

Instituto Superior Pedagógico

"José de la Luz y Caballero"

Holguín

TÍTULO: El desarrollo de la competencia ortográfica a través del software "El fabuloso mundo de las palabras" en los estudiantes de séptimo grado.

TRABAJO DE DIPLOMA

AUTOR: Yuniel Tejas Gómez

CARRERA: Profesor General Integral de Secundaria Básica.

TUTOR: Lic. Lourdes Pérez Hernández

ESPECIALIDAD: Español-Literatura.

"Año 50 de la Revolución"

CURSO: 2007-2008

Año: 5^{to}

DEDICATORIA

- ❖ Dedico este trabajo a mis padres por otorgarme ese don divino de estar sobre la tierra y por haberme educado en la utilidad de la virtud.
- ❖ A todos los educadores, que día a día construyen el futuro de la Patria.
- ❖ A todos los que creen en el mejoramiento humano y luchan por él.
- ❖ A nuestros cinco hermanos prisioneros en el imperio.

AGRADECIMIENTOS

- ❖ A mis familiares y amigos que me brindaron su apoyo incondicional.
- ❖ A todos los que emplearon parte de su tiempo libre con dedicación en la revisión de los manuscritos, brindando sus sugerencias, y en especial a Adenna Leyva, Leidis Crespo y Argel García.
- ❖ A nuestro Comandante en Jefe Fidel Castro por construir una Revolución que le brinda la posibilidad a cada joven de superarse para ser mejores cada día.

PENSAMIENTO

“El conocimiento es el árbol que nos han sembrado nuestros semejantes, de su afán laborioso lo hemos obtenido, por eso debemos saldar la deuda aportándole a los demás el fruto que seamos capaces de recoger de él¹”.

RESUMEN

La ortografía tiene un papel importante en la enseñanza de la Lengua Materna, pues su fin es lograr que el alumno aprenda a escribir correctamente todas las palabras de su vocabulario y usar bien los signos de puntuación, esto es un asunto complejo en todos los idiomas.

La enseñanza y el aprendizaje de la ortografía es un proceso complejo tanto para el profesor como para el estudiante, por eso se necesitan métodos,

¹ Obtenido en la edición 1 del “Diablo Ilustrado” por el colectivo de autores cubanos

procedimientos y medios que de manera dinámica y creadora sirvan de soporte material al tratamiento que necesita este proceso como componente idiomático.

Usar la Informática como apoyo al proceso de aprendizaje ha sido una inquietud que durante mucho tiempo se ha investigado por muchas personas. Su asimilación dentro de las instituciones educativas, incluido el hogar, constituye una demanda de software de alta calidad cada vez mayor.

El presente trabajo tiene como objetivo la elaboración de talleres interdisciplinarios con la utilización del software educativo "El fabuloso mundo de las palabras", para contribuir al desarrollo de la competencia ortográfica en los escolares de séptimo grado de la Microuniversidad "Mártires del 24 de Mayo". En el mismo se utilizaron los métodos teóricos: análisis-síntesis, inducción-deducción e histórico-lógico. Entre los métodos empíricos: encuesta, entrevista y observación.

ÍNDICE

Introducción.....	1
Desarrollo.....	5
Capítulo I: Fundamentación teórica y metodológica que sustentan el componente ortográfico en los estudiantes de séptimo grado.	
1.1 Análisis teórico-metodológico de las dificultades ortográficas.....	5
1.2 El componente ortográfico en la enseñanza de la Lengua Materna.....	6
1.3 La interdisciplinariedad en el proceso de enseñanza-aprendizaje del componente ortográfico.....	7
1.4 Software educativo. Su utilización en el aprendizaje de la ortografía.....	8
Estructura básica de los softwares educativos.....	9
Algunas tipologías de softwares educativos.....	10
Clasificación de los buenos softwares de multimedia.....	11
1.5 El fabuloso mundo de las palabras.....	14
Características de la colección.....	18
Capítulo II: Propuestas de talleres	
2.1 El taller interdisciplinario.....	21
2.2 Sistemas de talleres.....	22
2.3 Resultados obtenidos de los talleres.....	35
2.4 Análisis de los resultados de la medición inicial.....	36
2.5 Análisis de los resultados de la medición final.....	37
Conclusiones.....	40
Recomendaciones.....	41
Bibliografía.....	42

Introducción:

La palabra ortografía se deriva del latín *ortographia*, y esta del griego *optoypaora*, que significa recta escritura. Según la Real Academia de la Lengua Española (RAE), la ortografía es la parte de la gramática que enseña a escribir correctamente por el acertado empleo de las letras y demás signos auxiliares, aunque más completa es la definición que ofrece el gramático español Manuel Seco, que plantea, que 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, la entonación, o que respondan a necesidades materiales de la expresión escrita.

La ortografía ocupa un lugar importante en la enseñanza de la Lengua Materna, toda vez que su fin es lograr que el alumno aprenda a escribir correctamente todas las palabras incluidas en su vocabulario y a usar bien los signos de puntuación, habilidades muy relacionadas con la función comunicativa del lenguaje...La ausencia o el mal uso de los signos de puntuación podrían oscurecer el significado de las oraciones.

La importancia del conocimiento ortográfico está dada por el papel que juega en los procesos de lectura y escritura, en la primera con un carácter pasivo y, en la segunda con un carácter activo.

El aprendizaje de la lectura y la escritura poseen un valor incalculable para los niños, es por eso que la escuela no puede esperar a que se consiga el ideal de letra para cada fonema; debido a este complicado asunto la RAE no lo ha podido resolver en dos siglos y medios; por lo tanto, el maestro debe recurrir a métodos y recursos que le permitan a niños y jóvenes apropiarse de este mecanismo.

Habla y escritura son dos sistemas de signos diferentes, aunque muy vinculados: palabra y escritura se mezclan tan íntimamente con la palabra hablada de que es imagen, que acaba por usurparle el papel principal.

La ortografía no es un simple artificio que pueda cambiarse con facilidad, un cambio ortográfico representa un cambio en la lengua. En casos innumerables, la omisión y la adición de tildes, grafemas u otros elementos, puede variar el sentido de lo que se trasmite con el símbolo escrito, es por eso que le concedemos a la ortografía el valor que requiere dentro de la lingüística y para el dominio de un idioma.

Aunque muchos autores han puesto muchos ejemplos para ilustrar el cambio de significado que puede obtenerse con la omisión o adición de algunos de los elementos ya expresados, considero que existe un ejemplo de lo anterior planteado:

Matadlo, no dejadlo vivo.

Matadlo no, dejadlo vivo.

Con frecuencia, en conversaciones cotidianas se recurre a la ortografía para esclarecer un término, como por ejemplo cuando se utilizan palabras homófonas.

El uso correcto de las letras para escribir palabras, al uso de las letras de acuerdo con unas determinadas convenciones que se expresan a través de un conjunto de normas, se le denomina ortografía.

El presente milenio ya muestra superioridad y nuevas perspectivas en el campo de la educación. Un criterio planteado por muchos profesionales docentes y no docentes, es que el interés fundamental del proceso educativo debe estar dirigido a la formación de un hombre preparado para enfrentarse a los desafíos que se presentarán en los próximos años.

En los últimos diez años la escuela cubana ha sido sometida a una serie de cambios y transformaciones en los que ha jugado un papel importante la Informática y el desarrollo de las Ciencias de la Educación. Dentro de este proceso renovador se han llevado a cabo ajustes curriculares en aras de dar salida a lo cognitivo y lo afectivo de una manera dinámica y eficiente. Sin embargo, la ortografía se mantiene a la zaga de las disciplinas del idioma, continúa presentándose como una disciplina árida, desvinculada de los necesarios saberes con los que el individuo deberá desarrollar su ciclo vital.

La importancia del conocimiento ortográfico está dada por el papel que desempeña en los procesos de lectura y escritura; en ambos con un carácter activo, pues en la lectura, al interactuar el lector con el texto, la habilidad de recordar y reconocer los signos del sistema y relacionarlos con los elementos lingüísticos que representan, no puede consolidarse sin un buen uso de los signos de puntuación y en la escritura por la reproducción adecuada de los símbolos ortográficos, que supone el acto de escribir; cualquier alteración ortográfica puede comprometer la comprensión de lo que se escribe o lee.

Por la estrecha relación que existe entre la ortografía y la asignatura Español Literatura, es que se sintieron motivados a buscar nuevos métodos, aparte del trabajo que se hace en las clases con los métodos tradicionales.

Asumiendo este reto se ha dado la tarea de diseñar una propuesta, con la utilización de un software educativo creado por un colectivo de profesores y estudiantes destacados del ISP Enrique José Varona.

El séptimo grado de la institución "Mártires del 24 de Mayo," en la que se desempeña al realizar la práctica docente, se cuenta con una matrícula de 261 estudiantes, a los cuales se les aplicó pruebas de diagnóstico de diferentes asignaturas que arrojaron los siguientes resultados:

*Insuficiente desarrollo de la capacidad de análisis.

*Deficiente desarrollo de la expresión oral.

*Falta de hábitos adecuados de estudio.

*Dificultades caligráficas y ortográficas.

Las dificultades de estos estudiantes radican fundamentalmente en:

Notables problemas ortográficos; de forma individual tienen entre 20 y 30 errores, insuficientes hábitos de lectura, poca coherencia en las ideas; manifestándose en su expresión oral y escrita: esta última se evidencia en la redacción de textos. También hay estudiantes con escritura en bloque, aunque no podemos obviar los problemas en la asimilación de los contenidos que tienen estos educandos, lo cual exige un delicado trabajo individual y diferenciado.

Haciendo un resumen cuantitativo se puede plantear que existen 125 estudiantes con problemas notables de ortografía, 94 con notables problemas de caligrafía, 77 con dificultades en la comprensión, 83 con dificultades en la lectura y 72 con deficiencias en la redacción. Esto significa que existen estudiantes que presentan más de uno de los problemas señalados.

En esencia las dificultades ortográficas presentes en los escolares de séptimo grado de la Microuniversidad: "Mártires del 24 de Mayo" inciden en su formación integral.

A partir de lo antes planteado y el diagnóstico realizado se determina como **problema científico**: ¿Cómo desarrollar las habilidades ortográficas en los estudiantes de séptimo grado de la Microuniversidad "Mártires del 24 del Mayo"

Centrando como **objeto** de la investigación el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lengua materna.

Y como **campo** las habilidades del componente ortográfico en el aprendizaje de la Lengua Materna de los estudiantes de séptimo grado.

Se propone como **objetivo**: Elaboración de sistemas de talleres con la utilización del software: "El fabuloso mundo de las palabras" para contribuir al desarrollo de

la competencia ortográfica en los escolares de séptimo grado del centro ya mencionado.

Las **preguntas científicas** que obtuvieron respuesta durante la investigación son las siguientes:

- 1- ¿Qué situación real presentan los estudiantes de séptimo grado de la Microuniversidad "Mártires del 24 de Mayo" en el componente ortográfico?
- 2-¿Cuáles son los fundamentos teóricos que sustentan el proceso de enseñanza-aprendizaje de la ortografía en séptimo grado?
- 3- ¿Qué propuestas de talleres optimizaría el aprendizaje desarrollador de la ortografía en séptimo grado?
- 4- ¿En qué medida los talleres diseñados contribuyen a mejorar la ortografía en los estudiantes de séptimo grado en la Microuniversidad "Mártires del 24 de Mayo"?

