se muestran más convenientes para la integración curricular de los medios informáticos en la Educación Infantil y Primaria y sobre todo para afrontar la diversidad básica y cultural, así como para contemplar la igualdad de oportunidades.

Conocer la relación entre planificación curricular de los medios informáticos (en sus diferentes niveles de concreción: Diseño Curricular Base, Proyectos Curriculares y Programaciones de aula) y lo ejecutado de dicha planificación en la práctica real de las aulas y analizar las implicaciones de las posibles situaciones para la integración de los medios multimedia en el currículo.

Estudiar qué sentido, qué funciones y qué usos se da a la multimedia en los

Proyectos Curriculares y en la propia práctica, así como ver qué ventajas e inconvenientes ven los docentes para su integración en los procesos de enseñanza-aprendizaje de sus niños/as.

Estudiar qué modelo organizativo de medios se adopta y analizar qué repercusiones tiene en el desarrollo del currículo, en la propia organización del centro y en el clima relacional generado en el aula.

Estudiar las condiciones idóneas para que se pueda dar una integración curricular de la informática en las aulas (hardware, software, formación de los docentes, accesibilidad y disponibilidad de recursos, horarios, etc.).

Detectar qué condicionantes institucionales, sociales, económicos, etc, existen en la organización didáctica de los medios y en la formación del docente y, una vez analizados, hacer posibles propuestas alternativas.

Las Autoridades deberían tener clara la importancia de la multimedia en el mundo actual, su trascendencia en la formación partiendo desde cuando se es niño/a hasta cuando se llega a ser profesional. Los docentes y toda la comunidad educativa deberían considerar que esto es un verdadero problema.

<http://es.scribd.com/doc/53108249/Comprension-lectora>

### 1.2.2. ANÁLISIS CRÍTICO

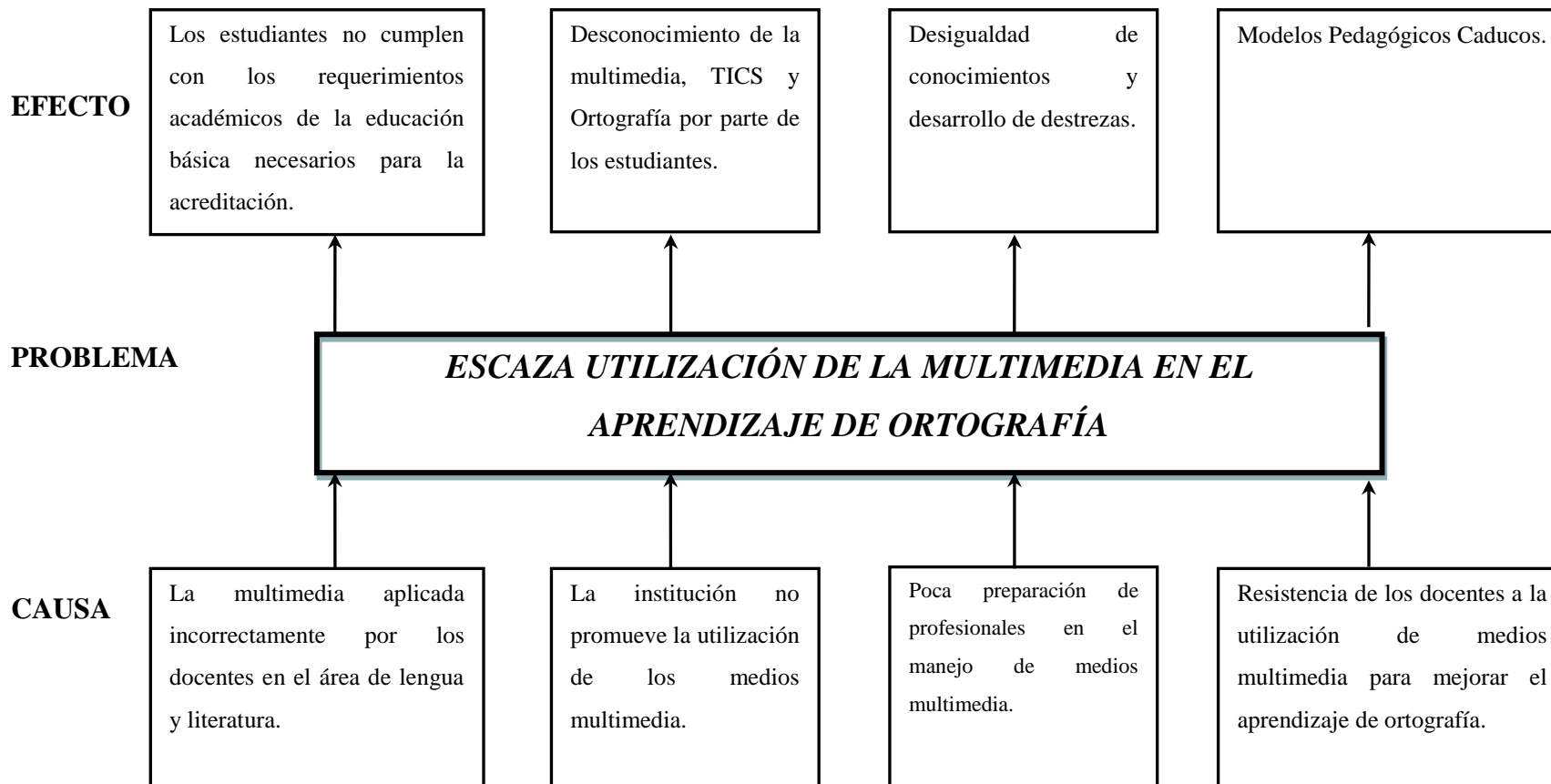


Gráfico 1: Árbol de Problemas

Saber leer, repetir, memorizar reglas gramaticales, fueron los comienzos de la enseñanza en nuestro aprendizaje educativo.

Leer de manera rápida fue uno de los errores que se cometió en la enseñanza pues sólo se decodificaban signos gramaticales, lo que constituyó que el lector adoptará una posición receptiva, sin que sus expectativas intervinieran al leer y sin la posibilidad de llegar a la construcción de significados y nuevos conocimientos que perdurarían para su desenvolvimiento en una sociedad de continuos cambios.

Es evidente que muchos estudiantes del Colegio Municipal Rafael Alvarado, tiene poco conocimiento de lo que son las Tecnologías de la Informática y la Comunicación y sobre todo la Multimedia, ya que por motivos de carácter económico, geográfico, intelectual o social, se encuentran en situaciones de no tener acceso por ejemplo al internet y es por eso que los medios informáticos ofrece una alternativa de aprendizaje ya que les permitirá prepararse en un computador en su casa sin necesidad de alquilar internet.

Si bien es cierto los estudiantes leen bien cuando se trata de una lectura automática, lo hacen "de corrido", sin demasiados titubeos, pero cuando al finalizar la lectura se les solicita que cuenten lo que leyeron, no pueden hacerlo correctamente porque no han producido una lectura comprensiva.

La presencia de una insuficiente comprensión lectora ha ocasionado una decreciente interpretación de contenidos, esto se ha desarrollado por la falta de voluntad e interés de los estudiantes como también de una implementación de estrategias mecánicas orientadas a formar un conocimiento que sea momentáneo y más no significativo para nuestros educandos.

De ahí la importancia de demostrar la validez de la integración de la Multimedia, desde los aspectos técnicos administrativos y el proceso pedagógico que nos lleva a la excelencia educativa propuesta en la reforma educativa vigente en el país, con respeto a los derechos humanos.

### 1.2.3. PROGNOSIS

No se podría hablar de una educación de calidad si no se han tratado todos los problemas que presentan nuestros educandos en el transcurrir de su proceso formativo, no se podrán brindar solución a un ciento por ciento de trastornos pero se los trataría de erradicarlos para que no tengan incidencia en las diferentes áreas de aprendizaje.

El aprendizaje de la ortografía es un ejercicio de razonamiento verbal que mide la capacidad de entendimiento y de crítica sobre el contenido de la lectura, mediante preguntas diversas de acuerdo al texto.

Cabe mencionar que algunos estudiantes tienen dificultades para comprender el texto, y escritura sea el formato que sea. La gravedad de este problema varía desde pequeñas dificultades a la que se completa con la incapacidad para leer cualquier texto, circunstancia que nos guía a enfrentarnos con individuos incapaces de:

- Identificar reglas ortográficas
- Identificar reglas de puntuación.
- Analizar frases.
- Determinar ideas principales.
- Enunciar mensajes.
- Describir elementos explícitos e implícitos del texto.
- Reflexionar y criticar abiertamente un texto.
- Poco hábito de Lectura.

Al no aplicar la Multimedia se divisa algunos efectos negativos como:

- Se creará una barrera entre los niños/as y el aprendizaje de las Tecnologías Informáticas.
- Personal docente imposibilitado para poder manejar los medios Multimedia.
- Se fomentará la irresponsabilidad estudiantil.
- Se formará personas incompetentes en el campo profesional y laboral.



#### **1.2.4. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

¿Cómo incide la multimedia en el Aprendizaje de Ortografía en el área de Lengua y Literatura, en los estudiantes de octavo año de educación básica del Colegio Municipal Rafael Alvarado, cantón Quito, provincia de Pichincha?

#### **1.2.5. INTERROGANTES DE LA INVESTIGACIÓN**

¿Cuáles son las causas por las que no se integra adecuadamente la Multimedia?

¿Qué posibilidades de innovación y cambio puede traer la incorporación de la Multimedia a la enseñanza?

¿Qué consecuencias se presentan en el rendimiento escolar por la carencia del Aprendizaje de Ortografía?

¿Qué conductas demuestran los estudiantes para que se vea afectado el Aprendizaje de Ortografía?

¿Existen alternativas de solución de la Multimedia y su incidencia en el Aprendizaje de Ortografía?

#### **1.2.6. DELIMITACIÓN DEL OBJETO DE INVESTIGACIÓN**

- Delimitación de contenidos
  - CAMPO: Educativo
  - ÁREA: Lengua y Literatura
  - ASPECTOS: Multimedia – Aprendizaje de Ortografía.

- Delimitación espacial: Esta investigación se realizará, en el Colegio Municipal Rafael Alvarado, cantón Quito, provincia de Pichincha con los estudiantes de octavo año de educación básica.
- Delimitación Temporal: Se la realizará desde el 01 diciembre del 2011 hasta el 30 de abril del 2012.

### **1.3. JUSTIFICACIÓN**

La introducción de los ordenadores en el mundo educativo a dado paso a dar una transformación tecnológica.

La utilización de Tecnología Informática y la utilización de la Multimedia. Con el abaratamiento de los costes de los equipos, éstos fueron haciéndose asequibles a los presupuestos de algunos centros de enseñanza, que a principios de la década de los 90 comenzaron a adquirir los primeros ordenadores, en pocos años este equipamiento se generalizó en muchos centros.

Que hoy en día la informática se ha convertido en una necesidad y no en lujo; dentro de la sociedad, utilizándola en cada una de las actividades diarias y mucho más en el ámbito educativo.

En la educación básica se impone un nuevo modelo de atención basada en un concepto diferente de escuela con la utilización de tecnología, en donde la educación sea más permeable a las necesidades particulares de los estudiantes, favoreciendo el desarrollo integral de cada uno de ellos, sobre todo en el aprendizaje de Ortografía.

Significa, una escuela preocupada más por lo que debe proporcionar al estudiante que por el “diagnóstico” y la clasificación; creando condiciones favorables al

desarrollo de los estudiantes y que no se tome en cuenta en el desarrollo de sus destrezas cognoscitivas, procedimentales y actitudinales.

Resulta imperativo formarse profesionalmente en el uso de las Tecnologías de la Informática y la Comunicación y la aplicación de la Multimedia en el ámbito escolar, secundario, universitario y laboral, como base para el mejoramiento de las capacidades intelectuales de cada persona y sobre todo en el área de lengua y literatura dentro de la ortografía.

El nuevo perfil que busca la Educación es fortalecer la comprensión lectora con el fin de que su inter – aprendizaje sea autónomo e independiente basado en los procesos que ayuden a contribuir al análisis de un texto, hasta la creación y explosión de nuevos textos según su situación estructural.

Cabe mencionar que la ortografía nos brindará una fuente de enriquecimiento cultura afianzado en la construcción de conocimientos duraderos que serán puestos en práctica en el desenvolvimiento de su proceso Educativo.

Es así como se justifica este proyecto de investigación, ya que demuestra claramente las ventajas que conlleva la utilización de la Multimedia como apoyo pedagógico dentro del Proceso de Enseñanza Aprendizaje.

## **1.4. OBJETIVOS**

### **1.4.1 OBJETIVO GENERAL**

Determinarla incidencia de la Multimedia en el Aprendizaje de Ortografía en el área de Lengua y literatura, en los estudiantes de octavo año de educación básica del Colegio Municipal Rafael Alvarado, Parroquia Tumbaco, Cantón Quito, Provincia de Pichincha.

### **1.4.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

1. Diagnosticar el nivel de comprensión con la utilización de la multimedia en los estudiantes de octavo año de educación básica del Colegio Municipal Rafael Alvarado.
2. Analizar el aprendizaje de ortografía en los estudiantes de octavo año de educación básica del Colegio Municipal Rafael Alvarado.
3. Proponer una alternativa de solución sobre la Multimedia y su incidencia en el aprendizaje de la Ortografía en los estudiantes de octavo año de educación básica del Colegio Municipal Rafael Alvarado.

## CAPITULO II

### MARCO TEÓRICO

#### 2.1. ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS

En la biblioteca de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación reposan los siguientes trabajos de investigación:

**Tabla1:** Antecedentes Investigativos

| TEMA  | AUTOR                                | DATOS DE REFERENCIA  |
|---|--------------------------------------|--|
| La Tecnología Informática y su incidencia en la comunicación entre padres e hijos de los estudiantes de noveno año de educación básica del Instituto Superior Tecnológico Bolívar, de la ciudad de Ambato, provincia de Tungurahua, período julio octubre del 2010.     | Andrade Villegas Jorge<br>Artemio    | Tutor: Lic. Lupe Llerena<br><br>Facultad: Ciencias Humanas y de la Educación |
| El uso de las TICS y su influencia en el Rendimiento Cognitivo de los estudiantes de octavo año de educación básica del Colegio Técnico Reinaldo Miño de la parroquia Santa Rosa, del Cantón Ambato, Provincia de Tungurahua, período junio – octubre del 2010.         | Flores Altamirano Luis<br>Fernando   | Tutor: Lic. Lupe Llerena<br><br>Facultad: Ciencias Humanas y de la Educación |
| La Informática Básica y su incidencia en el Aprendizaje Cognitivo de las niñas y niños del tercer año de educación básica de la escuela Fiscal Mixta Tena del Cantón Quero, Provincia de Tungurahua en el período junio-octubre del 2010.                               | Autora: Llerena Lozada Rosa<br>María | Tutor: Lic. Lupe Llerena<br><br>Facultad: Ciencias Humanas y de la Educación |
| La aplicación de Técnicas Informáticas por parte de los docentes y su influencia en el Aprendizaje Cognitivo de los estudiantes de la escuela Dr. Alonso Castillo de la parroquia Huachi Chico del cantón Ambato, provincia de Tungurahua, período junio – octubre 2010 | Manjarréz Guevara Ruth<br>Paulina    | Tutor: Lic. Lupe Llerena<br><br>Facultad: Ciencias Humanas y de la Educación |

**Elaborado por:** Sonia Carlota Aguilar Vargas

## **2.2. FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA**

La presente investigación se ubica en el paradigma crítico – propositivo por cuanto analiza una situación y busca plantear alternativas de solución.

Y de igual forma, este paradigma también induce a la crítica teniendo en cuenta la transformación de la realidad pero basándose en la práctica y el sentido. Al utilizar el método inductivo-deductivo para llegar al conocimiento, es claro que prevalece sobre todo aspecto la utilización de diversas fuentes e interpretaciones de los hechos para llegar así a una transformación de la realidad, enfocados directamente en la comprensión e interpretación de los hechos y de sus implicados en los diferentes procesos educativos para la descripción, comprensión y escritura correcta de los diferentes contenidos.

El paradigma Crítico-Propositivo es una alternativa para la investigación social debido a que privilegia la interpretación, comprensión y explicación de los fenómenos sociales; Crítico porque cuestiona los esquemas de investigación comprometidas con lógicas instrumentales del poder. Propositivo debido a que plantea alternativas de solución construidas en un clima de sinergia y pro actividad.

## **2.3. FUNDAMENTACIÓN LEGAL**

### **LEY DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA**

Que, el Art. 3 numeral 1 de la Constitución de la República del Ecuador establece como deber del estado garantizar sin discriminación alguna el efectivo goce de los derechos establecidos en la Constitución y en los instrumentos internacionales, en particular la educación, la salud, la alimentación, la seguridad social y el agua para sus habitantes;

Que, el Art. 26 de la Constitución de la República del Ecuador establece que la educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo;

Que, el Art. 27 de la Constitución vigente establece que la educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respecto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar;

Que, el Art. 28 de la Constitución de la República del Ecuador señala entre otros principios que la educación responderá al interés público y no estará al servicio de los intereses individuales y corporativos;

Que, el Art. 29 de la Carta Magna señala que el Estado garantizará la libertad de enseñanza, la libertad de cátedra en la educación superior y el derecho de las personas de aprender en su propia lengua y ámbito cultural;

Que, el Art. 344 de la Sección Primera, Educación, del Título VII del Régimen del Buen Vivir de la Constitución de la República del Ecuador, determina que el sistema nacional de educación comprenderá las instituciones, programas, políticas, recursos y actores del proceso educativo, así como acciones en los niveles de educación inicial, básica y bachillerato, y estará articulado con el Sistema de Educación Superior;

Que, el Art. 350 de la Constitución de la República del Ecuador señala que el Sistema de Educación Superior tiene como finalidad la formación académica y profesional con visión científica y humanista; la investigación científica y tecnológica; la innovación, promoción, desarrollo y difusión de los saberes y las culturas; la construcción de soluciones para los problemas del país, en relación con los objetivos del régimen de desarrollo;

Que, el Art. 351 de la Constitución de la República del Ecuador establece que el Sistema de Educación Superior estará articulado al sistema nacional de educación y al Plan Nacional de Desarrollo; la ley establecerá los mecanismos de coordinación del Sistema de Educación Superior con la Función Ejecutiva. Este sistema se regirá por los principios de autonomía responsable, cogobierno, igualdad de oportunidades, calidad, pertinencia, integralidad, autodeterminación para la producción del pensamiento y conocimiento, en el marco del diálogo de saberes, pensamiento universal y producción científica tecnológica global.



## 2.4. CATEGORÍAS FUNDAMENTALES

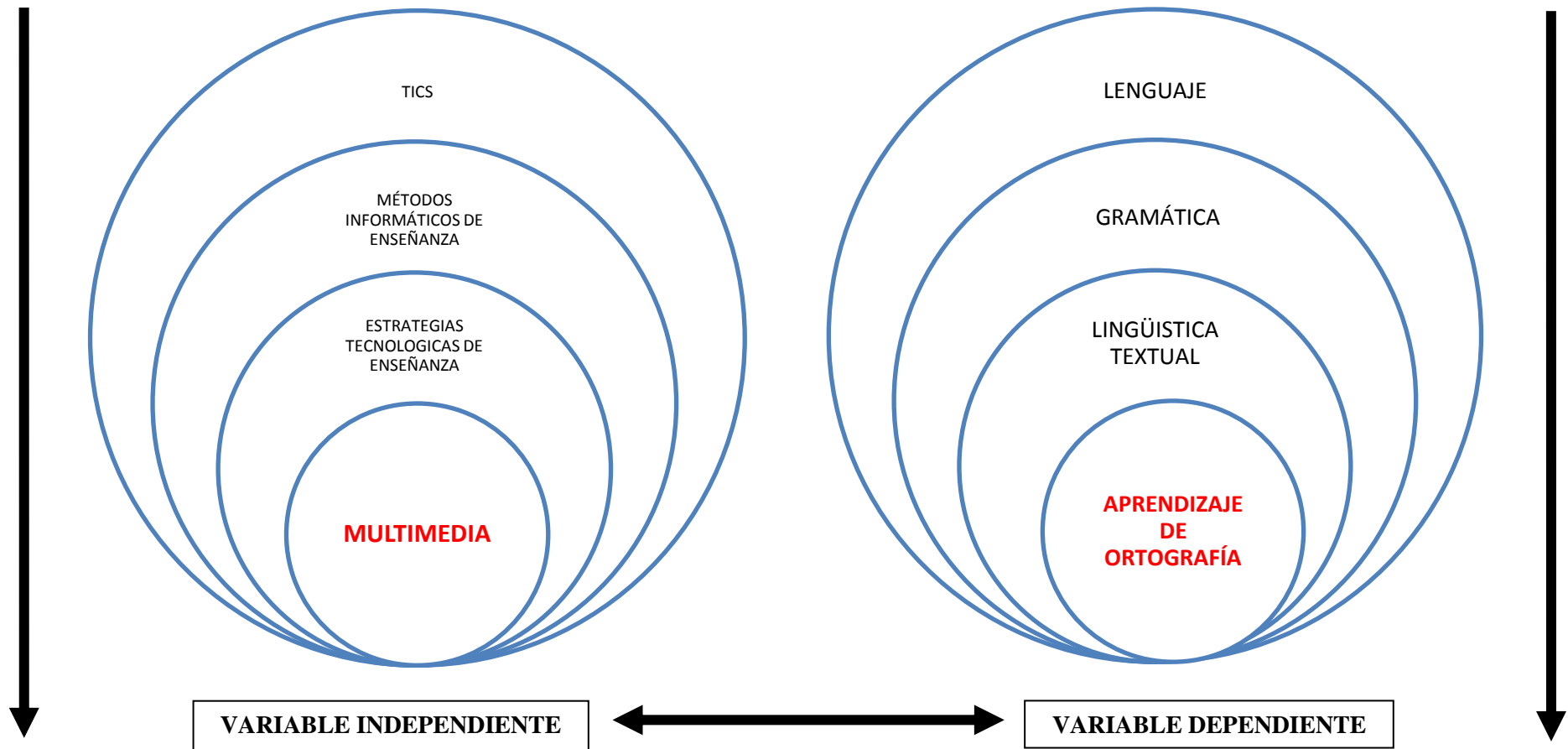


Gráfico 2: Categorías fundamentales

## **2.4.1. VARIABLE INDEPENDIENTE (MULTIMEDIA)**

### **2.4.1.1. TECNOLOGÍAS DE LA INFORMÁTICA Y LA COMUNICACIÓN**

Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) -la unión de los computadores y las comunicaciones- desataron una explosión sin precedentes de formas de comunicarse al comienzo de los años '90. A partir de ahí, el Internet pasó de ser un instrumento especializado de la comunidad científica a ser una red de fácil uso que modificó las pautas de interacción social.

