

UNIVERSIDAD CATÓLICA SANTO TORIBIO DE MOGROVEJO

ESCUELA DE POSGRADO



**EL APRENDIZAJE ORTOGRÁFICO Y LA CARACTERIZACIÓN DE LA
PROPUESTA DEL SISTEMA MULTIMEDIA EDUCATIVO EN
ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DEL NIVEL PRIMARIO**

**TESIS PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE
MAESTRO EN EDUCACIÓN: INVESTIGACIÓN PEDAGÓGICA**

AUTOR

YULIANA DEL FATIMA QUIROZ VELEZ

ASESOR

OSCAR LOPEZ REGALADO

<https://orcid.org/0000-0003-2393-1820>

Chiclayo, 2021

**EL APRENDIZAJE ORTOGRÁFICO Y LA CARACTERIZACIÓN DE
LA PROPUESTA DEL SISTEMA MULTIMEDIA EDUCATIVO EN
ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DEL NIVEL PRIMARIO**

PRESENTADO POR:

YULIANA DEL FATIMA QUIROZ VELEZ

A la Escuela de Posgrado de la
Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo
para optar el grado académico de

MAESTRO EN EDUCACIÓN: INVESTIGACIÓN PEDAGÓGICA

APROBADA POR:

Osmer Agustín Campos Ugaz

PRESIDENTE

Yen Marvin Bravo Larrea

SECRETARIO

Oscar Lopez Regalado

VOCAL

Dedicatoria

Gracias por todo MAMÁ MICA

Agradecimiento

Al docente del curso el Dr. Osmer Campos por sus excelentes y claras ponencias dictadas, y por el constante apoyo que me brindo durante la realización de presente trabajo.

A mi asesor de tesis el Doctor Oscar López Regalado por su guía, consejos basados en su extensa trayectoria laboral y conocimiento en la elaboración del presente trabajo.

A mi Madre por mostrarme que, en base a esfuerzos y golpes en la vida, logras con mucho orgullo lo que te propones.

A mis hermanas por su compañía y constantes consejos que me sirven mucho para mi vida diaria y profesional.

Índice

Resumen.....	6
Abstract	7
I. Introducción:	8
II. Marco teórico:	17
III. Hipótesis	34
IV. Metodología	34
V. Resultados y discusiones	39
VI. Conclusiones y recomendaciones	48
VII. Referencias bilbiográficas	49
VIII. Anexos.....	55

Lista de Tablas

Tabla 1. Dimensión 1 – Ortografía Literal	39
Tabla 2. Dimensión 2 – Ortografía Acentual	40
Tabla 3. Dimensión 3 – Ortografía Puntual.....	41
Tabla 4. Estadísticos de la ortografía	42
Tabla 5. Nivel actual de ortografía	42

Resumen

La investigación abordó la dificultad en el aprendizaje ortográfico como punto central, enfocando la preocupación de enseñanza tradicional impartida por los docentes, y que observando la realidad no se ajustan a las innovaciones pedagógicas actuales, trabajando de manera tradicional sus procesos de enseñanza, no siendo significativas para el estudiante. Y más aun teniendo en cuenta que la enseñanza es guiada a niños del nivel primaria, el cual están iniciando su escritura y lectura. Por lo cual se formula la siguiente pregunta: ¿Cuál es la caracterización del nivel de aprendizaje ortográfico para justificar la propuesta del sistema multimedia educativo en los estudiantes del segundo grado del nivel primario de la Institución Educativa Peruano Español, 2020?, el objetivo que orienta la investigación consiste en describir el nivel de aprendizaje ortográfico para justificar la caracterización de la propuesta del sistema multimedia educativo en los estudiantes del segundo grado del nivel primario de la Institución Educativa, el enfoque es cuantitativo, tipo de investigación básica y descriptiva, los estudiantes se encuentran en la fase inicio con el 48% recibiendo sus clases tradicionales, situación que amerita cambiar el proceso de enseñanza aprendizaje con tecnología avanzada, como herramientas de apoyo al docente que logren en el estudiante el interés y la motivación por aprender.

Palabras Claves: Dificultad en el aprendizaje, Tecnología avanzada, Motivación, Educación, Escritura, Aprendizaje activo.

Abstract

The research addressed the difficulty in orthographic learning as a central point, focusing on the concern of traditional teaching taught by teachers, and that observing reality, they do not adjust to current pedagogical innovations, working in a traditional way their teaching processes, not being significant for the student. And even more so considering that the teaching is guided to children of the elementary level, which are beginning their writing and reading. Therefore, the following question is formulated: What is the characterization of the level of orthographic learning to justify the proposal of the educational multimedia system in second grade students of the Spanish Peruvian Educational Institution, 2020? The objective that guides The research consists of describing the level of orthographic learning to justify the characterization of the proposal of the educational multimedia system in the students of the second grade of the primary level of the Educational Institution, the approach is quantitative, type of basic and descriptive research, the students They are in the initial phase with 48% receiving their traditional classes, a situation that merits changing the teaching-learning process with advanced technology, such as teacher support tools that achieve interest and motivation in the student to learn.

Keywords: Learning disabilities, Advanced technology, Motivation, Education, Writing, Activity learning.

I. Introducción:

La escritura bien realizada es fundamental e importante para deducir un buen aprendizaje, la forma en cómo nos comunicamos y la buena participación en sociedad es fundamental para reconocer una buena educación. Todo ello implica mejoras que irán puliéndose de acuerdo al paso del tiempo, pues involucra múltiples habilidades en forma simultánea, como, por ejemplo, la capacidad del uso del vocabulario y la ortografía. Además, diversos estudios indican que la memoria del humano es limitada ya que éste no ha trabajado correctamente el grado de automatización de diversas tareas indicadas. A su vez, se indica que la ortografía debería ser mejorada en el momento de la enseñanza, esto permitirá que la memoria aplique sus conocimientos al momento de trabajar diversos procesos como la planificación o la revisión de la escritura. Además, podemos indicar que uno de los problemas de la mala ortografía se origina a través de una mala adquisición de la lengua escrita, indicándose que seguirá aumentando, pero a su vez, es verdad que para mejor este problema en cada persona influye mucho la participación de quienes le rodean al estudiante como son familia, escuela, medios de comunicación, debemos tener en cuenta que la ortografía es muy importante para el lenguaje se debe enseñar correctamente desde la educación infantil y de manera incisiva en primaria, pues en esta fase el niño trabaja ya fluidamente su lenguaje y comienza a expresarse a la par de manera escrita. Es aquí donde los docentes deben fomentar el hábito de la lectura en sus estudiantes de la mano con el correcto uso de la ortografía tomando en cuenta de manera primordial a los errores ortográficos que puedan adquirir utilizando palabras de diversas materias trabajadas.

Se realizó una búsqueda a nivel internacional en cuanto a la problemática ortográfica, llevándose a cabo diversas investigaciones, demostrando estadísticamente los errores y problemas más encontrados momento de transcribir por lo que aclaran fácilmente el panorama de la realidad problemática, es aquí en donde en España, se llevó a cabo un estudio de investigación sobre las competencias ortográficas en estudiantes de educación secundaria, donde su objeto principal fue examinar el desarrollo de la ortografía en 60 estudiantes, la muestra fue escogida de primero y cuarto curso de educación secundaria, se diseñó una prueba de 242 palabras en un texto el cual contó con 25 tipos de errores repartidos en 35 ítems que debían detectar los participantes. Encontrándose problemas de lapsograma con el ceceo/seseo; adverbios que finalizan con -mente; incoherencias escritas en una sola frase;

grafías ll/y, vocablo *llogur, es escrito incorrectamente por la mayor parte del estudiante y los mayores problemas al identificar el lapsograma con otras formas por homonimia, como en el verbo haber y los sustantivos haya y aya, dando como resultado estadístico de los tres aspectos evaluados fueron 80% en problemas de escribir palabras sin diéresis, 74% de tilde incorrecta y el 70% del uso erróneo de la b/v, y/ll, a/h (Muñoz y Fernández, 2018).

En Valladolid – España se llevó a cabo un estudio de investigación en el segundo curso de Educación Primaria para poder observar el estado actual del aprendizaje ortográfico y los factores que influyen en su bajo nivel, arrojando estadísticamente realidades que llaman demasiado la atención; Trabajando con una muestra de 100 estudiantes (54% niñas y 46% niños), cada uno de ellos presenta diversos errores notorios en su escritura, pero cuando revisan los diferentes reportes, por ejemplo en sexo, observamos que todas las mujeres presentan menos errores en comparación con los varones. En cambio, en la escritura de mayúsculas en oraciones los varones responden mejor que las mujeres. En cuanto a las palabras que hacen uso de la –c y –z, se observa que las mujeres cometen muchos menos errores frente a sus compañeros. Así también en el uso de la g y j - r y rr – d y z, que son cometidos por ambos (Cruz y Torres, 2018).

A nivel Latinoamericano, tampoco ha sido distinta la preocupación por la mejora de una correcta escritura, por ello sus investigaciones se han basado principalmente en las dificultades de comprensión escrita que presentan los estudiantes.

En Chile se desarrolló un estudio no experimental en problemas ortográficos universitarios, en estudiantes de las carreras de salud, donde se observaron las formas de escritura correcta e incorrectamente de los estudiantes de las distintas a la cual corresponden, la cantidad de palabras a experimentar fueron de 10 500, y teniendo en cuenta que el promedio de errores fue del 6,0 % para todas las carreras. Se identificó, que la mayoría de errores se presentó en la especialidad de Nutrición, con los siguientes porcentajes, 62,0 % en acentuación, 10,0 % en el uso de b-v, y el 9,0 % del uso de c-s-z; los errores más frecuentes fueron encontrados en todas las especialidades; por ejemplo, en Fonoaudiología lograron el 66,2 % en acentuación, en segmentación el 8,1 %, Nutrición tuvo en acentuación el 61,0 %, y en segmentación 4,7 %. En general se observó estadísticamente que los estudiantes provenientes de ambas carreras comparten valores similares en cuanto a los errores con

mayor frecuencia, pero no así en aquellos con menor frecuencia (Santiago y Fernández, 2020).

En Ecuador, la Escuela de Educación General Básica Martiniano Guerrero Freire, participó de estudios para la evaluación de su proceso de aprendizaje, donde se identificó un deficiente proceso de la ortografía y escritura, y se indicaban que las causas estarían basadas directamente al proceso tradicional en el que se dictan las clases ya que se entendía como deficiente y desfasado para las necesidades de los estudiantes en la actualidad, encontrándose que el 3% mantiene una correcta aplicación ortográfica, el 19% está en proceso, 78% trabaja aún en ello por lo tanto no logra el alcance esperado para la adquisición de conocimientos ortográficos básicos. Con respecto al proceso de memorizar normas ortográficas, se encontró que el 0% domina, el 23% alcanza, 77% está próximo alcanzar y/o no alcanza, con respecto al proceso de retención de las palabras para asociarlas a su pronunciación observamos que el 3% de estudiantes domina, el 29% alcanzan, 65% están próximos por alcanzar y el 3% no lo alcanza, y cuando se observó si trabajo el reconocimiento visual para diferenciar el tipo de palabras, se encontró, 3% de estudiantes que dominan, el 29 % que lo alcanzan, 58% que están próximos por alcanzar y el 10% que no logran el uso del reconocimiento visual (Valdivieso, 2018).

En Costa Rica se observó diversas problemáticas de escritura en cinco escuelas del estado, ligado directamente a enseñanzas tradicionales que no logran resultados positivos en el estudiante. Se aplicó diferentes instrumentos de recolección de datos tales como entrevistar y dictados a 5 grupos, cada uno pertenecientes a su respectiva institución educativa del nivel de sexto grado, obteniéndose los resultados esperados basados en el poco énfasis por la preocupación ortográfica, en la escuela 1 se utilizó un grupo de 22 estudiantes, en la escuela 2 se juntó un grupo de 25, en la escuela 3 a 23, en la escuela 4 a 24 y en la escuela 5 a 30 estudiantes, la información se procesó por dos dictados que se realizaron a las instituciones, obteniéndose que el 78% del alumnado en general no escriben de manera correcta (Aguilar, Martínez, Bejarano, Madrigal, y Garro, 2018).

En Chile se abordó una investigación sobre el desempeño ortográfico de sus estudiantes, para la importancia de una correcta escritura, para el cual se propuso presentar un panorama exhaustivo, reciente y representativo del desempeño ortográfico de niños, para ser utilizado como insumo para su enseñanza. Para ello, se trabajó con una muestra de 101 alumnos que realizaron 269 escritos, considerando los tres géneros textuales obtenidos de la

prueba piloto del Sistema de Medición de la Calidad de la Educación - SIMCE de escritura del año 2008 en cuarto grado, la estadística del uso del dominio ortográfico y tener un control en relación con el número de palabras escritas, se obtuvo al multiplicar los errores de cada uno de ellos por cien y luego dividir este producto por el número de palabras escritas en el texto. Los alumnos evaluados escriben en promedio 66 palabras por texto, sin embargo, es posible ver que esta situación varía según el género escrito. Los errores frecuentes que se presentaron fueron la carencia de tilde, omisión de sílabas, confusión del uso de la b-v, h, s-c-z en la utilización de palabras, e hipo segmentación y todos estos concentran el 84% de errores encontrados en el total de prácticas aplicadas (Sotomayor, y otros, 2017).

Así también en el Perú, se realizó una prueba censal 2018, realizada por el ministerio de educación (MINEDU), donde se pudo observar que las principales dificultades de los estudiantes en ortografía, tanto en primaria como en secundaria, se evidencian en el uso de conectores, referentes y signos de puntuación. El 37,7 % de ellos aplico de manera correcta conectores y los referentes; y solo el 25,3 % usó de manera correcta los signos de puntuación, así mismo, el 38,8 % hizo cuatro o más faltas por cada diez líneas al usar las grafías y las mayúsculas; y el 64,3 % cometió cuatro o más errores por cada diez líneas al aplicar las reglas de tildación general y diacrítica (Ministerio de educación, 2018).

En Cajamarca, pueblo de Hualgayoc, se realizó una investigación en la institución educativa N° 82991 para observar el estado en el que los estudiantes se encuentran en materias esenciales, aplicándose un pre-test, encontrándose que el 70% del alumnado tuvieron muchos errores al escribir tanto en el uso de algunas letras que se prestan para confusión, como en el caso de la tildación y el uso de los signos de puntuación. Finalmente se pudo precisar que en efecto la mayoría de los alumnos de quinto de primaria presentaban problemas en la producción de textos como son la tildación y signos de puntuación, obteniéndose una nota general de 11.60 calculada a nivel de toda el aula (Leiva y Silva, 2018).

En Lima se realizó una investigación sobre la percepción visual en estudiantes de cuarto y quinto del nivel primaria en la Institución Estudiantil Puente Piedra, el motivo principal fue la problemática en la ortografía y escritura de los estudiantes de cuarto y quinto del nivel primario. La población estuvo constituida por 96 estudiantes, a quienes se les aplicó las pruebas de PROESC que mide las dimensiones de dictado de palabras, frases y la redacción de textos; se empleó también el Test de Percepción Visual No Motriz. En los

resultados se observa que el 46,9% de los de los estudiantes de 4to y 5to de primaria alcanzan el 46.9% con dificultad, en duda tenemos el 37,5% y el 15,6% sin inconvenientes detectados, así mismo, en el dictado del palabras, el 32,3% presenta dificultad, el 40,6% se encuentra dudoso de conocimiento y el 27,1% sin dificultad (Verde, 2017).

En Trujillo se realizó una investigación en la Institución Educativa "Solaris Perú- Alto Trujillo" que tuvo como objetivo principal poder determinar el nivel de ortografía en los estudiantes del cuarto grado del nivel primario. Este estudio se basó en una población de 57 alumnos, tuvo como instrumento una prueba escrita, la cual contaba con diez preguntas divididas en tres niveles que fueron; básicos, reflexivos, productivos- creativo. Una vez procesada la herramienta aplicada, los resultados finales fueron alarmantes ya que el nivel de ortografía correcta es del 11.2%, y el 88.8% de los alumnos presenta dificultades muy serias en la escritura y ortografía (Barreto y Pérez, 2017).

Así mismo en un estudio de Post grado de la Universidad Marcelino Champagnat en Lima se estudió un caso particular sobre un estudiante del quinto año de educación primaria con problemas léxico ortográfico de escritura, encontrándose una realidad que describe un problema desde sus inicios educativos, cuando el niño comenzó a balbucear, cuando pronuncio su primera palabra solía abreviarla como por ejemplo pronunciaba "gua", cuando pedía "agua", y solía señalar las cosas cuando deseaba algo sin hablarlo, a los 3 años, hablaba sustituyendo sílabas en palabras, como "lota", en vez de pelota, "me" en vez de dame. Por todo lo expuesto, desde que empezó su vida estudiantil siempre ha presentado problemas en el área de Comunicación, desde el inicio de la lectura y escritura, tal es así que demoró en aprender a leer en comparación con sus compañeros, en segundo grado presentó dificultades en lectoescritura, en el tercer hizo curso vacacional en Comunicación para quedarse en el año. Además, en la actualidad el menor estudiado, se pone nervioso al relatar algún evento o hecho, y más aún si es en público y cuando lo hace se expresa en volumen bajo. Dando como resultado que presenta procesos léxicos muy bajos, procesos sintácticos y semánticos en niveles inferiores al normal, así mismo en el dictado de palabras presentó resultados muy por debajo del promedio (Auccapure y Leyva, 2017).