Para dar respuesta a las interrogantes realizamos las siguientes **tareas**:

- 1- Diagnosticar la situación actual de la ortografía en los estudiantes de séptimo grado en la Microuniversidad: "Mártires del 24 de Mayo".
- 2- Valorar las principales teorías que sustentan el proceso de enseñanza-aprendizaje de la ortografía.
- 3- Diseñar talleres para contribuir al aprendizaje desarrollador de la ortografía en los estudiantes de séptimo grado.
- 4- Comprobar la efectividad de los talleres elaboradas para contribuir al desarrollo del componente ortográfico en los estudiantes de séptimo grado.

Se utilizaron métodos tanto a nivel teórico como a nivel empírico:

Métodos teóricos:

Histórico-lógico: nos permitió demostrar el desarrollo alcanzado por la lengua materna en cuanto al proceso ortográfico y explicar cómo se muestran las dificultades ortográficas en el ámbito escolar de séptimo grado de la Microuniversidad "Mártires del 24 de Mayo".

Análisis –síntesis: Se utilizaron en el procesamiento de la información tanto empírica como teórica, que permitió la caracterización del objeto de investigación, la determinación de los fundamentos teóricos y metodológicos y la elaboración de conclusiones. Además se utilizó el inducción-deducción.

Métodos empíricos:

La entrevista y encuestas a profesores y estudiantes para obtener información sobre el estado actual de la implementación de talleres interdisciplinarios, además permitió conocer la aceptación del software educativo "El fabuloso mundo de las palabras" por parte de los mismos, y la observación a través de visitas a clases.

CAPÍTULO: I Fundamentación teórica y metodológica que sustentan el componente ortográfico.

1.1- Análisis teórico-metodológico de las dificultades ortográficas.

Analizándola como problema lingüístico, podemos plantear que lo idóneo sería que una grafía se correspondiera con un sonido, en cuanto a esto la RAE señala: “una ortografía ideal debería tener una grafía y solo una para cada fonema, pero esto es imposible en cualquier idioma o lengua”.

Primero: esta evoluciona incesantemente, mientras que la escritura tiende a ser más estable.

Segundo: cuando un pueblo toma del otro sus letras, sucede que el sistema gráfico no es suficiente, entonces hay que recurrir a la duplicación de las letras; ch, ll o la invención de las letras como la Ñ.

La multiplicidad de signos para un mismo sonido abre un abismo entre la lengua y la escritura, con esto llegamos a la conclusión que el propósito de establecer la coincidencia sonido-grafía, no ha podido cumplirse.

Oswaldo B. Neyra plantea que la ortografía española, a pesar de que en la formación del léxico intervienen diversas lenguas, es una de las más fonéticas de las modernas.

Si en francés o inglés encontramos a menudo palabras, cuyas grafías no representan el sonido eau; (b) seau (veaso); book (buk) y speak (spik), en el español casi todas las palabras se escriben tal y como se pronuncian; sin embargo esto no incluye la apreciable cantidad de casos que se presentan en nuestro idioma en los que la falla de correspondencia entre la pronunciación y la escritura suelen originar errores ortográficos.

A lo largo de todos estos años la RAE, ha realizado modificaciones en la ortografía española y se debe a la evolución fonética del idioma. Hubo cubanos como Felipe Poc y Esteban Pichardo que hicieron importantes proposiciones de simplificación ortográficas, con lo que se adelantaron muchos años a la reformas de la RAE.

El español Julio Casares, entonces secretario perpetuo de la RAE, presentó un informe a la junta de la Real Academia que sirvió como base para legislar nuevas normas de prosodia y ortografía, que se pusieron en vigencia en septiembre de 1952 y hasta la actualidad.

A pesar de las libertades que brinda la RAE en cuanto a la ortografía, no deja de existir confusión, pues las reformas no alcanzan a todas las palabras. Las dificultades ortográficas que se producen en la escritura se deben a la independencia respecto al habla. Existen determinados grafemas que dan lugar a inadecuaciones. El sistema vocálico español apenas presenta problemas para su representación, la primera dificultad aparece a partir de la combinación de las vocales en posición contigua.

El español tiende a la diptongación y evita el hiato, por la ley del menor esfuerzo, cuando la vocal e se halla en posición postconsonántica y prevocálica, es común decir. Trapiar, marié, siguiendo la lógica de los verbos terminados en iar. Por tanto, en lo escrito el que pronuncia incorrectamente estos verbos suele cambiar la e por la i.

Cuando se emplea una vocal inicial, la mayor dificultad consiste en si debe estar precedida por una h, la u además suena muda con la g y la q antes de e, i por ejemplo. Los problemas fundamentales que pueden derivarse del empleo de las consonantes se dan al representar los fonemas s, x, g y k. La colocación de letras

al final de palabras tiende a crear dificultades, pared, reloj, zinc. La m provoca confusión con la n ante consonante.

Los signos de puntuación y el acento gráfico (tilde) tienden a crear dificultades, aunque sus reglas generales son bastante fáciles.

Estos problemas fueron evidentes de forma general en los estudiantes de 7mo grado de la Microuniversidad "Mártires del 24 de Mayo" a partir del estudio de diagnóstico realizado, el cual ya se hizo alusión de los principales resultados en la introducción del presente trabajo.

1.2-El componente ortográfico en la enseñanza de la Lengua Materna.

La didáctica de la lengua materna tiene la enorme tarea de organizar el contenido ortográfico estructurado en normas convencionales para sistematizar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la correcta escritura de las palabras y del adecuado uso de los signos auxiliares de la escritura.

Enseñar ortografía no es tarea fácil porque a los problemas de índole lingüístico explicados anteriormente, que entorpecen su aprendizaje, se les suma el de la forma de letra con que debe operar el estudiante, de la imprenta al leer y la cursiva al escribir, debido a esto muchos alumnos mezclan indebidamente mayúsculas y minúsculas de imprenta con aislados enlaces de cursiva, perdiendo así la unidad gráficas de las palabras. A pesar de que la situación corresponde más a la caligrafía, su influencia en el aprendizaje es indudable y hay que tenerlo en cuenta.

El alumno debe aprender y emplear letras que enmudecen, consonantes que deben pronunciar como vocales que en ocasiones constituyen diptongos y otros no, letras con más de un sonido, o varias consonantes para representar un mismo sonido.

No podemos obviar los defectos neurofisiológicos, problemas en la concentración de la atención, de memoria, de percepción etc. En el ámbito escolar se asoman otros obstáculos como: poco interés, deficiencias en el conocimiento, poco desarrollo de hábitos idiomáticos e insuficiente hábito de lectura.

La no vinculación de los asuntos ortográficos, fácilmente apreciable en los libros de textos y otros materiales pedagógicos, trae como consecuencia que el profesor no le dé tratamiento a otros componentes de la asignatura Español-Literatura.

1.3-La interdisciplinariedad en el proceso de enseñanza-aprendizaje del componente ortográfico.

Históricamente, la interdisciplinariedad ha surgido como resultado de dos motivaciones fundamentales: una académica (epistemológica) y otra instrumental. La primera tiene como objetivo la reunificación del saber y el logro de un cuadro conceptual global, mientras que la segunda, pretende investigar multilateralmente la realidad, por el propio carácter variado, multifacético y complejo de la misma, y la necesidad de obtener un saber rápidamente aplicable, en consonancia con la creciente interrelación entre ciencia, tecnología y sociedad.

La interdisciplinariedad en su sentido amplio ha encontrado también resonancia en la esfera educacional en sus dos vertientes, la primera académica y la segunda instrumental. Según Miguel Fernández (1994), La interdisciplinariedad en el ámbito educativo tiene dos objetivos fundamentales:

1-Que los intelectuales y profesionales del mañana sirvan para algo real en el mundo donde viven.

2-Que los individuos adquieran los hábitos de análisis y síntesis que les permitan orientarse en la realidad en que viven.

Luego la interdisciplinariedad escolar persigue contribuir a la cultura integral y a la formación de una concepción científica del mundo en los alumnos, desarrollar en ellos un pensamiento humanista, científico y creador, que les permita adaptarse a

los cambios de contexto y abordar problemas de interés social desde variados puntos de vista.

En el contexto docente-educativo este concepto abarca no solo los nexos que se pueden establecer entre los sistemas de conocimientos de una disciplina y otra, sino también aquellos vínculos que se pueden crear entre los modos de actuación, formas del pensar, cualidades, valores y puntos de vista que potencian las diferentes disciplinas según J. Fiallo, 2001.

La interdisciplinariedad esencialmente, consiste en un trabajo colectivo teniendo presente la interacción de las disciplinas científicas, de sus conceptos directrices, de su metodología, de sus procedimientos, de sus datos y de la organización en la enseñanza. Comprende un acto de cambio de reciprocidad entre las disciplinas y las ciencias.

Por la complejidad del proceso pedagógico y encontrarse bajo la influencias de múltiples factores, el trabajo científico interdisciplinario es una de las variantes con que puede contar el profesor para lograr la integridad del proceso docente-educativo. Incorporar este concepto al tratamiento del componente ortográfico constituye una de las vías para incrementar la calidad de la educación para el desarrollo del capital humano fundamentalmente a partir de los medios masivos de información y las nuevas tecnologías de la comunicación. La formación integral de los estudiantes (conocimientos, habilidades, valores, actitudes y sentimientos) necesita de la interdisciplinariedad. Cada vez más el hombre que vivirá en el siglo XXI, requerirá que lo enseñen a aprender, a ser críticos, reflexivos, dialécticos, a tener un pensamiento de hombres de ciencias, y ello es posible lograrlo, traspasando las fronteras de la disciplinas.

1.4-Softwares educativos. Su utilización en el aprendizaje de la ortografía.

¿Qué es un software?

Según la Enciclopedia Microsoft Encarta, es un tipo de programa de computadora. Son las instrucciones generales responsables de que el hardware (la máquina) realice su tarea.

El software puede dividirse en varias categorías basadas en tipo de trabajo realizado. Las dos categorías primarias de software son los sistemas operativos (software del sistema), que controlan los trabajos del ordenador o computadora, y el software de aplicación, que dirige las distintas tareas para las que se utilizan en las computadoras.

Por lo tanto, el software del sistema procesa tareas tan esenciales, aunque a menudo invisibles, como el mantenimiento de los archivos del disco y la administración de la pantalla; mientras que el software de aplicación lleva a cabo tareas tales como tratamiento de textos, gestión de base de datos y similares. Constituyen dos categorías separadas, el software de red, que permite comunicarse a grupos de usuarios y, el software de lenguaje, utilizado para escribir programas.

Definición de Software educativo.

Según Pérez Márquez de la Universidad Autónoma de Barcelona, software educativo son los programas para ordenador, creados con la finalidad específica de ser utilizados como medio didáctico, es decir, para facilitar los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Esta definición engloba todos los programas que han sido elaborados con fines didácticos, desde los tradicionales programas basados en los modelos conductistas de la enseñanza, los programas de Enseñanza Asistida por Ordenador (EAO), hasta los programas experimentales de Enseñanza Inteligente Asistida por Ordenador (EIAO), que han utilizado técnicas propias del campo de los sistemas expertos y de la inteligencia artificial en general y que pretenden

imitar la labor tutorial que realizan los profesores y representan modelos de representación del conocimiento a tono con los procesos cognitivos que desarrollan los alumnos.

Características esenciales de los softwares educativos.