Por **Tecnologías de la información** o **Tecnologías de la información y de la comunicación** (TIC) se entiende un término dilatado empleado para designar lo relativo a la informática conectada a Internet y especialmente el aspecto social de éstos. Ya que las nuevas tecnologías de la información y comunicación designan a la vez un conjunto de innovaciones tecnológicas pero también las herramientas que permiten una redefinición radical del funcionamiento de la sociedad; un buen ejemplo de la influencia de los TIC sobre la sociedad es el gobierno electrónico.

En resumen las nuevas tecnologías de la Información y Comunicación son aquellas herramientas computacionales e informáticas que procesan, almacenan, sintetizan, recuperan y presentan información representada de la más variada forma. Es un conjunto de herramientas, soportes y canales para el tratamiento y acceso a la información. Constituyen nuevos soportes y canales para dar forma, registrar, almacenar y difundir contenidos informacionales. Algunos ejemplos de estas tecnologías son la pizarra digital (ordenador personal + proyector multimedia), los blogs, el podcast y, por supuesto, la web.

Para todo tipo de aplicaciones educativas, las TIC son medios y no fines. Es decir, son herramientas y materiales de construcción que facilitan el aprendizaje, el desarrollo de habilidades y distintas formas de aprender, estilos y ritmos de los aprendices.

## **¿Cuáles son los objetivos de las TICs en el ámbito educativo?**

El aprendizaje que solía ser un claro proceso tras humano se ha convertido en algo en lo que la gente comparte, cada vez más, poderosas redes y cerebros artificiales. El reto de aprender solo puede gestionarse mediante una red mundial que agrupe todo el saber y todas las mentes.

Con esto surge entonces una nueva forma de concebir la enseñanza y el aprendizaje, pues es indiscutible que en la existencia de esa red de conocimientos que se concibe, está de por medio la computadora y por ende la introducción de las nuevas teorías sobre la obtención de conocimientos y el empleo de las tecnologías de información y comunicación.

La educación del tercer milenio es: aprender a aprender, aprender a conocer, aprender a hacer y aprender a comprender al otro, por ello aquí planteamos algunos de los objetivos que se esperan cumplir en el aspecto educativo con el empleo de estas nuevas tecnologías de información y comunicación.

Implantar un servicio de educación semiempresarial para estudios regulares de grado y de postgrado, apoyado en el servicio a que hace referencia en primer objetivo con el apoyo pedagógico, técnico y administrativo adecuado.

Proporcionar acceso a los servicios educativos del campus a cualquier estudiante desde cualquier lugar, de forma que pueda desarrollar acciones de aprendizaje autónomamente, con ayuda de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación.

<http://www.monografias.com/trabajos66/estrategias-educacion-tecnologica/estrategias-educacion-tecnologica2.shtml>

#### 2.4.1.2. MÉTODOS INFORMÁTICOS DE ENSEÑANZA

##### ¿Qué entendemos por método?

Rita M de Zayas plantea que: el *método* es el componente didáctico que con sentido lógico y unitario estructura el aprendizaje y la enseñanza desde la presentación y construcción del conocimiento hasta la comprobación, evaluación y rectificación de los resultados.

Algunos autores se refieren a métodos utilizados por el docente, pero sólo los métodos no son del docente porque las actividades de enseñar y aprender conminan la existencia de métodos de enseñanza y métodos de aprendizaje; métodos del maestro y métodos del estudiante, pero en un sólo proceso.

Rita M. De Zayas plantea que:

- El proceso de enseñanza, cuya *dinámica* se expresa en la *categoría de los métodos de enseñanza-aprendizaje*, tiene que contemplar las acciones del estudiante para que se comunique, se informe, maneje las fuentes, despliegue el lenguaje para sí y para los demás; piense y desarrolle actitudes y forme valores.

Si no se dan tareas individuales al estudiante, este no pasa por las experiencias mencionadas. El método tiene que poner en acción, tiene que provocar **auto aprendizaje**: lo que otro no puede hacer por uno. Por eso no satisfacen los métodos reproductivos, porque en todo caso quien hace y se desarrolla es el maestro.

El estudiante no aprende solo, aprende porque le enseñan, o por lo menos en una concepción como la que defendemos: constructiva, significativa, crítica, histórico-social.

- El **docente facilita** al estudiante su proceso de aprendizaje, preparando las condiciones técnicas del proceso cognitivo: de acuerdo a los conocimientos previos que el docente sabe que aquel posee, a la naturaleza de la materia objeto de conocimiento, a las condiciones materiales, espaciales y temporales y también a las afectivas.

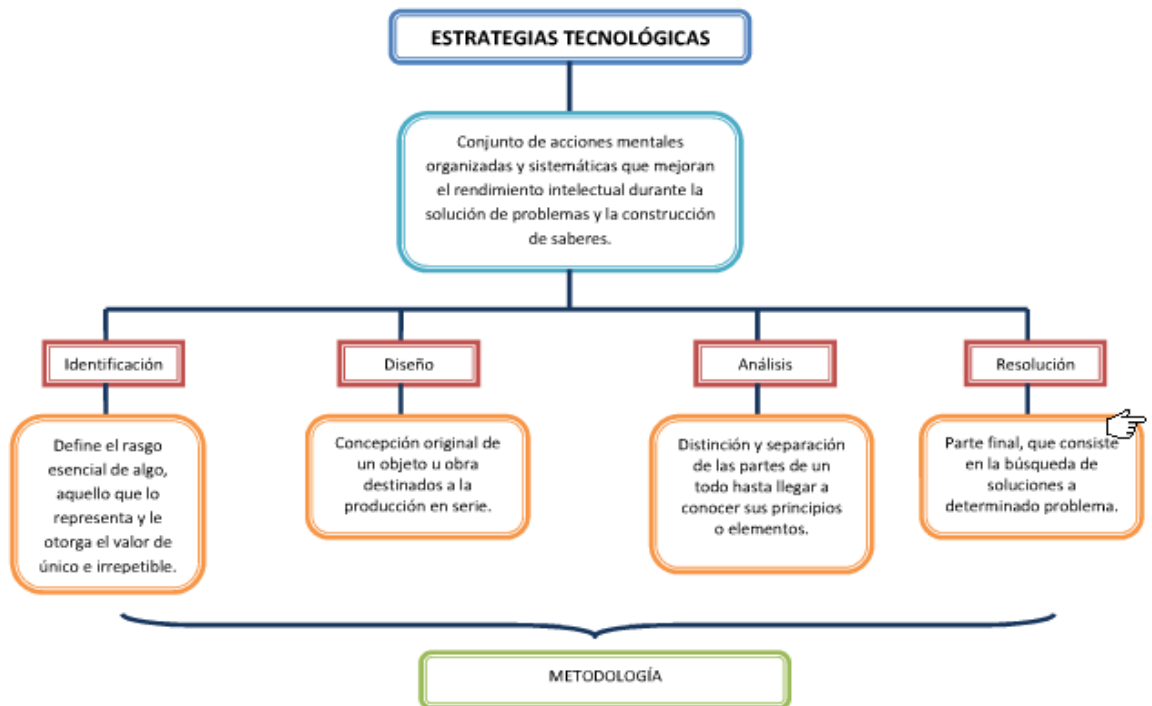
El docente debe estar pendiente a la actividad del estudiante, de ahí que debe planificarse métodos que contribuyan al aprendizaje del estudiante de una forma creativa, de manera que estos arriben a conclusiones sobre el material de estudio y decidan que deben hacer en cada momento.

Referentes contextuales del método.

Rita M. De Zayas, considera tres elementos fundamentales a tener en cuenta para la selección del método de enseñanza-aprendizaje y ellos son:

- Los sujetos del proceso: estudiante y docente,
- El modelo curricular,
- El contenido que se enseña,
- Las condiciones espacio-temporales-materiales.

### 2.4.1.3. ESTRATEGIAS TECNOLÓGICAS DE ENSEÑANZA



### ***ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS ESPECÍFICAS***

En Educación Tecnológica es conveniente plantear situaciones problemáticas relacionadas con el quehacer tecnológico cotidiano. En su implementación resulta indispensable tener en cuenta las características del estudiante, que es el verdadero centro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

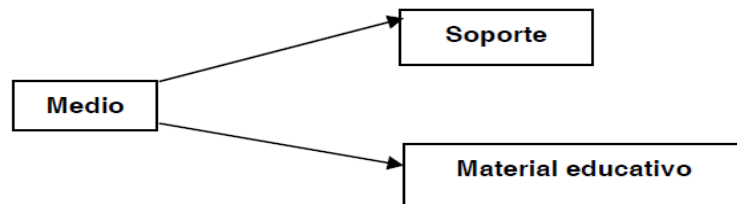
El docente debe ofrecer desafíos y alternativas de trabajo a sus estudiantes con el propósito de ayudarlos a construir y posicionarse de una manera crítica, activa y creativa sobre los contenidos.

El trabajo puede ser mejorado si se incorporan las nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones (NTICs).

#### 2.4.1.4. MULTIMEDIA

##### Introducción

La multimedia son medios involucran dos componentes: hardware (el soporte, lo tangible, lo mecánico) y el contenido (el mensaje, en este caso hablaremos del material o contenido educativo).



- Soporte: como el “hardware” que contiene o ejecutará el contenido, es decir: CD, DVD, Cassete, televisor, libro, etc.
- Material educativo: es la aplicación, programa, texto, que se desarrolla para un fin determinado y se apoya en un soporte: Por ej. Video (que el soporte puede ser un casete o un CD), o formar parte de una aplicación hipertextual, etc.

##### Componentes y Clasificación de la Multimedia

En esta sección se abordarán los siguientes aspectos:

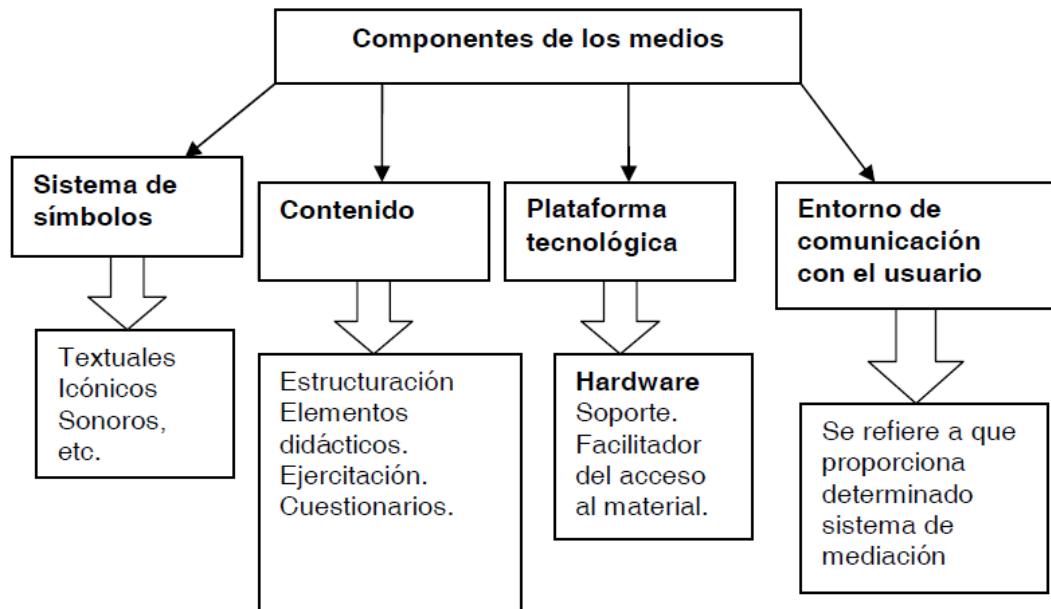
- 1) Componentes de los medios multimedia.
- 2) Clasificación de los medios multimedia.

##### Componentes de la Multimedia

Siguiendo con la definición que se viene trabajando se puede identificar que los medios están integrados por los siguientes componentes:

- a) Sistemas de símbolos.
- b) Contenido.
- c) Plataforma tecnológica.
- d) Entorno de comunicación con el usuario.

En el esquema de abajo se puede observar estos componentes con sus respectivos indicadores, como lo menciona Dr. Pere MarquésGraells P. 31 en su artículo “Los medios didácticos”.



Cada uno de los medios brinda determinadas prestaciones y posibilidades de utilización en el desarrollo de las actividades de aprendizaje. Pero es importante conocer el contexto de aplicación para poder determinar las ventajas que tiene un medio sobre otro. Las diferencias entre los distintos medios se deben a sus elementos estructurales.

a) Sistema de símbolos: se utiliza para transmitir la información: textos, imágenes, sonidos, etc. Teniendo en cuenta el contexto concreto de aplicación, estos símbolos tiene implicancias distintas, por ejemplo: hay información que se comprende mejor mediante imágenes, hay algunos estudiantes que captan mejor la información icónica concreta que las verbales abstractas.

b) Contenido: incluye la información en sí misma y la forma de presentar la información y de organizarla. Es decir, refiere a la información que se gestiona, su estructuración, los elementos didácticos que se utilizan (introducción con los organizadores previos, subrayado, ejemplos, disparadores, preguntas, ejercicios de



aplicación, resúmenes, etc.). Por lo tanto un mismo concepto puede aparecer en un material de diferentes formas: incluir o no ejemplos, proponer ejercicios, generar conflictos cognitivos, integrarse y vincularse con otros temas, etc.

c) Plataforma tecnológica (hardware): sirve de soporte y actúa como instrumento de mediación para acceder al material. Hay que tener en cuenta que no siempre se dispone de la infraestructura que requieren determinados medios, ni los estudiantes tienen habilidades necesarias para la utilización de la tecnología de algunos medios. Por ello al momento de seleccionar el medio, se debe tener en cuenta este aspecto, de manera particular.

d) Entorno de comunicación (con el usuario): proporciona determinados elementos de comunicación con el usuario. En el caso de los procesos de enseñanza y aprendizaje, esto se vuelve fundamental. Un medio podría potenciar la interactividad del estudiante y la interacción con sus compañeros y docentes.

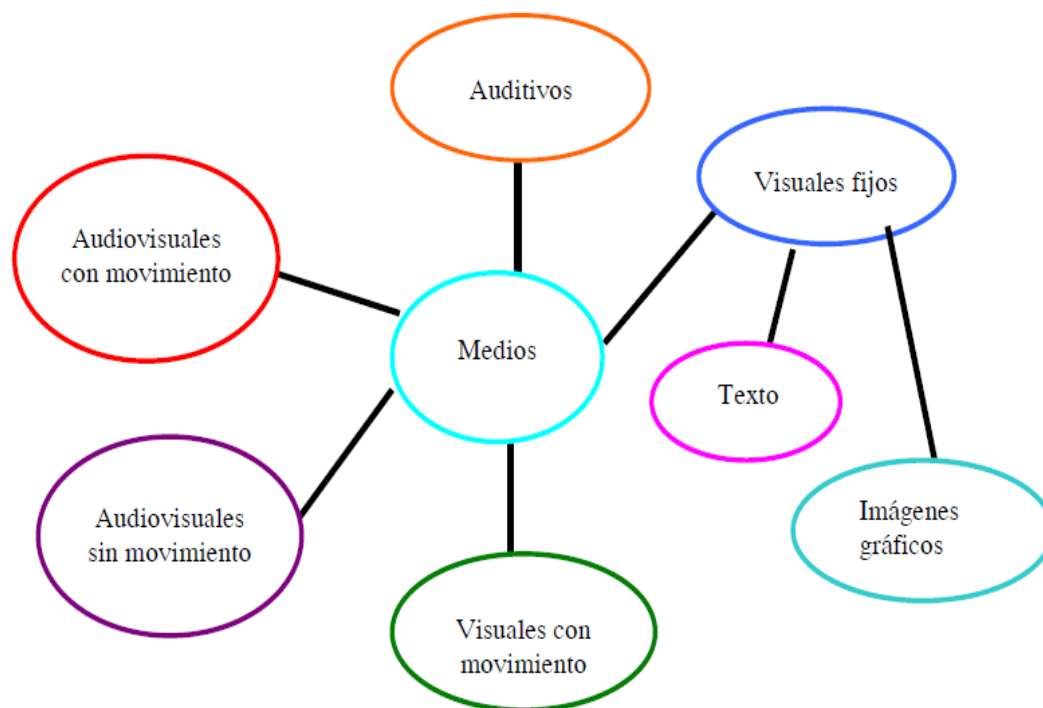
### **Clasificación de los Medios Multimedia**

Los medios se pueden clasificar de diferentes formas. En este trabajo se analizan solamente dos posibilidades. Se clasificarán según su funcionalidad y de acuerdo al sistema de símbolos involucrado.

#### **Según el Sistema de Símbolos Involucrado**

En el siguiente esquema se observa una clasificación de medios; en este caso tiene en cuenta los sistemas de símbolos que están involucrados. Cabe aclararse que actualmente gracias a las herramientas informáticas y de telecomunicación es posible integrar estos medios en nuevos medios como podrían ser los

hipermedios, multimedios, e hipertextos y por esto no serán incluidos en esta clasificación.



Para una mayor comprensión se analiza cada una de las categorías mencionadas en el esquema:

**Medios Multimedia Visuales Fijos:** A su vez se pueden dividir en medios textuales (escritos), imágenes y gráficos.

**Medios Multimedia Textuales:** Se extrae un párrafo de Ángeles Soletic<sup>33</sup> en su artículo “La producción de materiales escritos en programas de educación a distancia: problemas y desafíos”. ”La centralidad de los materiales escritos expresa una concepción de la cognición en la que el pensamiento y el conocer están limitados a formas de actividad mental exclusivamente discursivas.

En este sentido, E. Eisner, P. 34apunta, en su libro “Cognición y curriculum”, que el modo de representación históricamente privilegiado en el proceso de

escolarización ha sido el lenguaje proposicional y es por ello que, para los estudiantes, los textos escritos constituyen la fuente más legítima de conocimiento.

En el mismo sentido, cuando David Olson señala la estrecha relación que existe entre la cultura escrita occidental y las formas de pensamiento que se valoran y se fomentan a través de la escolaridad, está refiriéndose nuevamente al mismo problema: “El conocimiento legítimo se identifica con lo que aprendemos en la escuela y en los libros. La habilidad para leer y escribir proporciona la vía de acceso a ese conocimiento” (Olson, 1988).”

En el trabajo con medios digitales, la información transmitida y recibida, se presenta de formas distintas de cuando se trabaja sobre papel, por lo tanto se produce un cambio en la forma de expresar los contenidos y en los aspectos formales de la información. Algunos de los medios digitales que se pueden mencionar son: videos, hipermedios, multimedios, herramientas de comunicación como la mensajería instantánea, pizarras virtuales, correo electrónico, etc.

**Imágenes y Gráficos:** Los primeros en entender el poder de la imagen son los artistas, ya que ellos encuentran en esas figuras una posibilidad para la expresión y comunicación. La imagen para ellos es soporte en sí mismo de ideas y sentimientos.

La imagen tiene pregnancia en nuestra memoria ya que se asimila como experiencia<sup>35</sup>. Como valor agregado las imágenes bien confeccionadas aportan belleza artística y posibilidades expresivas y por esto nos resultan atractivas y nos despiertan curiosidad. Los soportes conocidos para este tipo de material son por ejemplo, pizarrón, rotafolio, periódico mural y actualmente los vinculados con los soportes digitales.

**Medios Multimedia Visuales con Movimiento:** Son aquellos que tiene imágenes en movimiento pero sin sonido. Por ejemplo. Cine mudo, animaciones digitales sin sonido, etc. Permiten, por ejemplo, presentar de manera sencilla ciertos

procesos, que por su grado de abstracción de otra forma resultarían complejos de entender.

**Medios Multimedia Auditivos:** se basan en la utilización de los sonidos. El sonido representa una parte importante dentro del trabajo de elementos audiovisuales. La percepción sonora y visual tiene cada una su ritmo propio. El oído capta, analiza y sintetiza más rápido y tiene, a su vez, sus propias características funcionales. Es importante tener en cuenta las particularidades de su uso que nos brinda el sonido para poder saber con qué contamos para la construcción de un dispositivo educativo. La Informática toma el recurso del sonido y lo transforma de manera de convertirlo, por ejemplo, en un “indicador” de caminos correctos e incorrectos, proporcionándole carácter. Hay efectos que indican que hay un error o que me avisan si ha llegado un mensaje nuevo a mi correo, etc.