Por otro lado, en Lima, basándonos en la propuesta, se aplicó un software multimedia educativo para mejorar el rendimiento académico, pero en el curso de Matemáticas, aplicándose una prueba de pre test y poste test, observándose la mejora entre el pre test (11.68) y post test (16.56) para el rendimiento académico del grupo experimental del quinto

grado de secundaria, por lo tanto, se tiene más del 70% con notas aprobatorias después de la aplicación del multimedia (Encalada y Delgado, 2018).

Así también, en Ecuador se aplicó se aplicó material multimedia didáctico para la enseñanza del idioma inglés en niños de segundo de primaria, donde el objetivo principal es analizar las ventajas de utilizar las TIC como parte de la herramienta de enseñanza del docente, la población que se utilizó fue de un total de 20 niños y el instrumento utilizado fue una entrevista, dando como resultado que el 70% de los estudiantes sienten intereses y se motivan al escuchar hablar de una herramienta con música, imágenes y videos, así mismo respecto a la estadística sobre si un niño realiza sus deberes o tareas de inglés con más gusto que de costumbre utilizando las TIC se obtuvo el 55% de aprobación (Demera, 2016).

El departamento de Lambayeque no es ajeno a estos tipos de realidades, por ello también se realizan diversas investigaciones y se plantean soluciones de mejora en el proceso enseñanza de los estudiantes del VII ciclo de la Especialidad de Lengua y Literatura, de la Facultad de Ciencias Históricas Sociales y Educación de la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, ya que actualmente presentan distintos problemas para comprender ciertos temas importantes para su formación universitaria. La población que se evaluó fue de 2280 estudiantes, de los cuales el 31% son varones y el 68.9% son mujeres, uno de los ítems evaluados fue capacidad de redacción de textos, donde se pudo observar que el 80% de estudiantes presentan deficiencias en el uso de las normas ortográfica, 15 % en construcción de textos diversos, y 5% en las cualidades de la redacción (Arroyo, 2017).

En la Institución Educativa N°10059, se aplicó una evaluación del aprendizaje académico donde se trató de medir el nivel de aprendizaje obtenido en el año escolar 2015, obteniéndose los siguientes resultados: 9 estudiantes están en el nivel satisfactorio, en proceso están 21 estudiantes, en inicio están 30 estudiantes, pudiéndose observar que los estudiantes del tercer grado del nivel primario tienen problemas en torno a la escritura, ello no sólo se evidencia en el área de comunicación sino aún en las evaluaciones de las diferentes áreas de aprendizaje en los que la obtención de información básicamente está vinculado a la capacidad de la misma (Suysuy, 2016).

Así mismo, en la Institución Educativa N°10825 en Chiclayo se evaluó la ortografía en los estudiantes del cuarto grado de educación primaria, la muestra de estudio estuvo conformada por 70 estudiantes de los cuales, 35 participaron como grupo experimental y los otros 35 como grupo control. Los resultados del grupo de control fueron los estudiantes que

a base de la enseñanza tradicional lograron los siguientes resultados en el examen, 94,29% notas desaprobatorias y el 5,71 % notas aprobatorias, lo cual se presentó para la institución como un panorama nada alentador en el desempeño de la materia y la manera como actualmente se imparten las clases a los niños (Dávila y Balcázar, 2015).

Por todo lo anteriormente expuesto se puede observar como conclusión que en el curso de comunicación se están llevando malas prácticas de enseñanza pues el aprendizaje logrado es deficiente, en la era de la tecnología como la que nos encontramos, podemos observar que no avala mucho la mejora de estos fines, pues las faltas ortográficas han aumentado de manera significativa y todo ello está ligado también a las diversas redes sociales del momento como WhatsApp, Facebook entre otros que no apoyan en este proceso a las personas, imagínense lo que podría confundir a los pequeños del nivel primaria especialmente están empezando a relacionar las normas ortográficas. Nos referimos a que no están apoyando puesto que, en el intento de abreviar en los diversos mensajes de texto (SMS), escribimos como queremos, el usuario por tratar de resumir su escritura, abrevia, dando por resultado que muchas veces ni se entienda lo que escribió. Ahora pues cuando pasamos al lado de la educación nuevamente escriben de la misma forma hasta en los mismos exámenes, son textos ilegibles, tanto así que la mayoría de los profesores han corregido exámenes en los que el alumno está utilizando la letra “x” por “por”, o “haber” por “a ver”, utiliza “w” en lugar de “gu-”, y muchos otros errores más. Un dato importante encontrado es sobre el estudio de la ciencia sobre esta problemática y es que se afana en demostrar que las faltas de ortografía no son sinónimo de ignorancia o falta de educación, sino que son propias de personas cuya capacidad cognitiva es superior. Según estudios realizados se indica que estos problemas son propios de personas que le dan más importancia a los que cuentan, al contenido del texto, frente al aspecto externo, y se habla de que tienen un cerebro capaz de autocompletar errores. Descubriéndose que esos niños 'despistados' que escriben faltas y al releer son incapaces de detectarlas, tal vez sean niños con capacidades asombrosas para interactuar con medio externos, pudiendo de esa manera introducir elementos multimedia que capten su atención y logre resultados positivos en su enseñanza. (Esteban, 2016). Las consecuencias de no haber aprovechado las enseñanzas de pequeños es que de jóvenes observamos las dolencias de un sistema educativo precario, incluyendo a diversos profesionales, que muchos de ellos en la actualidad no son capaces de tildar ni utilizar la puntuación de manera correcta, por lo que perjudican seriamente su carrera y su credibilidad profesional (Reyes, 2017).

Ante lo descrito se propone un cambio en la práctica pedagógica que permita mejorar el aprendizaje del estudiante, a través de una enseñanza distinta a la tradicional que adopte el docente en su quehacer cotidiano y que incluya de manera directa las tecnologías de información y comunicaciones (TIC), que permita la motivación, el interés de conocer y de practicar lo indicado en cada sesión.

Es por ello que formulamos la siguiente pregunta; ¿Cuál es la caracterización del nivel de aprendizaje ortográfico para justificar la propuesta del sistema multimedia educativo en los estudiantes del segundo grado del nivel primario de la Institución Educativa Peruano Español, 2020?, por lo tanto, el objetivo general de la investigación fue describir el nivel de aprendizaje ortográfico para justificar la caracterización de la propuesta del sistema multimedia educativo en los estudiantes del segundo grado del nivel primario de la Institución Educativa Peruano Español, 2020. Así mismo a través de este estudio de la investigación se desarrollaron los objetivos específicos que marcaron pautas importantes de la investigación ya que se logró identificar el nivel de aprendizaje ortográfico en estudiantes del segundo grado del nivel primario de la Institución Educativa Peruano Español, 2020, para alertar a sus directivos sobre el nivel de sus estudiantes, así mismo se caracterizó la propuesta de un sistema multimedia educativo para potenciar el aprendizaje de la ortografía en los estudiantes del segundo grado del nivel primario de la Institución Educativa Peruano Español, 2020.

La justificación de la investigación se basó inicialmente en lo Teórico, ya que se construyó en base a diversos puntos de investigación, como son, antecedentes, realidades actuales, problemáticas, pues una de sus finalidades fue comprobar la veracidad de determinados estudios a través de una investigación exhaustiva y detallada; y teniendo en cuenta que contamos con dos variables de estudio, se tuvo que encontrar teorías para basar nuestra propuesta, tomando en cuenta nuestra variable dependiente, se debió conocer la realidad académica de enseñanza en distintos lugares, que proyectos mejoraron esas carencias, entre otros, así mismo, en la variable independiente nos permitió conocer herramientas actualizadas para proponer un multimedia de calidad, con tecnología al alcance de todos, sin licencias, entre otros, logrando así el éxito de la investigación. La investigación se justificó metodológicamente al establecer diversos conocimientos para analizar la correlación de las variables, sistema multimedia y ortografía, poniendo en práctica métodos diferentes. El presente estudio se enfocó en las constantes dificultades de ortografía, se

empleó un método hipotético deductivo por el que se hace factible analizar una de las posibles causas de estos problemas en esta población. Así también, con relación al aspecto práctico, la investigación refirió a los factores más importantes en este problema, de tal forma que se deben tomar en cuenta para los estudios posteriores. A nivel práctico se justificó analizando el problema ortográfico en los mismos estudiantes de la institución educativa y a su vez se planteó una alternativa para mejorar el proceso de enseñanza, en este caso la aplicación de herramienta multimedia al proceso de enseñanza. De esta forma, la propuesta brindó un gran aporte a la población estudiantil al colegio Peruano Español con la que se trabajó. Así mismo socialmente se tomó en cuenta que vivimos en un mundo donde todos nos relacionamos con todos, está comprobado que quien sabe escribir puede transmitir seguridad, conocimiento, proyecta orden mental, pensamiento claro. Como se ha señalado, la Ortografía es un aspecto importante de la buena comunicación a través de la escritura, es pensar en grupos sociales, en este caso los escolares y docentes investigados son sujetos insertos en grupos la familia y sociedad; cuando escribimos mensajes precisos, mejoramos las relaciones, logra acuerdos, y por lo tanto una mejor sociedad.

II. Marco teórico:

A nivel mundial encontramos una investigación realizada en Valladolid – España Cruz y Torres (2018), realizaron un estudio de investigación en el 2do. curso de Educación primaria para observar el nivel actual del aprendizaje ortográfico y los factores que influyen en su déficit educativo, teniendo como objetivo principal, el comprobar la concordancia entre los contenidos curriculares propuestos para segundo grado aplicando el método preventivo con el que se intenta evitar el error como es el uso del viso-audio-motor-gnóstico, por ello, se dividió dos muestras de la población experimental, varones y mujeres y aplicando la herramienta de medición, sirvió para conocer que los estudiantes comprenden en su totalidad, si hay un ritmo adecuado a su edad y el currículo del nivel. Además, se destaca que las mujeres son más cuidadosas en el uso de la ortografía, ya que sus textos presentan menos errores en el uso de la tilde y en la puntuación que la de sus compañeros, la investigación finalizó observando que poco a poco, los estudiantes han ido incorporando más contenidos importantes a sus conocimientos. Del mismo modo, han comenzado a hacer un uso mayor y más preciso de la puntuación. Esta investigación se relaciona con nuestro proyecto, pues uno de los puntos dentro de la metodología a trabajar se buscar temas curriculares que estén siendo trabajados en el nivel en el que se encuentran, para cumplir con uno de nuestros objetivos, así mismo los puntos en los que ellos encuentran desventaja, para trabajarlo con énfasis en la propuesta a entregar.

La siguiente investigación pertenece a Rodríguez y Sánchez (2017) - España, trata sobre las competencias ortográficas en estudiantes de educación secundaria donde se tuvo por objeto principal examinar el desarrollo de la ortografía en 60 estudiantes, los cuales fueron escogidos de primero y cuarto curso de educación secundaria, se diseñó una prueba como herramienta de medición, que consistió en un texto de 242 palabras con 25 tipos de errores repartidos en 35 ítems que debían detectar los participantes. A partir de este estudio se esperó identificar problemas principales que ayudasen a mejorar significativamente el desempeño ortográfico en el nivel secundario. Pero también es muy cierto que son muy pocos los problemas ortográficos que se superan como también inevitable no cuestionar la eficacia los planes didácticos que se aplican en la enseñanza ortográfica, por lo que la investigación concluye indicando que conviene una reforma de los métodos de enseñanza tradicionales de la ortografía. Esta investigación es muy interesante ya que a través de las pruebas y podemos medir el grado de conocimiento que presenta el estudiante y en base a eso encontrar

alternativas de apoyo, con lo cual se liga a la presente investigación, ya que a través de una evaluación se pretende medir el nivel de conocimiento actual, e identificar en que temas se encuentran flaqueando para poder enfatizar.

En los Estados Unidos, los estudiantes Campbell, Yagelski y Yu (2014), realizaron estudios sobre errores ortográficos de estudiantes secundarios, y se obtuvo una tasa del 20% de errores por cada 100 palabras, a partir de ello, los autores sugieren que los educadores podrían corregir con frecuencia los problemas más comunes en los estudiantes si se concentraban en corregir los problemas más simples que aparecieran inicialmente; es importante a su vez tener claro que no debe importar el curso que se dicte, todos los docentes deberán comprometerse en formar estudiantes completos; esta investigación se relaciona con nuestra tesis realizada ya que, lo que se busca, es que el docente tome conciencia de la importancia de una buena ortografía en su proceso estudiantil, y como este, en el nivel primario es el que dicta la mayor parte de cursos, pueda incluir a sus sesiones de ortografía palabras propias de diversas materias.

A nivel de Latinoamérica, en Ecuador, Valdivieso (2018), realizó un estudio para determinar como la memoria visual aporta al desarrollo del aprendizaje de la ortografía en el séptimo año estudiantil, partiendo de una investigación que muestre si es correcto el proceso de enseñanza que se viene realizando. La metodología que se utilizó en dicha investigación fue descriptiva, debido a que permitió observar y describir la realidad de la memoria visual de los 31 estudiantes, el instrumento empleado fue una ficha de observación para los estudiantes. La investigación concluyó indicando que estas estrategias de memoria visual como son la conciencia ortográfica, conocimientos de nombres-letras, y la velocidad para nombrar letras y nominar palabras, complementan el aprendizaje de la ortografía, aportando a que dicha enseñanza mejore el proceso de escritura en los estudiantes. Esta investigación está ligada al proyecto, ya que para el uso de multimedias, en el estudiante logra trabajar al 100% la memoria visual, volviéndose una ventaja importante para el logro de un correcto aprendizaje y la memorización de las normas ortográficas.

En Costa Rica una investigación realizada por Aguilar, Martínez, Bejarano, Madrigal, y Garro (2018), pudo observar diferentes problemáticas de escritura ortográfica en escuelas nacionales, basadas directamente a enseñanzas tradicionales. El objetivo de la investigación radicó en analizar los problemas ortográficos en una muestra de su población primaria y proponer alineamientos didácticos que facilite el enseñanza y aprendizaje. Para ello se aplicó

diferentes instrumentos de recolección de datos tales como entrevistas y dictados a los 5 grupos de sexto grado haciendo un total de 126 estudiantes, los resultados obtenidos fueron el poco énfasis que ponen los docentes en el cuidado de la escritura de sus estudiantes, en base a esto se aplicó clases didácticas multimediales al mismo grupo evaluado para nuevamente medir el grado de conocimiento adquirido, logrando claramente que al utilizar las estrategias del método viso-audio-motor-gnóstico obtuvieron mejorías en cuanto a cacofonías para el segundo didáctico, considerando a este como el mejor sistema para adquirir conocimiento en las reglas ortográficas, así mismo la constante capacitación de los docentes en estas nuevas herramientas y técnicas aplicar.

Así mismo en Chile la investigación realizada por Sotomayor y otros (2017), abordó una investigación sobre el desempeño ortográfico de estudiantes chilenos, el cual propone un estudio minucioso sobre el desempeño ortográfico en niños chilenos, trabajando con una muestra de 101 estudiantes, el cual pasaron por una evaluación donde se les presento un examen con 269 escritos para que ellos identificaran lo correcto y lo incorrecto en los mismos. Los resultados fueron luego interpretados desde perspectivas cognitivas, comunicativas y didácticas de la ortografía, dentro de los encontrados se destaca un alto porcentaje de palabras correctamente escritas y pocos errores de escritura. Se sugiere focalizar la instrucción en los errores encontrados e insertarla en el desarrollo de textos en situaciones comunicativas debiendo enfocarse más en el análisis y reflexión sobre los errores ortográficos, que en el aprendizaje de todas las normas.

En nuestro País, dentro de la región de Cajamarca en Hualgayoc, se realizó una investigación a cargo de Leiva Marlo y Silva Llanos (2018), basándose en una problemática muy conocida por muchas instituciones educativas donde se observa que los estudiantes presentaban diferentes errores de escritura, tildación y uso de puntuación, para evaluar el nivel de la población se realizó un pre test donde se pudo precisar que los estudiantes del quinto año de primaria tenían exactamente problemas en la producción de textos en el campo de la ortografía. El fin central de la investigación se basó en atender y mejorar el aprendizaje y manejo de la ortografía en los estudiantes, utilizando los juegos verbales e interactivos durante el periodo de desarrollo de la investigación. Los resultados obtenidos fueron en pre test: 11.6 y del post test: 16,67, mostrando que los juegos verbales interactivos apoyan a los estudiantes, es muy positiva en el proceso de aprendizaje.

Así también, en Lima se realizó una investigación sobre la percepción visual y disortografía en estudiantes de cuarto y quinto de primaria en la Institución Estudiantil de Puente piedra a cargo del verde Huaranga (2017), el cual tuvo como objetivo principal conocer cuál es la relación entre el nivel de percepción visual y la disortografía en los estudiantes; la problemática principal se basó en la ortografía y escritura de los estudiantes. La muestra a estudiar estuvo constituida por 96 estudiantes de cuarto y quinto de primaria; la muestra fue no probabilística intencional. A estos estudiantes se les aplicó las pruebas de PROESC que mide las dimensiones de dictado de palabras, de frases y la redacción de textos; así también se empleó el Test de Percepción Visual No Motriz para conocer el nivel de percepción visual. Los resultados arrojaron que existe una correlación inversa entre la percepción visual y la disortografía, aceptando la hipótesis general. Por lo cual se llega a la conclusión que la percepción visual está ligada de forma significativa con la disortografía, de tal manera que se deben tomar las acciones de prevención rápidas en esta institución.

