



# UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA  
EDUCACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

Informe final del Trabajo de Graduación o Titulación previo  
a la obtención del título de Licenciado en Ciencias de la  
Educación

Mención: Educación Básica

## **TEMA:**

---

“TEMA EL SOFTWARE EDUCATIVO Y SU INSIDENCIA EN EL APRENDIZAJE DE LAS REGLAS ORTOGRAFICAS EN LAS NIÑAS DE TERCER AÑO DE EDUCACION BASICA”DE LA ESCUELA PARTICULAR CARMEN BARONA DEL CANTON AMBATO PROVINCIA DEL TUNGURAHUA EN EL PERIODO 2009 1010

---

AUTOR: Clara Judith Suárez Sánchez

TUTORA: Ing. MSc Ivonne Beatriz Freire Llerrena

**AMBATO – ECUADOR**

**2010**

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

Yo, Ing. MSc Ivonne Freire con Cédula de Identidad N° 1802754604 en mi calidad de Tutora del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema:

“TEMA EL SOFTWARE EDUCATIVO Y SU INSIDENCIA EN EL APRENDIZAJE DE LAS REGLAS ORTOGRAFICAS EN LAS NIÑAS DE TERCER AÑO DE EDUCACION BASICA”

Desarrollado por la egresada: Clara Judith Suárez Sánchez, estudiante de Licenciatura en Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica, considero que dicho Trabajo de Graduación reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios para ser sometido a la 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, 11 de junio del 2011

-----  
Ing. MSc Ivonne Beatriz Freire Llerena

CI: 1802754604

TUTORA

## **AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN**

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

Clara Judith Suárez Sánchez

CI: 1803820677

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 sobre el tema: “TEMA EL SOFTWARE EDUCATIVO Y SU INSIDENCIA EN EL APRENDIZAJE DE LAS REGLAS ORTOGRAFICAS EN LAS NIÑAS DE TERCER AÑO DE EDUCACION BÁSICA “de la Escuela Particular Carmen Barona, Tal como consta en la Carátula presentado por el Sra. Clara Judith Suárez Sánchez egresada o estudiante de la Carrera de Educación Básica, promoción Septiembre 2010 – Febrero 2011, considera que, una vez revisado dicho trabajo de Graduación, reúne los requisitos básicos, técnicos, científicos y reglamentarios establecidos.

Por lo tanto, se autoriza la presentación ante el Organismo pertinente para los trámites correspondientes.

LA COMISIÓN

-----  
Ing. Fernando Javier Carrillo Sarabia  
180312639-8

-----  
Ing. Wilmer Alejandro Jordán Cordonez  
180320420-3

## ***DEDICATORIA***

Este proyecto de investigación va dedicado a mi querido hijo Martin Eduardo Aguiar Suarez y a mi esposo quienes han sido luz de mi profesión quienes me han apoyado para poder culminar este trabajo dándome todo el apoyo tanto económico como moral.

Además quiero dedicar esta investigación a la Ingeniera Ivonne Freire quien ha sabido guiar este trabajo con aquellas ideas tan oportunas.

Las personas que trabajan y se esfuerzan por conseguir algo llegan muy lejos y se forjan un futuro brillante y son felices: ayudando a quienes mas lo necesitan.

*Judith*

## **AGRADECIMIENTO**

*Por medio de este trabajo me permito expresar en pocas palabras este documento, en primer lugar quiero agradecer al señor todo poderoso quien me ha brindado la luz de la sabiduría además quiero agradecer a mi esposo a mis padres quienes sin escatimar esfuerzos han hecho posible de que yo me forme como una profesional a mis amigos y a mi hijo quien ha sido mi inspiración para estudiar.*

*Aquellos maestros que han traspasado las paredes para dotar de sabiduría y su valeroso ejemplo y dedicación a unos nuevos servidores de la patria*

*Por último he de agradecer a aquellas personas que han aportado con confianza esfuerzo para llegar a culminar esta tesis*

*Judith*

## ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

### A. PÁGINAS PRELIMINARES

PORTADA.....	I
APROBACIÓN DEL TUTOR.....	II
AUTORIA DEL TRABAJO.....	III
APROBACIÓN DE LA COMISIÓN.....	IV
DEDICATORIA.....	V
AGRADECIMIENTO.....	VI
INDICE GENERAL DE CONTENIDOS.....	VII
INDICE DE CUADROS Y GRÁFICOS.....	X
RESUMEN EJECUTIVO.....	XII

### 1: INTRODUCCIÓN.....1

#### CAPÍTULO I

#### EL PROBLEMA

1.1.Planteamiento del Problema:.....	2
1.2.1. Contextualización.....	2
1.2.1.1. Contextualización Macro.....	3
1.2.1.2. Contextualización Meso.....	3
1.2.1.3. Contextualización Micro.....	3
1.2.2. Análisis Crítico.....	4
1.2.3. Prognosis.....	5
1.2.4. Formulación del Problema.....	6
1.2.5. Interrogantes de la investigación.....	6
1.2.6. Delimitación espacial y temporal.....	6
1.3. Justificación.....	7
1.4. Objetivos:.....	8
1.4.1. Objetivo General.....	8
1.4.2. Objetivos Específicos.....	8

1.4.3 Árbol de problemas.....	9
-------------------------------	---

**CAPITULO II**  
**MARCO TEÓRICO**

2.1 Antecedentes Investigativos.....	10
2.2. Fundamentación Filosófica.....	11
2.3. Fundamentación ontológica.....	11
2.4. Categorías Fundamentales.....	12
2.4.1. Variable independiente.....	12
2.4.2. Variable dependiente.....	23
2.5. Hipótesis o pregunta directriz.....	41
2.6. Señalamiento de variables.....	41

**CAPÍTULO III**  
**MARCO METODOLÓGICO**

3.1 Enfoque.....	42
3.2. Modalidad básica de la investigación.....	42
3.3. Nivel o Tipo de Investigación.....	43
3.4. Población y Muestra.....	44
3.5. Operacionalización de variables.....	46
3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	48
3.7. Validez y confiabilidad de los Instrumentos.....	48
3.8. Plan de recolección de información.....	49

**CAPÍTULO IV**  
**ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS**

4.1. Análisis de los resultados.....	50
4.2. Interpretación de datos.....	59
4.3. Verificación de hipótesis.....	60



## **CAPÍTULO V**

### **CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

5.1. Conclusiones.....	62
5.2. Recomendaciones.....	63

## **CAPÍTULO VI**

### **PROPUESTA**

6.1. Título.....	64
6.2. Datos informativos.....	64
6.3. Antecedentes.....	65
6.4. Justificación.....	66
6.5. Objetivos.....	66
6.6. Importancia.....	67
6.7. Análisis de factibilidad.....	68
6.8. Fundamentación.....	70
6.9. Modelo Operativo.....	74
6.10 Administración.....	76
6. 11 Previsión de evaluación	

## **C.- MATERIALES DE REFERENCIA**

1 Bibliografía.....	77
---------------------	----

### **2 Anexos**

Anexo 1: Encuesta.....	79
Anexo 2: Manual del Usuario.....	81

## **INDICE DE GRÁFICOS Y CUADROS**

## GRAFICOS

<b>Gráfico # 1:</b> Árbol De Problemas.....	9
---	---

## CUADROS

<b>Cuadro # 1:</b> Población.....	44
<b>Cuadro # 2:</b> Operacionalización software educativo.....	46
<b>Cuadro # 3:</b> Operacionalización Enseñanza – Aprendizaje.....	47
<b>Cuadro # 4:</b> Plan procesamiento de datos.....	50
<b>Cuadro # 5:</b> Software educativo.....	50
<b>Cuadro # 6:</b> Software en el proceso enseñanza aprendizaje.....	52
<b>Cuadro # 7:</b> Desempeño del estudiante.....	53
<b>Cuadro # 8:</b> Tipo de Metodología.....	54
<b>Cuadro # 9:</b> Metodología adecuada.....	55
<b>Cuadro # 10:</b> mejorar la ortografía.....	56
<b>Cuadro # 11:</b> Capacitación a los Docentes.....	57
<b>Cuadro # 12:</b> Pedagogía Tradicional.....	58
<b>Cuadro # 13:</b> Resumen de encuesta.....	60
<b>Cuadro # 14:</b> Resumen de Encuesta .....	61
<b>Cuadro # 15:</b> Resumen de Encuesta.....	62
<b>Cuadro # 16:</b> Factibilidad Técnica .....	69
<b>Cuadro 19 :</b> Recursos Técnicos Institucionales.....	74

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO FACULTAD DE CIENCIAS  
HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**

**CARRERA DE: EDUCACIÓN BÁSICA**

**RESUMEN EJECUTIVO**

---

TEMA: “TEMA EL SOFTWARE EDUCATIVO Y SU INSIDENCIA EN EL APRENDIZAJE DE LAS REGLAS ORTOGRAFICAS EN LAS NIÑAS DE TERCER AÑO DE EDUCACION BASICA” DE LA ESCUELA PARTICULAR CARMEN BARONA PROVINCIA DEL TUNGURAHUA CANTON AMBATO.

---

**AUTOR:** Judith Suárez

**TUTORA:** Ing. MSc Ivonne Freire

**RESUMEN:**

Para las estudiantes del Tercer año de Educación Básica de la Escuela Particular Carmen Barona, la aplicación de un Software Educativo en el uso adecuado de las reglas ortográficas será un medio atractivo presentado en una serie de métodos técnicas y estrategias innovadoras donde se podrá evidenciar en las estudiantes el desarrollo de sus destrezas, capacidades y habilidades.

Con la aplicación de un software educativo pipo ortografía que es una nueva forma de mejorar el trabajo en el aula se podrá notar el cambio en las personas que utilicen ya que este software le ayudará a aprender jugando de una manera muy didáctica.

Además se pondrá en las manos de las autoridades este material para que puedan utilizar el resto de compañeras docente y que el trabajo que se realizó sea de mucha utilidad para todos los que conformamos la institución.

También quiero indicar lo que se investigó: las causas y efectos que produce cuando no nos interesamos por utilizar un software educativo para trabajar con

las estudiantes, esto produce una mala aplicación de las reglas ortográficas , a través de alguna encuestas realizadas al personal docente , autoridades , padres de familia y estudiantes se pudo comprobar por medio del análisis realizado sobre la aplicación de un software educativo en el periodo junio -octubre del 2010 , se notó claramente la poca aplicación de las reglas ortográficas utilizando material motivador para que las estudiantes puedan trabajar sin dificultad . La escuela Carmen Barona considera que la aplicación de un software educativo facilitará la aplicación de las reglas ortográficas esto indica que si utilizamos la metodología adecuada podemos salir adelante y ayudar a quienes mas lo necesitan es decir nuestras estudiantes.

## INTRODUCCION

El siguiente trabajo de investigación se enfoca de la siguiente manera:

En el primer capítulo nos enfocamos en el problema de la investigación es decir los antecedentes que descubrimos para poder encontrar las causas de dicho problema para lo cual estructuré objetivos que me pueda ayudar.

Seguidamente se procedió a buscar la información que nos servirá para apoyarnos y trabajar en nuestro problema es decir el marco teórico.

Donde se encuentra todo sobre el software educativo y las reglas ortográficas

En el capítulo tres trabajamos toda la metodología con la que estamos trabajando además de eso se encuentra la operacionalización de las variables donde se centra los instrumentos con los que vamos a trabajar y poder obtener toda la información

En el capítulo cuatro se procedió a la interpretación de los resultados de las encuestas que se aplicó a los estudiantes padres de familia y autoridades de la escuela particular Carmen Barona de la ciudad de Ambato .Seguidamente de cada pregunta que se realizó se sacón una conclusión y una recomendación las cuales serán en beneficio de las estudiantes. En esta parte estuvimos en el capítulo cinco

El trabajo estuvo casi concluido con la presentación de una propuesta con todos los pasos y todos los requerimientos que debe tener. Esto se trabajo en el capítulo seis

## **CAPITULO I**

### **1.- EL PROBLEMA**

#### **1.1 TEMA:**

El software educativo y su incidencia en el aprendizaje de las reglas ortográficas en las niñas de los terceros años de educación básica de la escuela “Carmen Barona “de la ciudad de Ambato en el periodo 2009-2010.

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

##### **1.2.1 Contextualización**

###### **1.2.1.1 Contextualización Macro**

El software educativo es reconocido en el ámbito educativo por el impacto que tiene en la aplicación para el proceso enseñanza aprendizaje.

A nivel de los países tercer mundistas como es el caso de Cuba quien a realizado varias investigaciones sobre el software educativo y su influencia en el aprendizaje además es preocupante ya que la lengua español se ha visto perjudicada.

Esto ocurre con el español si la ortografía cambiara solo para ajustarse a criterios fonéticos el español podría fragmentarse en tantas lenguas y regiones del mundo donde se habla pues se posee algunos hábitos articulatorios diferentes y se representa en la escritura aparecerían con el tiempo grandes problemas la ortografía gramatical sino que también obedecen a motivos extra lingüísticos.

#### **1.2.1.2 Contextualización Meso**

Es muy preocupante la utilización de los software tanto en el ámbito nacional como provincial la búsqueda de alternativas que nos ayuden a mejorar el aprendizaje de las reglas ortográficas en el proceso enseñanza aprendizaje del español mediante medios informáticos de los centros escolares se está poniendo en evidencia la preocupante problemática que tenemos. La Universidad Técnica de Ambato ha realizado varias investigaciones con la finalidad de poner en práctica en práctica el aprendizaje de las reglas ortográficas por medio de un software educativo de esta manera la aplicación será un mecanismo de control para que los estudiantes tengan una integración correcta en la realización de actividades.