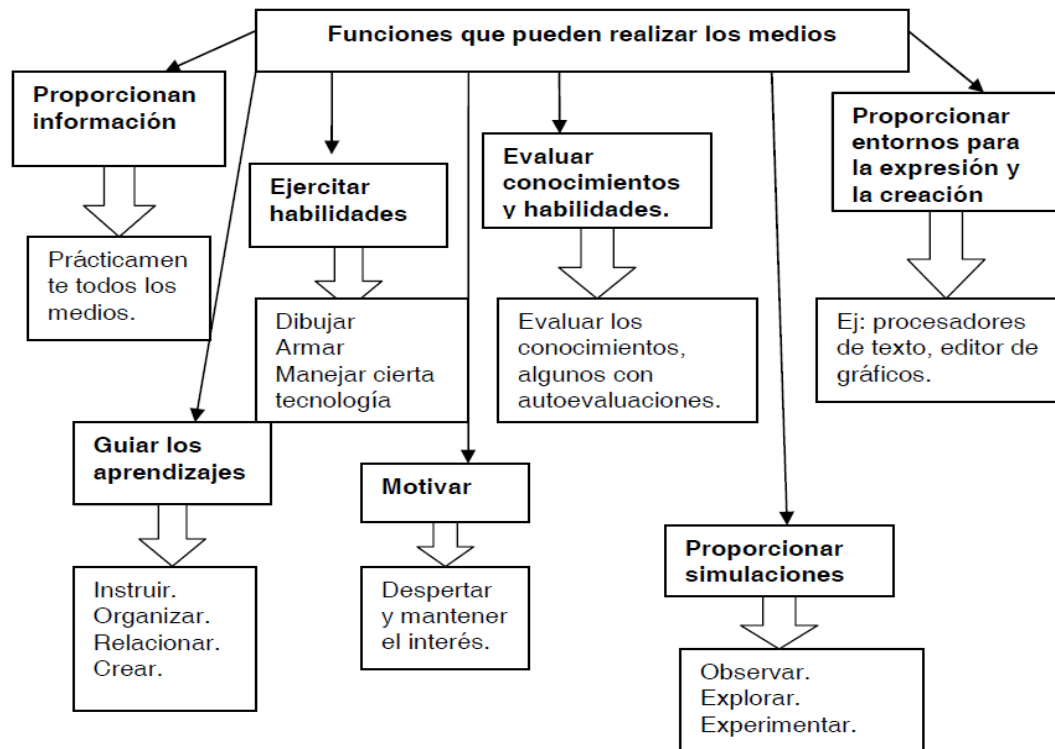
**Medios Multimedia Audiovisuales Fijos:** utilizan imágenes fijas y se apoyan en una grabación o en la voz del docente para ser mostradas. Un ejemplo es el de las diapositivas.

**Medios Multimedia Audiovisuales con Movimiento:** se conjuga la imagen con el sonido en una secuencia con movimiento y de manera simultánea. Por ejemplo: un programa de televisión, video, video conferencia.

Ya sea en los medios audiovisuales fijos o con movimientos es importante destacar el lenguaje audiovisual. Este lenguaje está integrado por un conjunto de símbolos y unas normas de utilización que nos permiten comunicarnos con otras personas. Sus características principales son:

1. Es un sistema de comunicación multisensorial (visual y auditivo) donde los contenidos icónicos prevalecen sobre los verbales.
2. Promueve un procesamiento global de la información que proporciona al receptor una experiencia unificada.
3. Es un lenguaje sintético que origina un encadenamiento de mosaico en el que sus elementos sólo tienen sentido si se consideran en conjunto.

4. Moviliza la sensibilidad antes que el intelecto. Suministra muchos estímulos afectivos que condicionan los mensajes cognitivos. “Opera de la imagen la emoción y de la emoción a la idea”(Einstein).



## 2.4.2. VARIABLE DEPENDIENTE (APRENDIZAJE DE ORTOGRAFÍA)

### 2.4.2.1. LENGUAJE

El lenguaje se configura como aquella forma que tienen los seres humanos para comunicarse. Se trata de un conjunto de signos, tanto orales como escritos, que a través de su significado y su relación permiten la expresión y la comunicación humana.

El lenguaje es posible gracias a diferentes y complejas funciones que realiza el cerebro. Estas funciones están relacionadas con lo denominado como inteligencia y memoria lingüística. La complejidad del lenguaje es una de las grandes diferencias que separan al hombre de los animales, ya que si bien estos últimos

también se comunican entre sí, lo hacen a través medios instintivos relacionados a diferentes condicionamientos que poca relación tienen con algún tipo de inteligencia como la humana.

Otra característica del lenguaje es que éste comienza a desarrollarse y a cimentarse a partir de la gestación y se configura según la relación del individuo con el mundo que lo rodea. De este modo, aprende a emitir, a escuchar y a comprender ciertos sonidos y no otros, planificando aquello que se pretende comunicar de una manera absolutamente particular.

Como bien sabemos existen muchos lenguajes diferentes, con lo que nos referimos a la diversidad de idiomas que existen alrededor del mundo. Los investigadores no han encontrado aún alguna lengua primitiva que se comporte como la madre de todas las demás, sin embargo, se han desarrollado múltiples hipótesis que explican al lenguaje como el resultado de ciertas relaciones psicofísicas que nacen a partir de las sensaciones, tanto visuales como auditivas. Otra rama de hipótesis plantea que el lenguaje se deriva de una evolución natural en la que convergen el entorno social y las necesidades humanas que de ahí aparecen. Las teorías modernas apuntan a que el lenguaje es parte integral de nuestro cerebro, por lo que se va a manifestar de una forma u otra y la educación lo que hace es desarrollar este impulso y habilidad latentes en nosotros.

A pesar del desconocimiento del origen del lenguaje, lo único que es posible afirmar es que resulta absolutamente imposible definirlo en forma acotada, ya que se trata de una facultad humana que evoluciona constantemente ante la aparición de nuevas necesidades de expresión. De este modo, no existe ninguna lengua que pueda decirse completa, ya que no existe alguna que logre expresar la totalidad de sensaciones, sentimientos e ideas que siente el ser humano.

Para el lingüista **Ferdinand de Saussure**, el lenguaje se compone de **lengua** (es el **idioma**, un modelo general y constante para los miembros de una cierta colectividad lingüística) y **habla** (la materialización momentánea de ese modelo;

es un acto individual y voluntario que se realiza a través de la fonación y la escritura).

Antes de desarrollar sus capacidades en forma extendida, los humanos utilizan un **pre lenguaje**, un sistema de comunicación rudimentario que aparece en los primeros años de vida y que implica capacidades neurofisiológicas y psicológicas como la **percepción, motricidad, imitación y memoria**.

El concepto de **lengua natural**, por otra parte, refiere a una variedad lingüística o forma de lenguaje humano con fines comunicativos que se encuentra dotado de una sintaxis y que obedece a los principios de **economía y optimidad**.

**Charles F. Hockett** ha establecido quince rasgos que se encuentran presentes en las lenguas naturales. Entre ellos menciona la **arbitrariedad** (de la relación entre el signo y el significado), la **productividad** (permite generar nuevos mensajes) y la **estructura jerárquica** (según la cual las lenguas humanas cuentan con reglas o principios sintácticos y gramaticales, ya que las producciones no son aleatorias).

<http://www.misrespuestas.com/que-es-el-lenguaje.html>

#### **2.4.2.2. GRAMÁTICA**

Se conoce con el término de gramática al estudio de las reglas y los principios que rigen y regulan el uso de las lenguas y a cómo las palabras deben estar organizadas dentro de una oración. Pero a la vez, la gramática, es en efecto el conjunto de reglas y principios que mandan en el uso de un lenguaje determinado, porque cada lenguaje ostenta una propia y exclusiva gramática.

La Gramática se encuentra en la órbita de la lingüística y se encuentra dividida en cuatro niveles: nivel fonético-fonológico, sintáctico-morfológico, léxico semántico y pragmático.

La gramática se encuentra dividida en varios tipos que nos dicen mucho acerca de sus objetos de estudio y de sus reglas. La gramática normativa o prescriptiva, es aquella que establece arbitrariamente normas de estricto cumplimiento para un lenguaje específico y por supuesto desprecia aquellas construcciones que no se encuentran estandarizadas.

La gramática descriptiva describe el uso actual de la lengua evitando el juzgamiento descriptivo.

La gramática tradicional es aquella que recopila todas las ideas que sobre la gramática existen desde los tiempos de gloria de Grecia y Roma. La gramática funcional, ofrece una visión general sobre la organización del lenguaje natural que contempla tres reglas básicas, la aplicación de reglas a cada lengua, la promoción de la aplicación de los enunciados a la interacción en la comunicación y la compatibilidad con aquellos mecanismos psicológicos involucrados al procesar un lenguaje natural.

Por otro lado, la gramática generativa, ofrece un enfoque formal para el estudio sintáctico de las lenguas y la gramática formal, atañe al orden de la lingüística relacionada con la computación. Cada lenguaje de programación en el ámbito de la informática se define a través de una gramática formal.

A la hora de buscar los orígenes de la gramática nos tenemos que ir hasta el momento en que se desarrolló la escritura. En tanto, un preciso registro histórico es el del año 480 A.C. en el cual aparece un estudio sobre el sanscrito. Además, Aristóteles, Sócrates y otros importantes pensadores de la antigüedad hicieron sus respectivas y propias disertaciones sobre la gramática.

La gramática es la ciencia que estudia los elementos de una lengua y sus combinaciones. El concepto proviene del término latino *grammatīca* y hace referencia, por otra parte, al arte de hablar y escribir una lengua de forma correcta.



La gramática, por lo tanto, es el **conjunto de reglas y principios** que gobiernan el uso de un **lenguaje determinado** (cada lenguaje tiene su propia gramática). Como ciencia, forma parte de la lingüística.

El estudio de la lengua consta de cuatro niveles: el **nivel fonético-fonológico**, el **nivel sintáctico-morfológico**, el **nivel léxico-semántico** y el **nivel pragmático**. Aunque la separación entre estos niveles no es precisa, suele restringirse el estudio de la gramática al nivel sintáctico-morfológico.

Entre los distintos tipos de gramática o enfoques en el estudio de la gramática, pueden mencionarse a la **gramática prescriptiva o normativa** (presenta, de forma autoritaria, las normas de uso para un lenguaje específico, despreciando las construcciones no estandarizadas), la **gramática descriptiva** (describe el uso actual de una lengua, sin juzgar en forma prescriptiva), la **gramática tradicional** (las ideas acerca de la gramática que se han heredado de Grecia y Roma), la **gramática funcional** (una visión general sobre la organización del lenguaje natural), la **gramática generativa** (un enfoque formal para el estudio sintáctico de las lenguas) y la **gramática formal** (que aparecen en lingüística computacional). El **español**, por ejemplo, es una lengua flexiva de tipo fusional (usa preferentemente la flexión para indicar las relaciones entre sus elementos) que presenta una gramática es similar a la de las demás lenguas romances.

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

### 2.4.2.3. LINGÜÍSTICA TEXTUAL

La **lingüística** es el estudio científico tanto de la estructura de las lenguas naturales como del conocimiento que los hablantes poseen de ellas. La palabra «lingüista» se encuentra por primera vez en la página 1 del tomo I de la obra *Choix des poésies des troubadours* escrita en 1816 por Raynouard. La palabra

«lingüística» aparece por primera vez en 1883. No obstante, no fue hasta el *Cours de linguistique générale*, atribuido a Ferdinand de Saussure, cuando se le brindó a esta ciencia su registro civil de nacimiento.

El objetivo de la lingüística teórica es la construcción de una teoría general de la estructura de la lengua y el sistema cognitivo que las hace posibles. El objetivo es tanto la descripción de las lenguas en sí mismas como caracterizar el conocimiento tácito que los hablantes tienen de las mismas y como lo adquieren. El objetivo de la lingüística aplicada es estudio de la adquisición del lenguaje y el estudio científico de la lengua a una variedad de tareas básicas como la elaboración de métodos mejorados de enseñanza de idiomas. Existe un considerable debate sobre si la lingüística es una ciencia social, ya que sólo los seres humanos usan las lenguas, o una ciencia natural porque, aunque es usada por los seres humanos, la intención de los hablantes no desempeña un papel importante en la evolución histórica de las lenguas ya que usan las estructuras lingüísticas de manera inconsciente. En particular, Noam Chomsky señala que la lingüística debe ser considerada parte del ámbito de la ciencia cognitiva o la psicología humana, ya que la lingüística tiene más que ver con el funcionamiento del cerebro humano y su desarrollo evolutivo que con la organización social o las instituciones, que son el objeto de estudio de las ciencias sociales.

Para situar el ámbito o el objetivo de una investigación lingüística, el campo puede dividirse en la práctica según tres dicotomías importantes:

- Lingüística teórica frente a lingüística con fines prácticos, cuyas diferencias se han señalado un poco más arriba.
- Lingüística sincrónica frente a lingüística diacrónica. Una descripción sincrónica de una lengua describe la lengua tal y como es en un momento dado; una descripción diacrónica se ocupa del desarrollo histórico de esa lengua y de los cambios estructurales que han tenido lugar en ella. Aunque en sus inicios científicos la lingüística del siglo XIX se interesó ante todo

por el cambio lingüístico y la evolución de las lenguas a través del tiempo, el enfoque moderno se centra en explicar cómo funcionan las lenguas en un punto dado en el tiempo y cómo los hablantes son capaces de entenderlas y procesarlas mentalmente.

Micro lingüística frente a macro lingüística. La primera se refiere a un más estrecho y el segundo a un más amplio punto de vista en el ámbito de la lingüística. Desde el punto de vista micro lingüístico, las lenguas deben analizarse en provecho propio y sin referencia a su función social, no a la manera en que son adquiridas por los niños, ni a los mecanismos psicológicos que subyacen en la producción y en la recepción del habla, ni en la función estética o comunicativa del lenguaje, etc. En contraste, la macro lingüística abarca todos estos aspectos de la lengua. Varias áreas de la macro lingüística han tenido un reconocimiento terminológico como, por ejemplo, la psicolingüística, la sociolingüística, la lingüística antropológica, la dialectología, la lingüística matemática, la lingüística computacional y la estilística.

<http://es.wikipedia.org/wiki/Ling%C3%BC%C3%ADstica>

#### **2.4.2.4. APRENDIZAJE DE ORTOGRAFÍA**

Un **Aprendizaje de Ortografía** (también **estándar lingüístico**) es una variedad ampliamente difundida y en general entendida por todos los hablantes de la lengua, frecuentemente es la forma usada en la educación formal y la usada más ampliamente por los medios de comunicación. En muchos casos, aunque no siempre, la forma estándar puede ser una lengua planificada a partir del diastema de una lengua, con el objeto de obtener un modelo de lengua unitario para la enseñanza, los usos oficiales y los usos escritos y formales. Otro término sinónimo de lengua estándar es variedad estándar.

El **proceso de estandarización** está incluido en la parte de la política lingüística relativa a la modelación formal de una lengua, a la adscripción de un estatus jurídico y administrativo y al fomento de su adquisición, conocido en sociolingüística como *planificación lingüística*

## **ORTOGRAFÍA Y LENGUA COMÚN**

La ortografía no es un mero artificio que pueda modificarse con facilidad. Un cambio ortográfico representa una alteración importante para una lengua.

La ortografía es el elemento que mantiene con mayor firmeza la unidad de una lengua hablada por muchas personas originarias de países muy alejados. Esto ocurre con el español, el árabe, el inglés o el francés, por poner algunos ejemplos. Si la ortografía cambiara para ajustarse sólo a criterios fonéticos, el español podría fragmentarse en tantas lenguas como, regiones del mundo donde se habla, pues poseen algunos hábitos articulatorios diferentes y, si se representaran en la escritura, aparecerían con el paso del tiempo graves problemas de comunicación por falta de código común comprensible para todos.

La ortografía no es sólo un hecho estrictamente gramatical, sino que también obedece a motivos claramente extralingüísticos.

## **LA ORTOGRAFÍA EN EL AULA**

La enseñanza de la ortografía tiene su origen en el contexto de situaciones de escritura, ya que es al escribir -y sobre todo al revisar un escrito-, cuando los estudiantes pueden centrarse más sobre los problemas ortográficos.

A partir de estos problemas, surgidos en el momento de tomar decisiones ("¿con v o con b?", "¿con s o con c?"), es posible crear espacios de reflexión. Progresivamente (según el contexto, a partir de segundo o tercer año), los

contenidos ortográficos, además de ser objeto de reflexión mientras se está escribiendo y revisando, también dan lugar a situaciones de sistematización. Desde allí, se elaboran conocimientos que permiten controlar la corrección de las nuevas producciones escritas.

### **Las intervenciones del docente**

Las intervenciones del docente son, en ortografía, continuas y diversas; se llevan a cabo de manera sistemática e ininterrumpida a lo largo del año, aunque el tipo de propuestas varía según el momento del proceso de producción de un texto en el que se encuentren los estudiantes.

Una interesante situación de escritura durante este ciclo es la producción de recomendaciones: con mucha frecuencia, los estudiantes leen o escuchan a su maestro leer diversas obras literarias; entonces, una vez por mes, por ejemplo, ellos mismos podrían seleccionar por parejas una de las obras que les interese particularmente para recomendar su lectura a otros chicos (a través del periódico escolar, en una cartelera, en una página fotocopiada que se distribuya alternativamente, siempre de acuerdo con la edad de los posibles destinatarios). No se trata de una toma de apuntes, de un diario íntimo o de una ayuda memoria, donde el destinatario es uno mismo y, por lo tanto, no es necesario dedicarle un tiempo extra a la revisión. Por el contrario, el texto que se produce está destinado a lectores externos y debe expresar claramente lo que el autor quiere decir.

El respeto por las convenciones ortográficas predispone favorablemente al lector hacia el autor y es uno de los aspectos que lo ayudará a comprender lo que el texto intenta expresar permitiéndole, incluso, realizar anticipaciones adecuadas, sin que se interponga el error ortográfico como obstáculo.

Durante la situación de escritura, el maestro enfocará principalmente sus intervenciones hacia la producción del texto (por ejemplo: "Es interesante la síntesis con que comenzaron, despierta curiosidad... ahora tal vez se podría generalizar más, decir de qué tipo de obra se trata. Si es una novela policial, o una de ciencia ficción, para que los lectores se imaginen mejor cómo sigue la trama...").

Mientras tanto, los estudiantes también plantean dudas acerca de la ortografía; en este momento de la producción, sin embargo, el propósito puntual de la actividad es la producción escrita de las recomendaciones. El docente responde directamente a las consultas de los estudiantes para permitirles que centren su atención en el contenido mismo del comentario: "va sin hache", "te escribo 'hacer' para que decidas cómo se escribe 'hicieron'", "esa palabra aparece en el título de la obra, fíjense allí...". En todo momento, se trata de no distraer el tiempo destinado al proceso de producción de las recomendaciones.

[http://es.wikipedia.org/wiki/Lengua\\_est%C3%A1ndar](http://es.wikipedia.org/wiki/Lengua_est%C3%A1ndar)

## **2.5. HIPÓTESIS**

LaMultimedia mejorará el aprendizaje de la ortografía en el área de Lengua y Literatura de los estudiantes de octavo año de educación básica del Colegio Municipal Rafael Alvarado.

## **2.6. SEÑALAMIENTO DE VARIABLES**

- **Variable Independiente:**Multimedia
- **Variable Dependiente:** Aprendizaje de Ortografía.

## **CAPITULO III METODOLOGÍA**

### **3.1. MODALIDAD BÁSICA DE LA INVESTIGACIÓN**

El trabajo se lo realizó empleando una investigación de campo el cual me permite desarrollarlo en el lugar en donde se produce el contexto del problema y así mantener una relación directa con los actores del acontecimiento o fenómeno, convirtiéndose en una fuente de información manejable por el investigador para el cumplimiento de los objetivos propuestos en el presente proyecto.

**Documental Bibliográfica.-** Permite recabar información científica de fuentes bibliográficas como: folletos, revistas, libros y Internet que sustente mi trabajo investigativo, además de donde se ha tomado como base para la elaboración del contexto, marco teórico y metodología de este trabajo de investigación.

Investigación Experimental por que se trabaja con dos variables a ser investigadas.

### **3.2. NIVEL O TIPO DE INVESTIGACIÓN**

**Exploratoria:** porque su metodología es flexible y me permite explorar y reconocer de mayor amplitud el estudio de la Multimedia y su incidencia en el Aprendizaje de Ortografía en el Área de Lengua y Literatura, de los estudiantes de octavo año de Educación Básica del Colegio Municipal Rafael Alvarado.

**Descriptiva:** Es aquella que permite describir, detallar y explicar la dimensión del problema, mediante un estudio temporal – espacial con el propósito de determinar las características del problema que se está observando.

**Correlacionada:** Está guiada a determinar el grado de variaciones en uno o varios factores, aquí comprobamos la correlación de variables si es o no aceptable es decir comprobar la hipótesis del trabajo que se lo está realizando para tratar de solucionar la problemática

### 3.3. POBLACIÓN Y MUESTRA

La población a la cual está dirigido el presente trabajo de investigación es a los estudiantes de octavo año de Educación Básica del Colegio Municipal Rafael Alvarado.

**Tabla2:** Población y Muestra

| COLEGIO MUNICIPAL RAFAEL ALVARADO |           |
|-----------------------------------|-----------|
| UNIDAD DE ANÁLISIS                | POBLACIÓN |
| Octavo A                          | 40        |
| Octavo B                          | 40        |
| <b>TOTAL</b>                      | <b>80</b> |

**Elaborado por:** Sonia Carlota Aguilar Vargas

Por ser una población pequeña el trabajo se lo va a realizar con el 100% de los estudiantes inmersos en el problema educativo sin realizar cálculo estadístico alguno para calcular la muestra.