En Trujillo una investigación hecha por Barreto y Pérez (2018) en la Institución Educativa “Solaris Perú- Alto Trujillo”, tuvo como objetivo principal poder determinar el nivel de ortografía que presentan. Se tomó una población de 57 alumnos, la cual se seleccionó el diseño transversal descriptivo y como instrumento una prueba escrita, la cual contaba con diez preguntas divididas en tres niveles que fueron básicos, reflexivos, productivos- creativo, cuales fueron validadas. Los resultados finales fueron que de los estudiantes de cuarto grado el 88.82% de ellos presenta dificultad en la ortografía. Por lo que se sugiera con carácter de urgencia tomar un taller intensivo para mejorar la ortografía, el apoyo total de su institución y de los padres de familia.

En la Universidad Marcelino Champagnat en Lima, Auccapure y Leyva estudiantes de post grado, realizaron una investigación (2017), donde estudiaron el caso de un estudiante del quinto año de educación primaria con problemas léxico ortográfico de escritura, como instrumentos de evaluación se utilizaron PROESC. El objetivo de la investigación fue comprobar los efectos que produce el plan de intervención sobre el nivel de los procesos léxico-ortográficos de la escritura. Para el plan de intervención se utilizó la técnica de instrucción directa. Se concluyó que el plan de intervención incrementa en forma significativa el nivel de dominio de los procesos léxicos-ortográficos de la escritura.

El departamento de Lambayeque una investigación realizada por Arroyo (2017), realizó un estudio a los estudiantes del VII ciclo de la Especialidad de Lengua y Literatura, de la Escuela Profesional de Educación, Facultad de Ciencias Históricas Sociales y Educación de la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, quienes presentan deficiencias en la redacción de textos. El objetivo general fue superar las deficiencias en la capacidad de redacción de textos utilizando una estrategia didáctica como la lectura de un tipo de texto, acopio de ideas, flujo de escritura, asociación de ideas, desarrollo de un párrafo, organización de esquemas, elección de las palabras, entre otras, y con ella lograr superar deficiencias. Para evaluar la validez de la estrategia fue aplicada a los estudiantes que conforman la muestra de estudio, logrando observarse notables mejoras con el 70% de estudiantes aprobados. Por lo tanto, se llega a la conclusión que la elaboración de instrumentos técnicos pedagógicos permitió superar deficiencias ortográficas.

Es importante conocer y manejar términos claros que profundicen una investigación, por ello, se creyó conveniente conocer como punto número uno como se dio origen al termino multimedia, según se investigó todo inicia un el trece de noviembre de 1950, de la unión del transistor y la comunicación se logró que las computadoras puedan manejar imágenes, sonidos, video e interactuar entre ellos, aun no siendo conocida con el termino de multimedia, pero luego comprender mejor este término, fue necesario entender que todo inicia dividiendo los dos términos que actualmente trabajan en conjunto, como son el hipertexto e hipermedia, ambos conceptos acuñados por Ted Nelson en 1974, pero de manera no secuencial sino combinada, en conjunto (Ladino, 2016). La industria Apple da a conocer el término “Multimedia” recién en los años ochenta, para caracterizar la nueva tecnología de ordenadores que salían al mercado con la facilidad de mezclar sonidos e imágenes, aquí tenemos la aparición de las primeras máquinas Windows. Así mismo, las páginas web aparecen por primera vez en los años noventa, permitiendo al usuario solamente tener un contacto unidireccional por la configuración estática que proporcionaban, pero si ya observando interfaces con imágenes, música y textos. Pero fue recién en el año 2000 que da un giro total cambiando la perspectiva de la palabra multimedia, pues aparecen las interacciones y con ella el rumbo de la web, subiendo el nivel de tecnología a la web 2.0 (Lambert, 2014).

El sistema multimedia que se propuso se basó en el paradigma positivista, buscando siempre la causa del fenómeno a estudiar y eventuales casos en el mundo social, observando el proceso y tratando de ver estrategias de solución a través de procesos científicos comprobable y comparable, medible y replicable. Además, se adopta la generalización de los procesos. Para la realización de la propuesta del multimedia educativo se consideró el enfoque socio cognitivo, pues trabaja puntos importantes para la propuesta del mismo como son: la atención, la retención, la producción y la motivación; Así mismo porque está comprobado que el estudiante de edad menor presta más atención a lo que los modelos dicen o hacen, así mismo logran retener información de memoria al aplicar están herramientas.

Se debe de tener claro que las tecnologías de información proporcionan productos que facilitan a la cooperación de la educación, estos logran interactuar desde una perspectiva constructivista vinculada, de manera inexorable, y en base a su función y utilidad, esta investigación baso su teoría en Vygotsky, determinando a su vez la importancia del trabajo individual y del apoyo que este debe recibir para facilitar el desarrollo cognitivo de los estudiantes durante el aprendizaje. El andamiaje como se le conoce, es una herramienta de ayuda a un docente, que permite al sujeto que lo utiliza resolver un problema de manera independiente (Sunkel y Truco, 2017)

Actualmente podemos observar que a nivel social y tecnológico estamos en un punto histórico de la educación y es aquí donde surge mucha inquietud sobre el futuro de la educación. Posteriormente se afirmó que la triste realidad es que en pleno siglo XXI con estudiantes del siglo XXI, tengamos docentes del siglo XX. Por lo tanto, se estableció la siguiente interrogante ¿Cómo capacitar a profesionales tradicionales que comprendan la necesidad de ver un mundo tecnológico? estamos ante una necesidad sociales de suma urgencia, donde dejemos pronto lo de siempre y nos propongamos actualizarnos en tiempo y espacio. Veamos la educación no como se enseñó en el pasado, sino, veámosla como algo que permita el desarrollo constante, como algo que debemos de aprovechar para lograr cosas positivas, más no el podernos desplazar logrando la función armoniosa de hombre máquina y obteniendo productos verdaderamente aprovechables por los estudiantes. Así mismo recalcar la inmensa labor y aporte del Docente, muchas veces se piensa que estas tecnologías harán que ellos poco a poco vayan siendo secundarios e innecesarios y eso es totalmente falso, estas herramientas serian complemento de su labor, sin ellos no funcionarían correctamente (Moreno y Pozo, 2001).

Por lo tanto, debemos de tener claro que la multimedia apoya en diversos campos de la vida, en comunicación, en medicina, en la educación, presentándote un mundo entretenido, dinámico, pues entonces enfoquemos estas ventajas para cosas verdaderamente importantes como es la base de una buena educación.

Así mismo, esta tecnología te ofrece significativas ventajas en el proceso enseñanza – aprendizaje, como la atención en su totalidad por parte de los estudiantes y más en aquellos que presentan cuadros de distracción, ellos querrán continuar aprendiendo, además de permitirte ingresar diversas áreas de manera transversal, acompañado de ambientes distintos y a su vez, logrando que este controle su propio aprendizaje, Así como también el Docente será quien monitoree, motive y apoye en crecimiento del mismo.

El presente multimedia propuesto debe trabajar en base a herramientas virtuales de acceso libre y de pago, pero, ¿cuál es la diferencia y el beneficio que se lleva al juntarlas?, inicialmente la herramienta libre es llamada así porque se encuentra disponible para su uso sin ningún tipo de impedimento propietario. El software libre se puede utilizar de diversas maneras, pero dentro de las más resaltantes está el que te permite poder crear, así como copiarlo y redistribuirlo, es importante destacar que, en términos de derechos de autor, una obra distribuida como software libre no tiene por qué ser de dominio público. Todo desarrollo logrado será de dominio público y como aporte al grupo virtual (Stallman, 2004).

Es un Lenguaje que se propuso para la realización del multimedia es PHP que surge también del trabajo del código abierto o Software libre como también es llamada, un lenguaje totalmente robusto y modular, aquí los programas son trabajados a su vez con código HTML, su principal ventaja es su carácter multiplataforma, diseñado para desarrollo de scripts orientados netamente a Web, quiere decir que todo programa desarrollado en PHP podrá estar como software de escritorio o en el internet. En síntesis, PHP es de fácil uso si eres un programador principiante, tiene características de flexibilidad, rapidez y eficiencia en tareas de programación, es estable, usa poca cantidad de recursos en comparación con otros softwares, es sin duda el lenguaje más utilizado en la actualidad en el desarrollo de páginas web y creación de multimedias interactivos (Solano, 2019).

El gestor de datos llamado MySQL, es considerado por muchos como la “base de datos por excelencia” del Software libre, además ha generado recientemente un pequeño salto entre la comunidad de código abierto, ya que su licencia LGPL permite que sus librerías sean utilizadas exclusivamente por programas de código abierto. La base de datos MySQL trabaja

en modo cliente – servidor (un cliente realiza peticiones a otro programa, el servidor, quien le da respuesta), permitiendo la elección del tipo de almacenamiento que tendrán los datos a ingresarse por consiguiente mayor velocidad de operación y capacidad de transacciones (Ramos, 2018).

Así mismo se presentó también el software privado llamado Adobe Animate, porque normalmente se suele pagar por el uso del mismo, también se le conoce como propietario por que suele tener un dueño que lo realizó, por ello no es libre, no se puede descargar del internet salvo que hayas hecho algún pago por ellas. Dentro de estas modalidades tenemos a Adobe Anímate CC, que es una alternativa de dinamismo en la web muy importante para casi todos los navegadores porque te permite ver páginas de una manera muy llamativa, además te permite crear plantillas de multimedia, además de web dinámicas. Anteriormente conocida como Adobe Flash. Dentro de las principales cosas que se pueden crear, tenemos: publicidad interactiva, animaciones vectoriales, diversas vistosas aplicaciones, juegos los cuales generan experiencias únicas y envolventes. Además, es compatible con varias aplicaciones, como el código HTML, que ha logrado personalizar animaciones ofreciendo compatibilidad con muchos más formatos. Los diseños que se crean en Adobe Anímate, pueden observarse en cualquier equipo ya que es muy versátil en sus formatos de salida, además, de muy buena calidad visual (Bembibre, 2020).

Excelentes tecnologías de trabajo que en conjunto, suelen dejar diversas aplicaciones, muy visuales, productivos y llamativos que puede introducirse como parte tecnológica de cualquier institución, es una opción para poder integrar herramientas interactivas te permite crear páginas web dinámicas e incluirle información de la misma de manera estable, como también si presentas una institución educativa te brinda herramientas para que construyas sistemas educativos interactivos y con la información que tu desees (editable).

Estas aplicaciones educativas proporcionan muchas de las características necesarias para la implementación de estos multimedia tales como por ejemplo las perspectivas didácticas. Estos sistemas interactivos multimedia son un conjunto de medios flexibles, que tiene como prioridad la interacción programa - estudiante, independientemente de la tecnología que tengas en tu equipo. El contenido de estos viene tan producido que se puede utilizar en situaciones de aprendizaje diversas. La importancia de los sistemas multimedia radica en la adaptación que presenten con los principios de un diseño interactivo, además que puedan integrar la interface usuario-material adecuado respectivamente en el aprendizaje,

tenemos que tener claro que el cuidado del diseño didáctico es fundamental. Un punto importante para la creación de este software es el terreno del diseño, aquí se pueden dar diversas aportaciones que añadir necesariamente, como, por ejemplo, la duplicación de la capacidad de almacenamiento y también reducir el lapso de tiempo de espera. Además, es necesario saber que los multimedia se caracterizan por la respuesta que este usuario da sobre el material utilizado, tener en cuenta a su vez el diseño que este presenta define si va a ser interactivo o no, con el estudiante, ya que esta fase donde determina la estructura y secuenciación del programa, además de la utilización que tendrá el usuario sobre el mismo. El multimedia propuesto es adaptable a lo que se necesite o se indique por parte de la docente, teniendo en cuenta la estructura del programa como a su vez el menú del contenido. Como recomendación es necesario tener en cuenta al momento de crear el software el tiempo real establecido, por ello proponemos un multimedia no secuencial, por ejemplo, si estoy hablando con un niño el tendrá un tiempo de respuesta distinto al que se tendría si se interactúa con alguien más adulto. Así mismo es indispensable incorporar un doble feed back que será ordinario y de usuario. Ya que, en la mayoría de estudiantes, esta tecnología es de apoyo para las diversas instrucciones del sistema, así como también en el suministrado contiene información sobre las respuestas correctas del multimedia (Kinzer, 1985).

Otras de las ventajas del multimedia propuesto son que el estudiante mantendrá el control de su aprendizaje, permitiéndole cerrar el programa en cualquier momento, seleccionar diversos segmentos, tener segmentos de ayuda, crear evaluaciones con opción a intentos según lo indiquen. Por lo tanto, será bidireccional, o sea, el estudiante solicita y el sistema contesta, debemos de seguir las indicaciones del docente y sobre todo cumplir con estas exigencias, debemos presentar de modelos más adecuados para tener un producto adecuado al material de enseñanza.

Las nuevas necesidades y expectativas laborales que el estudiante tiene aconsejan una mayor participación del mismo en el aprendizaje mediante los métodos activos de investigación y experimentación. Los softwares de educación necesitan ser apreciados en términos de eficacia y flexibilidad de aplicación en cuanto a tiempo, personal y recursos de que se disponga. La demanda de empleo, exige una preparación que obliga al conocimiento de todo aquello que tiene que ver con la sociedad tecnológica, la interacción de recursos, y en fin, de todo aquello que facilita la inserción laboral y profesional. Y ya se ha identificado

que los docentes, utilizando las nuevas tecnologías, pueden liberarse en gran parte de realizar trabajos de orientación. Se observan nuevas funciones de los profesores que ya como equipo se encuentran liberados de trabajos rutinarios y pueden hacer el trabajo verdaderamente profesional y creativo, la orientación de los alumnos que hasta ahora se había descuidado.

En la actualidad, con el aumento de la demanda profesional, lo que se olvidan los educadores, es de que la verdadera humanización y el sello personal sólo pueden conseguirse con el uso adecuado de los recursos tecnológicos, vistos más competitivamente ante la sociedad, organizándose de tal forma en que manejen sesiones de aprendizaje atractivas y con material didáctico cuidadosamente planificado y detallado, ahora se debe atender no solamente a la asignatura, contenido y diferencias individuales de los alumnos sino a otros muchos factores que influyen para el éxito del proceso del aprendizaje. Reuniendo todos estos elementos, podemos desarrollar una planificación o diseño sistemático de la enseñanza. Uno de los elementos indispensables del diseño, es la previsión, organización y producción de recursos didácticos (Murcia, Tejedor y Lancheros, 2017).

Es necesario establecer los recursos multimedia que deberá tener en cuenta para la creación del mismo, y como punto importante es la utilización del color, se estableció trabajar de la mano de la psicología infantil para poder utilizar colores de distintas escalas y de esa manera obtener una mejor presentación. La importancia de imágenes correctas es muy significativa en el proceso de enseñanza ya que a través de ellas se podrá complementar la explicación de un tema. El sonido da vida a un multimedia ya que da ritmo; por lo tanto, se establecerá combinar de una manera correcta los efectos. Así como también se trabajar el sistema multimedia con correctos programas de animación, ya que de ello depende el éxito de la presentación, el estudiante en la etapa primaria suele ser muy exquisito con sus gustos por diversos programas y estos indican se apoyan en el tipo de animación a realizar, desde título, graficas o tablas que se mueven o giran, hasta personajes que interactúan como presentadores. El concepto de video es conocido como imagen en movimiento, y esta representa mucha importancia al momento de crear un sistema interactivo ya que provoca emoción, da ambientación y representación creativa (Nolasco, 2012).

El proceso de desarrollo de software debe tener como propósito fundamental una producción de calidad que reúna los requisitos y satisfaga las necesidades del cliente y/o del usuario al que va dirigido. Dicho proceso se denomina metodología y se constituye de una combinación de métodos existentes (método de codificar y corregir, desarrollo en espiral,

desarrollo incremental, ciclo de vida, en cascada, en reutilización y desarrollo evolutivo), que en ingeniería de software dan origen a las etapas o fases de producción. Se describen diversas metodologías para poder construir un sistema multimedia, especialmente en las materias de letras, pero en lo que se diferencian son en sus fases, en este trabajo detallare parte de mi metodología que me permitirá definir las actividades a efectuar, se dará seguimiento a cada una de las fases y sus subproductos generados a través de un seguimiento lógico y de esa manera llegar a la conclusión que es posible obtener un software multimedia educativo de calidad. Esta metodología estará dividida en ocho partes que serán las fases. Aquí tenemos la Fase del Proceso de Reconocimiento, esta etapa consiste en detallar la idea, realidad problemática que motivo al objetivo general, además definiremos los roles, quienes ingresarán en apoyo a la construcción del software y sus distintas responsabilidades. Se verificará un desarrollo factible y con qué recursos se cuentan, a su vez también se calculará el tiempo que se le dedicará a la construcción del mismo. Además, se describirá el objetivo a lograr con la creación de este multimedia. Fase del Proceso Análisis, en esta fase se apega directamente a los objetivos del proyecto, definimos aquí los mismos que será de apertura para plantear el diseño multimedia, así mismo marcar las metas a llegar, identificamos los elementos y las actividades que se realizarán, definimos a su vez los procesos cognitivos que permitirán estimular al usuario final en su correcto aprendizaje. Y por último se definen las actividades de interacción que presentará el sistema multimedia educativo, así como las herramientas que permitirá su evaluación del aprendizaje del mismo. La Fase del Proceso de Diseño, que permitirá generar una arquitectura completa del software multimedia educativo, detallar las características, incluiremos la ficha técnica psicopedagógica, características didácticas de la aplicación, la ficha educativa-técnica, además el esquema de navegación, mapa de navegación, diagrama de tareas, diagramas de casos de uso, diagrama de relación de entidad y storyboard, además presentaremos la estructura del software y las plantillas para las interfaces. Además, la edición de elementos de control que permitirá el diseño de comunicación. Se definirán los controles de navegación que permitirán la manera como el usuario final se interrelacionara con el multimedia, así como también describir y diseñar los diálogos entre los usuarios y la aplicación. Así mismo, la Fase del Proceso de Desarrollo, esta fase integra la selección de herramientas para el desarrollo, aquí vamos a elegir que software utilizaremos y que destino tendrá cada uno, cual será base de datos, cual estará a cargo de las interfaces, cual trabajara el proceso interactivo, y finalmente con el que se

programará, además se creará el manual técnico que describe detalladamente las sentencias y códigos, este es útil para efectuar modificaciones en el software multimedia educativo y darle mantenimiento, así mismo la edición de los elementos multimedia. La Fase del Proceso de Implementación, donde se utilizará el diseño pedagógico y el físico, se genera la interfaz y se integra los elementos multimedia a utilizar, de esa manera podremos observar las pantallas con la que se trabajará la aplicación, además de interrelacionarlas con el fin de lograr el producto final. Tenemos como fase evaluativa la Fase del Proceso de validación, en esta etapa consta de diversas actividades, la primera es la Prueba piloto, que tiene como finalidad la evaluación de ir eliminando lo que no se necesita de la primera versión creada. Así mismo permitirá realizar modificaciones, con el fin de cumplir de cumplir con lo solicitado en el diseño pedagógico y físico. Esto será aplicado de manera cíclica hasta que se depuren totalmente cualquier error, luego se revisará el contenido a utilizar, exactamente la sintaxis, la ortografía y el contenido central de los temas, nuestro objetivo será generar un software multimedia educativo de calidad. Por último, evaluaremos el entorno general, guiándonos de las líneas pedagógicas, estéticas para que cumpla con los distintos estándares de calidad propuestos por expertos en desarrollo de software multimedia educativo. En la Fase de producción generamos la versión final, Algunas de las actividades que trabajaremos en esta fase será, generar un nombre para la aplicación, poderla etiquetar y reproducirla. Y finalmente en la Fase de creación de material guía es donde se generarán los documentos que tendrán la información del software multimedia y que te indican la forma de uso, a estos documentos los llamaremos brochure y tendrán detallado a su vez el nombre del software, la versión, el lugar de producción y los autores (García, Vite, Navarrete, García y Torres, 2016).