Los programas educativos pueden tratar las diferentes materias que integran el currículo, de formas muy diversas (a partir de cuestionarios facilitando una información estructurada a los alumnos, mediante la asimilación de fenómenos) y ofrecer un entorno de trabajo más o menos rico en posibilidades de interacción; pero todos presentan cinco características esenciales:

1. Son programas elaborados con una finalidad didáctica.
2. Utilizan la computadora como soporte en el que los alumnos realizan las actividades que ellos proponen.
3. Son interactivos, responden inmediatamente las acciones de los estudiantes y permiten un diálogo y un intercambio de informaciones entre la computadora y los estudiantes.
4. Individualizan el trabajo, ya que se adaptan al ritmo de trabajo del estudiante y pueden adaptar sus actividades en función de las necesidades educativas de cada estudiante.
5. Son fáciles de usar. No necesitan, sino conocimientos mínimos, para utilizar estos programas, aun y cuando cada uno tenga reglas de funcionamiento que se deben conocer.

Estructura básica del software educativo.

La mayoría de los programas didácticos, igual que muchos de los programas informáticos nacidos sin finalidad educativa, tienen tres módulos claramente definidos:

- El módulo que gestiona la comunicación con el usuario (sistema input, output).
- El módulo que contiene debidamente organizado los contenidos informáticos del programa (base de datos).
- El módulo que gestiona las actuaciones de la computadora y su respuesta a las acciones de los usuarios (motor).

1. Entorno de comunicación o interfase:

Es el entorno, a través del cual los programas establecen los diálogos con sus usuarios, y es lo que posibilita la interactividad característica de estos materiales. Está integrado por dos sistemas:

- El sistema de comunicación programa-usuario.
- El sistema de comunicación usuario-programa.

Con la ayuda de las técnicas de Inteligencia Artificial y del desarrollo de las tecnologías multimedia, se investiga la elaboración de entornos de comunicación cada vez más instructivos y capaces de propiciar un diálogo abierto próximo al lenguaje natural.

2. Las Bases de datos:

Estas contienen la información específica que cada programa presentará a los usuarios. Pueden estar constituidas por:

- Modelos de comportamiento.
- Datos de tipo de texto.
- Datos gráficos.
- Sonido.

3. El motor o algoritmo:

El algoritmo del programa, en función de las acciones del usuario, gestiona las secuencias en que presenta la información de las bases de datos y las actividades que pueden realizar los alumnos. Existen ocho tipos de algoritmo:

- Lineal.
- Ramificado.
- Tipo entorno.
- Estadístico.
- Dinámico.
- Programable.
- Instrumental.
- Tipo sistema experto.

Algunas tipologías de software educativo.

- 1- Según los contenidos (temas, áreas curriculares).
- 2- Según los destinatarios (criterios basados en niveles educativos, edad, conocimientos previos).
- 3- Según su estructura: Tutorial (lineal, ramificado o abierto), base de datos, simulador, constructor, herramientas.
- 4- Según sus bases de datos: cerrados, abiertos (bases de datos modificables).
- 5- Según los medios que integra: convencional, expertos (o con inteligencia artificial).
- 6- Según las actividades cognitivas que actúa: control psicomotriz, observación, memorización, evocación, comprensión, interpretación, comparación, relación (clasificación, ordenamiento), análisis, síntesis, cálculo, razonamiento (deductivo, inductivo, crítico), pensamiento divergente, imaginación resolución de problemas, expresión (verbal, escrita, gráfica,...), creación, exploración, experimentación, reflexión, meta cognitiva, valoración, etc.

- 7- Según el tipo de interacción que propicia: reconocitiva, reconstructiva, instructiva, global, constructiva (Kemmis).
- 8- Según función en el aprendizaje: instructivo, revelador, conjetural, emancipador (Hooper y Rusbhi).
- 9- Según su comportamiento: tutor, herramienta, aprendiz (Taylor).
- 10-Según el tratamiento de errores: tutorial (controla el trabajo del estudiante y le corrige), no tutorial.
- 11-Según sus bases psicopedagógicas sobre el aprendizaje: conductista, cognitivista, constructivista (Begoña Gros).
- 12-Según su función en la estrategia didáctica: entrenar, instruir, informar, motivar, explorar, experimentar, expresarse, comunicarse, entretenerse, evaluar, proveer recursos (calculadora, comunicación telemática).
- 13-Según su diseño: centrado en el aprendizaje, centrado en la enseñanza, proveedor de recursos (Hinostroza, Mellar, Rohbein, Hepp, Preston)

De las clasificaciones y tipologías estudiadas y consultadas consideramos que la más completa es la publicada por la Unidad de Sevilla, por la profesora María Teresa Gómez del Castillo.

Clasificaciones de los buenos software educativos multimedia.

Se considera un buen software educativo multimedia a aquellos que son eficaces y facilitan el logro de sus objetivos, esto es debido al buen uso por parte de los profesores y alumnos y determinadas características que atienden a diversos aspectos funcionales, técnicos y pedagógicos, los cuales mencionamos y explicamos brevemente a continuación.

- 1- Facilidad del uso e instalación.

De acuerdo con el avance de la computación y las ventajas de la misma; reconocida por la población, es necesario que los programas (software) sean

agradables, fáciles de usar y auto explicativos, para evitar que el usuario tenga que acudir a extensos manuales para su utilización.

El usuario tiene que tener claridad meridiana del lugar del programa donde se encuentra y tener la posibilidad de moverse según sus preferencias, retroceder, avanzar. El sistema de ayuda debe permitir aclarar las dudas que puedan surgir.

Es necesario que la instalación del programa sea sencilla, rápida y transparente; así como, debe existir una instalación desinstaladora para cuando el usuario desee quitar el programa de la computadora.

2- Versatilidad (adaptación a diversos contextos)

Estos programas deben ser fácilmente integrables con otros medios didácticos en diferentes contextos formativos, deben adaptarse a diferentes entornos, estrategias educativas y usuarios.

Para lograr lo anterior planteado es conveniente que sean programables, que permitan la modificación de algunos parámetros (grado de dificultad, tiempo para las respuestas, número de usuarios simultáneos, idioma, etc.); que sean abiertos permitiendo la modificación en las bases de datos; que incluyan un sistema de evaluación y control, para conocer del usuario: el nivel de dificultad, tiempo invertido, errores, fechas de trabajo, etc.; que permitan continuar los trabajos empezados con anterioridad y que promuevan la utilización de otros materiales didácticos y la realización de actividades complementarias.

3- Calidad del entorno audiovisual.

Depende mucho del entorno comunicativo, el atractivo de un programa, para lograr esto es imprescindible un diseño general claro y atractivo de las pantallas, sin exceso de texto y que resalte a simple vista los hechos notables, la calidad

técnica y estética en sus elementos: títulos, menús, ventanas, íconos, botones, espacio entre textos (imágenes, formularios, barra de navegación, barras de estado, elementos hipertextuales Elementos multimedia: gráficos, fotografías, animaciones, videos, voz, música; así como, el estilo, el lenguaje, tipografía, color, composición, metáforas de entorno. Por último, una adecuada integración de medios al servicio del aprendizaje.

4- La calidad de los contenidos (bases de datos)

Además de las consideraciones pedagógicas sobre la selección y estructuración, los contenidos, según las características de los usuarios, no se deben obviar las siguientes cuestiones: la información que se presenta es correcta y actual, bien estructurada, diferenciadamente datos objetivos, opiniones y elementos fantásticos. La ortografía correcta de los textos y la correcta construcción de frases. No existen mensajes negativos, ni tendenciosos y no hacer discriminación por razón de sexo, clase social, raza, religión, creencias o algún tipo de discapacidad. Sin dejar de mencionar la presentación y la documentación.

5- Navegación e interacción.

Los sistemas de navegación y la forma de gestionar las interacciones con los usuarios determinarán en gran medida su facilidad de uso y amigabilidad. Conviene tener en cuenta los siguientes aspectos:

- Una buena estructuración del programa que le permita al usuario acceder a todos los contenidos, actividades y niveles, es decir, un mapa de navegación.
- Un sistema de navegación que, con un entorno transparente, permita que el usuario tenga el control. Puede ser lineal, paralelo o ramificado.
- La velocidad entre el usuario y el programa debe ser adecuada (animaciones, lectura de datos, etc.).

- El uso del teclado, los caracteres escritos se ven en la pizarra y pueden corregirse los errores.
- Los anales de las respuestas sea avanzado y que ignore diferencia no significativas (espacios superfluos) entre lo tecleado por el usuario y la respuesta esperada.
- La gestión de preguntas, respuestas y acciones, que la ejecución del programa sea fiable, no tenga errores de funcionamiento y capaz de detectar la ausencia de los periféricos necesarios.

6- Originalidad y uso de tecnología avanzada.

Es necesario que los programas presenten entornos originales, que se diferencien de otros materiales didácticos, que utilicen las crecientes potencialidades de las computadoras y la tecnología multimedia e hipertextos en general, de manera que la conmutadora resulta intrínsecamente potenciador del proceso de aprendizaje; favorezca la asociación de ideas y la creatividad, permita la práctica de nuevas técnicas, la reducción del tiempo y el esfuerzo necesario para aprender y facilite aprendizajes más completos y significativos.

La inversión financiera, intelectual y metodológica que supone elaborar un programa educativo solo se justifica si la computadora mejora lo que ya existe.

7- Capacidad de motivación.

Para que el aprendizaje significativo se realice es necesario que el contenido potencialice las capacidades del estudiante y que éste tenga la voluntad de aprender de forma creativa y desarrolladora, relacionando los nuevos contenidos con el conocimiento almacenado en sus esquemas mentales.

Las tecnologías de la información pueden ser auxiliares muy valiosos para el aprendizaje ortográfico; no solo por los programas interactivos (software)

elaborados específicamente con este fin, con atractivos gráficos apoyados en sistema multimedia con la posibilidad de adaptarse a diferentes ritmos de asimilación. La comprensión del sistema de una computadora personal es muy provechosa para la corrección de dificultades ortográficas.

El uso de la computación incluye la escritura de códigos, claves o contraseñas los cuales deben introducirse en el sistema digital correctamente, si se colocan de manera incorrecta puede obstaculizarse el inicio del trabajo con la computadora, este es un ejemplo ideal para demostrar la utilidad de la correcta escritura, puesta al servicio de la comunicación con las nuevas tecnologías de la información.

La enseñanza y el aprendizaje de la ortografía es un proceso complejo, tanto para el profesor como para el estudiante, por eso se necesitan métodos, procedimientos y medios, que de manera dinámica y creadora sirvan de soporte material al tratamiento que necesita este proceso como componente idiomático. La confección u utilización de los medios, métodos y procedimientos no deben darse de forma empírica, sino basada en un estudio, análisis e investigaciones que le den sustento científico a la creación y/o aplicación de los mismos.

Debido a la necesidad de resolver de forma urgente las dificultades ortográficas presentes en estudiantes de todos los niveles escolares, se buscan medios cada vez más eficientes y de acuerdo con las exigencias cada vez mayores de nuestra sociedad.

Una vez que se explotaron al máximo los medios y métodos tradicionales existentes en los centros educacionales de nuestro país, se hacía necesario la confección de un software con más calidad que su antecesor "Acentúa y aprende", que contribuyera de manera más eficiente a la solución de esta problemática existente en la educación cubana: las dificultades ortográficas.