#### **1.2.1.3 Contextualización Micro**

La realidad varía frente al tema de acuerdo a cada institución o localidad en la que los estudiantes se desarrollan.

Luego de conversar con autoridades, maestro de computación de la Escuela “Carmen Barona”

Se ha podido detectar un problema como es la el software educativo en el aprendizaje de las reglas ortográficas ya que los software educativos son poco conocidos los únicos que manejan son los maestros de computación los estudiantes reciben únicamente dos horas a la semana y no es prudente trabajar.

### **1.2.2Análisis Crítico**

El problema se está evidenciando con mucha claridad día tras día la escasa aplicación de las reglas ortográficas está dando como resultado que los estudiantes tengan una escritura incorrecta y por ende bajo rendimiento en el área de lenguaje y comunicación.

Además debemos tomar en cuenta que los docentes no están actualizados lo que conlleva a que ellos no tienen relación con la informática por lo tanto a los maestros poco o nada les interesa utilizar las nuevas tecnologías para mejorar el rendimiento académico.

El padre la madre de familia no se preocupa por el aprendizaje de sus hijos por consiguiente hay poco interés en el momento de presentar tareas y si lo hacen es forma inadecuada.

Hay escaso desconocimiento de las NTIC'S por lo que se evidencia un aprendizaje mecánico perjudicando en los niños a que no tengan aprendizajes significativos.



Si no hacemos algo y pronto tendremos dificultades en el aprendizaje y en la aplicación de las reglas ortográficas con estudiantes y en los estudiantes con escasos conocimientos.

### **1.2.3 Prognosis**

Cabe mencionar que el software educativo por sí mismo no va a solucionar el problema de la enseñanza aprendizaje de las reglas ortográficas de las niñas del tercer año de educación básica pues la falta de concentración que se presenta en las estudiantes son problemas de aprendizaje

La no utilización de un software educativo en el proceso enseñanza aprendizaje de las reglas ortográficas será una puerta abierta a que los maestros sigan trabajando de forma tradicional sin aprovechar los conocimientos de sus estudiantes lo que indica que su aprendizaje seguirá siendo memorísticos y poco investigativos

El papel del maestro debe ser de guía una persona que se innove trabaje con nuevas temáticas investigativas y observar a cada uno de sus estudiantes con sus diferencias individuales.

En consecuencia el maestro deja de darles importancia a sus estudiantes y no deja que se desarrolle de acuerdo a sus capacidades. Se presentarán problemas en la escritura de textos que ellas copien o redacten.

#### **1.2.4 Formulación del Problema**

¿De qué manera afectará el software educativo en el aprendizaje de las reglas ortográficas en los estudiantes del tercer año de educación básica en la escuela “Carmen Barona” del cantón Ambato Provincia del Tungurahua en el periodo 2009 2010.

#### **1.2.5 Interrogantes de Investigación**

¿De qué manera ayudará el software educativo?

¿Por qué los maestros no trabajan con un software educativo?

¿Cómo se puede mejorar la ortografía?

¿Los padres conocen sobre reglas ortográficas?

¿Sera factible aplicar la informática en la en ortografía

#### **1.2.6. Delimitación de la Investigación**

- Campo: Educación
- Área: Lenguaje y Comunicación
- Aspecto: Reglas ortográficas

Espacial: La presente investigación se realizará en el cantón Ambato en la Escuela Carmen Barona con las niñas del tercer año de educación básica durante el periodo 2009-2010

### **1.3 Justificación**

El interés de realizar este proyecto radica en la investigación y ejecución oportuna, detallada y precisa del efecto que produce en las personas que no utilizan de una buena manera las reglas ortográficas el punto donde radica la importancia de la socialización y difusión de acuerdo al uso adecuado de las reglas ortográficas, más aún si el trabajo que se va a realizar se lo hará utilizando un software educativo quien será de gran ayuda esto llamará la atención y el interés de los estudiantes por aprender.

Este proyecto es original porque no existen otras investigaciones realizadas relacionadas al tema por lo que será desarrollado de forma inédita.

La visión que se tiene para desarrollar este proyecto es alcanzar que las estudiantes mejoren su aprendizaje y tengan gusto por formar unos buenos textos.

La investigación del tema causará un alto impacto en la sociedad ambateña y de manera especial en los miembros de la comunidad educativa de la localidad logrando así beneficiar a cada miembro e integrante de la escuela Particular "Carmen Barona" y en especial a las niñas y niños del tercer año de educación básica porque el tema tiene un enfoque diferente y muy creativo.

La investigación del proyecto se va a realizar debido a la gran cantidad de información relativa preparada por diferentes estamentos nacionales y locales de los que disponemos por lo tanto la ejecución y puesta en práctica podrá ser verificado en el desarrollo y cumplimiento de objetivos de la propuesta

## **1.4 Objetivos**

### **1.4.1 Objetivo general**

Determinar la incidencia del software educativo en las estrategias para desarrollar las reglas ortográficas y fortalecer su aprendizaje con los estudiantes del tercer año de educación básica de la escuela Carmen Barona de la ciudad de Ambato Provincia del Tungurahua durante el periodo 2009 – 2010.

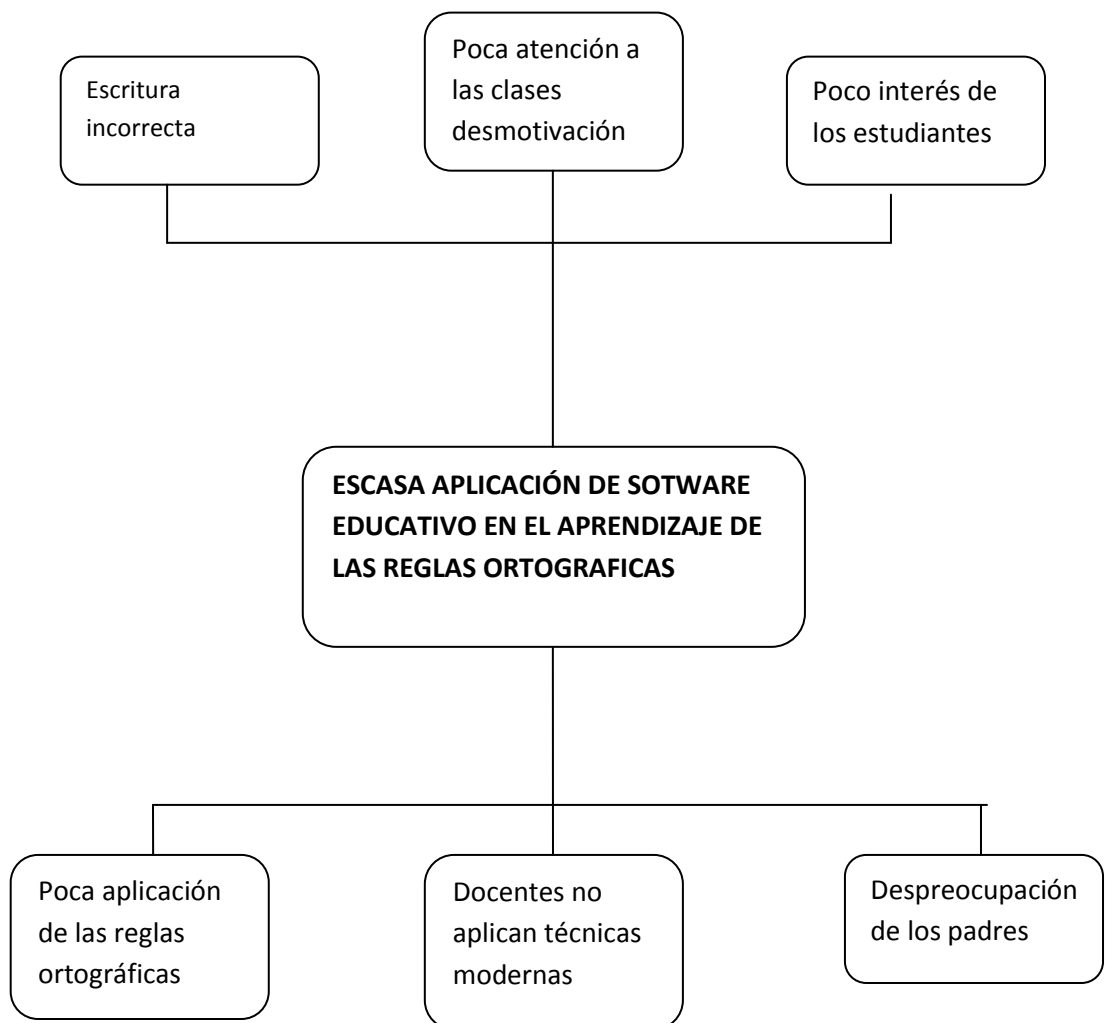
### **1.4.2 Objetivos Específicos.**

- Diagnosticar las metodologías existentes.
- Determinar las técnicas apropiadas de escritura para mejorar el uso de las reglas ortográficas en las niñas del tercer año de básica
- Aplicar un software educativo para el mejoramiento en la escritura y por ende la utilización adecuada de las reglas ortográficas.

## Árbol de Problemas

Gráfico N° 1: Árbol de problemas

Elaborado por: Judith Suárez



## **CAPITULO II**

### **Marco Teórico**

#### **2.1 Antecedente Investigativos**

El presente trabajo investigativo tiene como objeto principal la implementación del uso de un software educativo como herramienta de apoyo en las aulas lo cual indica que han sido muy escasas desde su inicio.

Una vez realizada la revisión de la bibliografía relacionada con este proyecto se puede mencionar que como es una temática nueva no se registran investigaciones anteriores lo cual me permitirá trabajar con este tema.

Además la necesidad de trabajar para ayudar a las estudiantes a mejorar el aprendizaje y ser buenos profesionales en la vida futura.

## **2.2 Fundamentación Filosófica**

Considerando que la ortografía es fundamental para el desarrollo de los niños, niño y adolescente en el ámbito educativo.

Según Asubel e aprendizaje escolar es un tipo de aprendizaje que alude a los cuerpos organizados de material significativo le da total importancia a la organización de conocimientos.

Asubel toma en cuenta dos elementos:

El aprendizaje del alumno que va desde lo repetitivo hasta el aprendizaje memorístico

La estrategia de la enseñanza que va desde lo memorístico hasta la enseñanza que tiene como base el descubrimiento de su propio aprendizaje

## **2.3 Fundamentación Ontológica**

La realidad educativa de cada institución es diferente ya que cada una trabaja de acuerdo cada necesidad y sus propios parámetros por lo que se ha tomado en cuenta el paradigma constructivista ya que sostiene que el aprendizaje es esencialmente activo

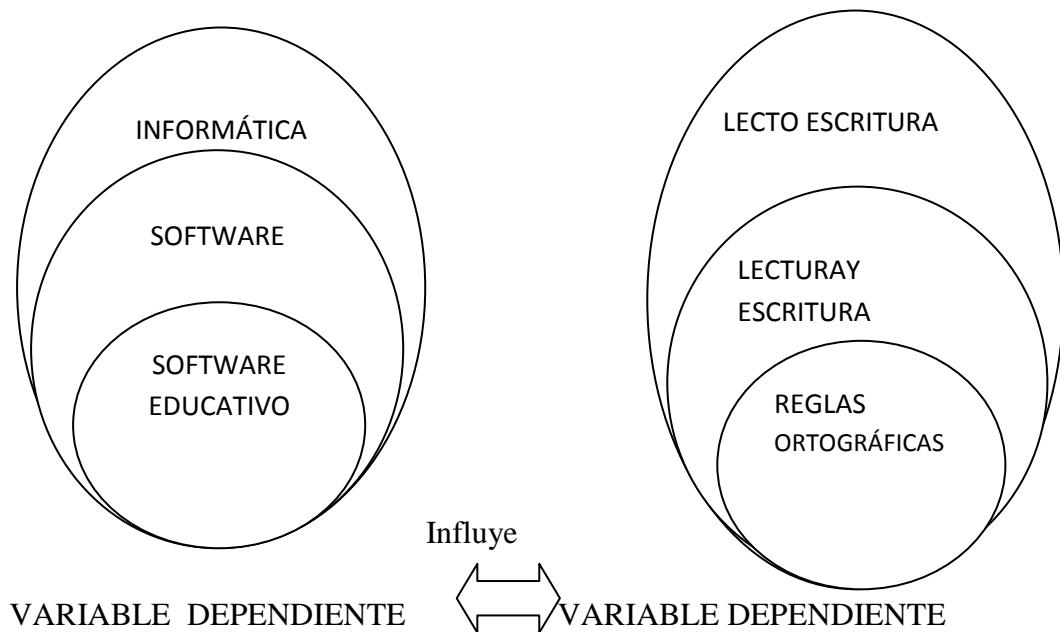
Una persona aprende algo nuevo lo incorpora a sus experiencias previas y a sus propias estructuras e integrándola con la información que recibe.

El profesor cede su protagonismo al alumno quien asume el papel fundamental en su propio proceso de formación .Es el alumno quien se convierte en el responsable de su propio aprendizaje mediante su participación y la colaboración con sus compañeros. Es el propio alumno quien deberá lograr relacionar lo teórico con los ámbitos prácticas situándose en contextos textuales.

## 2.4 Categorías Fundamentales

Gráfico N°2 Categorías Fundamentales

Elaborado por: Judith Suárez





## **Informática**

Para la Real Academia de La Lengua, la informática, es conjunto de conocimientos científicos y técnicas que hacen posible el tratamiento automático de la información por medio de ordenadores (computadores). La palabra proviene del francés, ya que ellos crearon el concepto *informatique*, o sea, informática. La conjunción entre las palabras información y automatización.