Es importante identificar las dimensiones del comportamiento de la variable dependiente de estudio, para lograr el propósito esperado, se inició identificando la dimensión inicio, en esta dimensión se tuvo en cuenta los procesos y herramientas que faciliten la presentación de contenidos, la comunicación y la transmisión de información inicial, generando expectativa en el usuario respecto a la temática a tratar. El diseño, como plantilla inicial debe estar centrado en mejorar el dinamismo del escenario principal y optimizar el canal de acceso a los procesos posteriores, el objetivo principal es estimular al estudiante para que exista el interés de conocer el contenido que tenga a mostrar, luego detallaremos la Dimensión proceso, en esta se trabajan procesos centrales recordando la interacción bidireccional cliente – servidor, se desarrolla todo el proceso que quiere darse a conocer; una de las características

es la flexibilidad de sus módulos, pues estos deben ser controlados según lo requiera el usuario. Y finalmente la Dimensión cierre, en esta dimensión, el sistema permite el proceso de guardado diverso, puede manejar múltiples plantillas o balotarios de preguntas que refieran al proceso mostrado, como selección múltiple, falsa o verdadera, entre otras, está conectada a una base de datos permanente, que permita el proceso de respuestas, así como un informe del proceso formativo del estudiante acorde a sus competencias y capacidades desarrolladas (Rojas y Soto, 2020).

Con respecto a la variable dependiente “Ortografía” que se identificó, se creyó conveniente encontrar el origen de su concepto, para conocer, como surgió, bajo que normas se rigen y la organización en la que se ampara, por ello llegamos a conocer que inicialmente en el siglo XII los textos que escribían en aquel entonces no seguían normas suprarregionales. Los escritos estaban sujetos a las normas que establecía su región. A partir de todo ellos Alfonso X “el Sabio”, rey de Castilla y León (1252-1284), lleva a cabo la primera estandarización del castellano, su objetivo era establecer una modalidad estándar del español de su época. Pero fue a mediados del siglo XVIII en 1713 que el español inicio con la creación de sus reglas ortográficas a partir de la creación de la Real academia española (RAE), su propósito fue fijar la manera de comunicarnos a través de la escritura con elegancia y pureza, desde ahí estas normas han sido actualizadas de manera constante a través de manuales, libros, entre otro (Molina, 2016). Hasta el año 1884 la ortografía trabajaba las mayúsculas con ligeras alteraciones de uso, compilando posteriormente modificaciones que duraron hasta 1974, a la par que en 1927 aparecieron formalmente a toda el habla española, las primeras normas ortográficas con la publicación del Diccionario de Autoridades. Como también vale indicar que muchos de los procesos ortográficos trabajados en la actualidad has sido desarrollados y aprobados de manera muy lenta en el tiempo a partir de 1884, por ejemplo, el desarrollo d la acentuación ortográfica. La suspensión de la tilde en la preposición A y con respecto a las conjunciones e, o, u dio origen en 1911, además tenemos los monosílabos que fueron aprobados en 1952. Actualmente las últimas modificaciones que han surgido en la ortografía sucedieron en el año 2010, donde se realizaron variantes que no fueron muy aceptadas por todos, entre las más destacadas fueron la eliminación de la “p” en palabras como “Setiembre”, así como también la eliminación de los dígrafos ch, ll del abecedario. (Real Academia Española, 2020).

Basado en el paradigma positivista, pues para esta investigación se tiene en claro que el conocimiento no se descubre, sino se construye, teniendo en cuenta que el principio universal y racional del lenguaje humano está vinculado con la articulación de los signos orales y escritos contemplados en el proceso de la ortografía (Meza, 2015).

Trabajar la variable “ortografía” en el multimedia permitirá al estudiante identificar claramente las normas y principios ortográficos necesarios para desarrollar sus competencias y capacidades en el ámbito de la escritura y pronunciación óptima, dirigiéndolo en la construcción del conocimiento desde lo simple hasta lo complejo, siendo protagonista de su propio aprendizaje, bajo la guía del docente.

Investigación se enfocó en base a la teoría de Piaget, considerando el desarrollo cognitivo como un proceso de vital importancia que se irá adquiriendo de acuerdo a la edad de la persona y la interacción que esta tiene con su entorno. Así mismo, si hablamos de “Asimilación de conocimientos” en el tema de la ortografía, nos basamos en el proceso de integración de conocimientos nuevos a adquirir, frente a lo antiguo. Y si hablamos de “Acomodación” podemos indicar que consistió en la reformulación y elaboración de estructuras nuevas y precisos para el estudiante, así también, para tener en cuenta la elaboración de estos conocimientos que se impartirán, citaremos a Piaget preguntando: “¿Qué se va a enseñar?, y ¿Cómo se va a enseñar?, Esta última trae como consecuencia una tercera premisa que sería ¿Cómo lo va a aprender el niño? Jean Piaget, concibe la formación del pensamiento como un desarrollo progresivo cuya finalidad es alcanzar un cierto equilibrio en la edad adulta”. Sin duda alguna esta teoría enmarcó la intención de este proyecto de investigación ya que se preocupó en su totalidad del cómo va aprender una persona, que nuevos conocimientos integrarán y de qué manera ayudaría a su crecimiento, permitiendo generar estudios psicológicos claros antes de aplicar cualquier metodología (Constanza y López, 2014).

Es importante poder cultivar y así mismo aplicar las reglas ortográficas para que los escritos que se produzcan sean comprensibles por las personas que los lean; y así éstas entiendan lo que se pretende decir sin inconvenientes por algún mal manejo de la ortografía. De igual forma, el buen uso de la misma, permite que las comunicaciones se puedan dar de una manera fácil y mejor. De esa manera, lograr superar problemas ortográficos por ello es de vital importancia este proceso y debe ser descuidado por ningún docente, sin diferenciar

su asignatura en especial, todos deberían corregir a sus alumnos la manera como escriben desde matemática hasta comunicación (Serrano y Torres 2010).

Actualmente se ha observado que los contenidos de la ortografía y los métodos que se emplean aportan indiscutiblemente en el fracaso ortográfico generado en estos últimos tiempos, es motivo de alarma el elevado número de estudiantes que déficit en la escritura, el estudiante trabaja el memorismo de las reglas ortográficas y encima esto nulo el conocimiento directo de las palabras del vocabulario usual. El docente en estos tiempos solo se limita a dictar, así como la evaluación del mismo sobre el rendimiento ortográfico alcanzado, además de utilizar libros como apoyo a su enseñanza, pero estos siendo en esta época desertados. Así mismo, la nueva utilización de las redes sociales y la rapidez de comunicarse genera que la escritura sea con abreviaturas, de tal forma que estas son plasmadas hasta en una documentación importante involuntariamente (Fernández y Navarro, 2015).

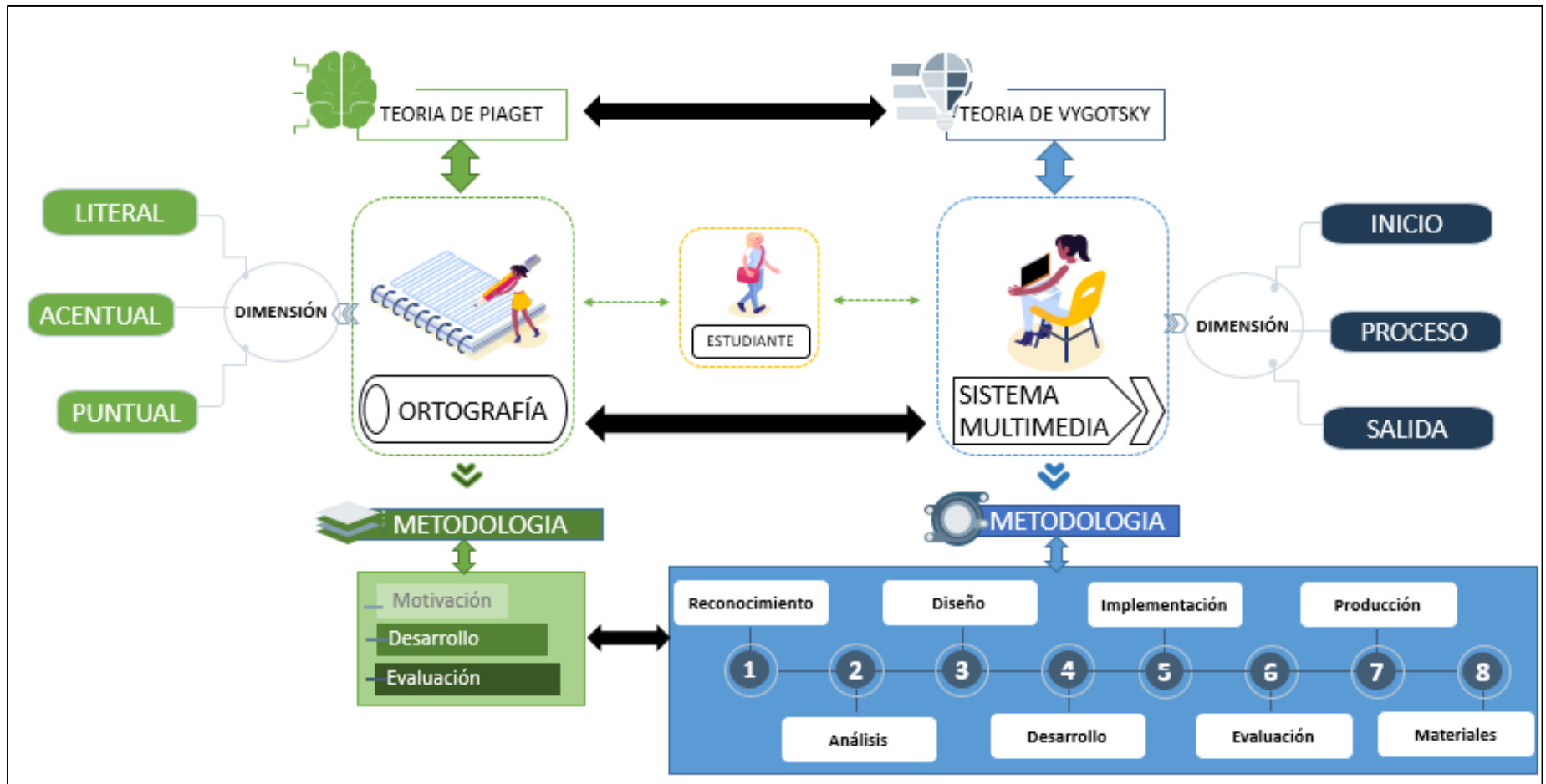
Este multimedia a proponer facilitará el aprendizaje ortográfico, ya que, a través del dinamismo e interacción visual, el multimedia desarrolla temáticas audiovisuales que enmarcan reglas y formas de escritura correctas, haciendo que una clase tradicional se transforme en una sesión multimedia interactiva causando la atención total del usuario y logrando captar la temática con mayor facilidad.

Para establecer correctamente la propuesta se tuvo que estudiar las dimensiones ortográficas a tener en cuenta, ya que estamos trabajando con pequeños del nivel primario, por ello se creyó conveniente trabajar en base a tres bloques, el primero basado en la ortografía literal donde se tienen dos aspectos secuenciales que se complementan mutuamente, la relación entre el fonema – grafema y la escritura de un término empleando la representación gráfica de acuerdo a las reglas ortográficas, teniendo en cuenta que la ortografía tiene como objetivo principal expresar de forma escrita una idea, de acuerdo a las normas establecidas en el idioma. es decir, el uso correcto de las normas ortográficas para de las grafías: B-v, g-j y c-s-z, así mismo, se conoce las diferentes dificultades que tienen los estudiantes al momento de redactar un texto, por lo tanto, debemos de tener en cuenta que ello se observa más en las grafías o sonidos parecidos. Así mismo, acentualmente en lengua castellana, las palabras se clasifican según la articulación que recae en una sílaba de la palabra, diferenciándola del resto, por una pronunciación más alta que las demás sílabas y clasificándolas como aguda, grave, esdrújula y sobreesdrújulas. Si hubiera error la palabra

cambia de sentido o hasta quizás de expresión. Sin embargo, en nuestro idioma cabe indicar que todas las palabras llevan acento (prosódico y ortográfica), pero al mismo tiempo no todas llevan tilde. Y finalmente la ortografía puntual, donde se consideró inicialmente solo el punto y la coma (Tolentino, 2019).

Dentro de la definición de términos se creyó conveniente conocer sobre el Feedback el cual es un proceso podemos indicar la respuesta y la reacción que tendrá el sistema. También sobre la licencia LGPL que permitirá de aplicaciones libres con software propietario, y es usado normalmente para licencias de componentes compartidos como por ejemplo librerías (.dll, .so, .jar, etc.), así también Término conocido también como “Código Abierto”, a través de este denominaremos diversos tipos de software que se distribuyen de esta misma forma, o sea gratis, se puede utilizar el código, estudiarlo y generalmente modificarlo, pudiendo incluso hasta transformarlo en un producto distribuible. El código HTML que es un sistema que permitirá ordenar y etiquetar diversos documentos dentro de un programa, ordenarlo, por eso se dice que es un sistema de formato abierto, además es muy simple y sirve para definir otros lenguajes que tienen que ver con el formato de los documentos. El lenguaje de programación que esta trabajado en el idioma ingles y a través del ese código de podrá programar la creación de un software así mismo, en un enfoque más sencillo para la programación, tenemos el POO o también llamado, programación orientada a objetos. Por último, es el desarrollo de metodologías didácticas que se basan en los objetivos a lograr. Así mismo se presentan como estrategia metodológica los elementos de una acción didáctica, de tal manera que permitan al estudiante alcanzar la meta trazada de la mano de los elementos multimedia (Gonzales, 2018).

Ilustración 1. Modelo teórico conceptual Ortografía y sistema multimedia educativo



Fuente: Elaboración propia.

III. Hipótesis

Hi:

Si existe deficiencias en el nivel de aprendizaje ortográfico actual, entonces se justificará la caracterización de la propuesta del sistema multimedia educativo en los estudiantes del segundo grado del nivel primario de la Institución Educativa Peruano Español, 2020.

Ho

Si no existe deficiencias en el nivel de aprendizaje ortográfico actual, entonces no se justificará la caracterización de la propuesta del sistema multimedia educativo en los estudiantes del segundo grado del nivel primario de la Institución Educativa Peruano Español, 2020.

IV. Metodología

El presente trabajo de investigación es de tipo básica, con nivel descriptivo y se justifica en base a la necesidad encontrada y en tratar constantemente de lograr soluciones, por ello se fijó la investigación en las teorías existentes propuestas, de tal manera que se logró construir de manera muy analizada, consistente e integral, el diseño de la investigación que fue de tipo no experimental, ya que la variable independiente no fue objeto de estudio, observando únicamente el resultado de la variable dependiente (Nieto, 2018). En esta investigación no existe muestra, se considera a toda la población de 100 estudiantes de segundo de primaria de la Institución Educativa Particular “PERUANO ESPAÑOL”- sede Lambayeque, que fueron evaluados, los criterios de selección que se utilizó fueron inicialmente porque se considera que el trabajo educativo en esa sede es mucho más organizado, se tiene una estrecha relación con la directora de la Institución, por lo tanto, el acceso a esta población fue de manera rápida, así mismo las docentes que laboran en esas aulas son muy colaboradoras y presentan años de experiencia, por lo que ayudo en la investigación, ya que saben cuáles son las problemáticas que normalmente suelen presentarse, otro punto importante por el cual se seleccionó esta población fue por el valor que le da esta institución al avance y colaboración de las TIC en el campo educativo, y más

en estos tiempos difíciles donde se están viendo contantemente estrategias que apoyen al estudiante que continuar su proceso de aprendizaje pero ahora de manera virtual.