1.5 El fabuloso mundo de las palabras.

El software educativo “El fabuloso mundo de las palabras” fue confeccionado por un colectivo de profesores del Instituto Superior Pedagógico “Enrique José Varona” en el año 2003. Este forma parte de la colección “El Navegante”

Este software educativo aborda los contenidos relacionados con la asignatura Español-Literatura, dentro de los cuales se incluye:

- Lectura y apreciación literaria.
- Estructuras gramaticales.
- Vocabulario y ortografía.
- Expresión oral y escrita.

Estos elementos son decisivos en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lengua materna. La confección de este programa se basó en un estudio detallado de los programas de Español-Literatura de la Secundaria Básica cubana, además se tuvieron en cuenta las principales deficiencias existentes en la asimilación de los contenidos por parte de los estudiantes.

“El fabuloso mundo de las palabras”, tiene como base los elementos teóricos expuestos en el Capítulo anterior, contiene los tres módulos que forman la estructura de estos programas.

Tiene un entorno de comunicación dinámico con una tecnología multimedia desarrollada, permite una comunicación interactiva entre el usuario y el programa. Su algoritmo da la posibilidad de que el usuario reciba de forma secuencial la información y las actividades que debe realizar.

Metodología del software

Cuando el usuario entra al programa inicia con una pantalla en la que él, debe marcar si es alumno o profesor. Después de escoger la opción de estudiante se introducen los datos (nombre y apellidos, grado y grupo).



Una vez que se han introducido los datos aparece la pantalla de entorno general del programa, en esta se muestran cinco íconos que se corresponden con los módulos:

- Contenidos
- Ejercicios
- Juegos
- Biblioteca
- Resultados

Además aparecen las principales efemérides del día y los botones correspondientes a la ayuda y la música.

Comenzaremos explicando la metodología del software a partir de cada uno de los íconos que aparece en la pantalla de menú general.

El icono correspondiente a **CONTENIDO** permite al usuario cuando pulsa el botón acceder a un menú que contiene tres íconos:

- **Minilibro:** muestra el índice de una colección de textos de cultura general integral
- **Elementos teóricos:** muestra información relacionada con lectura y apreciación literaria, estructuras gramaticales, ortografía, vocabulario, expresión oral y escrita.

- **Mapas conceptuales:** muestra una serie de mapas conceptuales relacionados con elementos lingüísticos y de manera muy especial con la gramática. Para visionar uno de estos mapas se debe dar doble clic sobre el mismo.

En la sección correspondiente a **EJERCICIOS**, a partir de los niveles de asimilación de los estudiantes se proponen ejercicios que integran los contenidos abordados en el módulo anterior, a los cuales se accede de forma secuencial o al azar. El estudiante debe seleccionar el contenido sobre el cual desea realizar los ejercicios.

El tercer módulo al que accede el estudiante es el de **JUEGOS** en el que se continúa dando tratamiento a los contenidos de la asignatura pero de una forma más dinámica y motivadora.

Los juegos que se presentan son:

- I. **PARCHIS:** Es una variante del juego tradicional en el cual se puede ejercitar los contenidos de cada grado.
- II. **ADIVINANZAS:** A partir de la resolución de las adivinanzas presentadas al usuario se puede acceder a la imagen de la respuesta dada.
- III. **CARTAS ORTOGRÁFICAS:** Este juego pretende adiestrar en la identificación de sinónimos, antónimos, parónimos y homófonos.
- IV. **COMPLETA Y GANA:** En este juego a cada jugador se le asigna una tarjeta que contiene doce casillas, estas casillas se encuentran agrupadas en tres columnas, de cuatro casillas cada una. La mascota (Robby) acciona un reloj doble, para seleccionar un número, y luego comprobará quién es el que tiene ese número en su tarjeta. A ese jugador le corresponde el turno para responder una pregunta.
- V. **CRUCIGRAMA:** Es una variante del juego tradicional en la cual también se ejercitan los contenidos de la asignatura
- VI. **DESCUBRE LA IMAGEN:** A partir del completamiento del nombre de un importante literato se puede observar su imagen y los datos más importantes del mismo.

Para acceder a cada uno de los juegos se deberá dar clic sobre el nombre del juego. El trabajo con dichos juegos se realizará guiado por Robby, la mascota del software.

El cuarto módulo presente en el programa es el de **BIBLOTECA**. En dicho módulo el usuario puede observar una serie de materiales complementarios y de interés para incrementar el acervo cultural.

Dentro de los materiales se encuentran:

- Videos
- Tutor
- Glosario
- Tarea
- Curiosidades
- Fotos efemérides

El último módulo accesible es el de **RESULTADOS** donde se muestran los resultados obtenidos por el usuario en la realización de las actividades del programa.

En el caso de que el usuario que accede al programa sea profesor debe introducir la contraseña. En este caso aparece otro módulo: **ESQUINA DEL PROFESOR**, aquí el docente puede observar la metodología general del software e introducir ejercicios que se adecuen a las características específicas de sus estudiantes.

Valoración del software

Retomando las características de un buen software educativo, analizadas en el capítulo anterior, vamos a hacer una valoración del software educativo “El

fabuloso mundo de las palabras” a partir de las características y basada en la apreciación realizada durante la interacción con el mismo.

Este software por su entorno resulta agradable. Presenta un lenguaje sencillo y auto-explica su modo de funcionamiento; quien lo utiliza no necesita de manual para interactuar con él.

Es agradable y permite realizar un diagnóstico de los estudiantes que interactúen con él, así como la intervención y el sistema de evaluación. Los elementos que lo componen tienen una elevada calidad estética y técnica, esto contribuye a la motivación del usuario para trabajar con este programa.

Presenta al usuario una información actualizada, sus textos no presentan errores ortográficos y su construcción es correcta, así como los mensajes no son discriminatorios ni negativos; la presentación del mismo es armoniosa y estimuladora.

Su estructura permite al usuario acceder a los contenidos, ejercicios y demás opciones y posibilita el control de la actividad que se realiza. La velocidad del software impide el desánimo del usuario y el sistema de análisis de las respuestas estimula la realización de las actividades.

Este software tiene una originalidad que lo diferencia de otros materiales didácticos. Debido a su entorno de comunicación, su contenido y elementos lúdicos, es capaz de despertar la curiosidad del usuario y motivar a los profesores

para su empleo. Por su carácter programable en función de las características del estudiante se adecua al ritmo de trabajo del usuario sin ninguna dificultad.

Este software cumple con su objetivo primordial ya que el contenido que el mismo quiere abordar lo hace llegar al usuario a través de las más disímiles actividades. Estimula, además, al estudiante a desarrollar habilidades, metas cognitivas y provoca la reflexión sobre sus conocimientos, propiciándole oportunas ayudas.

Características generales de la colección

Es un hiperentorno de aprendizaje que cuenta con 10 títulos, compuesto por 6 módulos básicos y diversos servicios informáticos. Está concebido para la enseñanza Secundaria Básica. Incluye una presentación única para todos los productos, modelada en lo que se denomina imagen de síntesis, elaborada con el programa de diseño 3D Studio, una Mascota, Agentes de Microsoft, síntesis de voz y permite el trabajo en grupo hasta 4 estudiantes a la vez, ayuda en línea, impresión, visor de ejercicios y traza, permiten el trabajo en red, son de carácter abierto por lo que permiten ser actualizados y algunos elementos de interés tales como efemérides, premios y consejos metodológicos para el trabajo.

Dicha colección contiene los siguientes programas:

Módulos	Denominación	Modela
1. Base de conocimientos	Temas	Libro de texto
2. Entrenador	Ejercicios	Clase práctica
3. Componente lúdico	Juegos	Juegos instructivos(La motivación como resorte)
4. Multimedia	Biblioteca	Videoteca, fototeca, fonoteca, etc.
5. Docente	Profesor	Biblioteca virtual del maestro
6. Traza o Tracking	Resultados	Control no presencial

Nombre del software	Asignatura	Grado
Educarte	Educación artística	Séptimo
El fabulosos mundo de las palabras	Español-Literatura	Séptimo, Octavo y Noveno
Elementos matemáticos	Matemática	Séptimo, Octavo y Noveno
Encuentro con el pasado	Historia	Séptimo
Aprende construyendo	Educación Laboral	Noveno
Geo-clío	Historia	Octavo
Informática básica	Informática	Séptimo, Octavo y Noveno
La naturaleza y el hombre	Ciencias Naturales	Séptimo, Octavo y Noveno

Por los senderos de mi patria	Historia	Noveno
Rainbow	Inglés	Séptimo, Octavo y Noveno

Resumen capítulo I

La ortografía es la parte de la gramática que enseña a escribir correctamente por el acertado empleo de las letras y demás signos auxiliares que reflejan aspectos de la significación de de las palabras, la entonación, o que respondan a necesidades materiales de la expresión escrita.

La enseñanza y el aprendizaje de este componente de la Lengua Materna no es tarea fácil tanto para el alumno como para el profesor, por eso se ha acudido a necesitar de nuevos métodos, procedimientos y medios con matices dinámicos y creadores que sirvan de soporte material a las necesidades de este proceso. Un ejemplo de lo anteriormente expuesto es la explotación de las disímiles potencialidades que ofrecen los softwares educativos como un tipo de programa de computación creada con la finalidad específica de ser utilizados como medio didáctico.

Del trabajo de los docentes depende en gran medida que se logre establecer el vínculo de las clases con estos medios audiovisuales. El reto de la escuela en este sentido es lograr que los alumnos adquieran estrategias que le permitan, por sí solos ascender al significado de lo que leen, que el educando sea capaz de realizar una escritura correcta, propicia a generar individuos constructores de su propio conocimiento.

CAPÍTULO: II Propuestas de talleres

2.1 El taller interdisciplinario.

En los momentos actuales se plantea como imperativo el desarrollo de la independencia cognitiva de los estudiantes con que contamos en las aulas de los diferentes niveles de enseñanza del país, y desde luego la Enseñanza Secundaria no está exenta de esta realidad. Esto implica que la preparación de los estudiantes para que aprendan a pensar, actuar y hacer, sea un objetivo priorizado. Hoy se hace necesario que el estudiante aprenda desde una nueva concepción del proceso docente-educativo, hay que lograr el aprendizaje de lo creativo e imaginario; que la clase vaya más allá del aula y del turno de clase esquemáticamente concebido bajo doctrinas, que si bien en su momento desempeñaron un papel cimero dentro de la educación, hoy, a raíz de las transformaciones que se suceden en la educación cubana y las nuevas concepciones de la sociedad cubana bajo la guía de nuestro previsor Comandante en Jefe, van tomando matices obsoletos.

La clase-taller, como propuesta metodológica a insertar en la metodología de la Secundaria Básica actual, desempeña diversas funciones que no difieren en su esencia de los objetivos de la enseñanza tradicional. Dentro de las principales funciones que desempeña esta tipología de clases se encuentra:

- Función cognitiva: dentro de las líneas directrices para dar cumplimiento a esta función
 1. La sistematización de los conocimientos teóricos adquiridos en clase.
 2. La actualización de los conocimientos.
 3. La consolidación, concreción y profundización de los conocimientos.
- Función metodológica: El profesor debe revelar a los estudiantes los métodos de exposición y apropiación de los contenidos. en esta función también se pueden señalar una serie de objetivos tales como:

1. Enseñar a diseñar
 2. Fundamentar como lógica
 3. Elaborar cuadros sinópticos lógicos
- Función educativa: se revela en el estrecho contacto entre el profesor y el alumno en un marco que trasciende la clase tradicional, además en el taller se promueve la relación de los contenidos que se tratan y su aplicación posterior en la vida diaria.
 - Función de control: permite emplear el taller como vía de diagnóstico de los conocimientos adquiridos por los estudiantes.