### 3.4. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

#### 3.4.1. VARIABLE INDEPENDIENTE: MULTIMEDIA

Tabla 3: Operacionalización de Variables (Multimedia)

| CONCEPTUALIZACIÓN   | DIMENSIÓN  | INDICADORES  | ÍTEMS.  | TÉCNICA E INSTRUMENTO  |
|---|--|--|---|--|
| Multimedia es un sistema de comunicación, vía de inter-aprendizaje capaz de presentar información, con recursos informáticos de modo coordinado, donde el estudiante interactúa con los recursos para desarrollar sus capacidades | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Multimedia</li> <li>• Información</li> <li>• Recursos Informáticos</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- CD interactivo</li> <li>- Video Educativo</li> <li>-Presentaciones digitales</li> <li>- Textual</li> <li>- Sonora</li> <li>- Audiovisual</li> <li>- Texto</li> <li>- Sonido</li> <li>-Voz</li> <li>- Animaciones</li> </ul> | <p>¿Conoce que es Multimedia?</p> <p>¿Maneja el computador para realizar sus tareas académicas?</p> <p>¿Conoce como utilizar un cd, presentaciones digitales, navegar en internet, etc?</p> <p>¿Al aplicar Tecnología informática el docente motiva a sus estudiantes a adquirir conocimientos?</p> <p>¿Cuándo el docente realiza exposiciones digitales con ayuda del computador y proyector de datos son?</p> | <p>Observación.</p> <p>Encuesta.</p> <p>Entrevista.</p> <p>Cuestionario.</p> |

Elaborado por: Sonia Carlota Aguilar Vargas

### 3.4.2. VARIABLE DEPENDIENTE: APRENDIZAJE DE ORTOGRAFÍA

**Tabla4:** Operacionalización de la Variables (Aprendizaje de Ortografía)

| CONCEPTUALIZACIÓN  | DIMENSIÓN                | INDICADORES   | ÍTEMS.  | TÉCNICA E INSTRUMENTO  |
|--|--------------------------|---|---|--|
| Aprender conceptos, habilidades/destrezas, procesos y hechos educativos más rápido e integrarlos mejor de la Ortografía, estudiando el correcto uso al escribir las letras, acentos, mayúsculas y signos auxiliares de escritura, para poder ser comprendidos e interpretados correctamente cuando se escriban y lean. | <b>Aprender</b>          | Comportamiento<br>Experiencias<br>Instrucciones<br>Práctica<br>Ejecución acciones | ¿El docente emplea estímulos educativos para despertar el interés por aprender ortografía y puntuación?<br><br>¿En clases el docente imparte normas de Ortografía y gramática?                                | Observación.<br><br>Encuesta.<br><br>Entrevista.<br><br>Cuestionario |
|  | <b>Destrezas</b>         | Cognitivas<br>Afectivas<br>Actitudinales<br>Procedimentales                       | ¿El docente participa en actividades fuera del aula para fortalecer el aprendizaje de Ortografía?<br><br>¿El docente evalúa los conocimientos impartidos utilizando instrumentos estructurados para este fin? |  |
|  | <b>Proceso Educativo</b> | Analiza información<br>Critica<br>Investiga<br>Descubre<br>Genera aprendizajes    | ¿Tú maestra(o) emplea material didáctico tecnológico para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de Ortografía?  |  |

**Elaborado por:** Sonia Carlota Aguilar Vargas.

### 3.5. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

**Encuesta:** Dirigida a los estudiantes del octavo año de educación básica del Colegio Municipal Rafael Alvarado, Parroquia Tumbaco, Cantón Quito, Provincia de Pichincha.

**Instrumento:** Consta de un Encuesta elaborado con preguntas cerradas que facilitarán la obtención de información.

**Validez:** Las autoridades respectivas evaluaron los instrumentos para comprobar su factibilidad en la investigación antes de su aplicación.

### 3.6. PLAN DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

**Tabla 5:** Plan de Recolección de Información

| PREGUNTAS BÁSICAS             | EXPLICACIÓN   |
|-------------------------------|---|
| ¿Para qué?                    | Para cumplir con los objetivos propuestos en la investigación |
| ¿De qué personas u objetos?   | Con los estudiantes de octavo año de Educación Básica         |
| ¿Sobre qué aspectos?          | Multimedia - Aprendizaje de Ortografía                        |
| ¿Quién?                       | Investigadora Sonia Aguilar                                   |
| ¿Cuándo?                      | Diciembre 2011 – Marzo 2012                                   |
| ¿Dónde?                       | En el Colegio Municipal Rafael Alvarado                       |
| ¿Qué técnicas de recolección? | Encuestas   |
| ¿Con qué?                     | Cuestionario estructurado                                     |
| ¿En qué situación?            | Manteniendo una actitud responsable                           |

Elaborado por: SoniaCarlota Aguilar Vargas

### **3.7. PLAN DE PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN**

Una vez realizado la recolección de datos se procede a procesar la información siguiendo los siguientes pasos:

- Diseño y elaboración de encuestas sobre la base de la matriz de la operacionalización de las Variables
- Recolección de datos a través de una encuesta dirigida a los estudiantes de octavo año de educación básica.
- Analizar y procesar información de las encuestas aplicadas
- Clasificación de información mediante la revisión de los datos recopilados
- Tabulación de datos
- Categorizar y ordenar datos obtenidos de las respuestas de la encuesta aplicada
- Elaboración de tablas de datos y gráficos estadísticos empleando el programa EXCEL
- Redactar juicios de valor de cada una de las preguntas
- Elaborar un informe de la encuesta aplicada

## CAPÍTULO IV

### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

#### 4.1. Encuesta aplicada a los estudiantes de octavo año de educación básica del Colegio Municipal “Rafael Alvarado”.

##### 1. ¿Conoce que es Multimedia?

Tabla 6: Multimedia

| ALTERNATIVA  | FRECUENCIA | PORCENTAJE  |
|--------------|------------|-------------|
| SI           | 22         | 27%         |
| NO           | 58         | 73%         |
| <b>TOTAL</b> | <b>80</b>  | <b>100%</b> |

Elaborado por: Sonia Carlota Aguilar Vargas

Fuente: Encuestas a los estudiantes

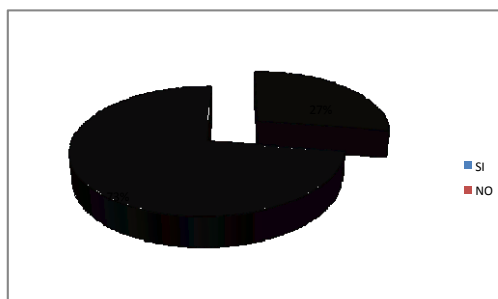


Gráfico 3.

#### Análisis e Interpretación

De las encuestas realizadas a los estudiantes el 73% manifiesta que no conoce el significado de multimedia; mientras el 27% argumenta que si conoce el significado.

La mayoría de población encuestada argumenta que no conoce el significado de multimedia, lo que no les permite a los estudiantes desarrollar las destrezas sobre el manejo de la tecnología informática e ir a la par con educación actual; mientras una minoría sustenta que sila conoce y se encuentra conforme con la educación recibida en el aula de clase.

## 2. ¿Utiliza el computador para realizar sus tareas académicas?

Tabla 7: Computador y las tareas académicas

| ALTERNATIVA  | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|--------------|------------|------------|
| SI           | 75         | 94%        |
| NO           | 5          | 6%         |
| <b>TOTAL</b> | 80         | 100%       |

Elaborado por: Sonia Carlota Aguilar Vargas

Fuente: Encuestas a los estudiantes

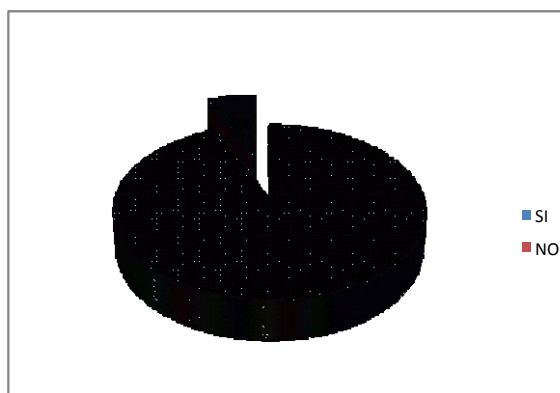


Gráfico 4.

### Análisis e Interpretación

En las encuestas aplicadas el 94% indica que utiliza el computador para realizar sus tareas académicas; mientras una minoría manifiesta que no utiliza computador para realizar estas actividades.

Los resultados obtenidos en las encuestas la mayoría indican que utiliza el computador para realizar sus tareas académicas; lo que les permite un alto grado de disciplina desarrollar su iniciativa y creatividad en cuanto a la utilización de la diversidad de Tecnología de la Informática y Comunicación; mientras una minoría argumenta que no es así porque no disponen de un computador en casa convirtiendo en migrantes digitales.

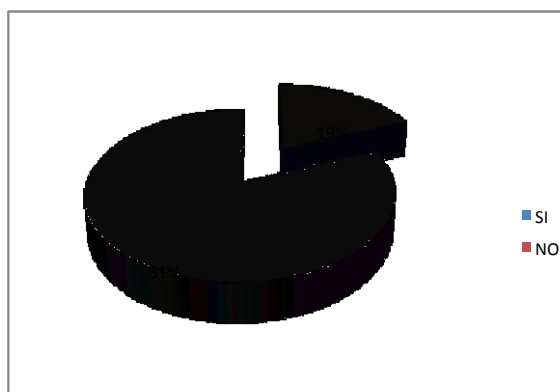
**3. ¿Conoce como utilizar un cd, presentaciones digitales, navegar en internet, etc?**

**Tabla 8:** Utilización de Multimedia

| <b>ALTERNATIVA</b> | <b>FRECUENCIA</b> | <b>PORCENTAJE</b> |
|--------------------|-------------------|-------------------|
| SI                 | 15                | 19%               |
| NO                 | 65                | 81%               |
| <b>TOTAL</b>       | <b>80</b>         | <b>100%</b>       |

**Elaborado por:** Sonia Carlota Aguilar Vargas

**Fuente:** Encuestas a los estudiantes



**Gráfico 5.**

**Análisis e Interpretación**

De los resultados recabados el 81% sostiene que no conoce como utilizar cd, presentaciones digitales, navegar en internet, etc; mientras un 19% argumenta que si realiza estas actividades.

La mayoría de estudiantes indican que no conoce como utilizar cd, presentaciones digitales, navegar en internet, etc, lo que limita el desarrollo de las destrezas innatas asociadas con las nuevas tecnologías y sobre todo la multimedia; mientras una minoría sostiene que si realizan estas actividades les permite obtener aprendizajes significativos.

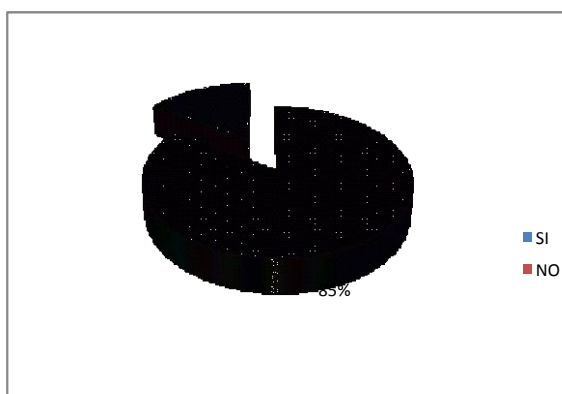
#### 4. ¿Al aplicar Tecnología informática el docente motiva a sus estudiantes a adquirir conocimientos?

**Tabla 9:** Tecnología informática y motivación en adquirir conocimientos

| ALTERNATIVA  | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|--------------|------------|------------|
| SI           | 15         | 85%        |
| NO           | 65         | 15%        |
| <b>TOTAL</b> | 80         | 100%       |

**Elaborado por:** Sonia Carlota Aguilar Vargas

**Fuente:** Encuestas a los estudiantes



**Gráfico 6.**

#### **Análisis e Interpretación**

El 15% argumenta que al aplicar la tecnología informática el docente motiva a sus estudiantes a adquirir conocimientos; mientras un 85% indica que no es así.

La minoría argumenta que al aplicar la tecnología informática el docente motiva a sus estudiantes a adquirir conocimientos pues la práctica le permite activar los tres canales de aprendizaje visual, auditivo y kinestésico; mientras una mayoría sostiene que no es así y se encuentra conforme con la educación tradicionalista.



## 5. ¿Cuándo el docente realiza exposiciones digitales con ayuda del computador y proyector de datos son?

Tabla 10: Docente utiliza computador y proyector de datos

| ALTERNATIVA  | FRECUENCIA | PORCENTAJE  |
|--------------|------------|-------------|
| REGULAR      | 38         | 47%         |
| BUENAS       | 26         | 33%         |
| EXCELENTES   | 16         | 20%         |
| <b>TOTAL</b> | <b>80</b>  | <b>100%</b> |

Elaborado por: Sonia Carlota Aguilar Vargas

Fuente: Encuestas a los estudiantes



Gráfico 7.

### Análisis e Interpretación

De los resultados obtenidos en las encuestas el 47% afirma que cuando el docente realiza exposiciones digitales con ayuda del computador y proyector de datos son regulares; mientras un 33% indica que son buenas y un 20% argumenta que son excelentes.

La mayoría de estudiantes encuestados indican que cuando el docente realiza exposiciones digitales con ayuda del computador y proyector de datos son regulares lo que produce limitaciones en el aprendizaje y retención de conocimientos; mientras una tercera parte manifiestan que son buenas porque fomenta la exploración, investigación, selección y clasificación de conocimientos; y finalmente una quinta parte argumenta que son excelentes fomentando la alfabetización digital.

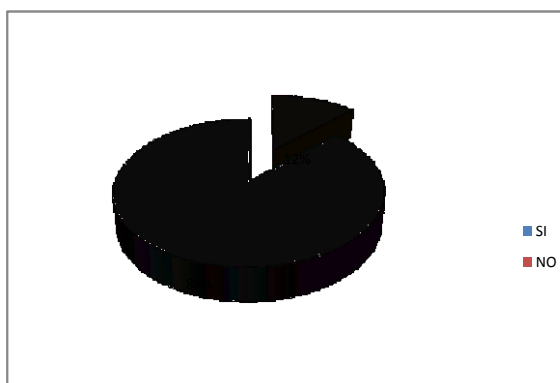
**6. ¿El docente emplea estímulos educativos para despertar el interés por aprender ortografía y puntuación?**

**Tabla 11:** Estímulos educativos del docente de ortografía y puntuación

| <b>ALTERNATIVA</b> | <b>FRECUENCIA</b> | <b>PORCENTAJE</b> |
|--------------------|-------------------|-------------------|
| SI                 | 10                | 12%               |
| NO                 | 70                | 88%               |
| <b>TOTAL</b>       | <b>80</b>         | <b>100%</b>       |

**Elaborado por:** Sonia Carlota Aguilar Vargas

**Fuente:** Encuestas a los estudiantes



**Gráfico 8.**

**Análisis e Interpretación**

El 88% de los estudiantes indican que el docente no emplea estímulos educativos para despertar el interés por aprender ortografía y puntuación; mientras una minoría indica que el docente si aplica estímulos educativos.

La mayoría manifiesta que el docente no emplea estímulos educativos para despertar el interés por aprender ortografía y puntuación debido a esto no incentiva la comunicación con el docente; mientras una minoría indica que el docente si aplica estímulos educativos lo que promueve la enseñanza activa, haciendo el acto didáctico en un proceso teórico.

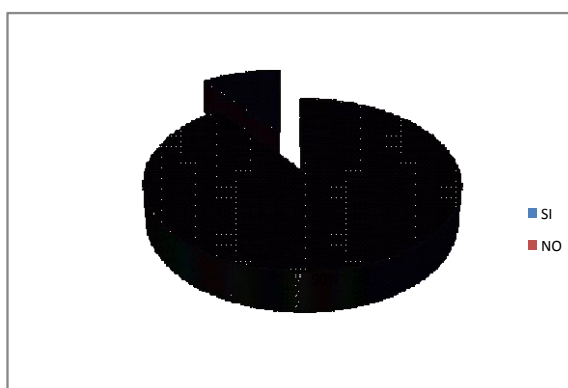
## 7. ¿En clases el docente imparte normas de Ortografía y Gramática?

**Tabla 12:** Normas de Ortografía y Gramática

| ALTERNATIVA  | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|--------------|------------|------------|
| SI           | 10         | 10%        |
| NO           | 70         | 90%        |
| <b>TOTAL</b> | 80         | 100%       |

**Elaborado por:** Sonia Carlota Aguilar Vargas

**Fuente:** Encuestas a los estudiantes



**Gráfico 9.**

### **Análisis e Interpretación**

De las encuestas aplicadas a los estudiantes el 90% afirma que el docente en sus clases no imparte normas de ortografía y gramática; mientras el 10% indica que el docente imparte reglas de ortografía y gramática.

La mayoría de población encuesta manifiesta que el docente en sus clases no imparte normas de ortografía y gramática por lo que no les permite desarrollar el acertado empleo de las letras y los signos auxiliares de la escritura; mientras una minoría sostiene que sí es así y esto hace que la comunicación tanto oral como escrita sea adecuada.

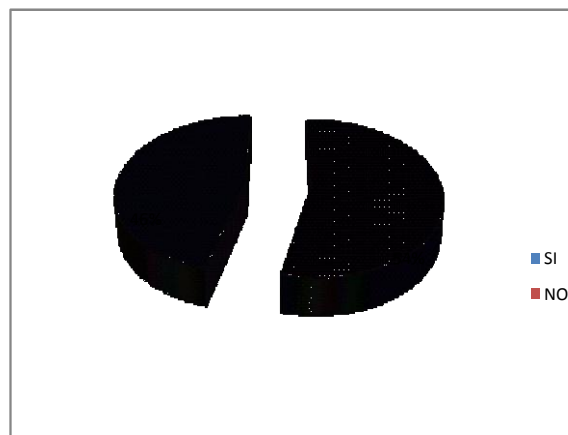
**8. ¿El docente participa en actividades fuera del aula para fortalecer el aprendizaje de la Ortografía?**

**Tabla 13:** Actividades fuera del aula y aprendizaje de ortografía

| ALTERNATIVA  | FRECUENCIA | PORCENTAJE  |
|--------------|------------|-------------|
| SI           | 43         | 54%         |
| NO           | 37         | 46%         |
| <b>TOTAL</b> | <b>80</b>  | <b>100%</b> |

**Elaborado por:** Sonia Carlota Aguilar Vargas

**Fuente:** Encuestas a los estudiantes



**Gráfico 10.**

**Análisis e Interpretación**

El 54% de estudiantes encuestados sostiene que el docente participa en actividades fuera del aula para fortalecer el aprendizaje de la ortografía; y un 46% argumenta que el docente no participa en actividades fuera del aula.

De los resultados obtenidos la mayoría indica que el docente participa en actividades fuera del aula para fortalecer el aprendizaje de la ortografía, esto hace que los estudiantes refuercen lo teórico con lo práctico; mientras una minoría indica que no es así lo que hace que los estudiantes tengan vacíos dentro del proceso de aprendizaje.

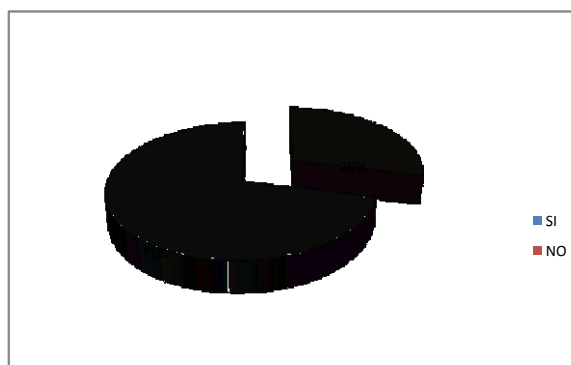
**9. ¿El docente evalúa los conocimientos impartidos utilizando instrumentos estructurados para este fin?**

**Tabla 14:** Instrumentos adecuados de evaluación

| <b>ALTERNATIVA</b> | <b>FRECUENCIA</b> | <b>PORCENTAJE</b> |
|--------------------|-------------------|-------------------|
| SI                 | 23                | 29%               |
| NO                 | 57                | 71%               |
| <b>TOTAL</b>       | <b>80</b>         | <b>100%</b>       |

**Elaborado por:** Sonia Carlota Aguilar Vargas

**Fuente:** Encuestas a los estudiantes



**Gráfico 11.**

**Análisis e Interpretación**

De la población estudiantil encuestada el 71% afirma que el docente no evalúa los conocimientos impartidos utilizando instrumentos estructurados para este fin; mientras un 29% indica que el docente si estructura adecuadamente instrumentos de evaluación.

La mayoría de estudiantes argumentan que el docente no evalúa los conocimientos impartidos utilizando instrumentos estructurados para este fin, lo que no permite intercambiar puntos de vista entre docente y estudiantes sobre el desempeño que tuvieron durante el proceso de aprendizaje; mientras una minoría indica que el docente si aplica estos instrumentos lo que fortalece la relación de confianza entre docente y estudiante.

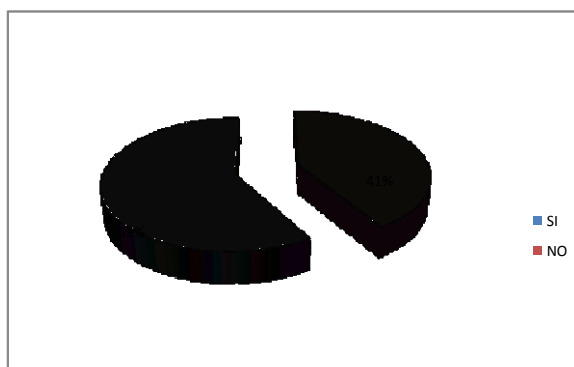
**10. ¿Tú maestra(o) emplea material didáctico tecnológico para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de Ortografía?**

**Tabla 15:** Material didáctico tecnológico y aprendizaje de ortografía

| ALTERNATIVA  | FRECUENCIA | PORCENTAJE  |
|--------------|------------|-------------|
| SI           | 33         | 41%         |
| NO           | 47         | 59%         |
| <b>TOTAL</b> | <b>80</b>  | <b>100%</b> |

**Elaborado por:** Sonia Carlota Aguilar Vargas

**Fuente:** Encuestas a los estudiantes



**Gráfico 12.**

**Análisis e Interpretación**

El 59% manifiesta que el maestro(a) no emplea material didáctico tecnológico para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de Ortografía; mientras un 41% indica que si lo emplea.

La mayoría de estudiantes encuestados manifiestan que el maestro(a) no emplea material didáctico tecnológico para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de Ortografía, debido a que la institución no cuenta con un profesional del área de informática que les pueda guiar a los docentes de las diferentes áreas en la construcción de dicho material además el material didáctico que posee la institución se encuentra caduco; mientras una minoría sostiene que si lo emplea y se encuentra conforme con la educación recibida.

## **4.2. VERIFICACIÓN DE LA HIPÓTESIS**

El estadígrafo de significación por excelencia es Chi cuadrado que nos permite obtener información con la que aceptamos o rechazamos la hipótesis.

### **4.2.1. Combinación de Frecuencias**

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

#### **Pregunta 1**

¿Conoce que es multimedia?

#### **Pregunta 3**

¿Conoce como utilizar un cd, presentaciones digitales, navegar en internet, etc?