Es por ello que con la ayuda del personal Docente es que se logró una propuesta que cumpla a cabalidad con todo lo que se necesita, desde seguridad en la red, hasta el correcto entendimiento del estudiante, recordando también que este es de edad infantil, por lo tanto, se realizó también diversas coordinaciones con psicología educativa para que pueda supervisar la propuesta en colores y sonidos, de tal manera que acompañen al aprendizaje más no los distraiga (Machicao, 2018).

Ilustración 2. Operacionalización de las variables

Variable	Teoría científica	Dimensiones	Indicadores	Instrumento	Escala y valores	Rangos
VI: Sistema Multimedia Educativo	Teoría de Vygotsky: Se fijó la importancia del trabajo individual y del apoyo que el sistema propuesto debe recibir para facilitar el desarrollo cognitivo de los estudiantes durante el aprendizaje.	Introducción	Estimula en el estudiante el interés de aprender a través del multimedia.	Cuestionario	2: Logrado 1: En proceso 0: Incorrecto	AD=Logro destacado A=Logro esperado B=En proceso C=En inicio
		Proceso	Comprende e interanual estudiante - maquina fácilmente según la temática explicada			
		Cierre	Evalúa competencias y capacidades desarrolladas.			
VD: Ortografía	Teoría de aprendizaje de Piaget: El estudiante se adapta de manera sencilla a los cambios producidos, a su vez a la acomodación de diversos elementos y modificaciones de los esquemas y estructuras mentales como resultado de nuevas experiencias.	Ortografía Literal	Uso de la “V” y “B”. Uso de la “G” y “J”. Uso de la “C”, “S”, “Z”.	Prueba de evaluación	2: Logrado 1: En proceso 0: Incorrecto	AD=Logro destacado A=Logro esperado B=En proceso C=En inicio
		Ortografía Acentual	Sílaba Tónica Clasificación de palabras según el acento. (aguda, grave, esdrújula).			
		Ortografía Puntual	Uso de la “,”. Uso del “.”.			

Fuente: Elaboración propia.

La técnica de recolección de datos que se trabajó fue la evaluación educativa y esta estrategia fue seleccionada de acuerdo al primer objetivo que se necesitó cumplir, valorando en cantidad y calidad el resultado a la que se llegó, el instrumento fue el medio empelado para registrar y determinar el logro de las estadísticas obtenidas de la realidad evaluada, en este caso se aplicó una prueba educativa.

El procedimiento de la elaboración de dicha prueba fue con el apoyo de la docente con más experiencia de los tres grados, teniendo en cuenta las dimensiones establecidas en el estudio de nuestra variable dependiente. Una vez realizada dicha prueba, se envió la guía a los cinco expertos seleccionados en la materia, docentes del nivel primario, psicólogo educativo e ingeniero de sistemas, todos con el grado de magister en su especialidad, para que evalúen al detalle la manera en que se está estableciendo dichas preguntas y si son viables a los objetivos de investigación. La respuesta a la evaluación fue positiva ya que el 100% de ellos indicaron que la prueba educativa de medición es viable, dándole una puntuación de 5 a cada pregunta establecida, cumpliendo con la validez del instrumento de recojo de información.

Así mismo se aplicó una prueba piloto para la medición del grado de confiabilidad a una institución educativa del instrumento analizado, procesándose dichos datos mediante el método Kuder Richardson (KR20), donde se obtuvo un resultado del 0.54, lo cual indica que tiene una confiabilidad sustancial, por lo tanto cumple con el proceso real de la investigación y con los requisitos para evaluar la muestra seleccionada (Soria, 2018).

Respecto al plan de procesamiento de este trabajo de investigación fue como punto principal el solicitar y obtener el permiso correspondiente de la Institución educativa, posteriormente se aplicó el instrumento elaborado, con los resultados trabajamos tablas estadísticas donde se calcularon media, mediana, moda, varianza, desviación estándar, entre otros puntos importantes a considerar para conocer cifras claras, todo esto trabajado en el programa Excel v.2016, posterior a ellos analizamos detalladamente cada una de las respuestas encontradas.

Las consideraciones éticas que se tuvieron en cuenta fueron, inicialmente el consentimiento informado que expresa voluntariamente mi intención de realizar esta investigación, así mismo el consentimiento permitiendo la evaluación y el uso de los datos

recabados en la institución educativa, aceptando voluntariamente la realización de las evaluaciones después de haber comprendido la información que se le ha dado, acerca de los objetivos la práctica, los beneficios, y las directrices a seguir. Así mismo, se respetaron los derechos de propiedad intelectual en los datos recabados para la investigación, por ello todas las ideas son citadas. El trabajo realizado es fidedigno y a su vez inédito, y se rigió por los planteamientos de creatividad realizados por el autor, como también se respetó identidad nacional de los participantes, no realizándose apología a la discriminación por raza, género o condición social (Preciado y Córdova, 2019).

El ambiente desde donde se llevó la investigación fue democrático y muy proactivo. Se intentó no interferir de sobremanera en las opiniones o sugerencias basadas en experiencia de los docentes para la construcción del instrumento de recolección de datos, tratando de no generar incomodidad, malestar, estrés o ansiedad ni en los docentes de la Institución, como también en las sugerencias de los expertos que participaron en la elaboración del instrumento. Y finalmente de acuerdo al pedido solicitado por la institución, se respetará la completa reserva de la identidad de los participantes, con lo que se busca al máximo el derecho a la intimidad.

Respecto a la matriz de consistencia, se sintetizaron los aspectos más importantes que contuvo la investigación realizada, cumpliendo de esa forma con los criterios básicos del formato otorgado por la universidad, como podemos observar en la parte inferior, presentamos el cuadro 02, donde detallamos la información (anexo 01).

V. Resultados y discusiones

Los resultados se realizan en función a los objetivos específicos establecidos en el estudio de la investigación, en relación al objetivo 1, muestra el nivel de aprendizaje ortográfico en estudiantes, de acuerdo a la primera dimensión, la ortografía literal relacionado a la temática del uso de la B y V el 71% de la población estudiantil se encuentra en un nivel logrado, encontrando las mismas estadísticas respecto al uso de la G y J con un 51% de comprensión del tema, en la tercera pregunta evaluada encontramos a la mayoría de estudiantes en un nivel medio del 44% en proceso de comprender el tema del uso de la C,S y Z, observándose que mientras más se van desarrollando los temas, el estudiante va dejando ese interés por aprender y practicar las normas ortográficas, y eso también va para el docente ya que pone mucho más énfasis en otras materias, desinteresándose por evaluar la escritura de sus estudiantes.

Tabla 1. Dimensión 1 – Ortografía Literal

PREGUNTAS	VALORACIÓN CUANTITATIVA	VALORACIÓN CUALITATIVA	f	%
Uso de la B y la V	2	Logrado	71	71%
	1	En proceso	23	23%
	0	Inicio	6	6%
			100	100%
Uso de la G y J	2	Logrado	51	51%
	1	En proceso	41	41%
	0	Inicio	8	8%
			100	100%
Uso de la C,S y Z	2	Logrado	36	36%
	1	En proceso	44	44%
	0	Inicio	20	20%
			100	100%

Fuente: Elaboración propia – basada en prueba virtual n (100); 2 = Logrado, 1 = proceso, 0 = inicio.

En el Tabla 2 se pueden observar las estadísticas sobre el estudio de la segunda dimensión, donde se evalúa la ortografía acentual, relacionado al uso de la sílaba tónica el estudiante presentó un 48% en proceso con respecto a la pregunta 4, Nombra las figuras y

escribe las sílabas tónicas en cada nube y un 46% también en proceso respecto a la pregunta 5, Escribe los nombres de las figuras que observas separándolos en sílabas tónicas; así mismo un 19% en inicio respecto a la cuarta pregunta y un 26% en base a la quinta. Respecto al uso de agudas, graves y esdrújulas, se encuentran en proceso 34% y 65% según ubicación de las palabras (pregunta 6) y clasifícalas en agudas, graves (llanas) y esdrújulas (pregunta 7) respectivamente, así como también se encuentran en inicio el 48% para el ejercicio 6 y 10% para el ejercicio 7, siendo la fase inicio y en proceso las que mayor porcentaje presentan según el estudio realizado.

Tabla 2. Dimensión 2 – Ortografía Acentual

PREGUNTAS	VALORACIÓN CUANTITATIVA	VALORACIÓN CUALITATIVA	f	%
Nombra las figuras y escribe las sílabas tónicas	2	Logrado	33	33%
	1	En proceso	48	48%
	0	Inicio	19	19%
			100	100%
Escribe los nombres de las figuras que observas separándolos en sílabas tónicas	2	Logrado	28	28%
	1	En proceso	46	46%
	0	Inicio	26	26%
			100	100%
Ubicación de las palabras	2	Logrado	18	18%
	1	En proceso	34	34%
	0	Inicio	48	48%
			100	100%
Clasifícalas en agudas, graves (llanas) y esdrújulas	2	Logrado	25	25%
	1	En proceso	65	65%
	0	Inicio	10	10%
			100	100%

Fuente: Elaboración propia – basada en prueba virtual n (100); 2 = Logrado, 1 = proceso, 0 = inicio.

En la tabla 3 se pueden observar las estadísticas claras sobre el estudio de la tercera dimensión, relacionado a la ortografía puntual lo siguiente: Respecto a la temática del uso de la coma (pregunta 8) el 58% de la población estudiantil se encuentra en un nivel de proceso, así como también el 20% se encuentra en el nivel inicio, tomando la estadística de la (pregunta 9) con el uso del punto, observamos que el 66% se encuentra en proceso y el 13% en inicio, lo que al juntar ambos temas forman una oración (pregunta 10) dió como resultado

también un alto índice de proceso con 52% y un 34% en inicio, así claramente podemos observar que los estudiantes están lejos de lograr las capacidades establecidas en temas de puntuación.

Tabla 3. Dimensión 3 – Ortografía Puntual.

PREGUNTAS	VALORACIÓN CUANTITATIVA	VALORACIÓN CUALITATIVA	f	%
Uso de la coma	2	Logrado	22	22%
	1	En proceso	58	58%
	0	Inicio	20	20%
			100	100%
Uso del punto	2	Logrado	21	21%
	1	En proceso	66	66%
	0	Inicio	13	13%
			100	100%
Forman una oración	2	Logrado	14	14%
	1	En proceso	52	52%
	0	Inicio	34	34%
			100	100%

Fuente: Elaboración propia – basada en prueba virtual n (100); 2 = Logrado, 1 = proceso, 0 = inicio.

Se elaboró una tabla estadística general que procesa valores de datos por cada pregunta, siendo la media más alta por cada respuesta pertenece a la pregunta 1 con 1.65, así también con una mediana de 2 y una moda de 2, lo que identifica a la pregunta como la mejor respondida. También tenemos a la pregunta número 6 con una media del 0.7, una mediana de 1, una moda de 0 y una desviación estándar de 0.75, lo cual indica valores bajos y más dispersos de acuerdo a los resultados, finalmente el coeficiente de variación promedio es de 63.81, ubicándose tres datos muy cercanos a la media (63.82, 63.36, 62.37), por lo son homogéneos y siete datos se encuentran alejados de la media, por lo son considerados como heterogéneos, que son característicos de los estudios descriptivos.

Tabla 4. Estadísticos de la ortografía

	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10
N										
Válido	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
Perdidos	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Media	1,65	1,43	1,16	1,14	1,02	0,70	1,15	1,02	1,08	0,80
Mediana	2,00	2,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00
Moda	2	2	1	1	1	0	1	1	1	1
Desviación	0,59	0,64	0,73	0,71	0,73	0,75	0,57	0,65	0,58	0,66
Varianza	0,35	0,41	0,54	0,51	0,55	0,58	0,33	0,42	0,34	0,44
Mínimo	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Máximo	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
CV	35.88	44.76	63.36	62.37	72.35	108.43	50.00	63.82	53.70	83.38

Fuente: Elaboración propia – basada en prueba virtual n (100).

Así mismo de manera general y en base al objetivo N° 01, se calculó estadísticamente el nivel de aprendizaje ortográfico en estudiantes del segundo grado del nivel primario de la Institución Educativa Peruano Español, 2020, obteniéndose los siguientes resultados

Tabla 5. Nivel actual de ortografía

NIVEL ACTUAL DE ORTOGRAFÍA			
VALORACIÓN CUANTITATIVA	VALORACIÓN CUALITATIVA	f	%
20 - 18	LOGRO DESTACADO	4	4%
17 - 15	LOGRO ESPERADO	15	15%
14 - 11	EN PROCESO	33	33%
10 - 00	EN INICIO	48	48%
Total		100	100%

Fuente: Elaboración propia – basada en prueba virtual n (100).

El análisis permite observar que más del 48% de la población estudiantil se encuentra en nivel inicio, lo que demuestra un alto grado de deficiencia en su escritura, como también el poco beneficio que da la técnica de enseñanza aplicada, así mismo se identifica a su vez, la poca preocupación del docente por supervisar los avances y deficiencias del estudiante.

Cabe resaltar que, si un estudiante no logra superar los problemas presentados, el docente debe pensar en estrategias de solución efectivas para controlar esa problemática.

Referente a las estadísticas recabadas de la muestra de estudio, los resultados muestran que se obtuvo una media aritmética de 11. Cualitativamente, corresponde a un nivel insuficiente en la calidad del desempeño estudiante en base a las tres dimensiones evaluadas. Este grupo es homogéneo, respaldado con un coeficiente de variabilidad de 30,20%; teniendo 3,35 como desviación estándar. El puntaje que más se repitió es 10; con mediana equivalente a 11; lo que indica que el 75% del estudiantado se ubica con valores inferiores al indicado y la diferencia porcentual, con calificaciones superiores. El puntaje máximo obtenido en el grupo fue 20 y el mínimo 4. Según se comprobó a través de la herramienta empleada, del total de estudiantes evaluados, la mayoría no logro el nivel mínimo esperado; es decir, no se ubican en la categoría deseable, siendo éste requisito trascendente para impulsar la calidad de la enseñanza tradicional recibida.

En base a la necesidad observada en el estudio anteriormente observado y tomando en cuenta los aportes de los docentes especialistas en la materia, se plantea la caracterización de la propuesta de un sistema multimedia que genera valor al docente y se vuelva un aliado indispensable en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Para lograrlo, el sistema multimedia deberá cumplir con las siguientes características:

a) Respecto a su creación:

- 🌐 El sistema deberá estar desarrollado en base a licencias de libre distribución, teniendo a PHP como programa central, MySQL como gestor de base de datos.
- 🌐 La interacción dinámica e inclusión de audio, imágenes y videos, deberá ser trabajado en base al programa de ADOBE ANIMATE (Licencia).
- 🌐 Su conexión también estará para la creación de audio que se incluirá en el programa con el software “MEDIA RECORDER”.

b) Respecto a su utilidad:

- 🌐 El sistema permitirá el ingreso solo a docentes y estudiantes haciendo uso de un registro especial que los caracteriza y los identifica de manera independiente, el cual será su correo institucional.
- 🌐 El sistema presentará plataformas distintas de trabajo para docentes y alumnos. El docente al ingresar con su usuario trabajará la creación de su clase y administrar los

procesos en el multimedia. En el caso del estudiante presentará un espacio de trabajo totalmente distinto ligado solamente al desarrollo de las actividades de su clase.

- ④ Una de las características principales del sistema multimedia es el cumplimiento de las funcionalidades que satisfagan las necesidades de los usuarios, para esto será vital el registro de datos útiles como: fecha de ingreso para permitir paralelamente el registro de asistencia, resultados de evaluaciones tomadas, historial del grupo, tiempos, notas obtenidas por temas para generar estadísticas del alumno, etc.
- ④ Presentará interactividad desde el primer contacto con el estudiante consiguiendo un aprendizaje rápido de uso del sistema y genere la operabilidad necesaria para establecer la comunicación de solicitud y respuesta.
- ④ Deberá contener una estructura estándar y homogénea en la uniformidad de los conceptos dados a partir de un programa multimedia y una clase tradicional.
- ④ Presentará plantillas versátiles y flexibles para los diversos temas a tratar, dejando a tras la idea que el sistema siempre muestra las mismas opciones, eso quiere decir que el docente podrá cambiar la forma de presentar sus clases y elegir modelos diversos para sus ejercicios, logrando mantener el interés del estudiante ya que no van a repetir continuamente el mismo material con el mismo orden.
- ④ Trabaja en base a colores apropiados, basados principalmente en los colores primarios como son el rojo, azul y amarillo, además según la psicología de aprendizaje educativa nos indican a su vez la utilización de los colores verde, naranja y blanco.
- ④ El docente podrá realizar grabaciones de voz si así lo desea, de lo contrario trabajará con los que se encuentren establecidos.
- ④ Cada participante trabajará de acuerdo con sus ritmos y capacidades, por lo tanto, el sistema deberá ser programado con tiempos que se adecuen al estudiante y que este emplee en aprender y retener conceptos.
- ④ La motivación del aprendizaje en niños de 6 a 10 años es indispensable, por lo tanto, el multimedia debe presentar una metodología de enseñanza activa y de autoaprendizaje, si el estudiante está motivado por el software y el contenido, la aplicación resulta estimulante y deja de ser una sesión cotidiana para convertirse en un periodo lúdico y de recreo, facilitando así la actitud positiva por aprender.