La informática se ha ido desarrollando, para que el hombre, pueda realizar tareas triviales, de manera ordenada, rápida y eficientemente. Por lo mismo, la informática se ha ido desarrollando desde hace muchísimos años. Incluso podemos llegar a los chinos, en el año 3000AC, cuando crearon el ábaco, para realizar diversos cálculos de manera eficiente y lo más rápidamente posible. Ya en el siglo XVII, se lograron desarrollar las primeras máquinas posibles de realizar cálculos de manera mecánica.

De aquel punto de la historia, podemos saltar a 1981, donde se presentó en sociedad, al primer computador personal o PC, desarrollado por IBM, en colaboración conjunta con Bill Gates y Paul Allen. Computador que poseía un lenguaje Microsoft Basic, un procesador Intel 8088 y un sistema operativo DOS. Antes De esa fecha, ya se lograban los primeros avances en Internet, por parte de las ramas castrenses de los Estados Unidos. Asimismo, ya se había creado la manera de interconectar varios computadores por medio de un solo cable, o sea, crear una red de área local (LAN). Posteriormente a la presentación del primer PC, estos continuaron con su desarrollo y evolución natural. Asimismo, en 1990, se crea la novedosa manera de interactuar con Internet, el Word Wide Web (www). Posteriormente, en el 96`se da un gran salto, en lo que es Internet. Se desarrolla la segunda versión de ésta, la cual era bastante más rápida que la

primera y se pueden cargar y transportar, datos o archivos muchos más pesados, que en la primera Internet. Hasta lo que tenemos hoy en día, por medio de la banda ancha, la cual supera larga y ampliamente a su predecesora, la conexión vía modem.

De hecho, hoy en día, casi todo puesto laboral, debe interactuar con algún computador. Pero no sólo en éste ámbito, la informática se hace presente. Hoy en día, es una herramienta poderosa en la enseñanza juvenil y universitaria. Y por qué no decirlo, también en la infantil, ya que al nacer con la tecnología en sus manos, los pequeños logran desenvolverse rápidamente, en cualquier programa computacional.

Debido a todos estos factores mencionados, la informática es parte de nuestra vida cotidiana. La utilizamos para escribir, para buscar información por medio de Internet, en nuestros puestos de trabajo con la Internet, en los correos electrónicos, en los juegos de diversión, para dibujar, retocar fotografías, imprimir documentos, etc.

O sea, gran parte de nuestras actividades cotidianas, se ven envueltas o desarrollas por medio de la informática por lo que hoy en día se ve reflejado en todas las actividades que realizamos y no podemos ignorar las cosas que podemos realizar con la informática por medio de las computadoras y además podemos trabajar con los estudiante utilizando hoy en día los software de esa manera ellos podrán desarrollar con todas las habilidades y de esta manera se sentirán motivados y el aprendizaje será mas fácil.

## **El Software**

El conocimiento de la ingeniería del software: Es toda la información relacionada al desarrollo de software o la información relacionada al desarrollo de un software específico. Aquí se incluye información relacionada al proyecto, información sobre la tecnología de software, conocimiento acerca de sistemas similares y la información detallada relacionada a la identificación y solución de problemas técnicos.

La representación del software: programas, detalles del diseño escritos en un lenguaje de descripción de programas, diseño de la arquitectura, especificaciones escritas en lenguaje formal, requerimientos del sistema, etc.

El software se suele escribir en un lenguaje de programación de alto nivel, que es más sencillo de escribir, pero debe convertirse a lenguaje máquina para ser ejecutado.

El software puede distinguirse en tres categorías: software de sistema, software de programación y aplicación de software. De todas maneras esta distinción es arbitraria y muchas veces un software puede caer en varias categorías.

Software de sistema: ayuda a funcionar al hardware y a la computadora. Incluye el sistema operativo, controladores de dispositivos, herramientas de diagnóstico, servidores, sistema de ventanas, utilidades y más. Su propósito es evitar lo más posible los detalles complejos de la computación, especialmente la memoria y el hardware.

Software de programación: provee herramientas de asistencia al programador. Incluye editores de texto, compiladores, intérprete de instrucciones, enlazadores, etc.

Software de aplicación: permite a los usuarios finales hacer determinadas tareas. Algunos software de aplicación son los navegadores, editores de texto, editores gráficos, antivirus, menú. En computación, el software -en sentido estricto- es todo programa o aplicación programado para realizar tareas específicas.

### **Clasificación de Software**

El software son los programas los cuales contienen las instrucciones responsables de que el Hardware realice su tarea, se le denomina Software a todos los componentes intangibles de un ordenador, es decir, el conjunto de programas y procedimientos necesarios para hacer posible la realización de una tarea específica, en contraposición a los componentes físicos de un sistema de cómputo. El software se clasifica de dos maneras:

- Tipo de trabajo realizado
- Método de distribución

## **Clasificación del Software de acuerdo al tipo de trabajo realizado**

### **Software de Sistema**

Colección de programas residentes en la computadora, este tipo de software resulta pieza esencial para el uso de la computadora y el desarrollo de más software, una definición más que podemos dar es que es una de las partes que permite el funcionamiento de la computadora, el objetivo del software de sistema es aislar tanto como sea posible al programador de aplicaciones de los detalles del computador particular que se use, especialmente de las características físicas de la memoria, impresoras, pantallas, teclados etc.

El software de sistema son los programas básicos el cual controla a la computadora, también llamado sistema operativo el cual tiene tres grandes funciones: coordina y manipula el hardware del ordenador, como la memoria, las unidades de disco; organiza los archivos en diversos dispositivos de almacenamiento y gestiona los errores de hardware y del mismo software.

### **Software de Aplicación**

El software de aplicación permite a los usuarios llevar a cabo una o varias tareas mas específicas, en cualquier campo de actividad susceptible de ser automatizado o asistido, con especial énfasis en los negocios, también podemos decir que el software de aplicación son aquellos que nos ayudan a la elaboración

de una determinada tarea, este tipo de software es diseñado para facilitar al usuario en la realización de un determinado tipo de trabajo.

### **Software de Desarrollo**

El software de desarrollo recibe varios nombres, como software de programación o lenguaje de programación del software, en si el software de desarrollo es cualquier lenguaje artificial que podemos utilizar para definir una secuencia de instrucciones para su procesamiento por un ordenador.

El software de programación proporciona herramientas para ayudar al programador a escribir programas informáticos y a usar diferentes lenguajes de programación de forma práctica, entre los lenguajes de programación mas utilizados podemos mencionar: C++, Java, C#, Visual Basic, etc.

### **Software multimedia**

El software multimedia se refiere a los programas utilizados para presentar de una forma integrada textos, gráficos, sonidos y animaciones, este tipo de software es considerado como una nueva tecnología. Las ventajas que se le atribuyen al software multimedia es en la educación, especialmente en escuelas primarias, por que realizando presentaciones con software multimedia, los alumnos prestan mas intención a la presentación realizada.

## **Software de uso General**

El software de uso general son aquellos que nos sirven para resolver problemas muy variados del mismo tipo, de muy diferentes empresas o personas, con adaptaciones realizadas por un usuario.

## **Software de uso específico**

Hablar de este tipo de software nos referimos al software desarrollado específicamente para un problema específico de alguna organización o persona, utilizar este software requiere de un experto en informática para su creación o adaptación, son los programas que usan las escuelas para registrar las calificaciones de los alumnos y generar certificados, los que usan los bancos para el control de las cuentas, etc.

## **Software educativo**

Según Rguez Lamas plantea que el mundo camina hacia la era de la electrónica.

Un Software Educativo es un tipo de programa muy especial ya que tiene un impacto muy importante sobre las vidas de aquellos que lo usan. Un software educativo es un tipo de software enfocado y dedicado al aprendizaje, a mejorar la forma como aprendemos por medio de procesos más avanzados y modernos que

permiten que los individuos desarrollen habilidades superiores por medio de la enseñanza y el aprendizaje autónomo. Los software educativo también son conocidos por permitir el descubrimiento y el desarrollo de algunas habilidades cognitivas.

Software educativo” tenemos que definir “tipos generales de software” de tal manera que distingamos entre las “entradas” y el “procesamiento”. En los lenguajes de programación, las entradas son archivos de código, las que son procesadas por otra serie de instrucciones en un lenguaje de más bajo nivel hasta que se realizan. Los lenguajes de programación “encapsulan” sus instrucciones en “archivos ejecutables”, para que, a su vez, tomen nuevas entradas, estructuradas, de otro tipo de datos, y las procesen, es decir, crean “aplicaciones”. Y las aplicaciones toman archivos de datos, formateados según estructuras previas, que procesan. Los archivos de texto o de imagen o de video son a las aplicaciones lo que el archivo de código es a los lenguajes de programación. Para crear unos y otros se requiere una “aplicación” o “ejecutable”. Podemos decir que el que escribe un texto desarrollar una tarea. El tipo de programación es distinto, ciertamente. Pero se rige por las leyes generales del software: construye, desarrolla, sigue una serie de instrucciones. El que uno sea más visual (las aplicaciones) que otro (los lenguajes de programación) no implica necesariamente menos lógica, menos complejidad. Retaría a un programador a dibujar con PhotoShop una escena, o a hacer un proceso de publicación con InDesign o Adobe.

Distinguimos entre herramientas, aplicaciones o servicios y entornos. Tres niveles de complejidad del software.



Las **herramientas** son programas para crear recursos simples o modificar o visualizar recursos complejos o para transformar recursos, implican una actividad específica de producción y de carácter activo. Por ejemplo, los compresores, los visualizadores de imágenes o de videos, los editores de textos, las calculadoras. Las **aplicaciones** o **servicios** son programas que agrupan herramientas para crear recursos complejos e implican una actividad en la que son los elementos esenciales. Por ejemplo, los procesadores de textos, los graficadores, los presentadores de diapositivas, los creadores de crucigramas, etc. Los **entornos** son conjuntos estructurados de programas donde se agrupan de manera coherente y sistemáticas una serie de herramientas, aplicaciones o servicios para cumplir con una actividad compleja. En este caso, debe ser evidente la modularización o la agrupación. Es difícil distinguir entre aplicación compleja y entorno simplemente por la estructura. Se debe recurrir a la actividad que se realiza. Los entornos involucran una serie de actividades que parten de una zona de interés o actividades sociales, por ejemplo, la investigación, la diversión, el juego.

Cada uno de estos tipos supone un nivel de “archivos de entrada”. Para las herramientas, son **recursos** simples, para las aplicaciones son **recursos** complejos, para los entornos, además de los anteriores, están los “recorridos”, es decir, la navegación entre sus diferentes componentes, que se va almacenando y que luego se puede volver a ejecutar o actualizar, de algún modo.

Los **recursos** son estructuras de datos (formatos) para ser usados, pueden ser simples, mixtos o complejos e implican actividades pasivas o activas, pero no productivas.

Ésta es una primera dimensión para llegar a una clasificación pedagógica de software educativo. Al distinguir niveles de complejidad, supone distinguir la complejidad de la tarea en la que el usuario se ve involucrado con cada uno de ellos. Para poder profundizar hay que agregar una segunda dimensión. Esta segunda dimensión es el tipo de actividad

### **Sistemas de Ejercitación y Práctica.**

Refuerzan las dos fases finales del proceso de instrucción: aplicación y retroalimentación. Se parte de la base que el usuario tiene un conocimiento previo del tema relacionado con el software final. Donde el software le servirá para probar sus destrezas y conocimientos adquiridos previamente. Estos sistemas sirven como motivación y refuerzo para el usuario.

### **Tipo Heurístico**

Predomina el aprendizaje experimental y por descubrimiento, donde el diseñador crea ambientes ricos en situaciones que el usuario debe explorar conjeturablemente. El usuario debe llegar al conocimiento a partir de experiencias, creando sus propios modelos de pensamiento, sus propias interpretaciones del mundo. Pertenecen a este grupo: **Simuladores y Juegos Educativos**: Ambos poseen la cualidad de apoyar el aprendizaje de tipo experimental conjetural, como base para lograr aprendizaje por descubrimiento. La Interacción con un micro mundo, en forma semejante a la que se tendría en una situación real, es la fuente del conocimiento; el usuario resuelve problemas, aprende procedimientos, llega a entender las características de los fenómenos y

cómo controlarlos, o aprende qué acciones tomar en diferentes circunstancias. Lo esencial en ambos casos es que el usuario es un agente necesariamente activo que, además de participar en la situación debe continuamente procesar la información que el micro mundo le proporciona en forma de situación problemática, condiciones de ejecución y resultado.

## **ENSEÑANZA APRENDIZAJE**

En este apartado se plasma la experiencia del aprendizaje – enseñanza inicial de la lecto- escritura, los conceptos y las definiciones de las mismas, se centran en el aprendizaje según el contexto. Hace memoria del cómo y para qué el aprendizaje de la lecto – escritura.

### **Lecto-Escritura**

La Lectoescritura es un proceso de enseñanza aprendizaje en el que se pone énfasis especialmente en el primer ciclo de la educación primaria. Los educadores ya preparan desde educación infantil a sus alumnos para las tareas lectoescrituras que pronto vendrán, a través de actividades que les llevan a desarrollar las capacidades necesarias para un desenvolvimiento adecuado posterior.

En torno a la lectoescritura existen múltiples métodos y teorías que los fundamentan. Unos se centran en los aspectos más formales del aprendizaje y tratan el proceso desde las partes hacia el todo, es decir, partiendo de las letras, hacia las sílabas, posteriormente las palabras y luego las frases. Otros métodos son

constructivistas y atienden a teorías que insisten en que la percepción del niño comienza siendo sincrética, captando la totalidad y no adentrándose en los detalles, parten del todo y presentan al niño palabras completas con su correspondiente significado. Los educadores son conscientes de la necesidad de conocer los diferentes métodos y conocer sus alumnos para escoger las mejores estrategias de la enseñanza aprendizaje de la lectoescritura.