El sistema de clases-talleres que se propone a continuación tiene como rasgo distintivo estar encaminada a la búsqueda de informaciones y el desarrollo de habilidades que si bien no se encuentran dentro de los objetivos del grado, constituyen una ampliación de los mismos mediante el empleo de las nuevas tecnologías de la informática y las comunicaciones.

Modelación de un posible taller:

1. Determinación del objetivo.
2. Búsqueda de los nodos cognitivos.
3. Selección de los contenidos básicos.
4. Nivel de interdisciplinariedad.
5. Montaje del taller como sistema.
6. Precisión del eje de realización de las actividades (individuales o grupales).
7. Selección de los métodos y medios.
8. Modelación final.
9. Ejecución del taller.
10. Control y autocontrol por parte de los estudiantes de las actividades realizadas.

La clase-taller se inserta dentro de la búsqueda de los tipos de organización de la enseñanza del componente ortográfico de la Lengua- Española.

Esta propuesta de talleres no debe concebirse de forma aislada, sino como parte de la relación entre las partes y el todo, especialmente en la relación interdisciplinaria para desarrollar una cultura general e integral en los estudiantes.

Esta forma de organización con la metodología propuesta puede ser aplicada en el desarrollo de la enseñanza del Español en el grado Séptimo como actividad anexada al programa de estudio previamente establecido.

A partir del análisis realizado sobre la metodología de una clase-taller proponemos un sistema de talleres encaminados a la corrección de dificultades ortográficas con el uso del software educativo: “El fabulosos mundo de las palabras”.

2.2 Sistema de talleres.

El desarrollo de estos talleres en la Secundaria Básica, específicamente en el grado Séptimo, para el análisis de las principales dificultades ortográficas tienen todos el mismo objetivo, ya que se persigue: **analizar las reglas ortográficas a partir de textos (anexo VII) que contribuyan a elevar la cultura general integral de los estudiantes.**

En cada uno de estos talleres el profesor hará lectura del texto propuesto, el cual se encuentra en el minilibro del Software. Luego se van a extraer las palabras en las que se pone de manifiesto la regla ortográfica a tratar en el taller. Seguidamente se realizará un análisis de las reglas ortográficas, durante la clase-taller estarán presentes todos los componentes funcionales de la enseñanza de la lengua materna.

La puesta en práctica de la metodología de la enseñanza de la ortografía a partir del uso del software educativo en las clases-talleres deberá realizarse mediante el empleo de técnicas novedosas que varíen de un taller a otro para mantener

motivados a los estudiantes que lo reciben. Están concebidos para estudiantes de Séptimo grado y deberán ser desarrollados en un tiempo de 45 minutos.

La siguiente tabla muestra un desglose de los textos a analizar con los aspectos correspondientes a tratar en cada cual.

No.	Elemento de cultura general	Componente ortográfico
1	Origen y evolución del idioma.	Grafemas b, v,z
2	La electricidad.	Grafemas c, x, z
3	El ideal.	Acentuación
4	La geometría.	Grafemas j, g, acentuación
5	Ley del medio ambiente.	Sistematización
6	Clase de historia.	Acentuación
7	El sobrio y el glotón.	Acentuación, grafema b
8	La palmera real.	Sistematización

Ejemplo de un taller:

Tema: ¿Por qué se escribe con C?

Objetivo: Analizar las reglas ortográficas relacionadas con el uso de la C, mediante la lectura y análisis del texto “La electricidad”. Elevando una cultura general integral.

Método: Trabajo independiente.

Medios: Computadora, pizarra.

Introducción:

¿Por qué el 2006 se llamó “Año de la Revolución Energética en Cuba”?

➤ Se realizará un debate sobre el significado del nombre del año, luego el profesor hará las siguientes preguntas:

1. ¿Cómo se imaginan la vida moderna sin electricidad? (N-I)
2. ¿Consideran importante el ahorro de esta energía? ¿Por qué? (N-II y III)
3. ¿Saben cómo se produce la energía eléctrica? (N-III)

Orientación hacia los objetivos del taller:

En nuestro taller de hoy vamos a trabajar con un texto que nos habla precisamente de cómo se produce la electricidad.

Desarrollo:

- Seguidamente el profesor orientará las siguientes actividades:
- Se han escapado consonantes y vocales en una palabra del texto que es sinónimo de discrepancia, oposición, desacuerdo. Búscalas y completa la palabra: d_ _ _ _ _ _ _ _ a (N-I)
- ¿Se pondrá de manifiesto alguna regla ortográfica en esta palabra? (N-II)
- ¿Qué reglas ortográficas referidas al uso de la c, ustedes conocen? (N-III)
- Comenzará un debate relacionado con las reglas ortográficas referidas al uso de la c, a las cuales el estudiante debe acceder en la sección de contenidos del software.

Reglas de la c.

Se escriben con c:

1- Los sufijos -icia, -icio, -icie, se escriben con c.

Ejemplos: avaricia, justicia, oficio, precipicio, superficie, planicie.

2- Las terminaciones -ancia(o), -encia(o) se escriben con c.

Ejemplos: vagancia, fragancia, conciencia, vivencia.

Excepción: hortensia, ansia.

3- Las formas verbales con infinitivos terminados en -cer, -cir, -ducir se escriben con c.

Ejemplos: favorece, amanecí, dice, aparecer, crecer, deducir, producimos.

Excepciones: asir, coser, ser, toser.

4- Las terminaciones, -cida (que mata), -cidio se escriben con c.

Ejemplos: homicida, suicida, homicidio, infanticidio.

5- Los verbos con infinitivos terminados en ceder, -cender, -cibir, -cidir.

Ejemplos: encender, coincidir, suceder, percibir.

6- Los compuestos y derivados de palabras que llevan esta letra.

7- Delante de es al formar el plural de sustantivos terminados en z.

Ejemplos: pez, peces, maíz, maíces.

8- Las terminaciones de los diminutivos: -cita, -cito, -cillo, -cilla, -cecillo, -ececillo que se consideran aquí con el incremento de la c que usan en muchos casos.

Nota: Los infijos para crear los diminutivos son -ito, -ita, -illo, -illa

- Se hará un comentario como dato curioso que Thimbu la capital de Bután es la única del mundo que no cuenta con servicio de la electricidad.

4- ¿Saben ustedes dónde se encuentra este país?

5- Localízalo apoyándote en Mi primera Encarta 2007 y diga:

- a) Situación geográfica y dos países que hagan fronteras con él. (N-I)
- b) Paisaje más significativo aledaño a la nación y su altura sobre el nivel del mar. (N-II)
- c) Halla la diferencia entre esa altura y la del punto más elevado de nuestro país.
- d) ¿Cómo serán las temperaturas en esas alturas? (N-I)
- e) ¿A qué se debe esto? (N-III)

- Se extraerán del texto las palabras que respondan a estas reglas ortográficas.
- Orientación de los ejercicios del software relacionado con este contenido.

(Tener en cuenta los niveles cognitivos de asimilación)

Conclusiones:

¿Qué aprendieron durante el desarrollo del taller de hoy?

¿Les gustaría seguir aprendiendo sobre estos interesantes asuntos?

Tarea:

- Orientar juegos presentes en software (para promover el uso del mismo)
- Describe en un párrafo algo que para ti sea un sueño. (N-III)
- Estudiar las reglas ortográficas referidas al uso de la Z. (N-I, II y III)

Ejemplo 2:

Tema: ¿Por qué se escribe con z?

Objetivo: Analizar las reglas ortográficas relacionadas con el uso de la z, a través de la lectura y análisis del texto, “Origen y evolución del idioma.” Elevando una cultura general integral.

Método: Trabajo independiente.

Medios: Computadora, pizarra.

Introducción:

¿Quién puede decir cuáles son las distintas formas de comunicación que existen? (N-I y II)

¿Cuál es la más común? (N-I)

¿Saben algo ustedes sobre el origen y evolución del idioma? (N-II y III)

- Se realizará un debate sobre los principales idiomas que existen, del porqué las naciones de América Latina hablan fundamentalmente tres idiomas y cuál es su causa.

Orientación hacia los objetivos del taller:

Los invito a conocer algo más sobre el tema a partir de un texto que nos habla sobre este interesante asunto.

Desarrollo:

- Seguidamente el profesor orientará las siguientes actividades:

1-Localizar el segundo sustantivo que aparece en el texto que lleve la letra z. (esperanza) (N-I)

2-¿Qué regla se pone de manifiesto en esa palabra? (N-I y II)

Comenzará un debate relacionado con las reglas ortográficas referidas al uso de la z.

Reglas de la z.

1-Se escribe con z en las terminaciones azo, aza, cuando signifiquen aumento, desprecio, golpe o daño y acción rápida y estrépita.

Ejemplo: mujerzaza, arañazo, pelotazo, cañonazo.

2-Se escribe con z las terminaciones az, iza, izo, de los adjetivos.

Ejemplo: voraz, postiza, plumizo.

3-Se escribe con z la terminación anza, de los sustantivos; menos en gansa, también la terminación ez de los sustantivos agudos, femeninos menos en res y mies.

Ejemplo: adivinanza, embriaguez.

4-Se escribe con z las terminaciones eza de los sustantivos abstractos femeninos, siempre que expresen cualidad y se deriven de un adjetivo, excepto muchas palabras que indican nacionalidad como danesa, francesa, inglesa etc.

5-Se escribe con z en los grupos iza, izo, que proceden de verbos cuyos infinitivos terminan en izar y en todas las palabras afines.

Ejemplo: autorizo, autorizar.

- Se extraerán del texto las palabras que respondan a estas reglas ortográficas. (N-I y II)
- Realizar el siguiente comentario, apoyándose en las siguientes preguntas:

- a) ¿Han oído hablar alguna vez, del idioma más hablado en el mundo?
- b) ¿A qué causa le atribuyen ustedes este hecho? (N-II y III)
- c) Si la población mundial en estos momentos es de 6 300 millones de habitantes y la de la República Popular de China es de 1 300 millones. ¿Qué por ciento representan los habitantes de la nación asiática con los de la población mundial?(N-III)

- Orientación de los ejercicios del software relacionados con este contenido. (Tener en cuenta los niveles que ofrecen el software)

Conclusiones:

¿Qué aspectos significativos les gustaría resaltar durante la clase?

Tarea:

1-Orientar juegos presentes en el software fomentando el uso del mismo.

2-Redactar un párrafo expositivo acerca de la importancia de tener una buena ortografía. (N-II y N-III)

Ejemplo 3:

Tema: ¿Cuándo se acentúan las palabras agudas?

Objetivo: Analizar las reglas ortográficas relacionadas con las palabras agudas a través de la lectura y el análisis del texto “Clase de Historia.” Elevando una cultura general integral.

Método: Trabajo independiente.

Medios: Computadora, pizarra.

Introducción:

¿Cómo se clasifican las palabras según su fuerza de pronunciación? (N-I)

¿Cómo se denominan las que llevan esa fuerza en la última sílaba? (N-I y II)

Orientación hacia los objetivos del taller:

Precisamente en la clase de hoy vamos a retomar las reglas de acentuación de las palabras agudas mediante la lectura y análisis de otros de los textos del minilibro “Clase de Historia”.