- 🌐 Presentará consistencia pedagógica, secuencias y orden de información de manera progresiva, lo cual evitará que el estudiante abandone la utilización del programa por falta de coherencia y complejidad.
- 🌐 Utilización de un doble feedback con segmentos de recuperación, tanto para el docente que hace seguimiento sobre el resultado medible del estudiante como para el estudiante que podrá ver su progreso en el desarrollo de sus actividades.
- 🌐 Guardará de manera automática las acciones que realiza el usuario en todo el proceso de desarrollo, permitiendo al estudiante salir del sistema, volver donde se quedó, cerrar sesión, etc.
- 🌐 Permitirá que todas las sesiones deban ser evaluadas y así generar los datos necesarios para realizar el seguimiento respectivo.
- 🌐 Deberá estar disponible en la nube para que el estudiante repase los temas ya tratados en las sesiones anteriores de clase, sin limitaciones de horarios ni de duración.

Procedemos a discutir los objetivos trazados para la investigación, respecto al primer objetivo específico los resultados obtenidos al identificar el nivel actual de aprendizaje ortográfico en los estudiantes, mostró un 75% de desaprobados respecto a la muestra utilizada, basándonos en ello, citamos un estudio realizado por Trujillo, Barreto y Pérez (2018), donde desarrollaron una investigación que tuvo como objetivo principal poder determinar el nivel de ortografía que presentan, este estudio se realizó con una población de 57 alumnos la cual se seleccionó el diseño transversal descriptivo y como instrumento una prueba escrita; los resultados finales fueron alarmantes ya que el nivel de ortografía correcta en los alumnos de 4to grado es del 11.18%, y el 88.82% de los alumnos presentan dificultades en la ortografía. Por lo que concluye la investigación en que se debe programar un taller para poder mejorar estos inconvenientes y disminuir el problema de una mala escritura, donde incluya no solo el apoyo de la institución educativa si no también el de los padres de familia, Así también, se citó en un estudio realizado por Dávila (2015), donde se evaluó la ortografía en los estudiantes del cuarto grado de educación primaria, la muestra de estudio estuvo conformada por 70 estudiantes, de los cuales 35 participaron como grupo experimental y los otros 35 como grupo control, donde nos concentramos en los resultados del grupo de control pues fueron los estudiantes que a base de la enseñanza tradicional logrando resultados alarmantes, 94,29% de alumnado desaprobado y el 5,71 % aprobado, lo cual se presentó para

la institución como un panorama nada alentador en el desempeño de la materia en los niños. Por lo que concluye la investigación en que se debe dejar atrás la enseñanza tradicional e incluir herramientas que motiven al estudiante de edad infantil a querer aprender y a poder trabajar su capacidad de memorismo para las normas ortográficas establecidas, en coherencia con los resultados, se argumenta que la mejor manera de identificar el aprendizaje de los estudiantes es tratar de encontrar herramientas eficaces que apoyen al proceso enseñanza y concientizar en la importancia de la misma, desde la institución educativa, los docentes y los padres de familia. En ese sentido los docentes forman un papel preponderante e imprescindible en la evolución del estudiante, este debe estar en constante investigación para tomar las decisiones alineadas a la actitud, necesidades de capacitación del docente, pedagógica, didáctica, etc. En este sentido se estaría contribuyendo a fomentar una actitud positiva y consiente en el docente, al tener la oportunidad de dar más por quienes dependen de él (Parra, 2018).

Respecto al segundo objetivo, los resultados obtenidos de la investigación realizada determinaron la importancia de caracterizar la propuesta de un sistema multimedia educativo para potenciar el aprendizaje de la ortografía en los estudiantes. Por su lado un estudio realizado por Encalada & Delgado (2018) realizaron una investigación que tuvo como objetivo determinar la influencia del uso del software en el rendimiento académico de la matemática de los estudiantes del 5to año de secundaria, este estudio se realizó con una población de 50 estudiantes y como instrumento de medición se llevó a cabo una prueba escrita, para luego aplicar el multimedia, los resultados finales fueron que aplicando el multimedia el 70% de estudiantes lograron aprobar las sesiones impartidas; por lo que concluye la investigación en que se deben integrar el uso de las TIC al proceso aprendizaje enseñanza de las diferentes áreas curriculares, en especial a aquellas donde se necesita memorizar y aplicar razonamiento. Así también, en un estudio realizado por Demera (2016), se aplicó material multimedia didáctico para la enseñanza del idioma inglés en niños de segundo de primaria, la muestra fue de 20 estudiantes y el instrumento fue una entrevista, los resultados obtenidos fueron que el 70% de los estudiantes sienten interés y se motivan al escuchar hablar de una herramienta con música, imágenes y videos, así mismo respecto a la estadística sobre si un niño realiza sus deberes o tareas de inglés con más gusto que de costumbre utilizando las TIC se obtuvo el 55% de aprobación; por lo que concluye en los siguientes puntos, primero, que los niños tienen un gran dominio de las nuevas tecnologías,

y segundo, la aplicación de herramientas tecnológicas podría facilitar el proceso de enseñanza de aprendizaje. En coherencia con los resultados, se argumenta que la utilización de las herramientas multimedia como apoyo al trabajo del docente es de vital importancia, ya que estamos viviendo tiempos donde el uso de las TIC aporta significativamente al desarrollo humano, ofreciendo conocimientos variados y con presentaciones tan especiales que motiva al que las utiliza a querer conocerla y aprender de ella. En ese sentido los al referirse al uso de la tecnología plantea que la incorporación de TIC's para las aulas es más dotarse de aparatos sofisticados, lo que debe preocupar es lograr avanzar en el uso pedagógico para equiparlo al desarrollo tecnológico. A su vez, es innegable la necesidad de una formación didáctica a los profesores para trabajar y utilizar adecuadamente estas tecnologías en mejora su proceso de enseñanza. Por tanto, los profesores deben incorporar estas herramientas tecnológicas e innovar los ambientes de aprendizaje. (Sierra, Bueno & Monroy, 2016)

Por lo tanto, los resultados generales obtenidos de la investigación realizada determinaron la importancia de describir el nivel de aprendizaje ortográfico para justificar la caracterización de la propuesta del sistema multimedia educativo en los estudiantes del segundo grado del nivel primario de la Institución Educativa Peruano Español, 2020. Un estudio realizado por Leiva y Llanos (2018), observó que más del 50% de estudiantes tenían errores al escribir tanto en el uso de algunas letras que se prestan para confusión, como en el caso de la tildación, tenían problemas en la producción de textos y el uso de los signos de puntuación, lo que llevo a pensar sobre la necesidad de cambiar la metodología de enseñanza, adquiriendo herramientas de apoyo, lo que coincide de modo aproximado con la investigación, mostrando que los juegos verbales virtuales mejoran la ortografía en los estudiantes, precisando que los procedimientos e instrumentos utilizados fueron pertinentes, así mismo precisándose que la personalización de dichos juegos en base a las necesidades más explícitas serian de mayor utilidad, obteniéndose resultados de pre test: 11.6 y del post test: 16,67. Así mismo, en Costa Rica, Aguilar, Martínez, Bejarano, Madrigal, y Garro (2018) realizaron un estudio sobre las problemáticas de escritura ortográfica en diferentes escuelas del estado, tomando 5 grupos de diversos colegios solo de 6to grado de primaria, encontrando que el 78% no escriben de manera correcta. Por lo que al aplicar posteriormente la enseñanza basada en el método viso-audio-motor-gnóstico obtuvieron mejorías en cuanto a cacofonías y otras faltas encontraras, por su parte los docentes llevaron capacitaciones constantes en TIC para que de tal manera puedan observar las diversas necesidades que tienen y poder

adquirirlas para su apoyo. En coherencia con los resultados, se argumenta que la mejor manera de potenciar la ortografía en los estudiantes del segundo grado del nivel primario, es través de herramientas multimedias, pues estimularán al estudiante a un aprendizaje autónomo guiado, con un sistema ligado sus necesidades. En ese sentido al considerar a las TIC como medio para la enseñanza y aprendizaje, se constituyen en un recurso didáctico capaz de generar estrategias y/o técnicas didácticas acorde a sus necesidades. Siendo el aula un mundo particular específico y cotidiano en el cual se efectúa situaciones de enseñanza y aprendizaje, en un tiempo determinado para mejorar los procesos, desde esta perspectiva los recursos son apoyos, ayudas, estrategias que garantizan una práctica amena, motivante de los aprendizaje (Rivera, 2017).

VI. Conclusiones y recomendaciones

La investigación realizada llega a las siguientes conclusiones:

- ❖ En el estudio se identificó el nivel de aprendizaje ortográfico en los estudiantes del segundo grado del nivel primario de la Institución Educativa Peruano Español, 2020, esto, permitió buscar alternativas de mejora a la necesidad de fortalecer la metodología pedagógica actual en el estudiante de tal manera que supere al nivel encontrado en la actualidad, así mismo los docentes y padres de familia deben de ser conscientes de las mejoras que se deben de implementar con sistemas multimedia para la educación de los estudiantes.
- ❖ En la investigación se determinó las características que debe tener la propuesta de un sistema multimedia educativo para potenciar el aprendizaje de la ortografía en los estudiantes del segundo grado del nivel primario de la Institución Educativa Peruano Español, 2020, la misma que ayudará a los estudiantes a desarrollar sus procesos de aprendizaje de una manera más rápida y entretenida.
- ❖ En el estudio de la investigación se describió el nivel de aprendizaje ortográfico para justificar la caracterización de la propuesta del sistema multimedia educativo en los estudiantes del segundo grado del nivel primario de la Institución Educativa Peruano

Español, 2020, que de acuerdo a la caracterización de la propuesta, este llegará a superar las expectativas deseadas por los docentes a fin de motivar al estudiante a aprender jugando, fomentando el interés y fortaleciendo sus conocimientos y uso adecuado de la ortografía que se evidenciará en la elaboración de sus trabajos educativos.

En base a los antes expuesto, plasmamos las siguientes recomendaciones:

- ❖ Recomendar a las autoridades de la Institución educativa, los Docentes, Padres de Familia a implementar el sistema multimedia en toda la institución, convirtiéndose en una herramienta de apoyo para el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes.
- ❖ Capacitar a los docentes en el uso del sistema multimedia a fin de incluirlo en el desarrollo de sus sesiones de enseñanza de la ortografía, así como también en otras materias con dificultad de comprensión, para superar la enseñanza tradicional, logrando clases dinámicas e interactivas.
- ❖ Implementar el sistema multimedia educativo teniendo en cuenta las características detalladas en la propuesta, para el logro de aprendizaje esperado de acuerdo al grado de estudios en que se pueda aplicar.
- ❖ Fortalecer el aprendizaje autónomo del estudiante mediante el uso del sistema multimedia educativo a nivel individual y grupal.

VII. Referencias bibliográficas

- Amador, A. R. (2015). *Inventario cacográfico y reglas ortográficas rentables de estudiantes universitarios de nuevo ingreso*. PUCP, Lima. Lima: PUCP.
file:///trabajos%20ii%20ciclo/tesis%201/clase%202%20-%20plan%20de%20investigacion/situacion%20problematica%20peru.pdf
- Arroyo, M. N. (2017). *Estrategia didáctica para superar las deficiencias en la capacidad de redacción de textos en los estudiantes del VII ciclo de La Escuela Profesional de Educación de la Especialidad de Lengua y Literatura de la Facultad de Ciencias y Educación*. Universidad Pedro Ruiz Gallo, Lambayeque, Lambayeque.

<http://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/UNPRG/6433/BC-212%20NEIRA%20ARROYO.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

auccapure, s., & leyva, z. (2017). *estudio de casos de dos estudiantes de quinto grado de educación primaria con dificultades de aprendizaje en los procesos léxicos y sintácticos de y léxico-ortográficos de la escritura de una institución educativa pública y otra privada*. Lima. <http://repositorio.umch.edu.pe/bitstream/umch/435/2/51.%20tesis%20%28auccapure%20florez%20y%20leiva%20chipana%29.pdf>

Banda, Z. (2019). *Diseño de un sistema de estrategias cognitivas de atención, percepción y memoria para mejorar la capacidad de la comprensión lectora en el área de comunicación en los estudiantes 2do grado de educación secundaria de la Institución Educativa Ciro Alegría S. Universidad Nacional "Pedro Ruiz Gallo", Lambayeque*. <http://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/unprg/6872/bc-2715%20banda%20vasquez.pdf?sequence=1&isallowed=y>

barreto, g., & pérez, s. (2017). *nivel de ortografía de los niños el 4to grado de primaria de la Trujillo*. https://scholar.google.es/scholar?hl=es&as_sdt=0%2c5&q=investigacion+sobre+la+ortografia+en+peru+2017&btnq=

Bembibre, V. (2020). *Definición de Software propietario*. Definición ABC. <https://www.definicionabc.com/tecnologia/software-propietario.php>

Carratala, F. (21 de Marzo de 2014). *Las faltas de ortografía: diagnóstico*. <http://www.aplicaciones.info/articu/arti64t.htm> Albert Miró

Constanza, K., & Lopez, P. (29 de 04 de 2014). *La autonomía como objetivo de la educación: implicaciones de la teoría de Piaget*. <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/02103702.1982.10821934>

Cruz, B., & Torres, J. (2018). *LA ORTOGRAFÍA EN 2.º CURSO DE EDUCACIÓN PRIMARIA*. Palencia. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/33590/TFG-L2220.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Cruz, D. P. (2012). *Uso de estrategias didácticas para la enseñanza de la ortografía (Escritura de palabras) a partir de situaciones comunicativas concretas, en el cuarto grado de la escuela Primaria de la Aplicación Musical de San Pedro de Sula*. San Pedro Sula. <file:///tesis%201/clase%204%20-%20antecedentes/antecedente%205.pdf>

Cuadrado, I., & Fernández, I. (2009). *Funcionalidad y niveles de integración de las TIC para facilitar el aprendizaje escolar de carácter constructivista*. España. http://files.comunidadtic-educacion.webnode.es/200000045-4fe1a50db6/IntegracionTICCuadrado_Fernandez2009.pdf

Dávila, T., & Balcazar, A. (2015). Programa didáctico con uso de recursos interactivos de la web para mejorar el aprendizaje de la ortografía en los estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la institución educativa 10825 "Juan xxiii" – Chiclayo. Chiclayo, Perú. <http://repositorio.une.edu.pe/handle/une/634>

- Demera, M. (2016). *Aplicación de material didáctico multimedia para la enseñanza del idioma inglés en el 2do año educación básica de la escuela granja de san martin de la parroquia tabiazo*. Esmeraldas.
<https://repositorio.pucese.edu.ec/bitstream/123456789/822/1/DEMERA%20ROSALES%20%20MARIA%20FERNANDA.pdf>
- Encalada, Á., & Delgado, H. (2018). *EL uso del software educativo cuadernia en el proceso de enseñanza - aprendizaje y en el rendimiento académico de la matemática de los estudiantes del 5to. año de secundaria de la institución educativa N° 5143*. Lima, Callao.
[Http://168.121.45.184/bitstream/handle/20.500.11818/3096/TESIS_maest_infor.aplic.educa_ivan%20angel%20encalada%20d%3%8daz_%26_ren%c3%81n%20delgado%20alva.pdf?sequence=2&isallowed=y](http://168.121.45.184/bitstream/handle/20.500.11818/3096/TESIS_maest_infor.aplic.educa_ivan%20angel%20encalada%20d%3%8daz_%26_ren%c3%81n%20delgado%20alva.pdf?sequence=2&isallowed=y)
- Esteban, E. (2016). *Los niños con faltas de ortografía tienen una gran capacidad cognitiva*.
<https://www.guiainfantil.com/blog/educacion/aprendizaje/los-ninos-con-faltas-de-ortografia-tienen-una-gran-capacidad-cognitiva/>
- Fernandez, A., & Navarro, R. (2015). *Enseñanza de la ortografía, tratamiento didáctico y consideraciones de los docentes de Educación primaria*. Almería.
<https://www.redalyc.org/pdf/4462/446243922001.pdf>
- Fernandez, R. (2014). La Ortografía como un problema de la sociedad actual. *AreaTic*, 1.
<https://blog.uclm.es/ricardofdez/2014/05/28/la-ortografia-como-un-problema-de-la-sociedad-actual/>
- García Sánchez, E., Vite Chávez, O., Navarrate Sánchez, M. Á., García Sánchez, M. Á., & Torres Cosío, V. (2016). Metodología para el desarrollo de software multimedia educativo MEDESME. *Instituto de Investigaciones en Educación México*, 12.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=283146484011>
- Isabel Ramirez Martínez, Y. E. (2005). *Desarrollo de la conciencia ortográfica desde el enfoque comunicativo y funcional: Una intervención psicopedagógica*. Mexico. file://Trabajos%20II%20ciclo/tesis%201/clase%204%20-%20antecedentes/antecedente%206.pdf
- Ladino, S. (2016). *Infogram*. <https://infogram.com/evolucion-de-la-multimedia-1hnq41xyvyjd23z>
- Lambert, Y. (2014). Historia de la multimedia antes de la década de los 90. *Lambert*.
<http://profesorlambert.com/historia-de-la-multimedia-antes-de-la-decada-de-los-90-un-medio-de-comunicacion-vinculada-a-la-informatica/>
- Leiva Marlo, J. C., & Silva Llanos, L. (2018). *Los juegos verbales y el mejoramiento de la ortografía de los estudiantes del V ciclo de la I.E. N° 82991 de La Rinconada – Hualgayoc, 2018*. Cajamarca, Bambamarca.
https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/UCVV_53d982a9412a5617341f2016e1613f4e
- Leiva, J. C., & Silva, L. (2018). *Los juegos verbales y el mejoramiento de la ortografía de los estudiantes del V ciclo de la I.E. N° 82991 de La Rinconada – Hualgayoc, 2018*. Cajamarca, Bambamarca. <http://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/28417>