Por otro lado, se recomienda los procesos indicados para la adquisición del conocimiento de los signos, símbolos, representaciones metales entre otros, que permiten una viabilidad efectiva del aprender y enseñar la lectura y escritura

### **5.1. ¿Qué es la lectura?**

#### **Lectura**

Es el proceso de la recuperación y comprensión de algún tipo de información o ideas almacenadas en un soporte y transmitidas mediante algún tipo de código, usualmente un lenguaje, que puede ser visual o táctil (por ejemplo, el sistema Braille). Otros tipos de lectura pueden no estar basados en el lenguaje tales como la notación o los pictogramas

#### **Mecánica de la lectura**

- La **fisiología** permite comprender la capacidad humana de leer desde el punto de vista biológico, gracias al estudio del ojo humano, el campo de visión y la capacidad de fijar la vista.

- La **psicología** ayuda a definir el proceso mental que se lleva a cabo durante la lectura, ya sea en la fase de decodificación de caracteres, símbolos e imágenes, o en la fase de asociación de la visualización con la palabra. Los procesos psicológicos de la lectura fueron estudiados por primera vez a fines del siglo XIX.
- La **pedagogía** clínica se ocupa de los aspectos educativos en cuanto al proceso enseñanza-aprendizaje de la lecto-escritura, de los disturbios específicos de la lectura, y las habilidades necesarias para una lectura eficaz.

El proceso mediante el cual leemos consta de cuatro pasos:

**La visualización.** Cuando leemos no deslizamos de manera continua la mirada sobre las palabras, sino que realizamos un proceso discontinuo: cada palabra absorbe la fijación ocular durante unos 200-250 milisegundos y en apenas 30 milisegundos se salta a la siguiente, en lo que se conoce como movimiento sacádico. La velocidad de desplazamiento es relativamente constante entre unos y otros individuos, pero mientras un lector lento enfoca entre cinco y diez letras por vez, un lector habitual puede enfocar aproximadamente una veintena de letras; también influye en la velocidad lectora el trabajo de identificación de las palabras en cuestión, que varía en relación a su conocimiento por parte del lector o no.

**La fonación.** Articulación oral consciente o inconsciente, se podría decir que la información pasa de la vista al habla. Es en esta etapa en la que pueden darse la vocalización y subvocalización de la lectura. La lectura su vocalizada puede llegar a ser un mal hábito que entorpece la lectura y la comprensión, pero puede ser

fundamental para la comprensión de lectura de materiales como la poesía o las transcripciones de discursos orales.

**La audición.** La información pasa del habla al oído (la sonorización introauditiva es generalmente inconsciente).

**La cerebración.** La información pasa del oído al cerebro y se integran los elementos que van llegando separados. Con esta etapa culmina el proceso de comprensión.

Proceso de "aprendizaje" de la escritura

### **¿Qué es la escritura?**

Al igual que la lectura, la escritura tiene su definición propia y su procedimiento. Según el Dic. Español Moderno, "escribir" es: "representar ideas por medio de signos y más especialmente la lengua hablada por medio de letras"; "figurar el pensamiento por medio de signos convencionales"; "la escritura es la pintura de la voz"

A partir de éstas definiciones deduzco la escritura como una forma de expresión y representación prescrita por medio de signos y códigos que sirven para facilitar, y mejorar la comunicación. Este varía según al grupo social donde se practica, además va ligado juntamente con el lenguaje pertinente, por medio de la diversidad en cuanto al uso de las materiales naturales y artificiales

## **El proceso de la "enseñanza" de la escritura**

Muchos autores afirman que la lectura y escritura deben ir unidos, porque ambos se dan gradualmente e interactúan en el proceso de enseñanza -aprendizaje. A partir, de ésta experiencia personal, considero que la escritura es el resultado del aprendizaje de la lectura, o sea, el reconocimiento de las letras: signos, símbolos, representaciones, entre otros. Es decir, cuando el niño conoce y reconoce los signos y símbolos, procede a expresar en forma escrita. Plasmando con su mano de tinta a papel. Para escribir necesariamente, debe tener una coordinación de motricidad fina; sensorio – motora, en la coordinación de sus sentidos; visomot

## **Reglas Ortográficas**

La ortografía no es un mero artificio que pueda modificarse con facilidad. Durante el proceso de investigación para la elaboración de este informe se determinó que, 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 incomunicación por falta de un código común comprensible para todos. La ortografía no es sólo un hecho estrictamente gramatical, sino que también obedece a motivos claramente extra lingüísticos. La ortografía no es un mero artificio que pueda modificarse con facilidad

## Desarrollo

Es cada uno de los caracteres o formas tipográficas del alfabeto, cuya misión es indicar los sonidos con los que se pronuncian las palabras.

Las letras presentan dos clases de sonidos: vocales y consonantes. Representan sonidos vocales la **a, e, i, o, u**. Todas las letras del alfabeto se llaman consonantes, porque suenan con las vocales y dejándose oír antes o después.

Aunque el vocablo letras da a entender los caracteres escritos de que se pronuncian en una sola emisión de la voz. En cada sílaba debe encontrarse por lo menos una vocal. Las palabras que tienen solamente una sílaba, se denominan monosílabas; Ejemplos: a, yo, tú, él, haz, vez, Etcétera. Con las sílabas se van formando las palabras, como las siguientes: A- MOR (dos sílabas "bisílaba"); CO-MUL-GAR (Tres sílabas "Trisílaba"); MA-RI-PO-SA (cuatro sílabas "cuatrisílabas"); CON- TRA – MA- ES- TRE (cinco sílabas "quinto sílabas")

Se escribe "b" delante de cualquier consonante y en las palabras terminadas en /b/.

Ej.: Blanco, bloque, mueble, blusa, brazo, brillar, subrayar, pueblo, broma, bruja.

Se escriben con "b" todas las palabras que empiezan por "bu", "bur", "bus", "bibl".

Ej.: Burro, buque, burbuja, burla, buscar, busto, biblioteca, bibliotecario.

Excepciones:

vuestro vuestra vuestros vuestras

Se escriben con "b" las palabras que empiezan por "bi", "bis", "biz" (que significan dos o dos veces), "abo", "abu".

Ej.: Bienio, bicolor, bisabuelo, bisiesto, biznieto, bizcocho.



Excepciones:

Vizcaya vizconde avocar avutarda

Se escriben con "b" las palabras que empiezan por "bea", "bien", "bene".

Ej.: Beatriz, bien, bienestar, beneficio.

Excepciones:

vea veas veamos vean viento vientre Viena venerar Venezuela Venecia

Se escriben con "b" las terminaciones "aba", "abas", "aba", "ábamos", "abais", "aban" del pretérito imperfecto de indicativo de los verbos.

Ej.: Amábamos, cantaba, saltabais, iba, iban íbamos.

Se escriben con "b" todas las formas de los verbos terminados en "aber", "bir", "buir" y de los verbos beber y deber.

Ej.: Haber, deberán, subíamos, atribuye.

Excepciones:

hervir servir vivir precaver

Se escriben con "b" todas las palabras terminadas en "bilidad", "bundo", "bunda".

Ej.: Amabilidad, habilidad, vagabundo, moribunda

### **Letra "B"**

Reglas de la "v".

Se escriben con "v".

Los tiempos de los verbos cuyo infinitivo no tiene "b" ni "v".

Ej.: Tuve, tuviese, estuve, anduviera, voy, vas, va.

Excepciones:

Los pretéritos imperfectos de indicativo "b").

Las palabras que empiezan por "na", "ne", "ni", "no".

Ej.: Navaja, nevar, nivel, novio.

Las palabras que empiezan por "lla", "lle", "llo", "llu", "pre", "pri", "pro", "pol".

Ej.: Llave, llevar, llover, lluvia, previo, privado, provecho, pólvora.

Excepciones:

probar probable probeta

Las palabras que empiezan por "vice", "villa", "di".

Ej.: Vicepresidente, viceversa, villano, villancico, divertir, divisor.

Excepciones:

dibujo dibujar dibujante

Las palabras que empiezan por "eva", "eve", "evi", "evo".

Ej.: Eva, evaluar, evento, evidencia, evitar, evocar, evolución.

Excepciones:

ébano ebanista ebanistería

**Después de las consonantes "b", "d", "n".**

Ej.: Obvio, subvención, adverbio, advertir, enviar, invasor.

Las palabras terminadas en "venir".

Ej.: Venir, intervenir, porvenir, devenir.

Los adjetivos y muchos sustantivos terminados en "ava", "ave", "avo", "eva", "eve", "evo", "iva", "ive", "ivo".

Ej.: Lava, grave, esclavo, nueva, nieve, nuevo, negativa, detective, adjetivo.

Excepciones:

lavabo criba arriba cabo rabo árabe sílaba

Las palabras terminadas en "viro", "vira", "ívoro", "ívora"; y los verbos en "ervar", "olver" y compuestos de "mover".

Ej.: Triunviro, Elvira, carnívoro, herbívoro, observar, reservar, volver, resolver, mover, remover, conmover.

Excepciones:

víbora desherbar exacerbar

### **Se escribe con "h":**

Las palabras que empiezan por "hum" + vocal.

Ej.: Humano, humo, húmedo, humilde, humor.

Las palabras que empiezan por "ue", "ui", "ia", "ie" y sus derivados y compuestos.

Ej.: Hueco, huir, hiato, hielo.

Excepciones

osario óseo

ovario óvulo ovoide oval ovíparo

**De hueco** oquedad

orfandad orfanato

Las palabras que empiezan por "iper", "ipo", "idr", "igr", "emi", "osp".

Ej.: Hipérbole, hipopótamo, hidroavión, higrómetro, hemicíclo, hospedaje.

Las palabras que empiezan con "hecto" (cien), "hepta" (siete), "hexa" (seis), "hetero" (distinto), "homo" (igual), "helio" (sol).

Ej.: Hectómetro, heptaedro, hexágono, heterogéneo, homófono, helio.

Las palabras que empiezan con "erm", "orm", "ist", "olg".

Ej.: Hermano, hormiga, historia, holgazán.

Excepciones

### **ermita**

Todas las formas de los verbos cuyo infinitivo lleva "h".

Ej.: He, has, ha, habré, haciendo, hecho, haré, hablé, hablaré

### **Se escriben con "g":**

Las palabras que lleven el grupo "gen".

Ej.: Genio, general, urgente, tangente, agencia, origen, margen.


Excepciones:

Jenaro Jenofonte berenjena jengibre ajeno enajenar ajenjo

Las palabras que empiezan por "geo", "gest", "legi", "legis".

Ej.: Geometría, gesto, legión, legislar.

Las palabras que empiezan por "in" y después de "n" o "r".

Ej.: Ingerir, Ángel, vergel.

Excepciones:

injertar injerto canjear canje extranjero monje tarjeta

Las formas de los verbos cuyo infinitivo termina en "-ger", "-gir", "-igerar".

Ej.: Coger, acogido, corregir, corregimos, aligerar, aligeraba.

Excepciones:

crujir tejer

Las palabras terminadas en "-gio", "-gia", "-gía", "-gión", "-gioso", "-ógico", "-ológica".

Ej.: Colegio, magia, energía, región, prodigioso, lógico, biológica.

Excepciones:

bujía lejía herejía paradójico

En muchas zonas donde se utiliza el castellano, sobre todo en Andalucía, Canarias y América, se produce el seseo. Al pronunciar "z" y "c" como "s" pueden surgir dudas ortográficas. Esas dudas son más frecuentes cuando se trata de palabras que se distinguen sólo por dichas letras.

Palabras en las que la "c" y la "s" distinguen significados

**bracero:**

Jornalero, peón.

**brasero:**

Recipiente en el que se hace fuego para calentarse.

**cebo:**

Comida para animales; engaño para atraer.

**sebo:**

Grasa sólida de los animales.

**cegar:**

Dejar ciego; deslumbrar; tapar.

**segar:**

Cortar la hierba o las mieses.

**cenador:**

espacio en los jardines, cercado y rodeado de plantas.

**senador:**

Persona que pertenece al senado.

**cerrar:**

Asegurar una puerta con la cerradura; tapar.

**serrar:**

Cortar con la sierra.

**cesión:**

Renuncia, traspaso, entrega.

**sesión:**

Reunión.

**ciervo:**

Animal rumiante.

**siervo:**

Servidor, esclavo.

**cima:**

La parte más alta de una montaña.

**sima:**

Cavidad muy profunda en la tierra.

**cocer:**

Someter algo a la acción de cualquier líquido caliente.

**coser:**

unir con hilo.

**vocear:**

Dar voces.

**vosear:**

Usar "vos" en lugar de "tú".

Palabras en las que la "z" y la "s" distinguen significados

**abrazar:**

Dar abrazos.

**abrasar:**

Quemar.

**azar:**

Casualidad, suerte.

**azar:**

Cocinar un alimento al fuego.

**bazar:**

Tienda, establecimiento.

**basar:**

Asentar sobre una base.

**caza:**

Acción de cazar.

**casa:**

Vivienda, domicilio.

**cazo:**

Recipiente usado en la cocina.

**caso:**

Suceso, acontecimiento.

**maza:**

Herramienta para golpear.

**masa:**

Mezcla; conjunto, multitud.

**pozo:**

Hoyo en la tierra.

**poso:**



Sedimento que dejan los líquidos en los recipientes.

**zumoz:**

Líquido que se saca de las frutas o plantas.

**sumoz:**

Superior a todos, supremo; deporte de lucha.