*Se eligió esta dos pregunta por cuanto hace referencia a la variable independiente de estudio “Multimedia”. Ver Tabla-6 y Tabla-8.*

#### **Pregunta 6**

*¿El docente emplea estímulos educativos para despertar el interés por aprender ortografía y puntuación?*

#### **Pregunta 10**

*¿Tú maestra(o) emplea material didáctico tecnológico para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de Ortografía?*

**Se eligió estas dos preguntas por cuanto hace referencia a la variable dependiente de estudio “Aprendizaje de Ortografía”. Ver Tabla-11 y Tabla-15.**

### **4.2.2. Planteamiento de la Hipótesis**

*Ho:* La Multimedia no mejorará el aprendizaje de la ortografía en el área de Lengua y Literatura de los estudiantes de octavo año de educación básica del Colegio Municipal Rafael Alvarado.

*H1:* La Multimedia mejorará el aprendizaje de la ortografía en el área de Lengua y Literatura de los estudiantes de octavo año de educación básica del Colegio Municipal Rafael Alvarado.

#### **4.2.3. Selección del nivel de significación**

Se utilizará el nivel  $\alpha = 0,05$

#### **4.2.4. Descripción de la Población**

Se trabajará con toda la muestra que es 80 estudiantes *del octavo año de educación básica del Colegio Municipal Rafael Alvarado*; a quienes se les aplicó un cuestionario sobre la actividad que contiene dos categorías.

#### **4.2.5. Especificación del Estadístico**

De acuerdo a la tabla de contingencia 4 x 2 utilizaremos la fórmula:

$$X^2 = \frac{\sum (\mathbf{O-E})^2}{E} \quad \text{donde:}$$

$X^2$  = Chi o Ji cuadrado

$\sum$  = Sumatoria.

O = Frecuencias Observadas.

E = Frecuencias Esperadas



#### 4.2.6. Especificación de las regiones de aceptación y rechazo

Para decidir sobre estas regiones primeramente determinamos los grados de libertad conociendo que el cuadro está formado por 4 filas y 2 columnas.

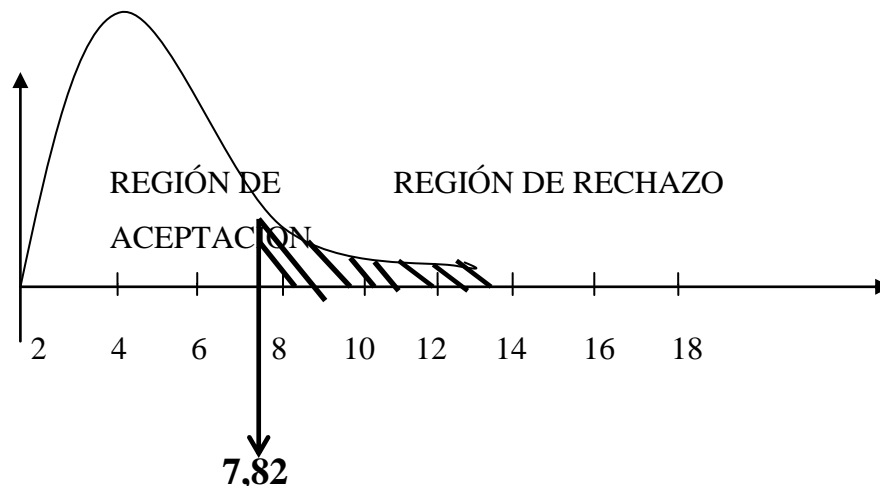
$$gl = (f-1).(c-1)$$

$$gl = (4-1).(2-1)$$

$$gl = 4 - 1 = 3$$

Entonces con 3 gl y un nivel de 0,05 tenemos en la tabla de  $X^2$  el valor de 7,82 por consiguiente se acepta la hipótesis nula para todo valor de ji cuadrado que se encuentre hasta el valor 7,82 y se rechaza la hipótesis nula cuando los valores calculados son mayores a 7,82.

La representación gráfica sería:



#### 4.2.7. Recolección de datos y cálculo de los estadísticos

**Tabla-16:** Frecuencias Observadas

| PREGUNTAS   | CATEGORÍAS |     | Subtotal |
|---|------------|-----|----------|
|   | SI         | NO  |          |
| 1.- ¿Conoce que es multimedia?  | 22         | 58  | 80       |
| 3.- ¿Conoce como utilizar un cd, presentaciones digitales, navegar en internet, etc?                                      | 15         | 65  | 80       |
| 6.- ¿El docente emplea estímulos educativos para despertar el interés por aprender ortografía y puntuación?               | 10         | 70  | 80       |
| 10.- ¿Tú maestra(o) emplea material didáctico tecnológico para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de Ortografía? | 33         | 47  | 80       |
| <b><i>Subtotal</i></b>  | 80         | 240 | 320      |

**Elaborado por:** Sonia Carlota Aguilar Vargas

**Tabla-17:** Frecuencias Esperadas

| PREGUNTAS   | CATEGORÍAS |       | Subtotal |
|---|------------|-------|----------|
|   | SI         | NO    |          |
| 1.- ¿Conoce que es multimedia?  | 20,00      | 60,00 | 20       |
| 3.- ¿Conoce como utilizar un cd, presentaciones digitales, navegar en internet, etc?                                      | 20,00      | 60,00 | 20       |
| 6.- ¿El docente emplea estímulos educativos para despertar el interés por aprender ortografía y puntuación?               | 20,00      | 60,00 | 20       |
| 10.- ¿Tú maestra(o) emplea material didáctico tecnológico para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de Ortografía? | 20,00      | 60,00 | 20       |
| <b><i>Subtotal</i></b>  | 80         | 240   | 80       |

**Elaborado por:** Sonia Carlota Aguilar Vargas

**Tabla-18:** Calculo del Ji-Cuadrado

| O   | E     | O - E  | (O - E) <sup>2</sup> | (O - E) <sup>2</sup> /E |
|-----|-------|--------|----------------------|-------------------------|
| 22  | 20,00 | 2,00   | 4,00                 | 0,2000                  |
| 58  | 60,00 | -2,00  | 4,00                 | 0,0666                  |
| 15  | 20,00 | -5,00  | 25,00                | 1,2500                  |
| 65  | 60,00 | 5,00   | 25,00                | 0,4166                  |
| 10  | 20,00 | -10,00 | 100,00               | 5,0000                  |
| 70  | 60,00 | 10,00  | 100,00               | 1,6666                  |
| 33  | 20,00 | 13,00  | 169,00               | 8,4500                  |
| 47  | 60,00 | -13,00 | 169,00               | 2,8166                  |
| 320 | 320   |        |                      | 19,8664                 |

**Elaborado por:** Sonia Carlota Aguilar Vargas

#### **4.2.8. Decisión Final**

Para 3 grados de libertad a un nivel de 0,05 se obtiene en la tabla 7,82 y como el valor del ji-cuadrado calculado es **19,8664** se encuentra fuera de la región de aceptación, entonces se rechaza la hipótesis nula por lo que se acepta la hipótesis alternativa que dice: “***La Multimedia incide en el aprendizaje de ortografía en el área de Lengua y Literatura de los estudiantes de octavo año de educación básica del Colegio Municipal Rafael Alvarado, Parroquia Tumbaco, Cantón Quito, Provincia de Pichincha***”

## **CAPÍTULO V**

### **CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

#### **5.1. CONCLUSIONES**

- En su mayoría desconocen el significado y la utilización de la multimedia por lo que no hacen uso de las mismas, caen en el analfabetismo tecnológico y no desarrollan destrezas sobre el manejo de la multimedia.
- No crean ambientes de aprendizaje interesantes que permitan a los estudiantes moverse de un concepto a otro y de medio a medio a su propio ritmo y siguiendo sus propios intereses ya que este nuevo uso de “control computarizado de medios” permite un nuevo nivel de interacción que se refiere a INTERACTIVE MULTIMEDIA.
- No existe un proceso de evaluación por parte de los docentes de los conocimientos impartidos utilizando instrumentos estructurados para este fin, lo que no permite intercambiar puntos de vista entre docente y estudiantes sobre el desempeño que tuvieron durante el proceso de aprendizaje; y no se fortalece la relación de confianza entre docente y estudiante
- En la Institución Educativa no se promueve totalmente el uso de los medios multimedia, la aplicación y utilización de los recursos multimediales solo son herramientas de decoración y de valor agregado a los conocimientos tradicionalistas, estos no responden a las necesidades de los estudiantes, no son facilitadores en la construcción del conocimiento y en el desarrollo de competencias.
- Carencia de estímulos educativos por parte del docente para despertar el interés por aprender ortografía limitando la enseñanza activa, haciendo que el acto didáctico se convierta en un proceso teórico.

## **5.2. RECOMENDACIONES**

- Que se incluya en el Plan Operativo Anual jornadas de capacitación a los docentes, para que desarrollen destrezas en lo que se refiere al manejo de la Multimediae incorporen en las clases,utilizando adecuadamente el Material Didáctico Tecnológico.
- Incorporar metodologías que permita una conexión lógica ya sea física o conceptual de los diferentes medios multimedia disponibles para obtener y almacenar variedad de información en diferentes representaciones, adecuando el laboratorio de informática para que los estudiantes puedan utilizarlo y no se conviertan en migrantes digitales, puesto que los medios multimedia ofrecen diversidad de información que pueden convertirlos en aprendizajes significativos.
- Conformar una comisión que permita evaluar y estructurar instrumentos de evaluación adecuados, tomando en cuenta las necesidades educativas de los estudiantes;para todas las áreas que conforman la Educación Básica.
- Disponer de presentaciones multimedia para que la educación sea innovadora, dinámica y despierte el interés en los estudiantes por adquirir conocimientos tanto de Ortografía como de “Multimedia”.
- Aplicar el software educativo leer con pipo para mejorar la ortografía en el área de lengua y literatura de los estudiantes de octavo año de educación básica del Colegio Municipal Rafael Alvarado.

## **CAPÍTULO VI**

### **LA PROPUESTA**

## **TEMA**

**“APLICACIÓN DEL SOFTWARE EDUCATIVO LEER CON PIPO PARA MEJORAR LA ORTOGRAFÍA EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA DE LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL COLEGIO MUNICIPAL RAFAEL ALVARADO”**

### **6.1. DATOS INFORMATIVOS**

|                                 |  |
|---------------------------------|--|
| <b>Institución:</b>             | Colegio Municipal “Rafael Alvarado”        |
| <b>Responsable Elaboración:</b> | Sonia Carlota Aguilar Vargas               |
| <b>Coordinador:</b>             | Ing. Jorge Humberto Núñez                  |
| <b>Parroquia:</b>               | Tumbaco                                    |
| <b>Cantón:</b>                  | Quito                                      |
| <b>Provincia:</b>               | Pichincha                                  |
| <b>Dirección:</b>               | Francisco de Orellana y Vicente Rocafuerte |
| <b>Teléfono:</b>                | 2375819/2376627                            |
| <b>Beneficiados:</b>            | Educación Básica                           |
| <b>Años:</b>                    | Octavo                                     |
| <b>Sostenimiento:</b>           | Municipal                                  |

### **6.2. ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA**

**Las faltas de ortografía: diagnóstico de sus causas**

## **Fernando Carratalá Teruel**

Catedrático de Lengua Española y Literatura en el IES“Rey Pastor”, de Madrid

Con los métodos pedagógicos actuales es difícil encontrar una explicación satisfactoria para el abultado número de errores ortográficos que los estudiantes de Educación básica cometen cuando traducen gráficamente sus pensamientos; o para las continuas impropiedades de que hacen gala en el uso del léxico; o para la presencia en sus escritos de todo tipo de construcciones "aberrantes" desde un punto de vista gramatical. Esta situación, tan normal en nuestras aulas, viene a poner de manifiesto carencias -más estructurales que oportunos- en el proceso de enseñanza-aprendizaje del lenguaje, desde los primeros niveles de escolarización. El caos ortográfico que existe actualmente en el ámbito escolar requiere una inmediata toma conciencia exacta de la gravedad de un problema cuya solución no es sólo competencia de la autoridad educativa, pues debe atajarse -según nuestro parecer- con la decidida implicación de todos los sectores sociales: estudiantes, docentes, familias, medios de comunicación, etc.

Los contenidos de la enseñanza de la ortografía, que han venido insistiendo en el aprendizaje memorista de reglas ortográficas de aplicación casi nula, así como en la realización de dictados que, más que un instrumento al servicio del aprendizaje ortográfico, sólo han servido para controlar el número de palabras erróneamente escritas.

Se ha repetido hasta la saciedad que los contenidos de la ortografía son, en buena parte, responsables del fracaso ortográfico generalizado que afecta a un elevadísimo número de escolares de los distintos niveles educativos, que escriben con una ortografía cada vez más deficiente. Y, en cierto modo es así; porque los contenidos de la enseñanza de la ortografía han contemplado más el aprendizaje

memorista de unas reglas ortográficas de limitadísimo campo de aplicación que el conocimiento directo de las palabras del vocabulario usual; y muchos docentes se han complacido en el uso y abuso del dictado, concebido no como un instrumento al servicio del aprendizaje ortográfico en particular y de la mejora de las capacidades comunicativas de comprensión y expresión en general, sino como un mero procedimiento de evaluación del rendimiento ortográfico alcanzado, para controlar el número de palabras escritas erróneamente.

Y es que el convencimiento de que el aprendizaje de determinadas reglas ortográficas es suficiente para garantizar la escritura de aquellas palabras a las que dichas reglas son aplicables ha conducido a muchos docentes a poner más énfasis en la memorización de esas reglas que en el conocimiento práctico -desde una perspectiva tanto ortográfica como semántica- de las palabras que abarcan; planteamiento didáctico del todo inadecuado, a juzgar por los resultados

La ortografía ocupa un lugar importante en esa reflexión.

De acuerdo con el lingüista Manuel Seco (1983:3):

La ortografía no solo incluye la escritura correcta de las palabras, sino el empleo correcto de una serie de signos que reflejan aspectos de la significación de las palabras (por ejemplo, las mayúsculas), la intensidad (acentos), la entonación (puntuación). O que responden a necesidades materiales de la expresión escrita (guión, abreviaturas). (Seco, 1983:3).

El psicolingüista Kenneth Goodman sostiene:

En un sistema alfabético, la ortografía consiste en un sistema de grafemas habitualmente llamados letras, que tienen una variedad de formas y estilos. La ortografía incluye también las reglas ortográficas y de puntuación mediante las



cuales las letras pueden combinarse para representar los sistemas fonéticos, morfológicos, morfémicos, sintácticos y pragmáticos del lenguaje (Goodman, 1982: 106)

Tal como se advierte, a partir de estas definiciones, la ortografía no representa solamente la estructura fonemática de una lengua., sino que representa constantes en la relación paradigmática que integra el sistema lingüístico, semántico, morfosintáctico y pragmático” (Matteoda y Vázquez de Aprá, 1990: 87).

### **6.3. JUSTIFICACIÓN**

Esta propuesta la quiero implementar porque observo en los estudiantes grandes falencias al momento de construir reconocer reglas ortográficas, lectura de textos donde omiten y confunden letras, no hacen buen uso de los signos de puntuación, mayúsculas en nombres propios en general no empleaban las reglas ortográficas.

Por tal motivo pretendo Aplicar el Software Educativo como nueva estrategia para el perfeccionamiento de la ortografía en la escritura de textos, se requiere retomar aquellos acontecimientos y situaciones que se presentan en los docentes en el momento de hacer escritos y de este modo brindar nuevos conocimientos relacionados con la tecnología.

Se busca mejorar la ortografía en el momento de escribir permitiendo el acceso a la utilización de nuevas herramientas tecnológicas como es el Software Educativo, teniendo así una práctica que lleve al usuario a conjugar el hacer con el ser. El problema con la solución y pueda el niño cada día aprender, conocer y mejorar más todo lo relacionado con la ortografía.

Este proyecto no busca darle solución total a la problemática de la ortografía, se pretende que el Software Educativo se convierta en un instrumento que posibilite

a los educandos del octavo año de educación básica del Colegio Municipal Rafael Alvarado el asumir una actitud positiva frente al mejoramiento de la ortografía.

## **6.4. OBJETIVOS**

### **6.4.1. OBJETIVO GENERAL**

Aplicar el Software Educativo leer con Pipo y mejorar la Ortografía en el área de lengua y literatura de los estudiantes de octavo año de educación básica del Colegio Municipal Rafael Alvarado

### **6.4.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Socializar reglas ortográficas a partir de imágenes, sonidos, juegos interactivos, con la ayuda del Software Educativo.
- Ejecutar la documentación técnica y funcional que guíe al usuario en el entendimiento del Software Educativo leer con Pipo.
- Evaluar los conocimientos adquiridos sobre la ortografía por medio de ejercicios prácticos, utilizando el Software Educativo.

## **6.5. FACTIBILIDAD**

### **6.5.1. FACTIBILIDAD OPERACIONAL**

Las Autoridades del Colegio Municipal Rafael Alvarado, consecuentes de la diversidad de niños con Necesidades Educativas sobre todo en el área de Lengua y

Literatura, se encamina todos sus esfuerzos con miras a ajustar su Plan Organizativo Anual para desarrollar métodos que permitan que el proceso de enseñanza-aprendizaje tenga su validez y con esto fomentar el trabajo en equipo y desarrollo de capacidades del individuo. Consecuentemente resulta necesario e imprescindible hacer uso de las Tecnologías de la Informática y la Comunicación que permita el apoyo a la cátedra docente. Actualmente la Institución Educativa no cuenta con un método para mejorar la ortografía de sus estudiantes.

Por eso es necesario aplicar el Software Educativo Leer con Pipo, en el interaprendizaje del docente con los estudiantes dentro del Proceso de Enseñanza-Aprendizaje de la Ortografía en el Colegio Municipal Rafael Alvarado porque no decirlo en el cantón Quito ya que permitirá conectarse el estudiante con el docente y de esta manera facilitar al docente su labor académica.

#### **6.5.2. FACTIBILIDAD TÉCNICA**

El estudio de Factibilidad Técnica para la Aplicación del Software educativo Leer con Pipo, para la interacción del docente y el estudiante que tenga problemas de Ortografía, en el Colegio Municipal Rafael Alvarado tiene como prioridad apreciar el recurso Tecnológico Informático tanto en Hardware y Software, el Talento Humano necesarios para la puesta en marcha de la presente propuesta.

La infraestructura tecnológica con la que cuenta actualmente el Colegio Municipal Rafael Alvarado responde tanto a los procesos educativos de enseñanza y aprendizaje (investigación, diseño y desarrollo de contenidos y otros recursos) y de esta forma responder a los estudiantes que posean problemas de Ortografía.

Pero si hay que reconocer que todos los involucrados del Colegio necesitan preparación adecuada para poder manejar las situaciones que se presentan con los estudiantes con problemas de Ortografía y poder dar solución a los mismos.

La ejecución del proyecto para la Aplicación del Software Educativo Leer con Pipoes posible, ya que ayudará al cambio integral del estudiante y ese cambio Personal, provocará un impacto en su familia, en su vida profesional y sobre todo a ser aceptado dentro de su entorno social y laboral.

**CRITERIOS TÉCNICOS TOMADOS PARA EVALUAR FACTIBILIDAD TÉCNICA LA APLICACIÓN DEL SOFTWARE EDUCATIVO LEER CON PIPO**

**Tabla 19:** Criterios para evaluar Factibilidad Técnica

| <b>Criterios de Evaluación</b> | <b>Detalles de Factores a evaluar</b>  |
|--------------------------------|--|
| <b>1) Recursos Hardware</b>    | <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Equipos Informáticos</li> <li>b. Disposición de acceso a los equipos informáticos.</li> <li>c. Certificaciones de aprobación</li> <li>d. Mantenimiento adecuado</li> <li>e. Seguridades.</li> </ul>  |
| <b>2) Recurso Software</b>     | <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Posibilidad de adquirir nuevo software.</li> <li>b. Instalaciones de programas adecuados.</li> <li>c. Conocimientos técnicos del personal de soporte.</li> <li>d. Seguridad en los Sistemas de información.</li> <li>e. Certificación Software e internet.</li> </ul>  |
| <b>3) Personal</b>             | <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Estructura Organizacional.</li> <li>b. Capacidad del Recurso Humano.</li> <li>c. Apoyo de Software Educativo en el proceso de capacitación a docentes y elaboración de herramientas audiovisuales que complementan el aprendizaje.</li> <li>d. Proceso para el registro y control de capacitados y capacitadores.</li> <li>e. Procesos y métodos de formación utilizados para el aprendizaje.</li> <li>f. Planes de Contingencia.</li> <li>f. Planes de conferencias.</li> </ul> |

**Elaborado por:** Sonia Carlota Aguilar Vargas

**Tabla 20:** Hardware

| <b>HARDWARE</b> |   |                              |
|-----------------|---|------------------------------|
| <b>Cantidad</b> | <b>Especificaciones</b>   | <b>Comentarios</b>           |
| 1               | <b>MINI Laptop TOSHIBA NB305-SP2001</b><br>Características: <ul style="list-style-type: none"> <li>● Procesador Intel Atom 1.66ghz.</li> <li>● 1 Gb de Ram.</li> <li>● 160 Gb de Disco Duro.</li> <li>● Intel Graphics Media Accelerator GMA950 con 64MB-251MB memoria de gráficos compartida.</li> </ul> | Instalado Windows XP, SEVEN. |

|   |   |  |
|---|---|--|
|   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Puertos para micrófono y audífonos.</li> <li>• 3 Universal Serial Bus USBv2.0, Puerto RJ-45 LAN.</li> <li>• Puerto USB Sleep and Charge.</li> <li>• CAMARA WEB, PROTECCION EN EL DISCO DURO.</li> <li>• Lector de tarjetas es 4 en 1.</li> <li>• Pantalla de 10".</li> <li>• Conexión Wifi.</li> </ul> <p>Accesorios</p> |  |
| 1 | <p>Computador de Escritorio<br/> <b>INTEL CORE 2 DUO</b>, 1 GB en RAM, disco duro de 320 GB, microprocesador Intel que oscila entre 2.3 y 2.8 Ghz de velocidad.</p> <p>Accesorios</p>   | <p>Sistema Operativo<br/> Windows Xp con Service Pack 3, Seven</p> |

**Elaborado por:** Sonia Carlota Aguilar Vargas

**Tabla 21:** Software

| <b>SOFTWARE</b>                    |   |
|------------------------------------|---|
| <b>Tipo de Software</b>            | <b>Software Instalado</b>   |
| Sistemas Operativos                | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Windows XP con Service Pack 3</li> <li>• Windows Seven</li> </ul>                  |
| Paquetes de Oficina<br>Utilitarios | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Office 2007</li> <li>• Nero</li> <li>• Software Educativo Leer con Pipo</li> </ul> |
| Software de Seguridad              | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Antivirus.</li> </ul>  |

**Elaborado por:** Sonia Carlota Aguilar Vargas

**Tabla 22:** Talento Humano

| <b>TALENTO HUMANO</b>   |   |
|-------------------------|---|
| <b>ESPECIFICACIONES</b> | <b>COMENTARIOS</b>  |
| Personal                | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Autoridades que brinda todo el apoyo para la puesta en marcha de este proyecto.</li> <li>• Docentes (capacitadores).- existen 2 docentes del área Informática, que se encuentran preparándose para instruir a los demás docentes en lo que se refiere a</li> </ul> |

|  |  |
|--|--|
|  | <p>metodologías de formación Académica innovadoras y Tecnológicas para la aplicación del Software Educativo Leer con Pipo y contribuir al interaprendizaje con los estudiantes con problemas de Ortografía.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ayudante Capacitado para brindar soluciones a los problemas que se presenten dentro de los Procesos de Capacitación.</li> <li>• Estudiantes.</li> <li>• Padres de Familia.</li> </ul> |
|--|--|

**Elaborado por:** Sonia Carlota Aguilar Vargas

### 6.5.3. FACTIBILIDAD FINANCIERA

Los precios económicos indicados a continuación para la Aplicación del Software Educativo Leer con Pipo están acorde a la actualidad en donde se va a llevar a cabo capacitaciones sobre el manejo del mismo a los docentes y sobre todo a los estudiantes con dificultades ortográficas que lo necesiten, en beneficio de la mejora del de la comunicación docente – estudiante, en el literal anterior, se realizó un estudio de Factibilidad Técnica, respecto a Requerimientos Hardware - Software y Talento Humano; necesarios para la implementación de este proyecto.