- Majo, J. (2003). *Multimedia y La educación*. http://www.uoc.edu/web/esp/articulos/joan_majo.html [12-2003].
- Meza, L. (23 de 07 de 2015). *El paradigma positivista y la concepción dialéctica del conocimiento*. <https://revistas.tec.ac.cr/index.php/matematica/article/view/2296/2087>
- Ministerio de educación. (2018). *Evaluación muestral 2018*. MINEDU, Lima, Lima. http://umc.minedu.gob.pe/wp-content/uploads/2019/07/Docente-_2Sec.-Escritura.pdf
- Molina, J. (2016). *La evolución de la ortografía desde sus inicios hasta hoy*. Universitat de Girona, Girona. https://dugi-doc.udg.edu/bitstream/handle/10256/13318/MolinaBartheJudith_Treball.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Moreno, C., & Pozo, J. (2001). *Competencias para convivir en el siglo XXI*. Madrid. http://didac.unizar.es/jlbernal/Asignaturas_sin_docencia/pdf/20_compconvivir.pdf
- Muñoz, F. R., & Fernandez, J. S. (2018). El desarrollo de la competencia ortográfica en estudiantes de educación secundaria. *Cuadernos de Lingüística Hispánica*, 153-171. <http://www.scielo.org.co/pdf/clin/n31/0121-053X-clin-31-00153.pdf>
- Murcia, Y., Tejedor, M., & Lancharos, D. (2017). *Impacto de una herramienta multimedial en el proceso enseñanza*. Sevilla. <https://www.redalyc.org/pdf/368/36849882015.pdf>
- Nolasco, J. (2012). *Recursos multimedia para potenciar el aprendizaje*. Tegucigalpa: Universidad Nacional Francisco Morazán. <http://www.cervantesvirtual.com/downloadPdf/uso-de-recursos-multimedia-para-potenciar-el-aprendizaje-de-los-estudiantes-del-noveno-grado-en-la-asignatura-de-electricidad-en-el-centro-de-investigacion-e-innovacion-educativas-de-la-universidad-pedagogica-na>
- Padilla, Y. N. (2017). Sistema interactivo multimedia adobe animate flash para el aprendizaje de vocabulario inglés en los estudiantes de los primeros niveles de la extensión del centro de idiomas de la escuela superior politécnica de chimborazo. octubre. 2016. Quito. <file:///trabajos%20ii%20ciclo/tesis%201/clase%204%20-%20antecedentes/antecedente%207.pdf>
- Parejo, R. P., Serrano, F. G., & Torres, R. E. (2010). Diagnósticos sobre problemas ortográficos. Una experiencia educativa. Dialnet Plus. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3219233>
- Parra, N. (2018). Determinación de actitudes docentes de educación general básica frente a la tecnología en la Institución educativa fiscal “San francisco de quito”. Quito. file:///TESIS/ANTECEDENTE%20ACTUALES/Tesis_Nora%20Parra%202018.pdf
- Paulino, G. C. (2013). Uso del software educativo pipo en el aprendizaje de matemática en los estudiantes del quinto grado de primaria de la i.e. “juvenal soto causso” de rahuapampa – 2013. Ancash. http://repositorio.ucss.edu.pe/bitstream/handle/UCSS/135/Cueva_Mallqui_tesis_maestr%C3%ADa_2014.pdf?sequence=5&isAllowed=y

- Percy Betwell, A. M. (2014). Caracterización de Problemas Ortográficos Recurrentes en Alumnos de Cuarto Básico. Chile: Arauco - Fundación Educacional. file:///E:/JULIANA/USAT/Trabajos%20II%20ciclo/TESIS%201/CLASE%202%20-%20PLAN%20DE%20INVESTIGACION/SITUACION%20PROBLEMATICA%20PRINCIPAL.pdf
- Ramos, P. (2018). Qué es y para qué sirve SQL. Lima: STYDE. <https://styde.net/bienvenidos-a-styde-net/>
- Real Academia Española. (2020). Ortografía 2010. RAE. <https://www.rae.es/recursos/ortografia/ortografia-2010>
- Reyes, J. (31 de Mayo de 2017). Las letras de júlia. <https://lasletrasdejulia.com/2017/10/31/5-peores-consecuencias-no-cuidar-ortografia-textos-internet/>
- Rivera, A. (2017). Las tic como herramientas para la enseñanza de la ortografía en los estudiantes de octavo año de educación general básica, de la unidad educativa particular “la providencia”, zona 9, distrito 17d04, diseño de una guía didáctica interactiva que permita la universidad de guayaquil, Quito. <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/27263/1/BFILO-PD-INF2-17-022.pdf>
- Sintjago, E. M., & Fernández, A. R. (Marzo de 2020). Problemas ortográficos en estudiantes chilenos de ciclo inicial pertenecientes a carreras de la salud. EDUMECENTRO, 12(1). http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2077-28742020000100004&lng=es&nrm=iso&tlng=es
- Solano, A. A. (2019). Qué es PHP: Características y usos. Madrid: OPEN WEBINARS. <https://openwebinars.net/blog/que-es-php/>
- SOSA, R. F. (2014). Aplicación del sistema multimedia interactivo (sami) en la enseñanza de física para el logro de aprendizajes de los estudiantes de la facultad de ciencias, de la Universidad Nacional de Educación “Enrique Guzmán y Valle”. 2014. file:///e:/juliana/usat/trabajos%20ii%20ciclo/tesis%201/clase%204%20-%20antecedentes/antecedente%204.pdf
- Sotomayor, C., Ávila, N., Bedwell, P., Domínguez, A., Gómez, G., & Jéldrez, E. (2017). Desempeño ortográfico de estudiantes chilenos: claves para la enseñanza de la ortografía. Chile. https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?pid=S0718-07052017000200017&script=sci_arttext&tlng=e
- Stallman, R. M. (2004). Software libre para una sociedad libre. Madrid: Traficantes de Sueños. <https://libros.metabiblioteca.org/bitstream/001/144/8/84-933555-1-8.pdf>
- Suclla, E. (2010). Diseño e implementación de un sistema de gestión de aprendizaje multimedia basado en software libre para el Instituto de Educación Superior Tecnológico Público Naval – CITEN. Lima, Lima, Perú. <http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12404/6412>
- SUYSUY, M. E. (2016). Propuesta de programa de estrategias cognitivas basada en el enfoque comunicativo textual para mejorar la producción de textos de los estudiantes del tercer grado en la institución educativa n° 10059 “Juan Galo Muñoz Palacios” - Ferreñafe, Región

- Lamb. Lambayeque. <file:///trabajos%20ii%20ciclo/tesis%201/clase%202%20-%20plan%20de%20investigacion/situacion%20problematica%20lambayeque.pdf>
- Tolentino, M. (2019). Técnicas de memoria visual y su influencia en la ortografía de los estudiantes del vi ciclo de la institución educativa “Generalísimo Don José de San Martín” de Huaura, 2018. huacho. <http://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/UNJFSC/3251/Martha%20Beatriz%20Tolentino%20Fernandez.pdf?sequence=3&isAllowed=y>
- Valdivieso, D. P. (2018). La memoria visual en el aprendizaje de la ortografía en el séptimo año paralelo “c” en la escuela de educación general básica Martiniano Guerrero Freire, del cantón riobamba en el periodo académico 2017-2018”. Universidad Nacional de Chimborazo, Riobamba. <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/4989/1/UNACH-FCEHT-TG-E.BASICA-2018-000012.pdf>
- Vaughan, T. (2002). Multimedia. España. [http://Dialnet-LasTicYElDesarrolloDelAprendizajeEnEducacionInicia-2719444%20\(3\).pdf](http://Dialnet-LasTicYElDesarrolloDelAprendizajeEnEducacionInicia-2719444%20(3).pdf)
- Verde, J. (2017). Percepción visual y disortografía en estudiantes de cuarto y quinto de primaria de una institución educativa de Puente Piedra, 2016. Lima. http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/16312/Verde_HJ.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Preciado y Córdova (2019). Cómo redactar un apartado de consideraciones éticas y no morir. https://www.cucs.udg.mx/investigacion/sites/default/files/adjuntos/como_no_morir_en_el_intento_0.pdf
- Machicao (2018). Políticas de seguridad de información. http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/13958/Machicao_Mollocondo_Saulo_Gustavo.pdf?sequence=1&isAllowed=y

VIII. Anexos

ANEXO 1: Matriz de consistencia

F. PROBLEMA	OBJETIVOS	HÍPÓTESIS	VARIABLES Y DIMENSIONES
<p>¿Cuál es el nivel de aprendizaje ortográfico en los estudiantes del segundo grado del nivel primario de la Institución Educativa Peruano Español, 2020?</p>	<p>Objetivo General: Diagnosticar el nivel de aprendizaje ortográfico en estudiantes del segundo grado del nivel primario de la Institución Educativa Peruano Español, 2020</p> <p>Objetivos Específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ☛ Caracterizar el nivel actual de Ortografía en los estudiantes en la Institución Educativa Peruano Español 2020. ☛ Diseñar la propuesta de un sistema multimedia educativo para potenciar la ortografía en el estudiante del segundo grado del nivel primario de la Institución Educativa Peruano Español, 2020. 	<p>El aprendizaje ortográfico de los estudiantes del 2do año del Nivel Primaria de la Institución Educativa Peruano Español 2020, más del 50% se ubica en un nivel de aprendizaje de inicio y proceso.</p>	<p>Variable 1:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Sistema Multimedia Educativo <p>DIMENSIONES</p> <ul style="list-style-type: none"> • Introducción • Proceso • Cierre <p>Variable 2:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Ortografía <p>DIMENSIONES</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ortografía Literal • Ortografía acentual • Ortografía puntual
METODO Y DISEÑO	POBLACIÓN, MUESTRA Y MUESTREO		TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
<p>Método: No experimental</p> <p>Tipo: Básica</p> <p>Nivel: Descriptiva</p> <p>Diseño: $M \leftarrow Ox$</p> <p>Leyenda: M: Estudiantes de 2do. Primaria. Ox: Niveles de autorregularización</p>	<p>Población: 100 Estudiantes de segundo de primaria de la Institución Educativa Particular “PERUANO ESPAÑOL”-sede Lambayeque.</p> <p>Muestreo: No probabilístico Accidental</p>		<p>Técnica: evaluación educativa</p> <p>Instrumento: Prueba educativa</p>

Fuente: Elaboración propia **ANEXO 2: Instrumento de medición**

DEMUESTRA
TUS
CONOCIMIENTOS



RECUERDA:

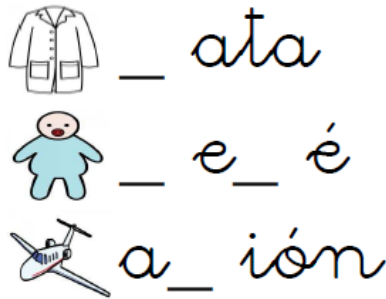
Debes identificar correctamente al usar las siguientes consonantes:

"B y V", "G y J", "C, S y Z"

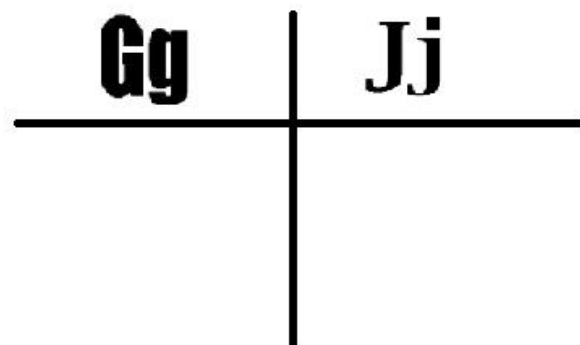
¡TÚ PUEDES!



1. Lee, piensa y completa con la B o V según corresponda.



2. Clasifica y ubica las siguientes palabras según el uso de la G o J.



3. Junta las piezas del rompecabezas y forma palabras. Luego escríbelas.

	garra		pera
si	lla	zo	rro
ci	lencio	so	rillo
	güeña		pa






_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____



Recuerda: La sílaba que tienen la mayor fuerza de voz dentro de una palabra se llama.

Sílaba tónica.

4. Nombra las figuras y escribe las sílabas en cada nube. Luego colorea la sílaba tónica.

	bo	te	lla
			
			
			
			

5. Escribe los nombres de las figuras que observas separándolos en sílabas y luego encierra en un círculo la sílaba tónica.



6. Colorea según corresponda, luego ubica las palabras en el cuadro que correspondan.

Colorea de verde las palabras esdrújulas

Colorea de azul las palabras agudas.

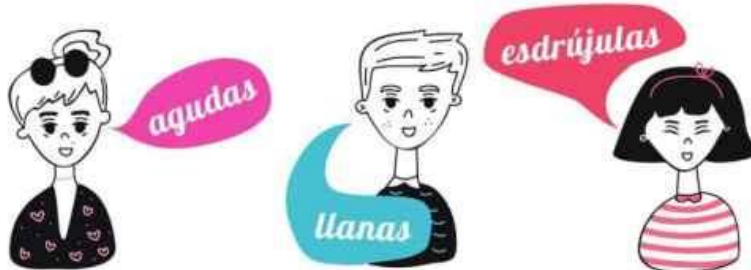
Colorea de amarillo las palabras graves.

Agudas

Graves

Esdrújulas

7. Separa en sílabas cada palabra, después clasifícalas en agudas, graves (llanas) y esdrújulas.



CAMPANA →	<input type="text"/>	→	<input type="text"/>
ALGODÓN →	<input type="text"/>	→	<input type="text"/>
BRÚJULA →	<input type="text"/>	→	<input type="text"/>
LÁPIZ →	<input type="text"/>	→	<input type="text"/>
MÉDICO →	<input type="text"/>	→	<input type="text"/>



Demuestro como uso la coma “,”

8. Observa las imágenes y completa las oraciones utilizando “la coma” cuando sea necesario.



Andrea trae en su mochila _____



Recuerda la importancia de conocer los 3 tipos de puntos

Punto y seguido:

XTras él se sigue escribiendo en la misma línea.

Punto y aparte:

XTras él se escribe en la línea siguiente.

Punto y final:

XSe pone al final de un texto.

9. Coloca los puntos donde corresponde.

Melissa recibió muchos regalos Joselyn le regaló un estuche de treinta colores

En la fiesta se presentó el payaso Bolitas El hermanito de Joselyn se asustó un poco y se fue

10. Observa el dibujo y forma una oración.

(No olvides usar Mayúscula y al terminar de escribir la oración, el punto final).





¡GRACIAS POR TU APOYO!

ANEXO 3: Propuesta académica

I. INFORMACIÓN GENERAL:

Público objetivo	Estudiantes del segundo año de primaria
Semestre académico	2020-I
Línea de investigación	Innovación en Comunicación y Desarrollo Humano.
Beneficiarios indirectos	Padres de Familia, Docente
Duración	2 horas pedagógicas
Autores	Yuliana del Fátima Quiroz Vélez
Fecha de presentación	04 – 09 -2020

II. JUSTIFICACIÓN:

Teóricamente se justifica ya que este trabajo de investigación se construye en base a diversas bases como antecedentes, realidades actuales, consideradas en muchas oportunidades en diversas tesis y libros escritos, cuya finalidad es comprobar la veracidad de determinados estudios; tanto en la dependiente permitiendo conocer su realidad académica de enseñanza en distintos lugares, así mismo, en la variable independiente permitimos conocer herramientas actualizadas para construir tecnología, y que al juntarlas nos lleven al éxito de la investigación.

La justificación metodológicamente de la investigación pretende establecer diversos conocimientos para analizar la correlación de las variables, sistema multimedia y ortografía, poniendo en práctica métodos diferentes. El presente estudio se enfocó en las constantes dificultades de ortografía, se empleó un método hipotético deductivo por el que se hace factible analizar una de las posibles causas de estos problemas en esta población. Así también, con relación al aspecto práctico, la investigación refiere a los factores más importantes en este problema, de tal forma que se deben tomar en cuenta para los estudios posteriores.

El presente estudio tuvo una importancia práctica porque se describió y analizó el problema ortográfico en los estudiantes y a su vez se planteó una alternativa para mejorar el proceso de enseñanza, en este caso la aplicación de herramientas multimediales al proceso de enseñanza. De esta forma, la propuesta brindó un gran aporte a la población con la que se trabajó, ya que el estudiante logra la motivación y las ganas de continuar aprendiendo.

Socialmente se justifica porque al considerar que vivimos en un mundo letrado, está comprobado que quien sabe escribir, transmite seguridad, conocimiento, proyecta un orden mental, un pensamiento claro y seguro, la lengua oral y escrita permite la expresión del pensamiento. Como se ha señalado, la Ortografía es un aspecto importante de la buena comunicación de los mensajes, es pensar en grupos sociales, en este caso los escolares y docentes investigados son sujetos insertos en la familia y desde luego sus pares, sus compañeros, amigos; los mensajes escritos precisos mejora la relaciones, se fomenta el respeto, y por lo tanto una mejor sociedad, y más aún en esta actualidad en donde todo pasa por un proceso tecnológico, tenemos que encontrar en ese mismo medio herramientas que apoyen a nuestra correcta comunicación aprovechándolas de manera positiva y logrando aprendizajes significativos que convierta a la persona en un foco multiplicador.

III. FUNDAMENTACIÓN TEORICA:

Se fundamenta el modelo teórico en base inicialmente al tipo de teorías que se tienen en cuenta para el desarrollo del proyecto como es la Teoría de Vygotsky para la variable independiente (Sistema multimedia) y de Piaget para la variable dependiente ortografía, el fin es lograr el desarrollo del proceso cognitivo que es de vital importancia para adquirir conocimientos claros de acuerdo a la edad de la persona y la interacción que esta tiene con su entorno. Así mismo, la asimilación de conocimientos del tema en un enfoque actual basado en el uso de las TIC y así, reformular y elaborar estructuras nuevas y precisas en favor del estudiante.