**tazaz:**

Recipiente pequeño con asa para líquidos.

**tazaz:**

Acción de poner precio a algo.

**zeta:**

La última letra.

**seta:**

Planta del bosque sin clorofila.

1. **Letras "C", "S", "Z"**

**Se escribe una "r":**

Al principio y al final de palabra. (Al principio suena fuerte y al final suave).

Ej.: Ramo, rico, rana, rumor, calor, temer, amar.

Después de las consonantes "l", "n", "s". (Suena fuerte).

Ej.: Enrique, alrededor, Israel.

Después de prefijo "sub".

Ej.: Subrayar, subrayado.

En las palabras compuestas separadas por guión, cuando la segunda palabra lleva "r".

Ej.: Hispano-romano, greco-romano, radio-receptor.

### **Sonidos de la "r":**

#### **"r" suave**

Ej.: Puro, cara, coro, loro, pera, pereza, primo, padre, gracia.

#### **"r" fuerte**

Ej.: Carro, perro, barro, cerro, rata, rosa.

#### **Se escribe "rr":**

Cuando va entre vocales.

Ej.: Barril, arrojar, arrear, arriba, errar, garra, corro

Se escriben con "x" las palabras que empiezan por "extra" o "ex" (preposiciones latinas), cuando significan "fuera de" o "cargo" que ya no se tiene.

Ej.: Extraño, extranjero, extraer, existir, extremo, exministro, exalcalde.

Se escribe "x" delante de las sílabas "pla", "pli", "plo", "pre", "pri", "pro".

Ej.: Explanada, explicar, explotar, expreso, exprimir, expropiar.

Excepciones:

espliego

### Otras palabras con "x"

léxico    sintaxis    texto    textil    oxígeno  
boxeo    nexo    óxido    próximo    sexo  
auxilio    asfixia    taxi    tórax    axioma  
conexión    ortodoxo    filoxera    flexible    luxación  
máximo    pretextar    laxante    maxilar    saxofón  
taxativo    examen    sexagenario    sexagesimal    éxito

### 2. Letras "Y"

Se escribe "y":

Al principio de palabra:

Cuando va seguida de vocal.

Ej.: Ya, yo, yeso, yate, yacimiento, yegua, yema.

Al final de palabra:

Si sobre la letra no recae el acento.

Ej.: Hay, hoy, rey, ley, muy, buey, convoy, voy, soy, estoy.

En los plurales de las palabras que en singular terminan en "y".

Ej.: Leyes, reyes, bueyes.

Excepciones:

jerséis guirigáis

La conjunción copulativa "y".

Ej.: Pedro y Juan, Isabel y María.

En los tiempos de los verbos cuyo infinitivo no lleva ni "y" ni "ll".

Ej.: Poseyendo, oyese, cayó, vaya, creyó, huyó, recluyó.

La "h" muda entre vocales se considera inexistente con respecto a la acentuación de diptongos.

Ejemplos: desahuciar, rehilar.

La "y" griega final forma diptongos y triptongos pero nunca se pondrá tilde en los mismos.

Ejemplos: *convoy, Eloy, Uruguay, Paraguay*

## **2.5. Hipótesis**

El estudio de las reglas ortográficas a través del uso de un software educativo mejorará el proceso de enseñanza – aprendizaje de los estudiantes.

## **2.6. Señalamiento de Variables**

### **2.6.1. Variable Dependiente**

Software Educativo

### **2.6.2. Variable Independiente**

Aprendizaje de las reglas ortográficas

## **CAPITULO III**

### **Metodología**

#### **3.1 Enfoque**

El presente trabajo de investigación está dentro del Cognitivo en una de las corrientes que tiene este paradigma Crítico Propositivo sobre todo pensando en entregar a los niños una educación integral, desarrollando las capacidades de escribir correctamente sin faltas ortográficas, ya que el objetivo será que más estudiantes tengan una forma correcta de escribir es decir realizar buenos textos escritos llegando a ser personas que puedan aplicar las reglas ortográficas sin dificultad y de esa manera podrán ser capaces de desarrollar todas sus capacidades

#### **3.2 Modalidad Básica de la Investigación.**

##### **Bibliográfica:**

Para nuestro trabajo de investigación, tenemos que recurrir a libros sobre software educativo, problemas de enseñanza aprendizaje reglas ortográficas métodos técnicos el internet, revistas todos los documentos que pueda ampliar la investigación.

## **De Campo:**

Todo trabajo de investigación debe ser puesto de manifiesto al verificar las hipótesis en el mismo lugar de los hechos, esto lo realizamos en el aula del tercer año de educación básica de la escuela Particular Carmen Barona.

Del Cantón Ambato, utilizaremos como técnica de apoyo la encuesta, entrevista para nuestro trabajo de investigación para que haya veracidad.

## **Tipo de Investigación**

Esta investigación es **descriptiva** porque está enmarcada dentro de un tipo estructural que corresponde a la presencia aún dominante de un sistema y un modelo educativo tradicional basada en el memorismo, en la poca o ninguna reflexión crítica de la realidad y poca vinculación. Existe una íntima relación entre los bajos niveles de escritura y lectura y la comprensión del sistema social en la que se vive, en la actualidad en nuestra sociedad, la mayoría de nuestros jóvenes y más aún los niños se desenvuelven en condiciones económicas precarias lo que marca que en sus hogares no dispongan de libros para leer e informarse y en otros casos cuando el dinero no es el problema, en cambio el problema es otro como por ejemplo hijos abandonados todo el día o por largos lapsos de tiempo entonces el único entretenimiento es la televisión, computadoras y no la de leer.

Esta investigación también es de carácter **exploratoria** por su metodología es flexible de amplitud al estudio con el uso del software lograremos un mejor aprendizaje en los estudiantes de los quintos años de educación básica.

### 3.3 Poblacion o Muestra

El presente investigación tiene como datos:

Cuadro N° 3: Población y muestra

Elaborado por: Judith Suárez

<b>PERSONAS</b>	<b>NUMERO</b>
Autoridades	1
Profesores	2
Estudiantes	73
Padres de familia	73
<b>TOTAL</b>	<b>149</b>

Muestra

El trabajo de investigación a realizarse en la escuela particular Carmen Barona tengo la siguiente muestra aplicando la formula respectiva

FORMULA :

$$N = \frac{m}{e^2 (m-1) + 1}$$

APLICACIÓN DE LA FORMULA

$$\frac{149}{\quad}$$



$$(0,05)^2 (149 - 1) + 1$$

149

---

$$(0,0025) (148) + 1$$

$$149 / 1,375 = 108,36$$

La muestra es 108

Detalladas de la siguiente manera:

Estudiantes = 53

PPFF = 52

Docentes = 2

Directivo = 1

## OPERACIÓN DE VARIABLES

Cuadro N° 4: Variable independiente: Software Educativo

Elaborado por: Judith Suárez

Conceptualización	Categorías	Indicadores	Ítems	Técnicas e instrumentos
Conjunto de recursos informáticos diseñados con la intención de ser utilizados en el contexto de enseñanza aprendizaje	Programas informáticos	-Conocimiento	¿Conoce Usted lo que es un software educativo? Si ( ) No ( )	Cuestionario Encuesta  Beneficiarios: Estudiantes, Padres de Familia, y Autoridades.
		- Procesos	¿El software educativo ayudará a mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje? Si ( ) No ( )	
	Diseño	-Desarrollo	¿El diseño de un software educativo ayudará a desarrollar el desempeño del estudiante. Si ( ) No( )	
		-Utilización	¿Qué tipo de metodología utilizará para desarrollar el software educativo?  Tradicional ( ) Moderna ( )	

Cuadro N° 5: Variable Dependiente: Enseñanza – Aprendizaje de las Reglas Ortográficas

Elaborado por: Judith Suárez

Conceptualización	Categorías	Indicadores	Ítems	Técnicas e instrumentos
Proceso de adquisición de conocimientos, habilidades, valores y actitudes posibilitando mediante el estudio la enseñanza o la experiencia.	Conocimiento	-Metodología	¿La utilización de una metodología adecuada, permite que la enseñanza – aprendizaje sea? Significativa ( ) Poco Significativa ( )	Cuestionario Encuesta  Beneficiarios: Estudiantes, Padres de Familia, y Autoridades.
		-Mejoramiento	¿Trabajar con software educativo ayudará a mejorar la ortografía en las estudiantes? Si ( ) No ( )	
	Enseñanza	-Capacitación	¿Será necesaria la capacitación en informática de los docentes? Si ( ) No ( )	
		-Tradicional	La Pedagogía tradicional ha perjudicado el aprendizaje de las estudiantes? Si ( ) No ( )	

### **3.5 Técnicas e instrumentos de recolección de la información.**

Encuesta: Dirigida al personal docente de computación, estudiantes, autoridades, padres de familia de la escuela Particular Carmen Barona.

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

### **3.6 Validez y confiabilidad.**

Las personas entendidas en este tipo de investigación aprobaron los instrumentos mientras que la confiabilidad se realizó una pre prueba definitiva.

Plan de recolección de información

Cuadro N° 6: Plan de recolección de información

Elaborado por: Judith Suárez

### **3.6 Plan de procesamiento y análisis de información**

Este proyecto contempla métodos técnicas y estrategias metodológicas propuestas por los objetivos e hipótesis de investigación de acuerdo con el enfoque escogido considerando los siguientes mecanismos

Enunciación de los sujetos: Personas que van a ser investigadas.

Selección de la técnica a emplear en el proceso de recolección.

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

Según la técnica de la encuesta el instrumento será el cuestionario.

## CAPITULO IV

### 4. Análisis e Interpretación de resultados

#### 4.1 Encuesta aplicada a los Estudiantes, Padres de Familia y Maestros de Tercer Año de Educación Básica.

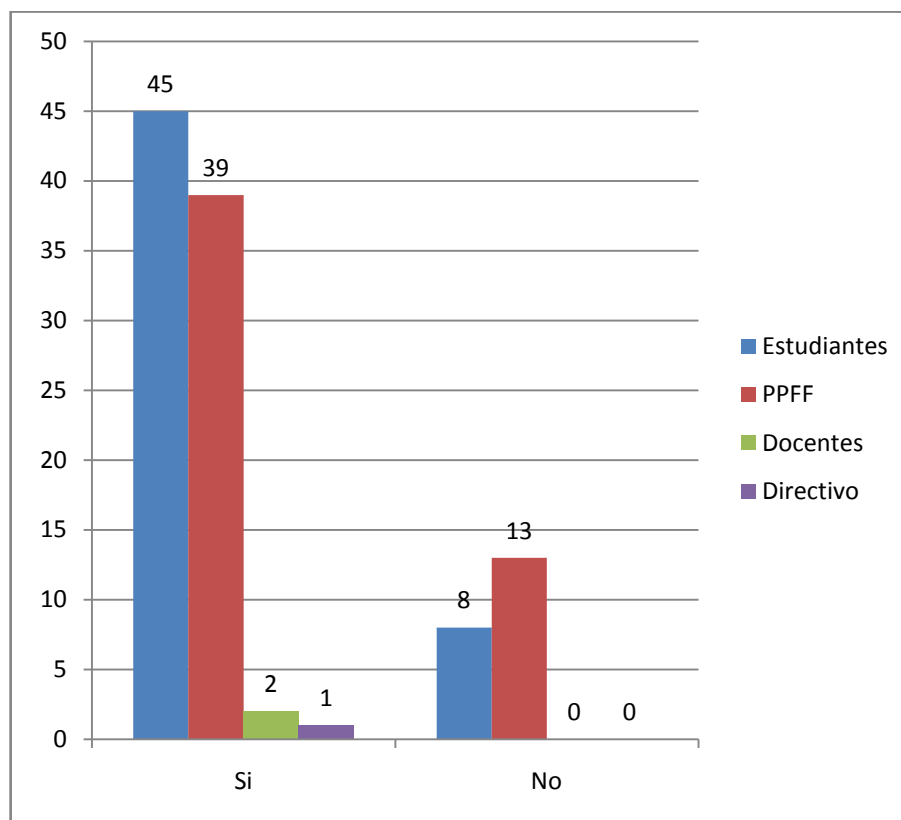
1. ¿Conoce Usted lo que es un software educativo?

Cuadro N° 7: “Software educativo”

Autor: Clara Judith Suárez

OPCIONE S	ENCUESTADOS								TOTAL	
	ESTUDIANTES		PPFF		DOCENTE S		DIRECTIVO			
	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%
Si	45	84,91	39	75,00	2	100,00	1	100,00	87	80,56
No	8	15,09	13	25,00	0	0,00	0	0,00	21	19,44
TOTAL	53	100	52	100	2	100	1	100	108	100

## GRÁFICO



Fuente: Encuesta

Elaborado por: Judith Suárez

### Análisis e Interpretación:

De acuerdo con los datos del cuadro el 80.56% de los encuestados manifiestan conocer sobre lo que es un software educativo, mientras que el 19.44% menciona que no tienen conocimiento a lo que se refiere.