En esta sección he tratado de clasificar los diferentes costos de inversión en función de posibilitar la utilización del Software Educativo mencionado anteriormente.

Tabla 23: Cuadro Analítico de gastos para la aplicación del Software Educativo leer con pipo

| DETALLE DEL GASTO                | CANT. | COSTO     | VALOR TOTAL | POSEE ACT. |    |
|----------------------------------|-------|-----------|-------------|------------|----|
|                                  |       |           |             | SI         | NO |
| <b>HARDWARE</b>                  |       |           |             |            |    |
| MINI Laptop TOSHIBA NB305-SP2001 | 1     | \$550,00  | \$550,00    | ✓          |    |
| INTEL CORE 2 DUO (Escritorio)    | 1     | \$ 420,00 | \$ 420,00   | ✓          |    |
| <b>SOFTWARE</b>                  |       |           |             |            |    |
| Licencia de Sistema Operativo    | 1     | \$ 168,00 | \$ 168,00   | ✓          |    |

|  |   |             |             |   |   |
|--|---|-------------|-------------|---|---|
| Licencia de Office 2007                            | 1 | \$ 650,00   | \$ 650,00   | ✓ |   |
| Licencia de Software Educativo Leer con Pipo       | 1 | \$ 137,00   | \$ 137,00   |   | ✓ |
| <b>TALENTO HUMANO</b>                              |   |             |             |   |   |
| Gastos por Asesorías y/o Capacitaciones a docentes | 1 | \$ 2.400,00 | \$ 2.400,00 |   | ✓ |
| <b>GASTOS FIJOS</b>                                |   |             |             |   |   |
| Energía Eléctrica Mensual                          | 1 | \$ 250,00   | \$ 250,00   | ✓ |   |
| <b>TOTAL ESTIMADO DE COSTOS.... \$ 4.575,00</b>    |   |             |             |   |   |

**Elaborado por:** Sonia Carlota Aguilar Vargas

Del detalle de gastos mencionados anteriormente el Colegio Municipal Rafael Alvarado, únicamente deberá invertir la cantidad de **\$ 2.537, 00**; debido a que cuenta con la mayoría de Hardware Software con sus licencias, Talento Humano, necesarias para la aplicación del Software Educativo Leer con Pipo.

En conclusión se dispone con todo hardware, software y recursos necesarios para la realización óptima del proyecto, por lo que se puede afirmar que el proyecto es factible desde el punto de vista económico.

## 6.6. FUNDAMENTACIÓN

### 6.6.1. SOFTWARE EDUCATIVO (DEFINICIÓN)

Cuando se inicia la introducción de la informática en el campo de la educación, se generan nuevos términos para denominar a los programas que son empleados en el proceso de aprendizaje, así se emplea con frecuencia el término de software educativo, tanto por los docentes, especialistas en educación como por las empresas productoras de software.

La asignación del término *educativo* a los programas para computadora, se debe a que estos son elaborados con un sólo propósito y con características propias que determinan su carácter educacional.

Investigadores de esta nueva disciplina, definen como “cualquier programa computacional que cuyas características estructurales y funcionales le permiten servir de apoyo a la enseñanza, el aprendizaje y la administración educativa” (Sánchez, 1995).

“las expresiones de software educativo, programas educativos y programas didácticos como sinónimos para designar genéricamente todo tipo de programas para computador creados con la finalidad específica de ser utilizado como medio didáctico”, esta última definición involucra a todo los programas que son diseñados con el fin de apoyar la labor del docente, como es el caso de los programas conductistas para la Enseñanza Asistida por Computador (E.O.A.), y los programas de Enseñanza Inteligente Asistida por Computador (E.I.A.O.). (Márquez, 1995).

Software Educativo por su rol que cumple en el proceso de aprendizaje, es considerado como parte del material educativo, enmarcándose como Material Educativo Computarizado (MEC). (Galvis, 1994).

### **CARACTERÍSTICAS DEL SOFTWARE EDUCATIVO**

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

- El software educativo es concebido con un propósito específico: apoyar la labor del docente en el proceso de aprendizaje de los estudiantes.
- Además de sus características computacionales, estas deben contener elementos metodológicos que orienten el proceso de aprendizaje.
- Son programas elaborados para ser empleados por computadores, generando ambientes interactivos que posibilitan la comunicación con el estudiante.



- La facilidad de uso, es una condición básica para su empleo por parte de los estudiantes, debiendo ser mínimos los conocimientos informáticos para su utilización.
- Debe ser un agente de motivación para que el estudiante, pueda interesarse en este tipo de material educativo e involucrarlo.
- Poseer sistemas de retroalimentación y evaluación que informen sobre los avances en la ejecución y los logros de los objetivos educacionales que persiguen.

## COMPONENTES DEL SOFTWARE EDUCATIVO

Estos como todo material que tienen una finalidad educativa, están conformados por diversos componentes, siendo aquellos que realizan el proceso de comunicación entre la computadora y el usuario (*interfaz*), los que contienen la información y los procesos metodológicos (*pedagógico*) y los que orientan las secuencias y acciones del sistema (*computacional*).

*a. Componente de comunicación o interfaz*, es aquel que posibilita la interacción entre los usuarios y el programa, en el cual intervienen los tipos de mensajes entendibles por el usuario y por el programa así como los dispositivos de entrada y salida de datos y las zonas de comunicación disponibles para el intercambio de mensajes, comprendiendo los niveles:

Programa-usuario, esta relación posibilita la transmisión de la información desde la computadora al usuario, a través de diversos periféricos como la pantalla, principal componente que presenta la información al usuario, así como las impresoras. Otros elementos que también se pueden usar en esta relación son los sintetizadores de voz, módems.

Usuario-programa, relación que permite la comunicación del usuario con la computadora. En este proceso se involucra el empleo principalmente del

teclado, así como de los apuntadores (mouse, lápiz óptico), para la introducción de información, comandos y respuestas. Así mismo se puede considerar el empleo de otros periféricos como: micrófonos, pantallas táctiles, lectores ópticos.

Dentro de los elementos constitutivos de las zonas de comunicación, se incluyen los sistemas de menús, las características de los textos que posibiliten una disposición estética y efectiva, los elementos visuales como los gráficos, animaciones y videos, el manejo de los colores de las pantallas y los sonidos.

***b. Componente pedagógico o instruccional***, es el que determina los objetivos de aprendizaje que se lograrán al finalizar el empleo del software, los contenidos a desarrollar con el programa en función a los objetivos educacionales, las secuencias de la instrucción, los tipos de aprendizajes que se quieren lograr, sistemas de evaluación que se deben considerar para determinar los logros y los sistemas de motivación extrínseca e intrínseca que se deben introducir.

***c. Componente computacional o técnico***, que permite establecer la estructura lógica para la interacción para que el software cumpla con las acciones requeridas por el usuario, así como ofrecer un ambiente al estudiante para que pueda aprender de modo guiado y servir de entorno. A la estructura lógica del programa se liga íntimamente la estructura de datos, que organiza la información necesaria para que el software pueda cumplir con sus objetivos instruccionales.

El algoritmo que se emplee determinará el tipo de ambiente de aprendizaje, y la interacción del programa.

## **ANÁLISIS DEL SOFTWARE EDUCATIVO LEER CON PIPO**

- ***UTILIDAD:***

Muy útil para los docentes y para los estudiantes, se trata de Aprender a leer con Pipo y mejorar la ortografía.

Este software Aprende a leer con Pipo es ventajoso ya que las actividades son variadas y autónomas para poder trabajar con todos aprendiendo siempre cosas nuevas para poder reforzar todos los conocimientos que previamente se han trabajado en clase y sobre todo para que los estudiantes puedan hacerlo solos.

En este sentido esta propuesta es genial puesto que los niños que están aprendiendo a leer pueden seguir practicando con Pipo y mejorar su ortografía.

La motivación que utiliza esta propuesta pedagógica es ayudar a Pipo a encontrar el tesoro. Para ello tendrá que ir recorriendo un camino, en el que cada parada será una nueva letra que tendremos que aprender.

#### ¿QUÉ TIPO DE ACTIVIDADES ENCONTRAMOS?

Cada letra, tiene las mismas actividades, son muchas y muy variadas. Es importante detallar algunas de ellas:

Primero de todo empieza la letra con reconocimiento de la escritura de las sílabas. Por ejemplo: ma, me, mi, mo, mu... luego de palabras y finalmente pequeñas frases. Ahora es el momento de empezar las actividades.

**BURBUJITAS:** Aparecen burbujas en la pantalla y Pipo te pide que encuentres la burbuja... ma. El niño debe arrastrar su burbuja hasta encontrar en la que encaje. Que será la otra donde pone ma.

**PALMERAS:** En esta pantalla se trata de encontrar las letras en el teclado. Es decir, aparece la palabra TELEFONO en las hojas de la palmera y el niño deberá ir tecleando las letras hasta que tenga la palabra completa. Cuando teclee una correcta esa cambiará de color.

**¿DÓNDE PONE...?** En esta ocasión aparece una pantalla con distintas palabras de las que se han trabajado y Pipo pregunta. ¿Dónde pone...? el niño deberá leer las palabras y marcar donde él cree que está esa palabra.

**GRAFISMO:** También es muy importante saber cómo se debe hacer correctamente las letras así que una de las actividades es ir uniendo los puntos siguiendo el mismo orden que seguimos a la hora de escribirlo.

- **VALORACIÓN:**

A los niños de todas las edades les encanta Pipo. Ya que para ellos es sólo un juego, pero en realidad es mucho más. Ayuda en las tareas diarias y los niños aprenden jugando y lo mejor es divertirse a la vez que se juega y se aprende. A parte, para los estudiantes es muy motivador, puesto que la configuración del juego no les permite avanzar a la siguiente letra hasta que no han aprendido la anterior y han hecho una pequeña prueba relacionada con la letra. Además, una vez finalizada la prueba les da la opción de imprimirse un diploma por sus aprendizajes, y eso siempre les gusta.

Otro aspecto positivo es que el juego recuerda a un total de 99 niños así que para jugar en la escuela es genial. Así se guardan los logros de cada niño para seguir jugando a partir de la letra donde acabaron la última vez.

Este software para aplicarlo en una Institución Educativa hay que adquirirlo para ponerlo en red.

## 6.7. MODELO OPERATIVO

Tabla 24: Modelo Operativo

| <b>FASES</b>         | <b>OBJETIVOS</b>  | <b>ACTIVIDADES</b>  | <b>RECURSOS</b>                          | <b>TIEMPO</b>                                    | <b>RESPONSABLES</b>  |
|----------------------|---|---|--|--|--|
| <b>Socialización</b> | Socializar a los docentes instructores sobre la necesidad de aplicar el Software Educativo leer con Pipo para mejorar la comunicación con estudiantes con problemas de Ortografía.                        | Socialización de instructores en equipos de trabajo para la integración de la temática.   | Humanas<br>Materiales<br>Institucionales | El 01 al 09 de diciembre del 2011.               | Autoridades.<br>Docentes.<br>Investigadora.<br>Instructores. |
| <b>Planificación</b> | Planear con los docentes sobre la correcta aplicación Software Educativo leer con Pipo para mejorar el Interaprendizaje docente-estudiante.   | Entrega, análisis y sustentación del material de los Cursos de Capacitación.              | Humanas<br>Materiales<br>Institucionales | Del 12 al 23 de diciembre del 2011.              | Investigadora.<br>Instructores.                              |
| <b>Ejecución</b>     | Ejecutar en las aulas de clase los conocimientos adquiridos en el Curso de sobre “La correcta aplicación Software Educativo leer con Pipo para mejorar el Interaprendizaje docente-estudiante”.           | El taller de capacitación será en la modalidad presencial, los instructores aplican TICS. | Humanas<br>Materiales<br>Institucionales | De enero del 2012 hasta culminar el año lectivo. | Investigadora. Instructores.<br>Docentes.                    |
| <b>Evaluación</b>    | Evaluar el grado de interés y participación en la aplicación del Curso. La correcta aplicación Software Educativo leer con Pipo para mejorar la comunicación con estudiantes con problemas de Ortografía. | Observación y diálogo permanente con autoridades, instructores y estudiantes.             | Humanas<br>Materiales<br>Institucionales | De enero del 2012 hasta culminar el año lectivo. | Autoridades.<br>Instructores.<br>Investigadora.              |

Elaborado por: Sonia Carlota Aguilar Vargas.

## 6.8. ADMINISTRACIÓN DE LA PROPUESTA

La propuesta descrita necesariamente será administrada desde sus Autoridades, Docentes, Personal de Apoyo distribuidos de la siguiente manera.

**Tabla 25:** Administración de la Propuesta

| <b>ACCIÓN</b> | <b>RESPONSABLES</b>  |
|---------------|--|
| Socialización | Autoridades.<br>Docentes.<br>Investigadora.<br>Instructores<br>Estudiantes |
| Planificación | Investigadora<br>Instructores  |
| Ejecución     | Investigadora<br>Instructores<br>Docentes<br>Estudiantes                   |
| Evaluación    | Autoridades<br>Instructores<br>Investigadora.<br>Estudiantes               |

**Elaborado por:** Sonia Carlota Aguilar Vargas.

## 6.9. PREVISIÓN DE LA EVALUACIÓN

Tabla 26: Previsión de la Evaluación

| PREGUNTAS BÁSICAS           | EXPLICACIÓN  |
|-----------------------------|--|
| ¿Quiénes solicitan evaluar? | Autoridades, investigadora, estudiantes y docentes   |
| ¿Por qué evaluar?           | Conocer el grado de aceptación al aplicar el Software Educativo Leer con Pipo.   |
| ¿Para qué evaluar?          | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Para conocer si la propuesta dio resultados positivos.</li> <li>• Para conocer si con la propuesta ha existido cambios de actitud con los estudiantes.</li> </ul>               |
| ¿Qué evaluar?               | <ul style="list-style-type: none"> <li>• La funcionalidad del Software Educativo Leer con Pipo.</li> <li>• La participación de autoridades y docentes en la organización del aula de recuperación pedagógica.</li> </ul> |
| ¿Quién evalúa?              | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Investigadora.</li> <li>• Autoridades de la Institución.</li> <li>• Estudiantes.</li> <li>• Docentes.</li> </ul>  |
| ¿Cuándo evaluar?            | Permanentemente.   |
| ¿Cómo evaluar?              | Observación, encuesta y Entrevista a docentes y estudiantes.   |
| ¿Con qué evaluar?           | Fichas de Observación, Cuestionarios y entrevistas.  |

Elaborado por: Sonia Carlota Aguilar Vargas.

## **BIBLIOGRAFÍA**

**CABELLO, Roxana. LEVIS Diego.** (2007) Medios informáticos en la educación a principios del siglo XXI. Editorial Prometeo. Segunda Edición, Buenos Aires-Argentina.

**CAMPS, Ana. ZAYAS, Felipe.** (2006) Secuencias Didácticas para aprender Gramática. Editorial Grao. Primera Edición, Barcelona-España.

**CRISTIFOL, A. RIVERO Pilar.** (2010) Didáctica de historia y multimedia expositiva. Editorial Grao. Primera Edición, Barcelona-España.

**MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y CULTURA.** Lengua castellano hacia un nuevo marco de referencia de aprendizaje. Editorial Grafo, primera edición, Barcelona-España.

**SILVIA, Sonia. Ideas propias.** (2005) Medios didácticos multimedia para el aula NNTT. Editorial Ideas propias. Pág. 56.

**SILVIA, Sonia. Ideas propias.** (2004) Medios didácticos multimedia para el aula en educación infantil. Editorial Ideas propias. Primera Edición. Pág. 87.



## **LINKOGRAFIA**

<http://www.eduteka.org/pdfdir/EcuadorCurriculoLenguajeTics.pdf>

<http://kellygcamposyabar.blogspot.com/2009/09/-la-importancia-de-la-lectura>

<http://es.scribd.com/doc/53108249/Comprension-lectora>

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

<http://www.monografias.com/trabajos66/estrategias-educacion-tecnologica/estrategias-educacion-tecnologica2.shtml>

<http://www.misrespuestas.com/que-es-el-lenguaje.html>

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

<http://es.wikipedia.org/wiki/Ling%C3%BC%C3%ADstica>

[http://es.wikipedia.org/wiki/Lengua\\_est%C3%A1ndar](http://es.wikipedia.org/wiki/Lengua_est%C3%A1ndar)

## ANEXOS

### ANEXO A (Encuesta a Estudiantes)

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO  
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN  
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA – MODALIDAD  
SEMIPRESENCIAL**

ENCUESTA A ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN  
BÁSICA DEL COLEGIO MUNICIPAL RAFAEL ALVARADO

**Señor(ita) Estudiante del Colegio Municipal Rafael Alvarado, se encuentra interesado en obtener información pertinente acerca de los Multimedia y su incidencia en el Aprendizaje de Ortografía del área de Lengua y Literatura, con el afán de brindar a la comunidad educativa nuevas oportunidades de estudio, y mejoramiento del mismo.**

Responda a todas las cuestiones con la máxima **sinceridad** posible, en su propio beneficio.

#### *GRACIAS POR SU ATENCIÓN Y COLABORACIÓN*

1. ¿Conoce que es Multimedia?

SI  NO

2. ¿Utiliza el computador para realizar sus tareas académicas?

SI  NO

3. ¿Conoce como utilizar un cd, presentaciones digitales, navegar en internet, etc?

SI  NO

4. ¿Al aplicar Tecnología informática el docente motiva a sus estudiantes a adquirir conocimientos?

SI  NO

5. ¿Cuándo el docente realiza exposiciones digitales con ayuda del computador y proyector de datos son?

REGULAR ( )            BUENAS ( )            EXCELENTES ( )

6. ¿El docente emplea estímulos educativos para despertar el interés por aprender ortografía y puntuación?

SI                          NO   

7. ¿En clases el docente imparte normas de Ortografía y gramática?

SI                          NO   

8. ¿El docente participa en actividades fuera del aula para fortalecer el aprendizaje de Ortografía?

SI                          NO   

9. ¿El docente evalúa los conocimientos impartidos utilizando instrumentos estructurados para este fin?

SI                          NO   

10. ¿Tú maestra(o) emplea material didáctico tecnológico para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de Ortografía?

SI                          NO   

**Fecha:** .....

**Gracias por su colaboración...**

## ANEXO B (GLOSARIO)

### **Lenguajes de programación**

Un lenguaje de programación es un idioma artificial diseñado para expresar procesos que pueden ser llevadas a cabo por máquinas como las computadoras. Pueden usarse para crear programas que controlen el comportamiento físico y lógico de una máquina, para expresar algoritmos con precisión, o como modo de comunicación humana.

### **Multimedia**

Integración de soportes o procedimientos que emplean sonido, imágenes o textos para difundir información, especialmente si es de forma interactiva: enciclopedia multimedia.

### **Ordenador**

Máquina o sistema de tratamiento de la información que realiza operaciones automáticas, para las cuales ha sido previamente programada: sabe manejar muchos programas de ordenador.

### **Procesadores de textos**

Un procesador de texto es una aplicación informática destinada a la creación o modificación de documentos escritos por medio de una computadora. Representa una alternativa moderna a la antigua máquina de escribir, siendo mucho más potente y versátil que ésta.

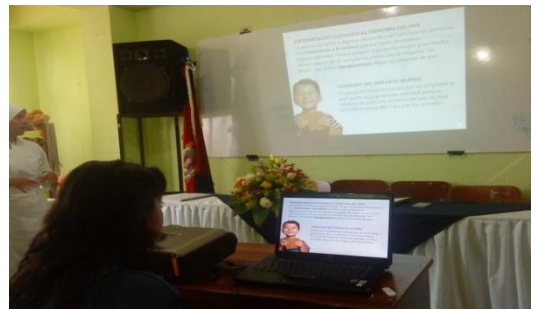
### **Sistema operativo**

Un sistema operativo (SO) es un programa o conjunto de programas que en un sistema informático gestiona los recursos de hardware y provee servicios a los programas de aplicación, ejecutándose en modo privilegiado respecto de los restantes.