Desarrollo:

Seguidamente el profesor orientará las siguientes actividades.

1-Localizar en el texto una palabra aguda terminada en vocal. (N-I)

2-Localizar todas las palabras agudas terminadas en consonante que aparecen en el texto. (N-II)

3-Preguntar:

¿Qué observaron en esas palabras? (N-I y II)

¿Cuál es la regla que se pone de manifiesto en este caso? (N-II y III)

- Comenzará un debate relacionado con las reglas ortográficas referidas al uso de las palabras agudas a los cuales el alumno debe acceder en la sección de contenido del software.

Palabras agudas.

Regla1: Llevan acento ortográfico en la última sílaba las palabras agudas que terminan en n, s y cualquier vocal, si son polisílabas.

Ejemplo: betún, café, estás.

Se exceptúan los casos en que n, s van agrupados con una consonante anterior: Canals.

Nota: Los monosílabos vio, dio, fue, fui, que se acentuaban por costumbre, ya no se acentúan, de acuerdo con las últimas disposiciones de la RAE.

Regla2: No llevan acento ortográfico las palabras agudas terminadas en consonantes distintas de n, s.

Ejemplo: alcohol, correr azul, pared.

Regla3: Se acentúa las palabras agudas, como la de los siguientes ejemplos para indicar que no hay diptongo, ataúd, baúl, maíz, oír, raíz, Raúl.

- Teniendo en cuenta el tema del texto estudiado diga:
 - a) Cuáles han sido los temas que más te han llamado la atención en la Historia de séptimo grado. (N-I y II)
 - b) ¿Cuáles son las transformaciones económicas y sociales que se estudian en este grado?(N-I)
 - c) ¿Cuáles de ellas representó un paso de avance en el desarrollo de la humanidad pese a sus injustos métodos de explotación? (N-II y III)
- Se extraerán del texto el resto de las palabras que responden a estas reglas ortográficas. (N-I y II)
- Se orientará los ejercicios del software relacionados con este contenido.
(Tener en cuenta los niveles de asimilación que aparecen en el software)

Conclusiones:

¿Qué aprendieron en el encuentro de hoy?

¿Qué fue lo que más les gustó?

Tarea:

1-Orientar otros juegos presentes en el texto.

2-Estudiar las reglas para las palabras llanas y esdrújulas.

Ejemplo 4:

Tema: Un recorrido por las palabras esdrújulas.

Objetivo: Analizar las reglas ortográficas relacionadas con las palabras esdrújulas a partir de la lectura del texto "La Geometría" Elevando una cultura general integral.

Método: Trabajo independiente.,

Medios: Computadora, pizarra.

Introducción:

¿A qué asignatura pertenece la Geometría como rama de una ciencia? (N-I)

¿Cuáles son las otras ramas de la Matemática que ustedes conocen? (N-II)

¿Cuál fue el país que dio origen a los números que trabajamos diariamente en las clases? (N-II)

¿Cuál es su capital actualmente? (N-III)

¿Cómo se clasifica la palabra Matemática de acuerdo a las reglas de acentuación? (N-I y II)

¿Les gustaría realizar un viaje practicando estas reglas ortográficas a través de un texto que nos habla precisamente de la Geometría?

Desarrollo:

A continuación se orientarán las actividades siguientes:

1-Identifica en el texto la segunda palabra esdrújula que aparece y divídela en sílabas (N-I y II)

2-Selecciona la última palabra esdrújula que se encuentra en el texto y:

a) Copia su significado (N-II y III)

b) Redacta una oración bimembre con esa palabra con la siguiente condición:

-que tenga otra palabra esdrújula. (N-III)

-que refleje una palabra homófona.

3-Subraya el resto de las palabras esdrújulas que aparecen y diga:

a) al menos un sinónimo. (N-II y III)

b) clasificalas según la parte de la oración. (N-I y N-II)

.

4-Localiza en el texto el nombre del gran filósofo al que hace alusión e investiga algunos datos sobre él. (N-I y II)

5-Diga a qué siglo pertenece el año 428 a.n.e en el que nació este gran sabio de la antigua Grecia. (N-I)

6-Orientar los juegos del software que se relacionen con el contenido

(Tener en cuenta los niveles cognitivos que poseen los ejercicios diseñados por el software)

Conclusiones:

- Se realizará un debate relacionado con la regla general que refieren estas palabras y se le preguntará el aporte que dejó la clase en el aspecto instructivo y educativo.

Tarea:

- ¿Cuándo se acentúan las palabras llanas? (N-I y II)
- ¿Quién puede mencionar los atributos de nuestra nación? (N-I)
- ¿Qué conocen sobre ellos? (N-II y III)
- ¿Cómo se clasifican estas palabras? (N-I)
- ¿A qué reino de la Biología pertenece La palma real? (N-I)
- Ejemplifica la importancia de esta planta para la vida del hombre. (N-II)
- En el día de hoy haremos un recorrido por un texto que nos habla casualmente de unos de esos atributos.” La palma real”

Desarrollo:

- El profesor proyectará las siguientes actividades:
 - Realizar una lectura en voz baja.
 - Extraer las incógnitas léxicas y buscar su significado.
 - Preguntar la interpretación que hayan hecho algunos estudiantes. (N-II y III)
-
- a) Extraer una palabra llana con acento y otra sin el signo ortográfico. (N-I)
 - b) Redacta una oración con la primera y realízale el análisis sintáctico. (N-II y III)
 - c) Selecciona la primera palabra llana no acentuada y transforma con ella otra palabra llana sustituyendo b por p. (N-III)
 - d) Extrae el resto de las palabras que aparecen en el texto y asegúrate en cuantas de ellas algún sinónimo coincide en ser llana también. (N-II)

Conclusiones:

- Realizar el análisis de la regla general de estas palabras.

Tarea:

Orientar para el turno de tiempo de máquina otros juegos relacionados con el contenido. (Tener en cuenta los niveles de asimilación)

Ejemplo 6:

Tema: Ejercitemos lo aprendido.

Objetivo: Sistematizar los contenidos estudiados referidos a la aplicación de las reglas ortográficas relacionadas con la acentuación a través del texto “El medio ambiente.”

Método: Trabajo independiente.

Medios: Computadora, pizarra.

Introducción:

- ¿Qué es para ustedes el medio ambiente? (N-II)
- Realizar una lectura del texto El medio ambiente

1-El texto anterior es: (N-I)

---científico ---literario

2-Menciona algunas palabras que justifiquen su elección. (N-II)

3-Lee el segundo párrafo en la expresión: dejaron tras de sí una deforestación, la palabra deforestación significa:

------. (N-II y III)

4- Clasifica esa palabra de acuerdo al lugar que ocupa la sílaba tónica. (N-I)

5-Localiza todas las palabras que están acentuadas en ese mismo lugar pero que no tienen tilde. (N-II)

6-E texto anterior trata fundamentalmente de: (N-I y II)

---La necesidad de cuidar el medio ambiente.

---Las preocupaciones de cuidar y preservar el medio ambiente.

---El daño que trae para la humanidad el no cuidar el medio ambiente.

7-Como pionero de esta sociedad qué debes hacer para preservar el medio ambiente. (N-III)

8-En el texto hay: ---8 palabras esdrújulas ---7 palabras esdrújulas ---5 palabras esdrújulas. (N-II)

9-Escoge una y redacta una oración con ella. (N-I)

10-Orientar los juegos presentes en el software relacionados con la clase.

(Tener en cuenta los niveles cognitivos)

Conclusiones:

- Realizar un debate sobre la clase y en especial acerca de las reglas ortográficas estudiadas en la misma.

Tarea:

1-En el texto encontrarás palabras llanas excepciones de las reglas de acentuación: (N-III)

---3 palabras --- 4 palabras --- 2 palabras

2-Selecciona una de ellas y escribe tres palabras más que se escriban igual que ella. (N-I y II)

3-Identifica una palabra con tilde distintiva o diacrítica y escribe el homófono de una de ellas redactando una oración con ésta. (N-III)

Ejemplo 7:

Tema: Ejercitemos lo aprendido.

Objetivo: Sistematizar los contenidos estudiados referidos a las reglas ortográficas a través de la lectura y el análisis del texto “La palmera real.” Elevando una cultura general integral.

Método: Trabajo independiente.

Medios: Computadora, pizarra.

Introducción:

- Realizar la orientación de la lectura “La palmera real”.
- Orientar hacia los objetivos del taller.

1-En el texto anterior la forma elocutiva es: ----- . (N-I)

2-Lee el segundo párrafo en la expresión “su follaje hace arriba una copa ancha”

La palabra follaje significa: ----- . (N-II)

3-Ese vocablo está acogido a una regla ortográfica, menciónala. (N-I y II)

4-Escriba tres palabras más acogidas a esta regla. (N-I)

5-El texto trata de: (N-II)

---Un símbolo patrio

---La descripción de la palma real

---Del beneficio que brinda la palma

5-Marca con una x los atributos y con dos x los símbolos: (N-I y II)

---La bandera de la estrella solitaria.

---La palma real.

---El tocororo.

---El himno de Bayamo.

---El escudo.

6-En el segundo párrafo hay: (N-I)

---3 palabras esdrújulas ---2 palabras esdrújulas ---1 palabra esdrújula

7-Explica la regla de acentuación de una de ellas. (N-II y III)

8-Escribe tres palabras que se escriban igual que éstas. (N-I)

9-La palabra goce es un: (N-I y II)

---sustantivo ---adjetivo ---verbo

10-Buscar los juegos presentes del software relacionados con este contenido.

(Tener presente los niveles cognición)

Conclusiones:

- Realizar un debate sobre las reglas ortográficas estudiadas en la clase resumiendo la importancia de las mismas y en especial para nuestras vidas.

Tarea:

Escriba la palabra primitiva de la que se deriva goce y responda por qué se escribe goce así. (N-III)

Orientar otros juegos del software relacionados con la aplicación de estas reglas.

Ejemplo 8:

Tema: Ejercitemos lo aprendido.

Objetivo: Sistematizar los contenidos estudiados referidos a las reglas ortográficas mediante la lectura y el análisis del texto "El sobrio y el glotón."
Elevando una cultura general integral.

Método: Trabajo independiente

Medios: Pizarra, computadora.

Introducción:

- ¿Cuántos de ustedes se han sentidos molestos en un momento determinado por haber comido en exceso?
- ¿Consideran esto correcto para la salud?

Orientación hacia los objetivos del taller:

➤ Buscar el texto al que se va ser referencia en la clase y orientar una lectura individual y en silencio.

1-Marca verdadero o falso según corresponda: (N-I)

En texto conocemos que:

--- Vive mejor quien come más.

---El que digiere mejor está mayor nutrido.

---El comer ayuda a la nutrición.

2-Interpreta la última idea. (N-II y III)

3-Cómo tú contribuirías a mantener una buena salud. (N-III)

4-Localiza la segunda forma verbal y diga: tiempo, número, persona y modo. (N-II)

5-Localiza otros verbos con esa misma condición y responde: ¿Qué observaste en común en cuanto a esa escritura? (N-II)

5.1-Explica la regla ortográfica que se pone de manifiesto. (N-III)

6-Conjuga el verbo estudiar en copretérito del indicativo. (N-II y III)

7-Orientar la búsqueda de otros juegos en la colección El Navegante.