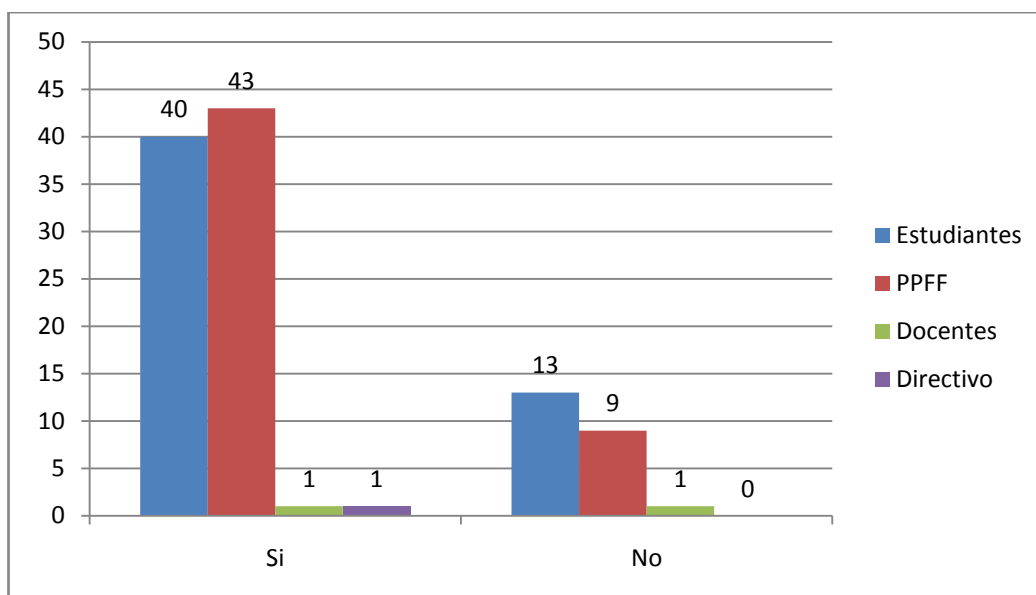
La gran mayoría de de estudiantes están en contacto con la computación y utiliza la computadora para juegos o trabajos que indica el maestro de computación.

2).- ¿El software educativo ayudará a mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje?

Cuadro Nº 8: “Software en el proceso de enseñanza – aprendizaje ”  
 Autor: Clara Judith Suárez Sánchez

OPCIONES	ENCUESTADOS								TOTAL	
	ESTUDIANTES		PPFF		DOCENTES		DIRECTIVO			
	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%
Si	40	75,47	43	82,69	1	50,00	1	100,00	85	78,70
No	13	24,53	9	17,31	1	50,00	0	0,00	23	21,30
TOTAL	53	100	52	100	2	100	1	100	108	100

Gráfico



Fuente: Encuesta

Elaborado por: Judith Suárez

#### Análisis e interpretación

De los resultados obtenidos se establece que el 78.70% tienen un conocimiento que el software educativo ayudará dentro de la enseñanza aprendizaje, mientras que el 21.30% no está completamente segura que mejorará el proceso de enseñanza aprendizaje.

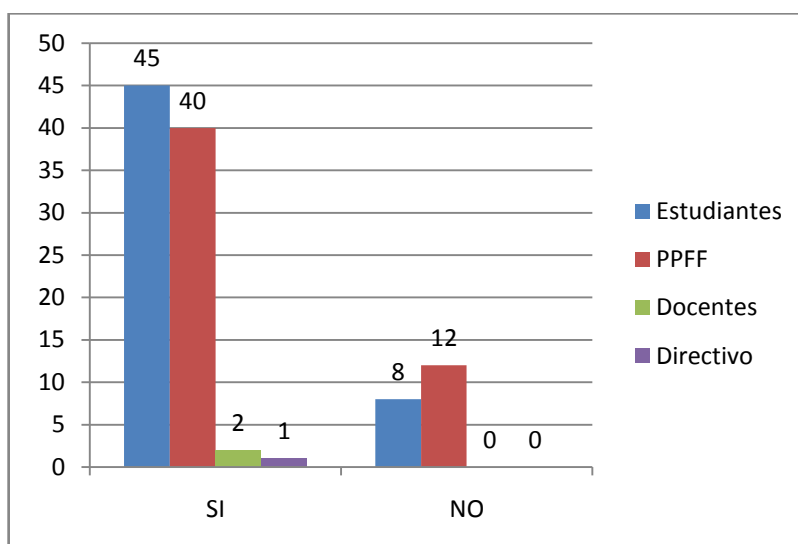


3.-¿El diseño de un software educativo ayudará a desarrollar el desempeño del estudiante.

Cuadro Nº 9: “Desempeño del estudiante”  
Autor:

OPCIONES	ENCUESTADOS								TOTAL	
	ESTUDIANTES		PPFF		DOCENTES		DIRECTIVO			
	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%
Si	45	84,91	40	76,92	2	100,00	1	100,00	88	81,48
No	8	15,09	12	23,08	0	0,00	0	0,00	20	18,52
TOTAL	53	100	52	100	2	100	1	100	108	100

GRÁFICO



Fuente: Encuesta

Elaborado por: Judith Suárez

Análisis e Interpretación :

De los resultados obtenidos se establece que el 81.48% piensan que un software educativo ayudara en el desempeño de los estudiantes, y el 18.52 % responden que no podrá ayudar.

Las tecnologías de la información y la comunicación son las herramientas que aportan al desarrollo del desempeño de los estudiantes para su trabajo de esa manera los estudiantes podrán desarrollar sus habilidades y eso se vera reflejado en los trabajos que realizan.

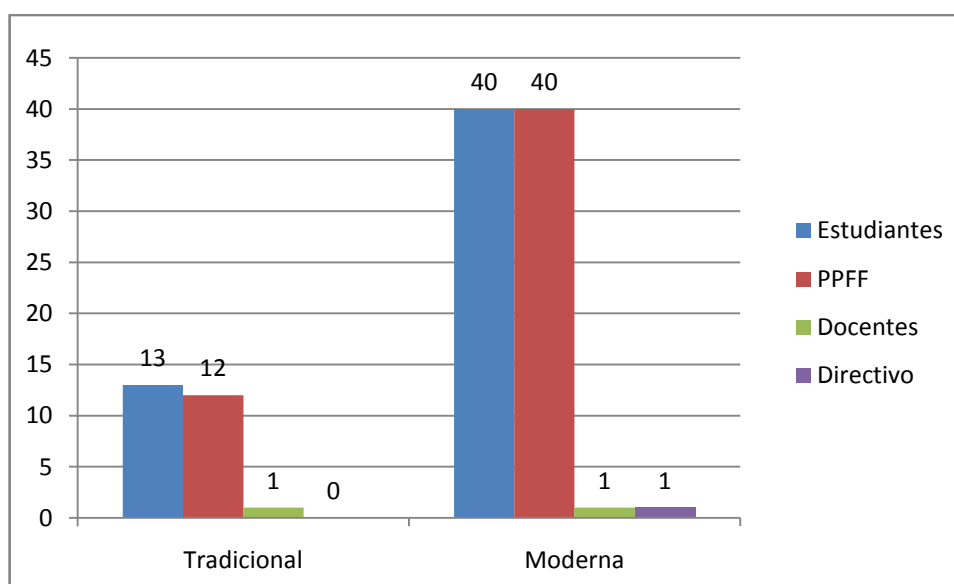
#### 4.-¿Qué tipo de metodología utilizará para desarrollar el software educativo?

Cuadro N° 10: “Tipo de metodología”

Autor: Judith Suárez

OPCIONES	ENCUESTADOS								TOTAL	
	ESTUDIANTES		PPFF		DOCENTES		DIRECTIVO			
	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%
Tradicional	13	24,53	12	23,08	1	50,00	0	0,00	26	24,07
Moderna	40	75,47	40	76,92	1	50,00	1	100,00	82	75,93
TOTAL	53	100	52	100	2	100	1	100	108	100

GRAFICO



Fuente: Encuesta

Elaborado por: Judith Suárez

#### Análisis e interpretación

De acuerdo a los resultados obtenidos se establece que el 75.93% indica que la metodología moderna si ayuda a desarrollar el software educativo mientras que un 24.07 expresa que es mejor trabajar con la metodología tradicional. En la escuela Carmen Barona contamos con un laboratorio de computación, la

mayor parte de computadoras esta en buen estado lo que permite motivar a las estudiantes para poder trabajar.

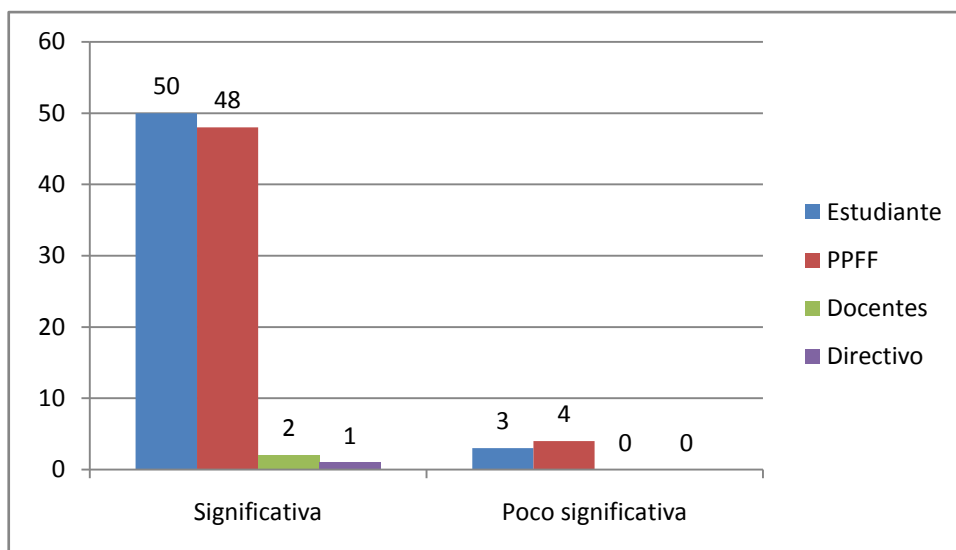
5.-¿La utilización de una metodología adecuada, permite que la enseñanza – aprendizaje sea?

Cuadro Nº 11: “Metodología Adecuada”

Autor: Clara Judith Suárez

OPCIONES	ENCUESTADOS								TOTAL	
	ESTUDIANTES		PPFF		DOCENTES		DIRECTIVO			
	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%
Significativa	50	94,34	48	92,31	2	100,00	1	100,00	101	93,52
Poco significativa	3	5,66	4	7,69	0	0,00	0	0,00	7	6,48
TOTAL	53	100	52	100	2	100	1	100	108	100

Gráfico



Fuente: Encuesta

Elaborado por: Judith Suárez

Análisis e interpretación.

De los resultados obtenido se establece que el93.52% menciona que la utilización de una metodología adecuada permitirá que la enseñanza aprendizaje

se significativa y un 6.48% expresa que será poco significativa para las estudiantes.

Las tecnologías de la información son herramientas que aportan para el desarrollo de las habilidades en los estudiantes eso se vera reflejado en las actividades que realicen.

Una buena metodología utilizada hará que las estudiantes tengan gusto por aprender y lo que realicen no sea considerado monótono.

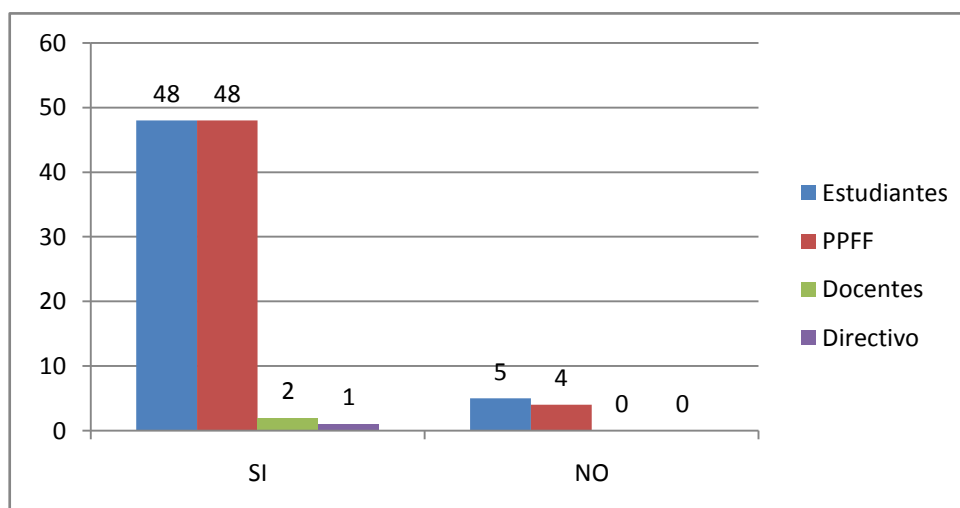
6.-¿Trabajar con software educativo ayudará a mejorar la ortografía en las estudiantes?

Cuadro Nº 12 “Mejorar la ortografía”

Autor: Clara Judith Suárez

OPCIONES	ENCUESTADOS								TOTAL	
	ESTUDIANTES		PPFF		DOCENTES		DIRECTIVO			
	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%
SI	48	90,57	48	92,31	2	100,00	1	100,00	99	91,67
NO	5	9,43	4	7,69	0	0,00	0	0,00	9	8,33
TOTAL	53	100	52	100	2	100	1	100	108	100

GRAFICO Pregunta 6



Fuente: Encuesta

Elaborado por: Judith Suárez

### Análisis e interpretación.

De los resultados obtenidos se establece que el 91.67% responde que un software educativo si ayudará a mejorar la ortografía y un escaso 8.33% que no podrá ayudar

En la actualidad debemos tener muchos mecanismos para trabajar. Las estudiantes debe ser competente por lo que si se requiere trabajar con un software educativo de esta manera las estudiantes podrán mejorar su escritura y eso se podrá evidenciar en sus trabajar diario

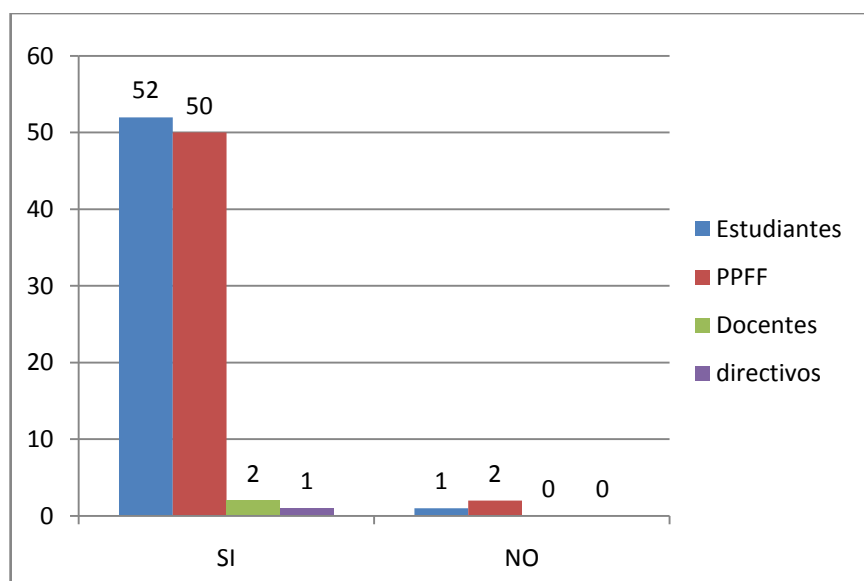
### 7. ¿Será necesaria la capacitación en informática de los docentes?