### **Software**

Se conoce como software al equipamiento lógico de un sistema informático, que hacen posible la realización de tareas específicas, en contraposición a los componentes físicos, que son llamados hardware.

**ANEXO C (FOTOGRAFIAS)**



## ANEXO D (Manual de Usuario)

### Aprende a Leer con Pipo 1 - Nueva edición - v.10



|   |    |
|---|----|
| Introducción general .....                                  | 1  |
| A los padres y educadores .....                             | 2  |
| Introducción a Aprende a leer con Pipo .....                | 3  |
| Para empezar .....  | 3  |
| Resumen .....   | 4  |
| Configuración .....   | 4  |
| La cartilla interactiva .....                               | 7  |
| Las sílabas de la cigala .....                              | 8  |
| Las medusas.....  | 8  |
| Colorea I .....   | 8  |
| Las burbujas .....  | 9  |
| El escarabajo de la selva .....                             | 9  |
| Colorea II .....  | 9  |
| Las estrellas.....  | 10 |
| Las tortugas .....  | 10 |
| Colorea III .....   | 10 |
| Las ruinas .....  | 11 |
| Primeras palabras del cangrejo y más palabras del pez ..... | 11 |
| Los submarinos .....  | 12 |
| Los peces .....   | 12 |
| Los pájaros .....   | 12 |
| Los monos .....   | 13 |
| Los castores .....  | 13 |
| Las arañas .....  | 13 |
| Las frases de la foca.....                                  | 14 |
| Las abejas .....  | 14 |
| El tucán .....  | 14 |
| La libélula .....   | 15 |
| Puntuaciones .....  | 15 |
| La tabla didáctica .....                                    | 17 |
| Créditos .....  | 18 |

## INTRODUCCIÓN GENERAL

**Pipo** presenta una colección de juegos educativos en CD-ROM que captan rápidamente el interés del niño debido a su presentación y creatividad en el tratamiento de los diferentes temas. Con estos programas trabajamos las diferentes áreas del desarrollo escolar y, habilidades necesarias en el aprendizaje y evolución del niño.

La colección abarca un amplio abanico de edades que va desde los 15 meses hasta los 12 años. Los juegos han sido creados y coordinados por profesionales de la Psicología Infantil que cuentan con las aportaciones de personas dedicadas a la docencia y especialistas en cada área. Claros, sencillos y muy estimulantes, pretenden que el niño sea capaz de desenvolverse solo y aprenda jugando, favoreciendo y estimulando la intuición, razonamiento, creatividad...

Aunque el menor percibe los juegos simplemente como juegos, y le divierte resolverlos, desde el punto de vista de la Pedagogía cada uno de ellos responde a una detallada planificación de objetivos que queremos conseguir.

Cada niño avanzará según su ritmo de aprendizaje, en función de su edad y sus conocimientos. Por sus características han resultado ser tremendamente útiles en niños con dificultades en el aprendizaje o Educación Especial.

Los contenidos educativos de Pipo se complementan a los contenidos curriculares que establece la ley orgánica de Educación en vigor.

## A LOS PADRES Y EDUCADORES

*Aprende a leer con Pipo* es un método **flexible** que permite ser adaptado al ritmo de aprendizaje de cada usuario (niños y/o maestros).

En la mayoría de los casos se recomienda que se utilice la configuración, implícita, ya que permite un aprendizaje **progresivo y dirigido**. Donde se van introduciendo nuevas letras a medida que el niño va progresando.

Cuando Pipo accede al “Mapa del Tesoro” aparece sobre la primera consonante de este viaje, la **L**. Se presupone que el niño/a ya conoce las vocales; no obstante, puede retroceder en cualquier momento y acceder a la **A** para jugar con las *vocales*.

Así, el orden que se seguirá en el proceso de aprendizaje será:

**A L S N P T M R R R B D C Q H C H G G U F J Ñ Y Z V L L X K** Debe tener en cuenta los siguientes puntos:

### EL MÉTODO

El método que sigue el juego está configurado como un complemento al proceso de aprendizaje de la lecto-escritura. Es importante observar el comportamiento del niño, y **nunca forzarle** a jugar si el juego no le resulta motivador (en este caso, propóngale ejercicios más sencillos).

### USO MODERADO

En ningún caso se recomienda que las sesiones sean superiores a una hora. Es mejor trabajar **poco tiempo pero de forma periódica** (un ratito cada día, o varias veces a la semana), en lugar de usarlo de forma intensiva, pero con poca frecuencia.

### EJERCICIOS COTIDIANOS DE LECTURA

*No debe concebir el producto como una fuente única para el aprendizaje de la lectura.* Es de gran ayuda que motive al niño/a a leer en situaciones cotidianas: letreros, anuncios, etc., para después motivarle a leer pequeños cuentos y textos de acuerdo a su nivel de desarrollo.

### CONTROL DE PUNTUACIONES

El producto mantiene un **control constante de las puntuaciones**. No tome este dato como comparación entre varios usuarios. Obtener más puntos en un juego o en una sección, no quiere decir que se tengan más o menos conocimientos. El control de puntuaciones no es más que una manera de **animar al niño a que juegue**, y una forma de observar como sus aciertos se reflejan de algún modo.

### NO PRECIPITARNOS EN DAR DEMASIADA AYUDA

Hay que dejar que los niños vayan jugando **asu propio ritmo**. No se exaspere si el niño, se ofusca en su primer contacto con el juego. Déjele que descubra como tiene que jugar, y permítale que se equivoque intentado conseguir los objetivos del juego. Ni el niño/a ni usted (padre o educador) deben ver los errores como algo negativo. A partir de sus propios errores irá interiorizando los objetivos que pretendemos.

### ANIMAR A CUMPLIR OBJETIVOS PARCIALES

No quiera que el niño cumpla objetivos demasiado ambiciosos, por ejemplo que el niño/a complete todos los juegos de una letra, lo que puede agobiar o frustrar al niño. Para ello, se ha configurado el juego de forma para que como mínimo deban **realizar los juegos examen, para superar la letra**.

Es posible que después de completar la misión del juego, el **niño no tenga una lectura fluida**. No se preocupe, **invítele a jugar de nuevo**.

Es mejor que realice el juego dos veces; es decir, que después de jugar con un nombre, use otro y empiece la aventura de nuevo. Puede en este caso plantear juegos examen algo más difícil o que requieran habilidades más avanzadas.



## APRENDER A LEER CON PIPO 1



**Aprende a leer con Pipo 1** va dirigido principalmente a niños de **3 a 6 años**. Es un método flexible que permite ser adaptado al ritmo de aprendizaje de cada usuario.

Mediante **18** divertidos juegos se trabajan diferentes **aspectos** del aprendizaje: discriminación visual, memorización, reconocimientos de formas, asociación, vocabulario, etc.

Los juegos están repartidos en 4 secciones:

- 1. Las sílabas de la cigala:** Incluye 9 juegos muy simples para introducir la nueva letra.
- 2. Las primeras palabras del cangrejo:** Incluye 6 juegos, en los que se trabajan las primeras 5 palabras de esa letra, acompañadas de imágenes, para ayudar a su interiorización.
- 3. Más palabras del pez:** Incluye 5 juegos, donde se evalúa los conocimientos adquiridos por el usuario en relación con la letra que esté trabajando.
- 4. Las frases de la foca:** Con 3 divertidos juegos a través de los cuales se deberá construir o remendar frases.

EL CD nos permite configurar los juegos con o sin método progresivo (para una explicación detallada consulte el apartado configuración de la página 4).

La **duración** de cada juego varía en función del ritmo de aprendizaje y motivación del niño. No hay presión de tiempo y en cualquier momento se puede interrumpir y salir del juego.

Estos juegos son muy **estimulantes** y captan rápidamente el interés de los discentes, además de poder adaptarlos siempre a las necesidades de cada uno.

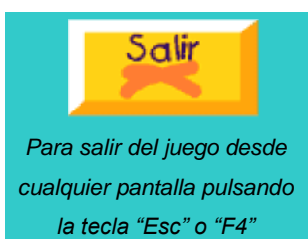
## PARA EMPEZAR



Desde la página de inicio del juego, Pipo sugiere que se elija el nombre de la lista, si se ha jugado alguna vez con el juego, o que lo escriba para así poder guardar todos sus progresos.

Si es la primera vez que se entra a jugar hay que escribir dos veces igual el nombre del jugador, así se evita que el niño/a introduzca cualquier carácter por error.

Además desde aquí, ya tenemos acceso a una serie de botones especiales, a los que podremos acceder desde cualquier pantalla del juego, y en cualquier momento.



Para salir del juego desde cualquier pantalla pulsando la tecla "Esc" o "F4"



## EL MAPA DE LAS LETRAS

Desde aquí se visualiza de forma global todo el recorrido que se tiene que hacer para llegar a conseguir el diploma del explorador, así como las diferentes letras a trabajar.

Dependiendo de las opciones que decida desde configuración, se mostrará todo el recorrido, o se irá mostrando a medida que vaya superando las letras.

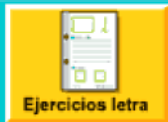
La consecución de cada una de las letras, premiará al niño/a con un diploma para colorear, específico de esa letra.



## DIPLOMA DE LA LETRA



Cuando consigas superar todos los juegos examen, podrás imprimir el diploma de la letra superada.



Podrás imprimir en cualquier momento la hoja de ejercicios de la letra en la que te encuentres.

Si se ha conseguido el Diploma de la letra este icono se mostrará activo, para poder imprimirlo.



Icono jugar, te indica que letra vas a trabajar desde ese punto. Con las flechas puedes avanzar o retroceder en las letras.

## LAS ISLAS

Una vez que has entrado en "JUGAR" te aparece el recorrido al que pertenece esa letra (las islas).

Esta pantalla es de paso. Elige qué letra trabajar, o si has decidido jugar con método progresivo, logra completar el camino para llegar a la siguiente isla.

Puntuaciones con figuración  
Ayuda



Haz doble clic sobre la letra, para acceder a los juegos o pulsa sobre el botón jugar.

Acceso al diploma de la letra

Hoja de ejercicios (caligrafía)

## RESUMEN

F5

Resumen visual de todo el producto

Desde la tecla F5 se accede a la pantalla de opciones. En ella se nos proporciona una visión global de todo el producto.

Pulsa sobre las flechas y podrás ir viendo todas las pantallas del

Salir



Breve explicación de cada pantalla.

Decide si quieres que haya acceso a

F8 - Acceso a la configuración

F9 - Puntuaciones de cada letra

## CONFIGURACIÓN

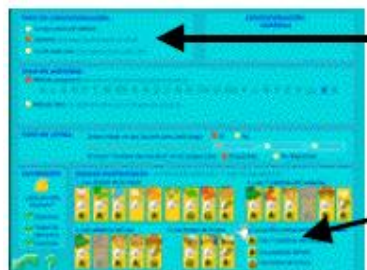
F8



Al pulsar simultáneamente sobre las teclas "A" y "F8" accedemos a la pantalla de configuración.

De esta manera se evita que los más pequeños cambien la

El programa permite ser configurado de varias formas en relación con el uso que hagamos de él. Gracias a las opciones de configuración, podemos adaptar el producto a las necesidades educativas de nuestros niños y niñas.



Configuración a aplicar: por defecto, general o individual.

Pulse el botón ayuda (tecla F1) si quiere tener una explicación de lo que significa cada apartado.

Juegos: activos / inactivos, juegos examen, tipo de letra por juego.

Podrá modificar los siguientes apartados:

### Tipo de configuración

#### Por defecto

Se aplicará la configuración que viene predeterminada en el juego:

- 1- Utiliza un método progresivo y se empieza por la "L".
- 2- En total, hay tres juegos inactivos (sección del cangrejo y sección del pez).
- 3- La letra con la que se trabaja por defecto es la enlazada.
- 4- El botón para cambiar la letra está disponible.
- 5- Las opciones de impresión están todas activadas.
- 6- Hay 6 juegos exámenes en total. Es decir, se puede pasar a la siguiente letra, realizando sólo estos 6 juegos.

Por defecto se ha elegido una configuración encaminada a niños y niñas de edades más tempranas (3-4 años). Para edades más avanzadas decida otros **juegos examen** en los que se exigen mayores habilidades lectoras, como son los castores, el tucán o las libélulas.

### General

Con esta opción podremos decidir una configuración global para **todos** los niños que jueguen con el programa.

### Individual

Se especificará una configuración para cada usuario del juego. Podemos seleccionar el jugador-niño de la lista (parte superior derecha).

Si después de decidir una configuración distinta para cada usuario, decide aplicar una *general*, ésta cambiará la aplicación de **todos** los jugadores. En este caso, podrá volver a la configuración individual que tenía cada usuario volviendo a pulsar sobre esta opción.

### Tipo de método

#### Método Progresivo

Puede decidir por qué letra quiere que el niño/a inicie su aprendizaje en la lectura. Por defecto iniciará el trabajo por la letra L, opción que puede cambiar si así lo desea, pulsando, desde este apartado, sobre la letra por la que quiere que el niño/a empiece a leer. Las letras de la cartilla (mapa del tesoro) se van activando a medida que se van superando. Para pasar a la letra siguiente, necesita resolver todos los **juegos examen** que se hayan dispuesto por cada una de las cuatro secciones.

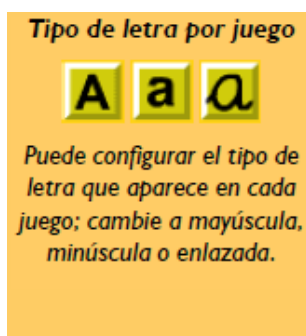
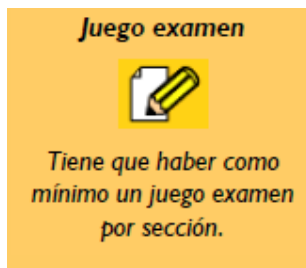
#### Método Libre

Si elige esta opción puede decidir qué letras quiere que el niño/a trabaje. Al optar por esta opción se activan todas las letras de la cartilla de Pipo, dando acceso libre, en cualquier momento, a todas las letras. Decida qué letras quiere limitar al niño/a. Para ello, pulse sobre aquellas letras que no quiera tener activas, que tomarán una tonalidad grisácea.

### Tipo de letra

Decida las opciones de letra que quiere configurar.

**Letra por juego:** Si quiere disponer de un tipo de letra por cada uno de los juegos, active esta opción y decida en el apartado de **juegos disponibles**.



**Letra por defecto:** En contraposición a la opción anterior, si lo desea puede decidir qué tipo de letra tener por defecto en todo el juego.

**El botón tipo letra:** independientemente de las opciones anteriores puede decidir si quiere que el botón tipo letra esté disponible en el juego, para que los niños cambien a su antojo mientras juegan.

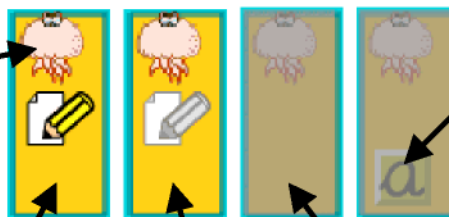
### Juegos disponibles

Desde esta opción puede decidir qué juegos quiere omitir en el producto, los juegos examen por sección y también será dónde decida el tipo de letra por cada uno de los juegos.

Opciones de los juegos



Pulsa para activar o desactivar el juego.



Juego examen

Juego activo

Juego inactivo

Si ha decidido

con figurar un tipo de letra para cada juego, se le añadirá este icono. Pulse para elegir el tipo de

Para activar o desactivar las opciones pulse sobre los iconos que las representan.

### Impresión

Puede limitar las opciones de impresión. El material del juego que se puede imprimir son:

Para acceder al **diploma de la letra** pulsa sobre:



**Diplomas:** La consecución de cada letra, está premiada con un diploma determinado para colorear.

Si lo quieres imprimir pulsa sobre el botón impresora.



*¡Muy bien!  
¡Has conseguido el diploma de la letra K!*

Acceso a la hoja de ejercicios:




**Hojas de ejercicios:** Cada letra tiene una hoja de caligrafía que se puede imprimir desde diferentes sitios: el mapa del tesoro, las islas, y desde cada una de las secciones.

Pulsa sobre el botón impresora si definitivamente quieres imprimir la hoja de caligrafía.



Usa las flechas para poder ver la hoja de ejercicios entera.

**Orientación del papel**



Aconsejamos imprimir:

En horizontal diplomas y dibujos del Colorea.  
En vertical las hojas

**Dibujos para colorear:** En la sección de la cigala hay tres juegos para colorear con las sílabas, cada una de las imágenes con las que se juega, se pueden imprimir para colorear sobre papel.

Imprime el dibujo, y coloréalo tú mismo sobre papel.



Si el botón aparece en gris es que ha desactivado la opción de impresión.

## LA CARTILLA INTERACTIVA

En *Aprende a leer con Pipo 1* se presenta el aprendizaje de la lectura de forma sintética, esto es de la unidad más simple como es la letra, a la más compleja en nuestra cartilla interactiva, la formación de frases.

Se ha pretendido que todas las palabras que se trabajan en la cartilla sean de uso común para los niños. Está comprobado que el uso de palabras conocidas, en el aprendizaje de la lectura facilitan esta labor, a diferencia de las pseudopalabras (palabras sin significado).

El formato del juego está pensado para jugar de manera progresiva, empezando por la L. Esto quiere decir que siguiendo el método propuesto los niños no se encontrarán con ninguna palabra cuya letra no hayan trabajado con anterioridad (aunque puede ser que se encuentren palabras con letras no trabajadas en la sección del cangrejo, cuya función es presentar la letra dentro de palabras muy claras para el niño).

### Sección superada



Conseguirás un visto cuando logres el 100% en los juegos examen de una sección.

Por defecto, la primera vez que se entre en el juego, se accederá a la primera sección de la cartilla (las sílabas de la cigala), y los niños/as podrán navegar a su antojo, mediante las pestañas de la barra.



Los discentes pueden navegar y cumplir los objetivos de cada una de las secciones como prefieran aunque se aconseja seguir las pestañas de izquierda a derecha, con lo cual se empezará por las sílabas, acabando con la formación de frases.



Las sílabas de la Cigala

Las 1<sup>as</sup> palabras del Cangrejo

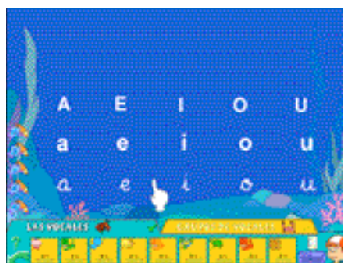
Más palabras del Pez

Las frases de la Foca

De la misma forma, el método progresivo al que incita el mapa del tesoro invita a trabajar las letras, siguiendo el siguiente orden:

**A L S N P T M R R R B D C Q H C H G G U F J Ñ Y Z V L L X K.**

El aprendizaje de las **vocales** (representadas en el mapa con la letra **A**) no lo hemos estructurado como una opción obligatoria en nuestra configuración por defecto. Las opciones de juego de las vocales son las mismas que para las consonantes, con la característica de que las vocales sólo tienen dos apartados con los que jugar, correspondientes a las secciones de la Cigala y el Cangrejo. Así, sólo tendremos dos pestañas con las que jugar en las vocales:



Las vocales de la Cigala



Grupos de vocales del Cangrejo



## LAS SÍLABAS DE LA CIGALA



Pipo siempre empieza con la lectura de las sílabas y posteriormente forma palabras con esas sílabas. A medida que hace su lectura las sílabas van cambiando de color, con la finalidad de estimular visualmente al niño y asociar el sonido a la sílaba que está aprendiendo.

### Juegosuperado



Obtendrás un visto por cada juego en el que logres un 100%.

### Habilidades

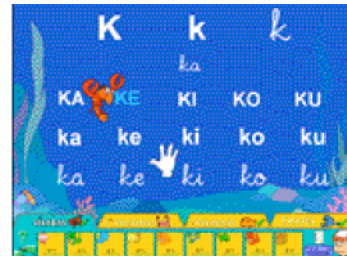
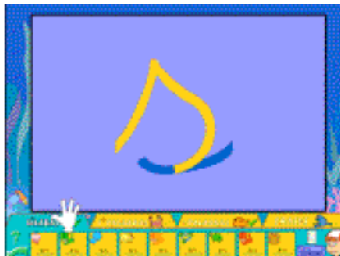
Memorización  
(visual y auditiva)

Coordinación visomotora  
Discriminación Asociación

Lectoescritura Comprensión



Pez escritor



Al entrar en esta primera sección se visualiza la letra (del tipo enlazada) y el seguimiento que hay que hacer para escribirla sobre papel. Para volver a visualizarla, pulsa sobre el pez escritor del fondo marino.

Pulsa sobre todas las sílabas para descubrir cómo se leen.

Los juegos de esta sección están concebidos como iniciación e introducción a las letras del abecedario. Se trata de juegos muy simples que nos introducen la nueva letra y su conjunción con cada una de las vocales.

Desde esta sección se trabajará la letra seleccionada a partir de 9 divertidos juegos:



Medusas      Colorea I      Burbujas      El escarabajo      Colorea II      Estrellas      Tortugas      Colorea III      Ruinas

El niño/a puede volver a jugar en cualquier momento a los juegos ya superados.

## LAS MEDUSAS

### Objetivos didácticos:

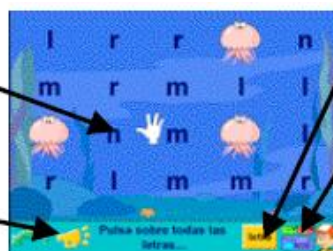
Identificar y discriminar letras.

### ¿Cómo se juega?

Escucha atentamente a Pipo y pulsa sobre todas las letras que te haya pedido.

Busca la letra que te ha pedido Pipo. Hay cinco en total.

Pulsa el altavoz, si quieres que Pipo te repita el enunciado.



Botón tipo letra

Para superar este juego consigue el 100%.

## COLOREA I

### CONSEJO

Para que el dibujo ocupe toda la hoja sugerimos que configure su impresora con la orientación del papel en horizontal.