(Tener en cuenta los niveles de asimilación del software)

Tarea:

Redacta un texto donde exponga lo que más te gustó del material estudiado en la clase utilizando palabras en las que se ponga de manifiesto otras reglas referidas al uso de la b. (N-III)

Ejemplo 9:

Tema: Recordemos lo estudiado.

Objetivo: Sistematizar los contenidos estudiados mediante el empleo de una sopa de letras que agrupa varias palabras que aparecen en los textos trabajados. Elevando una cultura general integral.

Método: Trabajo independiente.

Medios: Computadora, pizarra.

Introducción:

¿A cuántos de ustedes le gusta la sopa?

¿Cuál es su preferida?

¿Han oído hablar alguna vez de una sopa de letras?

Orientación hacia los objetivos del taller:

En nuestro encuentro de hoy vamos a centrar la atención en una sopa de letras en la que realizaremos diversas actividades dirigidas a la aplicación de las reglas ortográficas.

a	e	s	p	e	r	a	n	z	a	d	d	g	l	p	s	p
r	s	g	i	n	c	a	n	d	e	s	c	e	n	c	i	a
G	e	o	m	e	t	r	í	a	d	f	c	n	d	p	t	n
b	a	z	u	o	m	i	s	0	p	i	í	e	n	o	u	t
m	s	a	r	m	o	n	í	a	P	l	a	t	ó	n	t	á
q	p	b	b	e	l	w	b	p	s	ó	f	h	k	g	r	g
o	s	a	g	r	y	v	e	r	á	s	g	g	j	l	o	o
p	á	j	a	r	o	d	f	g	y	f	c	r	y	o	j	n
p	s	d	r	t	y	u	i	j	g	o	Y	f	g	t	h	o
w	r	y	o	m	N	p	e	r	f	e	c	c	i	ó	n	m
c	í	r	c	u	l	o	s		f	g	h	u	y	n	r	e
w	q	c	v	b	n	u	n	n	f	o	l	l	a	j	e	u

1-Selecciona las palabras que obedezcan a reglas de la acentuación. (N-I y II)

2-Clasifícalas según la sílaba tónica. (N-I y II)

3-Explica las reglas en cada caso. (N-III)

4-Localiza una palabra que responda a una de las reglas de la c que sea sinónimo de resplandor, llama, fulgor, brillo y luz. (N-II y III)

5-Explica qué regla se pone de manifiesto en ese ejemplo. (N-II)

6-Identifica un sinónimo de frondosidad terminado en aje. (N-I y II)

7-Explica la regla ortográfica. (N-II)

8-En la tabla aparece una palabra que justifica una de las reglas relacionadas con el uso de la b ¿De cuál palabra y regla ortográfica se trata? (N-III)

9-Desarrollar un encuentro de conocimiento por equipo a través del uso de los juegos del software. (Tener en cuenta los niveles de cognición)

Conclusiones:

- ¿Para qué les ha servido el taller de hoy?
- ¿Les resultó interesante?

Tarea:

Consultar el resto de los textos del minilibro del software El fabuloso mundo de las palabras y localizar otras palabras sujetas a las reglas estudiadas en clases.

2.3 Resultados obtenidos de los talleres:

Con la aplicación de las propuestas de talleres se obtuvo el siguiente saldo positivo:

En los educandos:

-Los talleres contribuyeron al enriquecimiento del vocabulario de los estudiantes, aprenden a buscar información, a seleccionarla, procesarla y sobre todo a valorar su importancia.

-Se fomenta la formación de valores siendo este un proceso gradual que influye en la personalidad de los educandos algo fundamental dentro del proceso enseñanza-aprendizaje.

-Se logró una mayor y mejor participación de los estudiantes donde prevalece el protagonismo estudiantil, logrando en ellos cierta independencia a favor de su personalidad.

-Se observó que en alumnos tímidos y de pobre vocabulario, pierdan el temor a realizar y a expresarse.

-Los talleres contribuyeron a que los alumnos se entusiasmen, se motiven, se hacen más responsables.

-Su pensamiento lógico y reflexivo se desarrolló.

-Mejoraron sus relaciones interpersonales.

-Desarrollaron habilidades intelectuales en general, así como las de carácter informativo.

-Se logró una mejor motivación por aprender más.

-Fomentó hábitos adecuados de estudio.

En los profesores:

-Se alcanzó un buen clima favoreciendo así las relaciones humanas, estrechando los lazos laborales entre el profesor de Informática y el del aula ya que se comienza a trabajar en colectivo.

-Incentivó a los profesores a enriquecer sus conocimientos acerca de las demás asignaturas y en especial la Informática y las comunicaciones.

-Incrementó el deseo de conocer la interdisciplinariedad y cómo aplicarla, dejándolos a todos con buen ánimo de trabajar.

-Favoreció la comprensión de la enorme importancia de los softwares educativos como medios didácticos que complementan el proceso enseñanza-aprendizaje.

Hay que señalar que para la aplicación de estos talleres a través del software utilizado, el profesor debe tener en cuenta las siguientes consideraciones:

1-Que el laboratorio reúna las condiciones necesarias de trabajo.

2-Estar dispuesto a trabajar sistemáticamente, con alegría y de buen ánimo.

3-Debe incrementar sus conocimientos y los objetivos del grado.

4-Realizar la caracterización pedagógica, arribando a un diagnóstico integral de sus alumnos para un mejor trabajo.

5-Realizar un proyecto de trabajo de acuerdo con las exigencias particulares del grupo, el grado, y del centro donde trabaja para el trabajo integral.

6-Planificar la actividad de forma tal que no se pierda el control del proceso, individual o por equipo

7-Realizar convenio con el asistente de computación.

2.4 Análisis de los resultados de la medición inicial.

Para el desarrollo de esta investigación se tomó como población séptimo grado, de la Microuniversidad “Mártires del 24 de Mayo” del municipio de Gibara y como muestra los destacamentos 7mo 5 y 7mo 6, a los cuales se les aplicó un diagnóstico inicial que nos permitió obtener datos reales de cómo se comporta este componente en los estudiantes escogidos.

El primer grupo mencionado fue denominado; grupo experimental, y el segundo grupo de control.

Para analizar cómo se comportó las mayores incidencias en los errores ortográficos en los alumnos se tomó una guía como la siguiente; por ser estos elementos los que más afectan el componente ortográfico en los educandos de séptimo grado:

-Clasificación de las palabras según su acentuación

-Uso de los grafemas b-v

-Uso de los grafemas s-c-z-x

-Uso de los grafemas g-j

Los resultados de cómo se comportaron estos aspectos se agruparon de la siguiente forma:

Diagnóstico inicial:

Grupo experimental séptimo -5 sub. A Matrícula: 15.

A continuación presentamos el resultado del diagnóstico inicial realizado al grupo

	Aspectos	Cantidad de estudiantes	%
1	Clasificación de las palabras según su acentuación.	11	73.3
2	Uso de los grafemas b-v	11	73.3
3	Uso de los grafemas s-c-z-x	12	80
4	Uso de los grafemas g-j	10	66.6

de control obteniéndose saldos similares. Diagnosticándose los mismos elementos que atentan contra la ortografía.

Diagnóstico inicial:

Grupo de control séptimo-6 sub. A Matrícula: 15.

Se puede observar que los por cientos del diagnóstico inicial por dificultades son muy altos.

2.5 Análisis de los resultados de la medición final.

Después de haber aplicado la propuesta de talleres, se realizó la medición final. Para la realización de la misma se conocen varios tipos de experimentos cuyo fin es confirmar la validez de una investigación y en los cuales hay control y se espera que gracias a los cambios que introduce el investigador, se produzca la

	Aspectos	Cantidad de estudiantes	%
1	Clasificación de las palabras según su acentuación	10	66.6
2	Uso de los grafemas b-v	11	73.3
3	Uso de los grafemas s-c-z-x	10	66.6
4	Uso de los grafemas g-j	9	60

transformación del fenómeno o hecho que estudia.

Para la validez de la estrategia metodológica propuesta se presenta la realización de una prueba pedagógica (ver anexo VI) donde se pudo constatar que la misma surtió efecto al desarrollar en los estudiantes habilidades en la competencia de las reglas ortográficas.

Los resultados de cómo se comportaron estos elementos se agruparon de la siguiente forma:

Diagnóstico final:

Grupo experimental séptimo-5 sub. A Matrícula: 15

Se puede percibir una gran mejoría al aplicar la prueba pedagógica, el por ciento de dificultades ortográficas disminuyó gracias a la introducción de la nueva metodología a insertar en el proceso enseñanza-aprendizaje para darle tratamiento especial al desarrollo de la competencia ortográfica.

Veamos ahora qué sucede en el grupo de control, pues este no tuvo participación directa y activa en los talleres propuestos.

Diagnóstico final:

Grupo de control séptimo-6 sub. A Matrícula: 15

	Aspectos	Cantidad de estudiantes	%
1	Clasificación de las palabras según su acentuación	7	46.6
2	Uso de los grafemas b-v	7	46.6
3	Uso de los grafemas s-c-z-x	8	53.3
4	Uso de los grafemas g-j	6	40

	Aspecto	Cantidad de estudiantes	%
1	Clasificación de las palabras según su acentuación	10	66.6
2	Uso de los grafemas b-v	11	73.3
3	Uso de los grafemas s-c-z-x	11	73.3
4	Uso de los grafemas g-j	10	66.6

Se puede apreciar que los resultados son muy bajos si se comparan con los resultados obtenidos en el grupo experimental luego de haberle aplicado la prueba pedagógica, de ahí la importancia de la aplicación de la estrategia.

Resumen del capítulo II

En este capítulo se aborda la introducción al proceso docente educativo de una propuesta de talleres a insertar en el modelo de Secundaria Básica en el grado séptimo, a partir de las nuevas concepciones y transformaciones que se están llevando a cabo en el campo de educación cubana. Partiendo de que la preparación de los estudiantes para que aprendan a pensar, actuar y hacer sea un objetivo priorizado a través del uso de la Informática y las comunicaciones, se estimó conveniente diseñar el taller interdisciplinario con la utilización del software educativo El fabuloso mundo de las palabras como una vía para desarrollar la competencia ortográfica en los educandos de séptimo grado.

Conclusiones:

Una vez concluida la investigación se ha llegado a la conclusión de que el software a través de talleres interdisciplinarios puede constituir una vía para el trabajo con las dificultades ortográficas, no solo desde la clase, sino también en espacios que vayan más allá de la clase tradicional, porque:

- El empleo del software, como alternativa en las clases-talleres de ortografía puede resultar agradable a los estudiantes.
- Amplía el uso de las nuevas tecnologías de la informática y las comunicaciones.
- Posibilita controlar y autocontrolar el desempeño cognitivo de los escolares en cuanto a las materias ortográficas.
- Desarrolla la creatividad al permitirle a los alumnos la elaboración de nuevos ejercicios.
- Favorece el trabajo independiente.

Recomendaciones:

- Aplicar la metodología propuesta en todas las Secundarias Básicas.
- Continuar trabajando la corrección de dificultades ortográficas con los alumnos del grado Séptimo.
- Dar mejor tratamiento metodológico al componente ortográfico en las asignaturas y en todos los niveles de enseñanza.
- Continuar dándole tratamiento al uso de las nuevas tecnologías de la información como medio para lograr el aprendizaje significativo y desarrollador.