Cuadro Nº 13 “Capacitación a docentes”

Autor: Clara Judith Suárez

OPCIONES	ENCUESTADOS								TOTAL	
	ESTUDIANTES		PPFF		DOCENTES		DIRECTIVO			
	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%
SI	52	98,11	50	96,15	2	100,00	1	100,00	105	97,22
NO	1	1,89	2	3,85	0	0,00	0	0,00	3	2,78
		0,00		0,00		0,00		0,00		0,00
<b>TOTAL</b>	<b>53</b>	<b>100</b>	<b>52</b>	<b>100</b>	<b>2</b>	<b>100</b>	<b>1</b>	<b>100</b>	<b>108</b>	<b>100</b>

Gráfico



Fuente: Encuesta

Elaborado por: Judith Suárez

Análisis e Interpretación:

De los resultados obtenidos el 97.22% responde que si es necesaria la capacitación de los en informática de los docentes y un mínimo porcentaje de 2.78 responde que no.

El mundo está dando muchos cambios por lo que se ve necesario que nos debemos capacitar y más aun si es en tecnología el trabajo que nosotros realizamos como docentes que somos es muy importante.

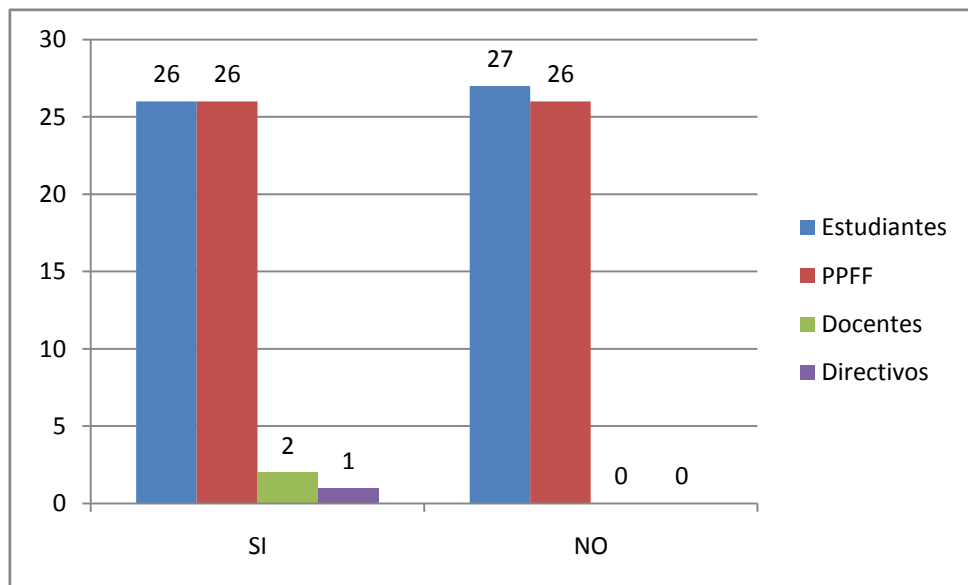
8. ¿La Pedagogía tradicional ha perjudicado el aprendizaje de las estudiantes?

Cuadro N° 14: “Pedagogía tradicional”

Autor: Clara Judith Suárez

OPCIONES	ENCUESTADOS								TOTAL	
	ESTUDIANTES		PPFF		DOCENTES		DIRECTIVO			
	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%
SI	26	49,06	26	50,00	2	100,00	1	100,00	55	50,93
NO	27	50,94	26	50,00	0	0,00	0	0,00	53	49,07
		0,00		0,00		0,00		0,00		0,00
<b>TOTAL</b>	<b>53</b>	<b>100</b>	<b>52</b>	<b>100</b>	<b>2</b>	<b>100</b>	<b>1</b>	<b>100</b>	<b>108</b>	<b>100</b>

GRAFICO



Fuente: Encuesta

Elaborado por: Judith Suárez

#### Análisis e interpretación

De los resultados obtenidos se establece que un 50.93% la pedagogía tradicional si ha perjudicado en el aprendizaje de las estudiantes mientras que el 49.07% menciona que las estudiantes si han aprendido con la pedagogía tradicional.

Si estamos en un mundo que esta dando cambios en la educación no debemos hacernos a un lado al contrario debemos prepararnos mas buscan mecanismos que estén a corde con la actualidad y la necesidad de las estudiantes que aprendan a prender, y de esa manera sean entes que aporten con conocimiento y ayuden con aportes valiosos.

**Tabla N. 5: Resumen de Encuestas Aplicadas a los Estudiantes, Padres de Familia, Docentes, Directivo de la Escuela “particular Carmen Barona”**

<b>PREGUNTA</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>
¿Conoce usted lo que es un software?	80.56	19.44
¿El software educativo ayudará a mejorar el proceso enseñanza aprendizaje?	78.70	21.30
¿El desempeño de un software educativo ayudara a desarrollar el desempeño de los estudiantes?	81.48	18.52
¿Trabajar con un software educativo ayudará a mejorar la ortografía en las estudiantes?	91.67	8.33
¿Será necesaria la capacitación en informática de los docentes?	97.22	2.78
¿La pedagogía tradicional ha perjudicado el aprendizaje de las estudiantes?	50.93	49.07
<b>Promedio</b>	80.60	19.91

Elaborado por: Judith Suárez



**Tabla N. 16: Resumen de Encuestas Aplicadas a los Estudiantes, Padres de Familia, Docentes, Directivo de la Escuela “Particular Carmen Barona”**

<b>PREGUNTAS</b>	<b>TRADICIONAL</b>	<b>MODERNA</b>
¿Qué tipo de metodología utilizara para desarrollar el software educativo?	24.07	75.93
Promedio	24.07	75.93

Elaborado por: Judith Suárez

**Tabla N. 17: Resumen de Encuestas Aplicadas a los Estudiantes, Padres de Familia, Docentes, Directivo de la Escuela “Particular Carmen Barona”**

<b>PREGUNTAS</b>	<b>SIGNIFICATIVA</b>	<b>POCO SIGNIFICATIVA</b>
¿La utilización de una metodología adecuada permite que la enseñanza aprendizaje sea?	93.52	6.48
Promedio	93.52	6.48

Elaborado por: Judith Suárez

## **CAPITULO V**

### **Conclusiones y Recomendaciones**

Del siguiente trabajo de investigación se establece las siguientes conclusiones y recomendaciones.

#### **Conclusiones**

- Los software educativos ya están presentes en las actividades de las personas como una herramienta que están al servicio de todos como es en la educación
- Se ve necesario que hayan software que ayuden en el trabajo de las demás áreas
- Las autoridades están predispuestas para que se trabaje con este tipo de materia

## **Recomendaciones**

- Cambiar la metodología tradicional a una metodología mas moderna como es el software educativo que nos permite trabajar con la memoria visual
  
- Se recomienda utilizar varios software que ayuden en el proceso de enseñanza aprendizaje
  
- Que el material didáctico utilizado sea más creativo utilizando la tecnología
  
- Se recomienda trabajar en el laboratorio de computación para que las estudiantes puedan desarrollar más sus capacidades.

## **CAPITULO VI**

### **LA PROPUESTA**

#### **6.1 Título**

Aplicación de un software educativo pipo ortografía en el aprendizaje de las reglas ortográficas en las niñas de tercer año de educación básica de la escuela Carmen Barona.

#### **Datos informativos**

Institución:	Escuela Carmen Barona
Dirección:	Avenida Pedro Fermín Cevallos y Castillo
Teléfono:	285492
Parroquia:	La Matriz
Cantón:	Ambato
Provincia:	Tungurahua
Sostenimiento:	particular

## **6.2 Antecedentes de la Propuesta**

En la escuela “Particular Carmen Barona” no existe ningún tipo de software encaminados a desarrollar las reglas ortográficas sin embargo se dará un software que se puedan desarrollar dentro de otras asignaturas y que no sean específicamente computación apoyados en un software muy didáctico dirigidas a las estudiantes. Se manifiesta que siempre se aplicado la metodología tradicional por lo que se propone aplicar en las estudiantes nueva metodología por lo que se ve muy necesaria aplicar en la Escuela “Particular Carmen Barona” un software con un enfoque diferente.

El progreso y la integración de un software se vera de acuerdo al uso que le sepamos dar por lo que será de mucha utilidad al implementar como estrategia se podrá ayudar al desarrollo y que conforme se extienda su práctica se establecerá como una posibilidad educativa excelente.

El concepto de software incluye una variedad de aspectos como tratar diferentes temas de actualización, mantenimiento y de instalación .Estos elementos que intervienen presentan el cambio de rol es decir trabajar con las estudiantes en distintas áreas y que esto se vea reflejado como una integración sostenible e integral.

### **6.3 Justificación**

El software gestiona en la actualidad una multitud de actividades básicas de la vida diaria. Vivimos centrados en una sociedad que cada día nos exige más de forma paulatina e imparable la computación esta proporcionando cambios en la sociedad en la educación y en el trabajo.

Es notable que si no hacemos algo y punto por mejorar el uso de las reglas ortográficas utilizando un software las estudiantes se verán afectadas. Disponemos de toda la información posible nuestro reto consiste en que se convierta en conocimiento .Desde el punto de vista educativo los software nos permiten no solo nuevas formas de aprender sino de poner en acción nuevas posibilidades y estrategias educativas entre las cuales cabe destacar el trabajo centrado en las estudiantes y la potencialización del aprendizaje.

El conocimiento sobre los software es el de aprovechar los recursos humanos y técnicos y hacer que las autoridades se involucren en lo que se refiere a los software y que vean que es de mucha utilidad para desarrollar las reglas ortográficas y brinden el apoyo total para que siga adelante cualquier tipo de proyecto que permitan el desarrollo de estudiantes y de la institución.

### **6.4 Objetivo General**

Implantar un software pipo ortografía como herramienta de apoyo en el proceso de aprendizaje en las estudiantes del tercer año de educación básica de la escuela particular Carmen Barona

### **6.4.1 Objetivos Específicos**

- **Sensibilizar** a los docentes sobre el uso de un software para mejorar el uso de las reglas ortográficas
- Capacitar a los docentes en cuanto a software pipo ortografía
- Elaborar material didáctico impreso para saber el uso de software.
  
- Aplicar el software pipo ortografía en varias clases para que las estudiantes puedan tener una herramienta útil y didáctica.

### **IMPORTANCIA**

Las reglas ortográficas se seguirán trabajando de generación en generación únicamente se podrá erradicar buscando varias alternativas y se vera reflejado que una de ellas es el software este tipo de de tecnología es dinámica posee el potencial de ser aplicado de manera positiva y efectiva la naturaleza tradicional del proceso enseñanza aprendizaje quedara rezagada

Para el aprendizaje de las reglas ortográficas el uso del software tendrá un papel muy importante ya que ofrece muchas herramientas en el salón de clase y el cual puede ser utilizado prácticamente en cualquier momento y en cualquier área Los maestros tendrán en sus manos la oportunidad de entran con esta nueva metodología..

## **6.5 Análisis de Factibilidad**

### **Factibilidad Operacional**

La escuela Particular Carmen Barona Manifiesta que mantiene un sistema informático bajo la dirección y ejecución del Tecnólogo Mauricio Pérez quien es el encargado de administrar y dictar clases de computación a toda la escuela así como también indica algunos aspectos de informática a los docentes.

Ya que dentro de los alcances de la institución se encuentra el de proporcionar servicios informáticos y computacionales de calidad a todos los años de educación básica por lo que se menciona que por medio de algunas clase utilizando el software se poda ayudar a mejorar en la escritura y que se cometan menos errores ortográficos y se pueda aplicar adecuadamente las reglas ortográficas, y se mejorará el desempeño académico.

#### **6.5.1 FACTIBILIDAD ECONOMICA.**

Pipo ortografía está dedicado para mejorar la aplicación correcta de las reglas ortográficas en las estudiantes con lo cual se pretende garantizar la libertad de compartir todas las versiones de este programa

Para asegurar de que este software sea libre para todos quienes quieran trabajar entonces no existen licencias de tipo alguno que deban adquirirse para su implementación y su uso por lo tanto lo tanto la factibilidad económica existe.