### Objetivos didácticos:

Identificar sonido y grafía.  
Discriminar sílabas.  
Reforzar el aprendizaje de los colores.

### ¿Cómo se juega?

En este nivel el juego tiene la función de presentar las sílabas. El niño/a acaba de tomar contacto con una nueva letra, y lo que se pretende es que interiorice totalmente las posibilidades que ofrece la nueva letra en unión con las cinco vocales.

Por lo tanto, el niño irá pulsando sobre todas las zonas a colorear y a medida que éstas van adquiriendo color, se irán aprendiendo todas las sílabas de la letra seleccionada.

*¡Presta mucha atención!  
Cada color corresponde a una sílaba diferente.*

Salir



*Si deseas imprimir el dibujo para colorearlo, pulsa sobre el botón impresora. Puedes activarlo o desactivarlo desde configuración – F8.*

## LAS BURBUJAS

**Objetivos didácticos:**

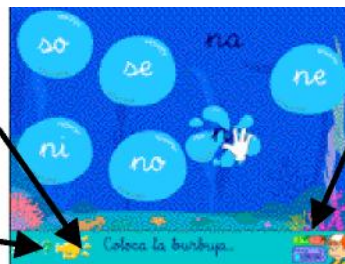
Reconocer sílabas y asociar imágenes.

**¿Cómo se juega?**

Encaja la burbuja que te da el pez sobre otra que contenga la misma sílaba.

*Pulsa el altavoz, si quieres que Pipo te repita el enunciado.*

*Pulsa sobre el interrogante, para acceder a la ayuda del juego.*



*Pipo contabiliza los aciertos y errores. Cuántos menos errores cometes, más rápido conseguirás el 100 %.*

## EL ESCARABAJO DE LA SELVA

**Objetivo didáctico:**

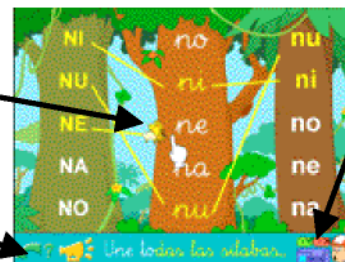
Reconocer las sílabas en diferentes tipos de letra.

**¿Cómo se juega?**

Lleva al escarabajo de árbol en árbol, uniendo sílabas.

*Une las sílabas por los diferentes tipos de letras que marcan los árboles.*

Salir



*Para superar este juego consigue el 100%.*

*Pipo también contabiliza los aciertos y errores. Cuántos menos errores, más rápido superarás el juego.*

## COLOREA II

### CONSEJO

*Para que el dibujo ocupe toda la hoja sugerimos que configure su impresora con la orientación del papel en horizontal.*

**Objetivos didácticos:**

Identificar sonido y grafía.

Discriminar sílabas.

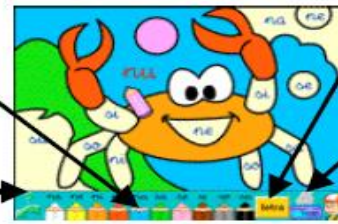
Reforzar el aprendizaje de los colores.

**¿Cómo se juega?**

En este nivel el juego fuerza a realizar una asociación de grafías. De esta manera el niño/a deberá ir a buscar el color necesario en los lápices de la barra (parte inferior de la pantalla). A medida que se va jugando, Pipo va diciendo con que sílaba estamos trabajando al seleccionar determinado color.

Fijate que sílaba corresponde a la zona a colorear y selecciona el lápiz que necesites para colorearla.

Ayuda.



Botón tipo letra.

Si deseas imprimir el dibujo para colorearlo sobre papel, pulsa el botón impresora.

## LAS ESTRELLAS

**Objetivo didáctico:**

Aprender el recorrido que hay que seguir para escribir cada letra sobre papel.

**¿Cómo se juega?**

Como si fuera un ejercicio de caligrafía sobre papel, Pipo quiere enseñarte a escribir todas las letras de la carilla. Para ello, une las estrellas de la letra siguiendo en orden ascendente la marcación por números.

Sigue los números y descubre cómo se escribe la letra que estás trabajando.

Pulsa sobre el altavoz, si



Si pulsas sobre este botón el 'pez escritor' te enseñará cómo tienes que hacerlo, tantas veces

## LAS TORTUGAS

**Objetivo didáctico:**

Asociar las grafías a la lectura de las sílabas de la letra seleccionada.

**¿Cómo se juega?**

Pipo te propondrá una misión para superar este juego; buscar unas sílabas determinadas. Escucha bien y pulsa sobre la tortuga que lleve la sílaba mencionada.

Pulsa el altavoz si quieres que Pipo te repita el enunciado.

Salir



Para superar este juego consigue el 100%. Pipo también contabiliza los aciertos y errores. Cuántos menos errores cometas, más rápido superarás el juego.

## COLOREA III

### CONSEJO

Para que el dibujo ocupe toda la hoja sugerimos que configure su impresora con la orientación del papel en horizontal.

**Objetivos didácticos:**

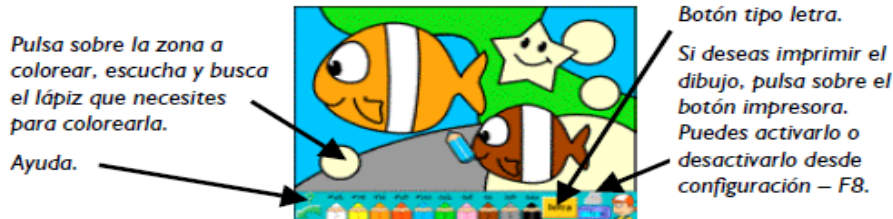
Identificar sonido y grafía.  
Discriminar sílabas.  
Reforzar el aprendizaje de los colores.

**¿Cómo se juega?**

Este 'Colorea' supone el nivel más difícil. Para superarlo deberás:

1. Pulsar sobre la zona a colorear.
2. Escuchar la sílaba que Pipo dice.
3. Ir a buscar el lápiz correspondiente a esa sílaba.
4. Pulsar nuevamente sobre la zona elegida, para colorearla.

Así, el discente deberá tener bien interiorizada la lectura de las diferentes sílabas para realizar una óptima discriminación auditiva.



## LAS RUINAS

**Objetivos didácticos:** Memorizar y discriminar sílabas.

### ¿Cómo se juega?

Tienes que buscar en las ruinas parejas de sílabas iguales. Permite que haya dos jugadores (representados cada uno por un personaje).



## Las 1ras palabras del cangrejo y más palabras del pez

### Habilidades

Memorización (visual y auditiva)

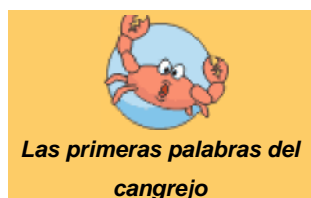
Coordinación visomotora  
Discriminación Asociación

Lectoescritura Comprensión

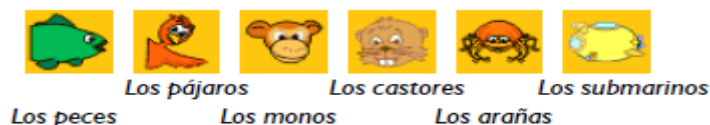
Estas dos secciones se solapan debido a la correspondencia de sus juegos. La forma de jugar, indistintamente de la sección en la que se encuentre el niño/a, es la misma, con la única diferencia que en la sección del cangrejo se trabaja con las cinco primeras palabras de la cartilla; y en la sección del pez se aumenta el número de palabras con las que trabajar. En la sección del pez sólo se expondrán palabras que incluyan las letras ya trabajadas hasta el momento, según el método progresivo por defecto, al que invita el juego.

**No es necesario realizar todos los ejercicios de estas secciones para superarlas. Basta con realizar los juegos examen** que usted como tutor del niño haya decidido. Sin embargo, los niños pueden volver a jugar en estas secciones o con los juegos que ya hayan superado siempre que quieran.

### LAS PRIMERAS PALABRAS DEL CANGREJO:



palabras introducidas a partir de los siguientes juegos:







### MÁS PALABRAS DEL PEZ:

En esta sección hay juegos inactivos. Ayuda.



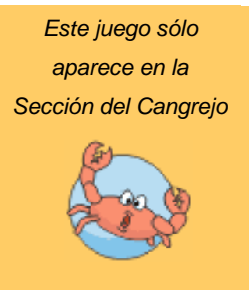
Ayuda al pez a comerse las palabras de esta sección.

A medida que se leen las palabras éstas se van coloreando

Las palabras de esta sección se trabajarán a partir de los siguientes juegos:



## LOS SUBMARINOS



Objetivos didácticos:

Reforzar la lectura de las palabras más sencillas de la cartilla. Asociar palabras con sus respectivas imágenes.

¿Cómo se juega?

Lee la palabra que aparece en el barco hundido y pulsa sobre el submarino que lleva la imagen correspondiente.

En este juego Pipo no te ayuda, leyendo la palabra. La tendrás que leer tú solo.

Ayuda



Botón tipo letra

Pipo también contabiliza los aciertos y errores. Cuántos menos errores, más rápido superarás el juego.

## LOS PECES

Objetivos didácticos:

Reconocer de forma global las palabras. Asociar grafías.

¿Cómo se juega?

Encaja la burbuja en el pez que contenga la misma palabra.

Botón tipo letra.

Altavoz



Para superar este juego consigue el 100%. Pipo también contabiliza los aciertos y errores. Cuántos menos errores cometes, más rápido superarás el juego.

## LOS PAJAROS

Objetivo didáctico:

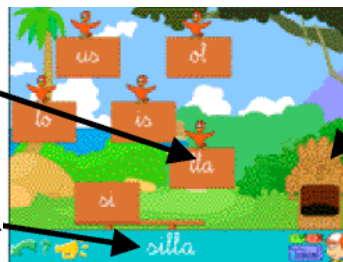
Construir palabras a partir de sílabas. Discriminar grafías.

¿Cómo se juega?

Pulsa sobre el pájaro que lleva la sílaba necesaria para formar la palabra y llévalo hasta su lugar sobre el estante.

Este juego cuenta con una ayuda visual en la barra, lo cuál facilita la consecución del mismo, pues el niño/a sólo tiene que hacer una discriminación de grafías.

Selecciona el pájaro que lleve la sílaba necesaria para formar la palabra.



Puedes tirar a la basura las sílabas que no te sirvan para formar la palabra.

Ayuda visual en la barra.

## LOS MONOS

### CONSEJO

A los niños más pequeños, es importante ayudarles en la búsqueda de las letras señalándoles la zona del teclado.

También puede ser de ayuda que configure este juego con letra mayúscula (ya que existe mayor coincidencia de formas con las que se presentan en el teclado del ordenador).

### Objetivos didácticos:

Aprender las letras.  
Manipular el teclado.  
Secuenciar sucesivamente las letras.

### ¿Cómo se juega?

Usa el teclado de tu ordenador pulsando las letras de la palabra que dice Pipo y que aparecen en las hojas de los árboles de la selva.

Pulsa sobre el altavoz para que Pipo te repita el enunciado.

Salir



A medida que vayas pulsando las letras, los monos bajarán las hojas a tierra.

Botón tipo letra

## LOS CASTORES

### Objetivo didáctico:

Construir palabras a partir de sílabas.  
Discriminar grafías.

### ¿Cómo se juega?

Pulsa sobre el tronco del castor que lleva la sílaba necesaria para formar la palabra y llévalo hasta su lugar correspondiente en la orilla.

Este juego conforma un nivel superior al juego de los pájaros. En éste es necesario saber leer, dado que en Pájaros existe ayuda visual de la palabra a formar.

Selecciona el tronco que lleve la sílaba necesaria para formar la palabra.

Si quieres que Pipo te repita la palabra, pulsa sobre el altavoz.



Puedes tirar a la basura las sílabas que no te sirvan para formar la palabra.

## LAS ARAÑAS

### Objetivos didácticos:

Perfeccionar la comprensión lectora y auditiva.  
Reconocer de forma global las palabras.

### ¿Cómo se juega?

Pulsa sobre la araña que lleva escrita la palabra que Pipo dicta.

Pulsa sobre el altavoz para que Pipo te repita la palabra que tienes que buscar.



Botón tipo letra.

Ve con cuidado; si seleccionas la palabra equivocada, se contará un error.

## Las frases de la foca



### Habilidades

Memorización  
(visual y auditiva)

Coordinación visomotora  
Discriminación Asociación

Lectoescritura Comprensión

Desde esta sección los niños y niñas leerán frases completas con Pipo. Este apartado conforma el último paso en el proceso de lectura de la letra seleccionada. La foca te ayudará a leer las 4 frases del fondo marino.

Juegos de esta sección.

Ayuda.



Hoja de ejercicios de la letra con la que se está trabajando.

Cuenta con tres juegos donde se trabaja la composición de las frases trabajadas.



Las Abejas



El Tucán



La Libélula

## Las abejas

### Objetivos didácticos:

- Construir frases.
- Discriminar palabras.
- Asociar grafías con sonido.

### ¿Cómo se juega?

Hay que ayudar a la abeja a montar la frase sobre el tronco. Para ello, selecciona las palabras de la copa del árbol y encájalas en el tronco.

Coge las palabras y colócalas en su lugar en el tronco. No hace falta seguir un orden de escritura.



Para superar este juego consigue el 100%. Pipo también contabiliza los aciertos y errores. Cuántos menos errores, más rápido superarás el juego.

## El tucán

### Objetivos didácticos:

- Completar las frases.
- Discriminar palabras.
- Perfeccionar la comprensión lectora.

### ¿Cómo se juega?

Ayuda al tucán a seleccionar las palabras de la viga para completar las frases.

Selecciona de la viga las palabras que faltan en la frase.

Pulsa sobre el altavoz si quieres escuchar de nuevo la frase.



Coloca la palabra seleccionada en el hueco que le corresponda.

Botón tipo letra.

## Lalibélula

### Objetivos didácticos:

Desarrollar la comprensión lectora.  
Reforzar la memoria auditiva.

### ¿Cómo se juega?

Ayuda a la libélula a formar la frase que Pipo dice, sobre la canoa de Cuca. Para ello, selecciona las palabras de la copa del árbol y monta la frase siguiendo el orden de su lectura.

Ves colocando las palabras de la copa del árbol sobre la canoa de Cuca, y forma la frase que Pipo te enuncia.



Pulsa sobre el botón altavoz si quieres volver escuchar la frase que tienes que construir.

## PUNTUACIONES

F9



Pulsando la tecla F9 del teclado (sólo para pc), se accede directamente a la pantalla de puntuaciones.

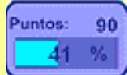
Desde esta pantalla podrá llevar un control de los progresos de todos los usuarios del juego (CD-ROM).

Tiene que tener en cuenta que las puntuaciones en sí, no son importantes. Lo verdaderamente importante es la consecución o no, de los juegos configurados como exámenes.

“Aprende a leer con Pipo 1”, cuenta con una extensa y variada gama de juegos. Es por esta razón que se han dispuesto una serie de juegos examen por defecto, que usted puede cambiar desde configuración. La realización de todos estos juegos, en una letra determinada, da como resultado la superación de la misma.

No se guíe por el estado de los puntos; tener muchos puntos no quiere decir que el niño sepa más que uno que tenga muy pocos puntos.

A medida que vas jugando, vas aumentando la barra de estado de los juegos



que reflejan las puntuaciones en esta pantalla.

Lo realmente importante de la pantalla de puntuaciones es visualizar en la barra de las letras un visto bajo el icono examen. Sólo en este caso, el niño habrá demostrado tener conocimientos suficientes de la letra.

Es importante que **NO** obligue al niño a lograr el 100% en **todos** los juegos de la letra, con ello, lo único que puede conseguir es agobiar al niño y que, lo que queremos que sea una herramienta motivadora de aprendizaje, se convierta en una tortura.

Cuando acceda a la pantalla de puntuaciones accederá directamente a la letra con la que se está trabajando en ese momento, pero puede cambiar la letra desde la barra general de las letras (derecha del monitor).

Por otro lado, tenemos una barra para cada juego, de cada una de las 4 secciones de la cartilla (tenga en cuenta que todos aquellos juegos que haya omitido no saldrán reflejados en esta pantalla). Así, con un simple golpe de vista puede ver el estado de aquellos juegos a los que usted como tutor del niño/a, le dé más importancia.



## Juego examen



Las letras que obtengan un visto debajo de este icono (en la barra de las letras a la derecha del monitor), serán letras superadas.

También se marcarán con



Para superar una letra y que quede reflejado en esta pantalla, se deben superar todas las secciones de la letra seleccionada.

Para superar las secciones basta con realizar los juegos exámenes.

Al pasar el ratón por encima de cada juego podrás ver una breve explicación del mismo.

Barra de porcentaje de cada juego.



Puntuación conseguida en cada letra.

Puntuación Total de toda la Cartilla.

Nombre del jugador.

Cuando se consiga completar la misión (superar todas las letras jugando con el método libre), tendrá acceso a la isla del tesoro, desde la que se otorgará el diploma de *Explorador de las Letras*.



El *Diploma del Explorador* se puede imprimir en color o en blanco en negro; elija la impresora pertinente en cada caso.

Además el juego guarda la fecha en la que se consiguió completar la misión, por lo que podrá imprimir el diploma en cualquier momento con la fecha en la que se consiguió el diploma. Así mismo, también se imprime con el nombre usado por el jugador.

# Tabla Didáctica

| <b>JUEGOS:</b>                                  |                           | <b>MEMORIA VISUAL</b> | <b>MEMORIA AUDITIVA</b> | <b>DISCRIMINACIÓN</b> | <b>COORDINACIÓN VISO MOTORA</b> | <b>MOTRICIDAD FINA/GRUESA</b> | <b>ASOCIACIÓN</b> | <b>VERBALIZACIÓN</b> | <b>LECTOESCRITURA</b> | <b>COMPRENSIÓN</b> | <b>SECUENCIACIÓN</b> |
|---|---------------------------|-----------------------|-------------------------|-----------------------|---------------------------------|-------------------------------|-------------------|----------------------|-----------------------|--------------------|----------------------|
| <b>LAS SÍLABAS DE LA CIGALA</b>                 | LAS MEDUSAS               |                       |                         |                       |                                 |                               |                   |                      |                       |                    |                      |
|   | COLOREA I                 |                       |                         |                       |                                 |                               |                   |                      |                       |                    |                      |
|   | LAS BURBUJAS              |                       |                         |                       |                                 |                               |                   |                      |                       |                    |                      |
|   | EL ESCARABAJA DE LA SELVA |                       |                         |                       |                                 |                               |                   |                      |                       |                    |                      |
|   | COLOREA II                |                       |                         |                       |                                 |                               |                   |                      |                       |                    |                      |
|   | LAS ESTRELLAS             |                       |                         |                       |                                 |                               |                   |                      |                       |                    |                      |
|   | LAS TORTUGAS              |                       |                         |                       |                                 |                               |                   |                      |                       |                    |                      |
|   | COLOREA III               |                       |                         |                       |                                 |                               |                   |                      |                       |                    |                      |
|   | LAS RUINAS                |                       |                         |                       |                                 |                               |                   |                      |                       |                    |                      |
| <b>LAS 1<sup>AS</sup> PALABRAS DEL CANGREJO</b> | LOS PECES                 |                       |                         |                       |                                 |                               |                   |                      |                       |                    |                      |
|   | LOS PÁJAROS               |                       |                         |                       |                                 |                               |                   |                      |                       |                    |                      |
|   | LOS MONOS                 |                       |                         |                       |                                 |                               |                   |                      |                       |                    |                      |
|   | LOS CASTORES              |                       |                         |                       |                                 |                               |                   |                      |                       |                    |                      |
|   | LAS ARAÑAS                |                       |                         |                       |                                 |                               |                   |                      |                       |                    |                      |
|   | LOS SUBMARINOS            |                       |                         |                       |                                 |                               |                   |                      |                       |                    |                      |
| <b>MÁS PALABRAS DEL PEZ</b>                     | LOS PECES                 |                       |                         |                       |                                 |                               |                   |                      |                       |                    |                      |
|   | LOS PÁJAROS               |                       |                         |                       |                                 |                               |                   |                      |                       |                    |                      |
|   | LOS MONOS                 |                       |                         |                       |                                 |                               |                   |                      |                       |                    |                      |
|   | LOS CASTORES              |                       |                         |                       |                                 |                               |                   |                      |                       |                    |                      |
|   | LAS ARAÑAS                |                       |                         |                       |                                 |                               |                   |                      |                       |                    |                      |
| <b>LAS FRASES DE LA FOCA</b>                    | LAS ABEJAS                |                       |                         |                       |                                 |                               |                   |                      |                       |                    |                      |
|   | EL TUCÁN                  |                       |                         |                       |                                 |                               |                   |                      |                       |                    |                      |
|   | LAS LIBÉLULAS             |                       |                         |                       |                                 |                               |                   |                      |                       |                    |                      |

Copyright © 2009-05.

Cibal Multimedia.

*Prohibida la reproducción total y/o parcial, adaptación o traducción sin permiso previo por escrito, salvo lo permitido por las leyes de derecho de autor.*

Depósito legal:

PM 2453-2005.

ISBN 84 953 70-09-3.

## Créditos

Producido por: **CIBAL Multimedia S.L.**

Idea original y dirección: **Fernando Darder**

Creación gráfica original: **Eva Barceló**

Melodías: **Pedro Darder**

Diseño gráfico e ilustración: **Eva Barceló, Guillermo Cantarín, Javier Liébana, Miquel Albertí**

Voz Pipo castellano: **Aina Cortés**

Programación: **Fernando Darder, Miguel Ángel Ferri, Marc Puig, Alicia González, Juan Gabriel Covas, Pedro Darder**

Técnico sonido: **Pedro Darder, Miguel Ángel Ferri, Marc Puig**

Asesoramiento psicopedagógico: **Fernando Darder, Mónica Pablos**

Lingüística: **Catalina Calafat**

Creación Contenidos guía didáctica: **Mónica Pablos**

Gerente: **Domingo Sanz**

Departamento Comercial y administración: **Pilar Gómez**

Colaboradores: **Juan M. Crespí, Javier Yáñez, Toni Darder, Gabi Rodríguez**