Bibliografía:

- ❖ Addine Fernández, C. Fátima: Didáctica teoría y práctica. Editorial Pueblo y Educación. La Habana 2004.
- ❖ Álvarez Pérez, Marta: Interdisciplinariedad. Una aproximación desde la Enseñanza-Aprendizaje de las Ciencias. Editorial Pueblo y Educación La Habana 2004.
- ❖ Alvero Francés, Francisco: Lo Esencial en la ortografía. Editorial Arte y Literatura. La Habana. 1985.
- ❖ Balmaceda Neyra, Osvaldo: Enseñar y aprender ortografía. Editorial Pueblo y Educación. La Habana. 2001.
- ❖ Colectivo de autores: Ingeniería del software educativo con modelaje orientado por objeto: Un medio para desarrollar micro mundos interactivos (Internet).
- ❖ García Arzola, Ernesto: Lengua y literatura. Editorial Pueblo y Educación. La Habana. 1992.
- ❖ Gómez del Castillo Segurado, María Teresa: Un empleo de evaluación de software educativo multimedia (Internet).
- ❖ PCC: Resolución Económica del V Congreso. Editorial Política. La Habana. 1998.
- ❖ Pérez, Marqués: El software educativo. Universidad Autónoma de Barcelona. España (Internet).
- ❖ Petrovski, A: Psicología general, Manual didáctico para Institutos Pedagógicos. Editorial Progreso. Moscú: 1980.
- ❖ Saussure, Ferdinand de: curso de lingüística general. Editorial Ciencias Sociales. La Habana. 1978.
- ❖ "Software" Enciclopedia Microsoft® Encarta®. 2000.
- ❖ Vigotsky, L. S: Obras completas, Tomo V. Editorial Pueblo y Educación. La Habana. 1989.

ANEXOS

ANEXO I

Prueba pedagógica de entrada.

Objetivo: Explorar la aplicación de las reglas ortográficas que poseen los estudiantes.

Habilidad: Explicar y redactar

Actividad: Redactar un texto expositivo donde expliques la idea siniestra de convertir alimentos en combustible, la causa armamentista o el cambio climático.

ANEXO II

Entrevista a profesores.

Se está realizando una entrevista con el siguiente objetivo:

Obtener información acerca de la aplicación de las reglas ortográficas que poseen los estudiantes.

Es necesaria su colaboración.

Muchas gracias.

1¿Cuántos años de experiencia tiene en educación?

2¿Cómo valoras la aplicación de las reglas ortográficas en sus estudiantes?

3.Refiérase a las principales regularidades detectadas por usted.

4¿Qué actividades encaminadas a este objetivo propones?

ANEXO III

Resultados de la entrevista a profesores.

	Preguntas	Opción	Respuestas
1	Años de experiencia en educación.	De 0 a 3 De 3 a 5 De 5 a 8 Más de 8	3 5 7 9
2	Valoración de la aplicación de las reglas ortográficas.	Suficiente Insuficiente	2 22
3	Regularidades que lo ocasionan detectadas por usted.	Motivación Medios de enseñanza. Técnicas grupales.	8 14 2 -
4	Actividades que proponen.	Concursos Juegos didácticos Charlas Óptimo uso de los software educativos. Talleres.	3 4 1 8 8

ANEXO IV

Encuesta a estudiantes.

Se necesita aplicar una encuesta para una investigación con el siguiente objetivo:
Obtener información acerca de la aplicación de las reglas ortográficas.

A continuación se presenta una guía de preguntas con el objetivo de conocer la aplicación de las reglas ortográficas.

Ustedes pueden ayudarnos si contestan con toda honestidad lo que se les pide.

Gracias.

Cuestionario

1-¿Qué asignaturas del plan de estudio facilitan la aplicación de las reglas ortográficas?

(120)----Algunas (143) ----Todas

2-¿Con qué frecuencia usas las reglas ortográficas?

(85) ---- Diariamente (90) ---- Semanal (88) ---- Cuando me acuerde.

3-¿Sabes aplicarlas?

(43) ----Si (112) ----En ocasiones (108) ----No

4-¿Cómo evalúas la aplicación de las reglas ortográficas?

(68) ----Bien (115) ----Regular (80) ----Mal

ANEXO V

Guía de observación de clases.

Tema: Actividades que se realizan para aplicar las reglas ortográficas.

Objetivo: Comprobar cómo el profesor le da tratamiento a la aplicación de las reglas ortográficas.

Sección a observar:

Escuela: Microuniversidad "Mártires del 24 de Mayo"

Maestro: Lic: José Luis Pérez Jorge.

Grado: Séptimo

Fecha: 19-12-2007

Matrícula: 45 Presentados: 44

Visitantes: 2

Aspectos a evaluar.

1-¿Se realizan actividades donde se apliquen las reglas ortográficas?

----Si ----No (x) ---- En ocasiones.

2-En la participación de los alumnos se trasmite de forma correcta la aplicación de las reglas ortográficas.

(x)----En ocasiones ----Siempre

3-¿Son las actividades lo suficientemente creadoras, que contribuyan a la aplicación de las reglas ortográficas?

----Si (x) ----No

ANEXO VI

Prueba pedagógica final:

Objetivo: Comprobar la efectividad de la propuesta metodológica en práctica mediante la construcción de un texto expositivo.

Habilidad: Redactar y explicar.

Actividad: Redactar un texto expositivo donde expliques las adversas consecuencias que trae para la humanidad los altos precios de los alimentos.

ANEXO VII

Textos del minilibro que se van a utilizar en los talleres.

“Origen y evolución de la lengua”.

Nuestro idioma es un regalo para el pensamiento, una caja mágica de donde saltan anhelos, tristezas, esperanzas, alegrías y esfuerzos anónimos y colectivos, acumulados por distintos pueblos y culturas a través de una larga y rica tradición, porque “solo en las voces que vuelan lleva alas el corazón”.

De la caja retumba la voz de la historia de nuestra lengua en el panel de los medios de comunicación, para que broten palabras, llenas de expresión, de labios de jóvenes generaciones.

Podemos comunicarnos porque somos distintos, porque tenemos cosas diferentes que decirnos; la tecnología ha tendido los puentes en forma de libros, pluma, periódico, radio, micrófono, teléfono, televisión, computadoras o Internet, entre nosotros y el mundo, para así reventar la almendra del entendimiento humano y dar cabal cumplimiento al ideal del ingenioso hidalgo Don Quijote de la Mancha: recrear el mundo.

“La electricidad.”

La corriente eléctrica es un desplazamiento de cargas eléctricas a través de un conductor sólido, líquido o gaseoso. Al conectar una batería a un circuito, la diferencia de potencial entre los electrodos libera electrones que se mueven desde el punto de menor potencial hasta el de mayor potencial generando una corriente eléctrica.

Si la corriente eléctrica se desplaza alternativamente en uno y otro sentido del circuito eléctrico, recibe el nombre de corriente alterna. Cuando esta corriente encuentra una resistencia como en una bombilla, los electrones desprenden calor sobre el filamento hasta la incandescencia.

Si la corriente que pasa por el circuito eléctrico se desplaza siempre en el mismo sentido, se denomina corriente continua.

“El ideal.”

Y luego, una torre de marfil, una flor mística, una estrella a quien enamorar...Pasó, la vi., como quien viera un alba, huyente, rápida, implacable.

Era una estatua antigua con un alma que se asomaba a los ojos, ojos angelicales, toda ternura, todo cielo azul, todo enigma.

Sintió que la besaba con mis miradas y me castigó con la majestad de su belleza, y me vio como una reina y como una paloma. Pero pasó arrebatadora, triunfante, como una visión que deslumbra. Y yo, el pobre pintor de la Naturaleza y de Psiquis, hacedor de ritmos y de castillos aéreos, vi el vestido luminoso del hada, la estrella de su diadema, y pensé en la promesa ansiada del amor hermoso. Más de aquel rayo supremo y fatal, solo quedó en el fondo de mi cerebro un rostro de mujer, un sueño azul.

"La Geometría."

"La Geometría existe en todas partes", decía Platón, el gran filósofo griego. Si observas con atención a tu alrededor, verás infinita variedad de formas geométricas presentadas por la naturaleza: un pájaro, al volar lentamente en el aire, describe círculos y otras formas geométricas; la abeja construye las celdillas de su panal en forma de prismas hexagonales; en una flor silvestre se advierte la simetría de un pentágono; en el girasol aparece la curva de la circunferencia; en fin, la Geometría existe en todas partes.

Lo importante es saber verla, tener inteligencia para comprenderla y alma para adivinarla. Beremís, el calculista persa, decía: "Unos ven las formas geométricas, mas no las comprenden; otros las entienden, pero no las admiran; el artista mira la perfección de las figuras, comprende lo bello y admira el orden y la armonía.

"Ley del Medio Ambiente."

Las preocupaciones sobre el medio ambiente irrumpen cada vez con más frecuencia en nuestra vida cotidiana. Día a día escuchamos con alarma, cómo en el mundo continúan destruyéndose los bosques, contaminándose los ríos y mares, y desapareciendo especies que ni siquiera llegamos a conocer, poniéndose en peligro la propia existencia humana.

Cuba no es ajena a estos problemas. Siglos de saqueo de nuestros recursos naturales, solo frenados por la Revolución, dejaron tras de sí una acusada deforestación, suelos degradados, cursos de agua contaminados y una significativa pérdida de diversidad biológica.

El desarrollo sostenible, como meta, supone el cuidado del medio ambiente y el uso racional de los recursos naturales; de forma tal, que no se comprometan las necesidades e intereses de las generaciones futuras...

“Clase de Historia.”

El texto que reseñe al tirano, detallará un héroe encabezando al pueblo. La referencia al verdugo, exaltará a quien hizo del cadalso su última tribuna.

Donde se apunte la tortura, emocionará quien soportó silenciando una palabra. Rememorar la hoguera, enaltecerá a quien mereció el incendio. La tea del racista alumbrará los pasajes donde se proclame la igualdad. La página que hable de inquisición, la llenará el hereje. El paso de invasores, hará leyenda la resistencia popular. Cada gesto de opresión irá acompañado de una rebeldía.

A esa Historia la llamarán terrible.
A esa Historia la llamarán hermosa.

“El sobrio y el glotón.”

Había en un lugar dos hombres de mucha edad, uno de gran sobriedad y el otro gran comilón. La mejor salud del mundo gozaba siempre el primero estando de enero a enero débil y enteco el segundo. ¿Por qué?- el tragón dijo un día-comiendo yo mucho más

Tú mucho más gordo estás? No lo comprendo, a fe mía.-Es -le replicó el frugal-y muy presente lo ten, porque yo digiero bien, porque tú digieres mal. Haga de eso aplicación el pedante presumido, si porque mucho ha leído cree tener instrucción, y siempre que a juzgar fuere la regla para sí tome: No nutre lo que se come, sino lo que se digiere.

“La palmera real.”

La palmera busca el sol más recto que las otras criaturas; se extasía con la luz mejor que todas ellas. Ningún tronco de árbol es bañado de claridad como su desnudo tallo maravilloso; es al mediodía un inmenso pistilo cubierto de polen ardiente.

La palma es una copa de cuello larguísimo, y su follaje hace arriba una copa ancha, perfecta y sensible. El viento en ella se escucha a sí mismo con goce. A veces el choque de su penacho es seco; pero otras, es una risa suave, una risa innumerable...