### 6.5.2 Factibilidad Técnica

Tabla N° 18: Factibilidad Técnica

Elaborado por: Judith Suárez

DETALLE	CARACTERISTICAS
24 Computadoras	Procesador AMD de 2GHZ Disco Duro de 120 GB Memoria RAM 2 GB Entrada USB Dividí writer 2G Monitores 17 pulgadas LG Mouse óptico Teclado multimedia parlantes
Software	System operative Windows XP Micros off office 2007

Todo el equipo informático que está dentro de la institución educativa en donde se ejecutará el presente trabajo de la investigación realizada establece las características necesarias con las cuales se podrá cumplir con la ejecución y manipulación de un software evaluativo en el proceso de aplicación de las reglas ortográficas lo cual será de mucha utilidad el que nosotros trataremos de implementar.

### 6.6 Fundamentación Científica.

Software educativo en cuanto a ortografía

Ortografía con Pipo” va dirigido a niños de 6 a 12 años; no obstante sus niveles más difíciles, servirán para que los adultos o niños más mayores puedan aprender y repasar los temas y las reglas ortográficas.

El producto tiene 3 niveles, para poder adaptarse a las distintas edades, y así, tratar los temas más adecuados.

Además, Ortografía con Pipo cuenta con 2 secciones diferenciadas de repaso, inteligentes y personalizables, para revisar palabras en las que se ha dudado o fallado.

### **La Ortografía es más Fácil con Pipo**

La duración de cada juego varía en función del ritmo de aprendizaje, de las necesidades y capacidades de cada alumno. No obstante, los juegos cuentan con un control de tiempo, cuya finalidad es la de indicarnos los puntos que consigue cada niño tras la resolución de los ejercicios.

La ortografía es un área que, en ocasiones, resulta aburrida y pesada, por eso, los juegos de Ortografía con Pipo son muy estimulantes y captan rápidamente el interés del niño.

Los juegos de ortografía están concebidos para que se trabajen los diferentes contenidos en diversos formatos: completar palabras, completar frases, pulsar palabras, test, relacionar, etc.

**Pulsa las Palabras:** En la pantalla aparecerán diversas palabras y en la barra aparecerá un enunciado, basado en las reglas ortográficas. Se trata de pulsar las palabras que sigan la regla ortográfica anunciada.

**Las Reglas Ortográficas:** Leer atentamente la palabra o palabras del cartel que lleva el dinosaurio y pulsar la regla correcta de entre las palabras

**El Test:** Para cada pregunta se ha de elegir, de entre tres opciones, la correcta. Si no se sabe una pregunta podemos consultar la respuesta en las presentaciones con robots y luego volver al test a responderla. Dos que aparecen.

### **Software Evaluador**

El sistema estará diseñado para evaluaciones de tipo 360 grados, es decir debe presentar una serie de pruebas (por lo menos siete) de tipo:

Autoevaluación

Evaluación para un superior

Evaluación para los partner

Evaluación para las personas que tiene a cargo

La evaluación estará enfocada hacia un evaluador y un evaluado, quien eventualmente dentro de la evaluación será la misma persona. La evaluación **internamente** estará dividida en una serie de *competencias*.

Las *competencias* se les asignará una ponderación (peso) porcentual preestablecida entre 10% al 50% y por: Organización, área, cargo

La evaluación estará conformada por una serie de preguntas por *competencias*. Las preguntas estarán distribuidas a lo largo de la evaluación de manera aleatoria, de manera que no sea evidente la agrupación por *competencia* y así evitar respuestas sesgadas.

- Las preguntas son del tipo de selección única.
- Cada pregunta tendrá un enunciado y cuatro posibles respuestas.
- Las respuestas tendrán una ponderación (peso) preestablecida en unidades del 1 al 4.
- El resultado de la evaluación para cada competencia se toma de la siguiente manera:

Agrupando todas las pruebas en una sola matriz.

Agrupando las respuestas de la misma *competencia*.

Sumando los puntos por *competencia*.

Dividiendo la suma sobre el total de pruebas

Multiplicando dicho resultado con la ponderación porcentual de la competencia.

La evaluación tendrá una pregunta abierta al final donde podrá manifestar cualquier tipo de comentario y brindar un concepto en general del evaluado. Cabe aclarar que esta pregunta no será sujeto de análisis estadístico, sino que sirva de retroalimentación.

Preservar los resultados de las evaluaciones presentadas por los *usuarios*, esto a manera de generar unos históricos.

## 6.7. Modelo Operativo

Cuadro N° 19: Modelo operativo

Elaborado por: Judith Suárez

FASES	METAS	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO	RESPONSABLES	RESULTADOS
Sensibilización	Sensibilizar a los maestros de la institución sobre la necesidad de implementar un software pipo ortografía para mejorar la aplicación de las reglas ortográficas.	Analizar entre los maestros sobre este tipo de material en equipos de trabajo para la integración de la temática	Humanos Materiales Institucionales	1 Día	Autoridades de la Escuela Particular Carmen Barona y maestros de todas las áreas.	Personal capacitado para el desarrollo del software pipo ortografía para mejorar el uso de las reglas ortográficas
capacitación	Indicar al personal docente sobre el desarrollo del software pipo ortografía	Entrega, análisis y sustentación del material de los cursos de capacitación	Humanos Materiales Institucionales	1 Semana	Tesista y especialista	Personal docente entrenados para aplicar correctamente las reglas ortográficas
Ejecución	Ejecutar los conocimientos adquiridos en el entrenamiento sobre el software	En la capacitación de los docentes se aplica un software para	Humanos Materiales Institucionales 73	Mes de Octubre	Maestro de computación, personal docente Y autoridades	Los instructores y los participantes aplican el software pipo

	pipo ortografía en el proceso de las reglas ortográficas	mejorar el uso de las reglas ortográficas				ortografía mediante día positivas
evaluación	Determinar el grado de interés y participación en la aplicación de un software pipo ortografía	Observación y dialogo permanente con los docentes autoridades y participantes	Humanos Materiales Institucionales	Permanente	Autoridades de la escuela particular Carmen Barona	Las autoridades y participantes de la Escuela Particular Carmen Barona se encuentran bajo el dominio sobre el pipo ortografía

## **6.8 Modelo Operativo**

### **Administración de la propuesta**

La realización será posible si se tiene clara cada uno de los objetivos al alcanzar y lograr desempeñarse, de esta manera la administración de la propuesta será determinada en base de la ejecución del plan de acción en el cual la planificación administrativa integrara cada uno de los recursos institucionales partiendo de una importante planificación organización y control en donde los involucrados promoverán las actividades de la propuesta a través de la realización de eventos de sensibilización y capacitación a los docentes

Por lo tanto las estudiantes del tercer año educación básica serán los participantes disfrutaran y participaran en el desarrollo de actividades que podremos compartir, con los conocimientos adquiridos que de seguro serán nuevos se tomará en cuenta que este trabajo nos ayude a unificar conceptos y se asimile transforme y reestructure y se transfiera lo aprendido.

## Bibliografía

**POLÍT, Juan Pablo** (2000) “Santillana Integral 4”, Primera Edición, Editorial SANTILLANA, Quito – Ecuador.

**VELÁSQUEZ GUZMÁN, Vicente** (2001) “Lenguaje y comunicación Activa 4 Colección Creciendo Juntos “, Primera Edición, Editorial EDINUN Ediciones Nacionales Unidas, Quito – Ecuador.

**AVILA P, Bosco** (2001) “Ambientes Virtuales del aprendizaje “ediciones Asociación de La real academia

**KIENE, Wolfgang** (1980) “Lectura y ortografía” Ediciones Poid, Quito Ecuador

**ZEA LEIVA, Francisco** (1980) Noción de Metodología de Investigación Científica Segunda Edición Quito Se 196 Página

**VIGOTSKY ,LS** (1978) Mind in Society Harward university press

**REAL ACADEMIA Española,** (1999) Ortografía de la lengua Española Edición revisada por la academia de la lengua España Madrid TSN

[http://monografías .com/trabajos](http://monografías.com/trabajos)

[http://Investigación .ilce .edu.mx/dice/ artículos/artículos 1.1.htm](http://Investigación.ilce.edu.mx/dice/articulos/articulos1.1.htm)



I.S. Marmol SL (1997) Problemas de Aprendizaje, una guía práctica para conocer y ayudar a los niños Primera Edición Editorial Isabel Capella pagina 30-50

ANEXOS 1: Encuesta dirigida a las estudiantes, padres de familia y autoridades de la escuela particular Carmen Barona

**UNIVERSIDAD TECNICA DE AMBATO**

**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**

**LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BASICA**

**ENCUESTA DIRIGIDA A LOS PADRES DE FAMILIA, ESTUDIANTES Y  
AUTORIDADES**

Por favor lea las preguntas y responda de acuerdo a su criterio

1.- Conoce Usted lo que es un software educativo?

Si ( )

No ( )

2.-¿El software educativo ayudará a mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje?

Si ( )

No ( )

3.- ¿El diseño de un software educativo ayudará a desarrollar el desempeño del estudiante.

Si ( )

No ( )

4.-¿Qué tipo de metodología utilizará para desarrollar el software educativo?

Tradicional ( )

Moderna ( )

5.-¿La utilización de una metodología adecuada, permite que la enseñanza – aprendizaje sea?

Significativa ( )

Poco Significativa ( )

6.-¿Trabajar con software educativo ayudará a mejorar la ortografía en las estudiantes?

Si ( )

No ( )

7.-¿Será necesaria la capacitación en informática de los docentes?

Si ( )

No ( )

8.-La Pedagogía tradicional ha perjudicado el aprendizaje de las estudiantes?

Si ( )

No ( )

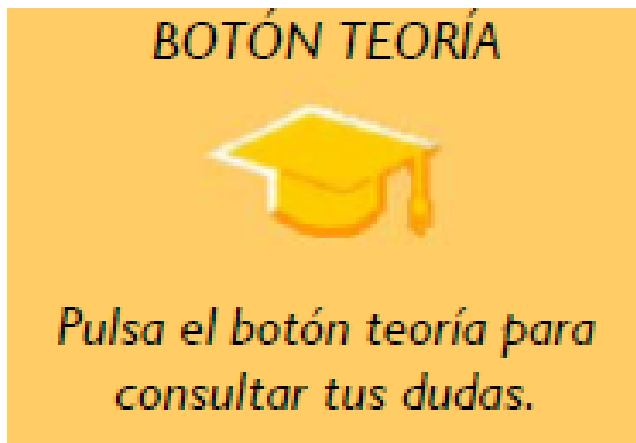
Gracias por su Colaboración.

Anexo 2: Manual del usuario

## Manual del usuario

**Este manual es** una herramienta importante ya que ayudará de una buena manera en el tutorial de lengua y literatura en las estudiantes de tercer año de básica

PRIMERA PANTALLA



### **BOTÓN TEORÍA**

Al momento de ejecutar la acción tendrán acceso al “**botón teoría**”

Donde encontrará un resumen de las reglas ortográficas del tema en que se

Encuentre, que puede serle útil sobre todo como consulta en algunas

circunstancias.

## SEGUNDA PANTALLA



### **BOTÓN “DUDO”**

En los juegos donde se trata de completar con letras los huecos de las palabras, el Niño tiene la posibilidad de pulsar el botón “dudo”, en caso de no estar seguro de la

Respuesta.

Cuando pulsan sobre el botón, se enseñará la respuesta correcta y después el niño o

niña tendrá que seleccionarlo. Penaliza menos que equivocarse.

Al pulsar este botón, la palabra se añade automáticamente a la sección “repaso

## TERCERA PANTALLA



## **BOTÓN AYUDA**

En todos los juegos hay la posibilidad de pulsar la tecla **F1** para obtener una Explicación resumida de cada juego. Y además te permite siempre ir a la Ayuda General, que puede ser impresa. Ésta consta de los siguientes apartados:

Una vez inserte el Cd, el programa le remitirá a una pantalla donde se le preguntará

si quiere visualizar las **demos y las guías didácticas** de la colección o ir a **Jugar**.

Si juegas por primera

## **CUARTA PANTALLA**



## **NUESTRA MISIÓN**

El niño deberá escribir su nombre dos veces para evitar errores, y después se le Preguntará la edad; según los años que tenga se establecerán el **nivel base** con el que.

Se jugará en todos los juegos.

#### CUARTA PANTALLA



Aparecerá esta pantalla en donde se encuentra el Menú Principal el cual posee los temas generales que tiene la enciclopedia, al dar clic en cualquiera de ellos automáticamente navegaremos a otra página.

#### QUINTA PANTALLA



En esta pantalla se indica que tienes que poner tu nombre para jugar si vas a jugar por primera vez debes escribir tu nombre dos veces

## SEXTA PANTALLA



En esta pantalla te indica una serie de cuadros con números tu debes macar el numero de acuerdo a la edad que tienes

## SEPTIMA PANTALLA



En esta pantalla te indica te señala todas las interrogantes que tu puedes elegir para llegar a la cueva de Piti



## OCTAVA PANTALLA

*Elige uno de los juegos para repasar.*



*Cuando acceda a este menú puede que algún juego esté inactivo (gris) pues no hay errores que revisar.*

En esta pantalla se puede encontrar algunos juegos para repasar y también para revisar errores

## NOVENA PANTALLA



*Completa una palabra*



*Completa cuatro palabras*



*Completa la frase*

En esta pantalla podemos encontrar algunos tipos de juegos como completar la palabra completar cuatro palabras completar la frase esto hace que los estudiantes puedan trabajar con mas entusiasmo

## DECIMA PANTALLA

### Juegos de las letras



En esta pantalla se encontrar algunos juegos de palabras

### Décima Pantalla



En esta pantalla se encontrara una serie de reglas ortográficas para trabajar



Esta guía es muy útil para trabajar con los estudiantes es decir se puede desarrollar las habilidades y las destrezas que le resultan muy difíciles a los estudiantes.