Observamos a su vez las dimensiones de la variable dependiente el cual son: literal, acentual y puntual, que permitirán identificar mis indicadores, tomando en cuenta la metodología de clases educativa y el material correcto a utilizar, como es el contenido de la información, imágenes adecuadas, colores, etc. Permitiendo un enfoque directo para el desarrollo del software que estará marcado en base a tres dimensiones, inicio, proceso y salida, teniendo en cuenta las dimensiones de la variable dependiente, armando así las parte en que se desarrollará el multimedia, la metodología de desarrollo, posee ocho interfaces, estas son, reconocimiento, análisis, diseño, desarrollo, implementación, evaluación, producción, material guía, así mismo trabajará en conjunto con una base de datos que le otorgará el sustento teórico y práctico, un punto importante a detallar es la programación de

estas plantillas ya que servirá para que la docente pueda utilizarlas en los temas que ella crea conveniente, modificando sus presentaciones, ejercicios y evaluaciones.

IV. OBJETIVOS DE LA PROPUESTA:


- ❖ Comprender a través del software el uso correcto de la “B” y “V”, “G” y “J” y “C”, “S”, “Z”.
- ❖ Reconocer a través del software la sílaba tónica y logre clasificarla.
- ❖ Identificar y aplicar correctamente a través del software el uso del punto y coma.
- ❖ Desarrollar diferentes actividades multimedia de la ortografía.

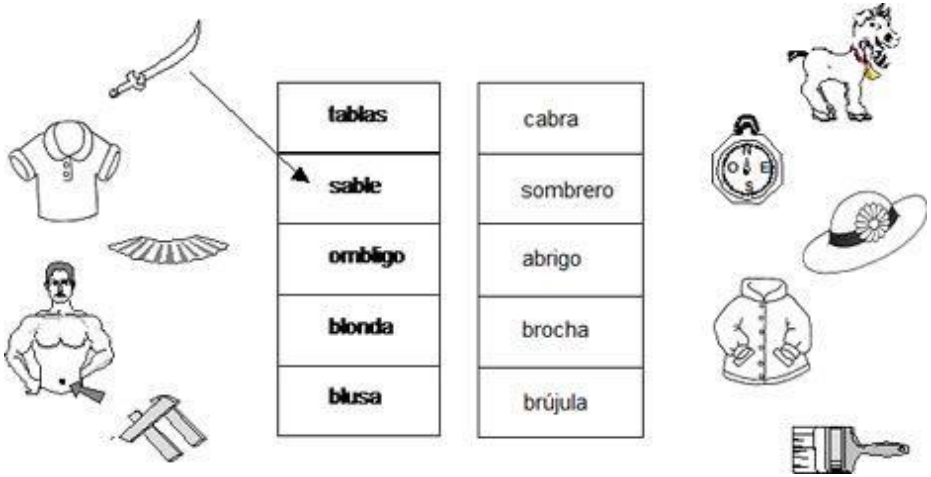
V. PROGRAMACIÓN DE LA TEMÁTICA:

Unidades temáticas	Actividades Integradas	Desempeño a mejorar	Nº de horas
Ortografía Literal	Sesión 1: Conoce un amigo: “B”.	Uso de la “B” y “V”.	2 horas académicas
	Sesión 2: Conoce un nuevo amigo “V”.		
	Sesión 3: Conocemos nuevos amigos “B” y “V”.		
	Sesión 4: Jugando y aprendiendo palabras con “G” y “J”	Uso de la “G” y “J”.	2 horas académicas
	Sesión 5: Identifica en las palabras el uso de la “C”.	Uso de la “C”, “S”, “Z”.	2 horas académicas
	Sesión 6: Identifica en las palabras el uso de la “S”.		
	Sesión 7: Identifica en las palabras el uso de la “Z”.		
	Sesión 8: Identifica en las palabras el uso de la “C”, “S”, “Z”.		
Ortografía Acentual	Sesión 9: Identificamos la sílaba más poderosa.	Sílaba Tónica	2 horas académicas
	Sesión 10: Clasificamos las palabras según su acentuación.	Clasificación de palabras según el acento. (aguda, grave, esdrújula).	2 horas académicas
Ortografía Puntual	Sesión 11: Conocemos y ubicamos el punto.	Uso de la “.”.	2 horas académicas
	Sesión 12: Hoy aprendemos a usar la coma.	Uso del “,”.	2 horas académicas

VI. ACTIVIDADES - SESIONES

Sesión 1: *Conoce a un amigo: La "B"*

ACTIVIDAD N°: 01	
Objetivo: Conocer y aplicar correctamente las normas del uso de la B	
Estrategia de aprendizaje: Sistema Multimedia	
INTRODUCCIÓN: PRESENTAMOS AL SISTEMA MULTIMEDIA	
<p>Ingresan los estudiantes ingresan a la plataforma virtual meet y esperan la indicación de la docente.</p> <p>La docente manda al correo institucional de cada uno de sus estudiantes el link para la conexión al multimedia y da las indicaciones necesarias para el uso del software:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Al ingresar al link el sistema te pedirá escribir tu correo institucional, escríbelo y da clic en entrar. 2. Escuchar atentamente cada indicación del sistema. 3. Obedecer y aplicar las indicaciones del sistema. 4. De ser el caso, hacer la consulta al docente sobre cualquier duda. <p>Es muy necesario que las primeras clases el padre de familia acompañe a su hijo en el proceso.</p>	
INICIO	<p>MOTIVACIÓN DE INICIO:</p> <p>El estudiante observará inicialmente un video de Presentación titulado "Reglas ortográficas de la letra B (b larga)".</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>El sistema te brindará la posibilidad de volver a repetir el video si así lo necesitarás hasta que tu cliques en el botón comprendido.</p> <p>VOZ: <i>Bien amiguito, si comprendiste el video y apuntaste lo puntos más interesantes, puedes darle clic en "siguiente" o "volver a repetir".</i></p> <div style="display: flex; justify-content: center; gap: 20px;"> <div style="background-color: #4CAF50; color: white; padding: 5px 15px; border-radius: 10px;">SIGUIENTE</div> <div style="background-color: #FF9800; color: white; padding: 5px 15px; border-radius: 10px;">VOLVER A REPETIR</div> </div>

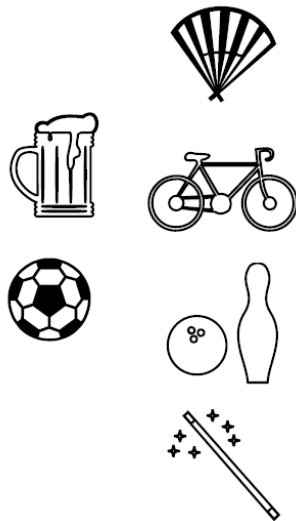
	<p>Una vez terminado el primero proceso, se les comunica el propósito o título de la sesión: <u>Voz:</u> Conoce a un amigo: La "B"</p> <p>El sistema detallará los acuerdos de desarrollo para esta sesión: <u>VOZ:</u> Recuerda que por cada proceso realizado recibirás una estrella que al finalizar la sesión sumarán las estrellas obtenidas.</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Una estrella: C ❖ Dos estrellas: B ❖ Tres estrellas: A ❖ Cuatro estrellas: AD
<p>PROCESO</p>	<p>El sistema presentará de manera dinámica el primer ejercicio:</p> <p><i>Voz: Reconoce la figura y enlaza arrastrando el mouse hasta el cuadro correspondiente.</i></p>  <p>Si lo hace bien: El sistema le indicará que realizó acción correctamente</p> <p>Sino: El sistema le mostrará las palabras en las que cometió el error y se activará un botón que le permitirá realizar nuevamente el proceso.</p> <p style="text-align: center;">INTENTA NUEVAMENTE</p>

Una vez realizado correctamente el ejercicio, el sistema le otorgará su primera estrella.



El sistema presentará de manera dinámica el segundo ejercicio:

VOZ: *Observa cada figura y relaciónala con las oraciones presentadas, recuerda arrastrar la figura y ubicarla en cada uno de los casilleros correspondientes.*



El bota.

La bola de .

La mágica.

El hace viento.

Esa es de Albino.

La jarra de .

Si lo hace bien:

El sistema le indicará que realizó acción correctamente

Sino:

El sistema le mostrará las palabras en las que cometió el error y se activará un botón que le permitirá realizar nuevamente el proceso.

INTENTA NUEVAMENTE





Una vez realizado correctamente el ejercicio, el sistema le otorgará su primera estrella.



El sistema presentará de manera dinámica el tercer ejercicio:

Voz: *Escribe en los siguientes cuadros el nombre de cada animalito presentado.*

b

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

Si lo hace bien:

El sistema le indicará que realizó acción correctamente

Sino:

El sistema le mostrará las palabras en las que cometió el error y se activará un botón que le permitirá realizar nuevamente el proceso.

INTENTA NUEVAMENTE

Una vez realizado correctamente el ejercicio, el sistema le otorgará su tercera estrella.



Terminado el proceso de ejercicios el sistema les informa que al final se realizará una práctica para medir cuanto has aprendido. El estudiante podrá volver activar el video inicial nuevamente para poder aclarar algunas dudas o indicará que está listo para su evaluación.

Voz: *Muy bien amiguito, ahora indica:*

Si deseas volver el video inicial para que le des un repaso al tema da clic en “ver video”.

Si estás listo para medir tu conocimiento, da clic en “estoy listo” y gánate la última estrella.

VER VIDEO

ESTOY LISTO

VOZ: *Ahora querido amigo deberás realizar los siguientes ejercicios, debes estar bien atento a cada indicación. ¡Empezamos!*

Indicación 1:

Voz: *Identifica las imágenes que se escriban con b y ubica el botón en los espacios en blanco para formar la palabra.*

CIERRE

 _alón	 _urro	 _estido	<input type="checkbox"/> b <input type="checkbox"/> b <input type="checkbox"/> b <input type="checkbox"/> b <input type="checkbox"/> b <input type="checkbox"/> b
 _aso	 a_ión	 _ruja	
 _ela	 _e_e	 _arco	
 a_eja	 u_as	 nue_e	

Voz: Si estás seguro de tus respuestas, da clic en SIGUIENTE

SIGUIENTE

Indicación 2:

Voz: En las siguientes figuras encontraras solamente una imagen que se escribe con la letra B identifícala y dale clic en el círculo que le corresponde.



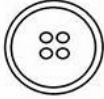





Voz: Si estás seguro de tus respuestas, da clic en SIGUIENTE.

SIGUIENTE

Indicación 3:

Voz: Identifica cada imagen, luego búscala en la sopa de letras, una vez que las encuentras, dale clic a cada letra y forma la palabra.

	c	f	b	a	b	e	r	o	f	v	
	v	e	s	t	i	d	o	h	i	a	
	a	t	y	o	p	l	h	f	s	c	
	c	t	e	a	f	y	j	v	i	a	
	b	o	t	ó	n	f	d	a	j	b	
	v	a	g	t	k	o	b	s	c	a	
	o	b	a	r	c	o	b	o	v	l	
	l	a	v	t	y	i	j	c	d	l	
	c	c	v	b	v	e	l	a	a	e	
	á	f	j	ñ	p	p	f	s	v	n	
	n	b	v	e	n	t	a	n	a	a	
	b	ú	h	o	v	b	o	t	a	v	

Voz: Si estás seguro de tus respuestas, da clic en SIGUIENTE.

SIGUIENTE

Terminando de responder las tres preguntas, el sistema indicará la posibilidad de volver a repetir la evaluación, teniendo así una segunda oportunidad para volver a realizar el proceso.

Voz: Si deseas volver a realizar nuevamente tus ejercicios, da clic en VOLVER, de lo contrario, da clic en FINALIZAR.

VOLVER

FINALIZAR

Si el estudiante indica FINALIZAR, el sistema validará cada una de las respuestas y mostrará cuantas respuestas fueron acertadas, para poder tener las 4 estrellas no deberá haber tenido ningún error.


PREGUNTA 1: CORRECTA

PREGUNTA 2: CORRECTA

PREGUNTA 3: CORRECTA

	
ACTIVIDAD DE CIERRE	METACOGNICIÓN: - La Docente plantea las siguientes interrogantes: <ul style="list-style-type: none">• ¿Qué amiguito conocimos hoy?• ¿Qué es lo más importante que hemos aprendido en esta sesión?, ¿Para qué nos sirve lo aprendido?• Felicitamos el desempeño. El docente indica mostrando en su pantalla la manera como cerrar cada uno su sesión.

Sesión 2: *Conoce a un nuevo amigo: La "V"*

ACTIVIDAD N°: 02	
Objetivo: Conocer y aplicar correctamente las normas en el uso de la V	
Estrategia de aprendizaje: Sistema Multimedia	
INTRODUCCIÓN: PRESENTAMOS AL SISTEMA MULTIMEDIA	
<p>Ingresan los estudiantes ingresan a la plataforma virtual meet y esperan la indicación de la docente.</p> <p>La docente manda al correo institucional de cada uno de sus estudiantes el link para la conexión al multimedia y da las indicaciones necesarias para el uso del software:</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Al ingresar al link el sistema te pedirá escribir tu correo institucional, escríbelo y da clic en entrar. 6. Escuchar atentamente cada indicación del sistema. 7. Obedecer y aplicar las indicaciones del sistema. 8. De ser el caso, hacer la consulta al docente sobre cualquier duda. <p>Es muy necesario que las primeras clases el padre de familia acompañe a su hijo en el proceso.</p>	
INICIO	<p>MOTIVACIÓN DE INICIO:</p> <p>El estudiante observará inicialmente un video de Presentación titulado "La V viajera".</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>El sistema te brindará la posibilidad de volver a repetir el video si así lo necesitarás hasta que tu cliques en el botón comprendido.</p> <p>VOZ: <i>Bien amiguito, si comprendiste el video y apuntaste lo interesante, puedes darle "siguiente" o "volver a repetir".</i></p> <div style="display: flex; justify-content: center; gap: 20px;"> <div style="background-color: #4CAF50; color: white; padding: 10px 20px; border-radius: 5px;">SIGUIENTE</div> <div style="background-color: #FF9800; color: white; padding: 10px 20px; border-radius: 5px;">VOLVER A REPETIR</div> </div> <p>Una vez terminado el primero proceso, se les comun^{ca} el propósito o título de la sesión: VOZ: <i>Conoce a un nuevo amigo: La "V"</i></p>

Una vez realizado correctamente el ejercicio, el sistema le otorgará su primera estrella.



El sistema presentará de manera dinámica el segundo ejercicio:

VOZ: *Reconoce la figura y da clic a las figuras cuyos nombres inicien con V.*



Si lo hace bien:

El sistema le indicará que realizó acción correctamente

Sino:

El sistema le mostrará las palabras en las que cometió el error y se activará un botón que le permitirá realizar nuevamente el proceso.

INTENTA NUEVAMENTE

Una vez realizado correctamente el ejercicio, el sistema le otorgará su primera estrella.



El sistema presentará de manera dinámica el tercer ejercicio:

Voz: *Escribe en los círculos el número de la figura que corresponde, según la oración.*

va ve vi vo vu

1

2

3

4

5

6

➔ Escribe los números en las frases y copia.

- La novia va a la boda.
- El viento mueve la vela.
- Vito lava los vasos.
- El viento mueve la veleta.
- Vanesa lee la novela.
- Eva pone el vestido.

Si lo hace bien:

El sistema le indicará que realizó acción correctamente

Sino:

El sistema le mostrará las palabras en las que cometió el error y se activará un botón que le permitirá realizar nuevamente el proceso.

INTENTA NUEVAMENTE

Una vez realizado correctamente el ejercicio, el sistema le otorgará su tercera estrella.



Terminado el proceso de ejercicios el sistema les informa que al final se realizará una práctica para medir cuanto has aprendido. El estudiante podrá volver activar el video inicial nuevamente para poder aclarar algunas dudas o indicará que está listo para su evaluación.

Voz: Muy bien amiguito, ahora indica:

Si deseas volver el video inicial para que le des un repaso al tema da clic en "ver video".

Si estás listo para medir tu conocimiento, da clic en "estoy listo" y gánate tu última estrella.

VER VIDEO

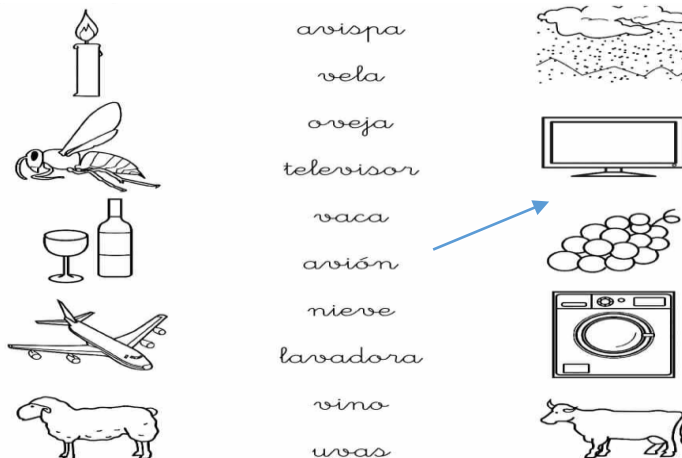
ESTOY LISTO

VOZ: Ahora querido amigo deberás realizar los siguientes ejercicios, debes estar bien atento a cada indicación. ¡Empezamos!

Indicación 1:

Voz: Identifica con una flecha la relación de cada palabra con su respectiva imagen.

CIERRE

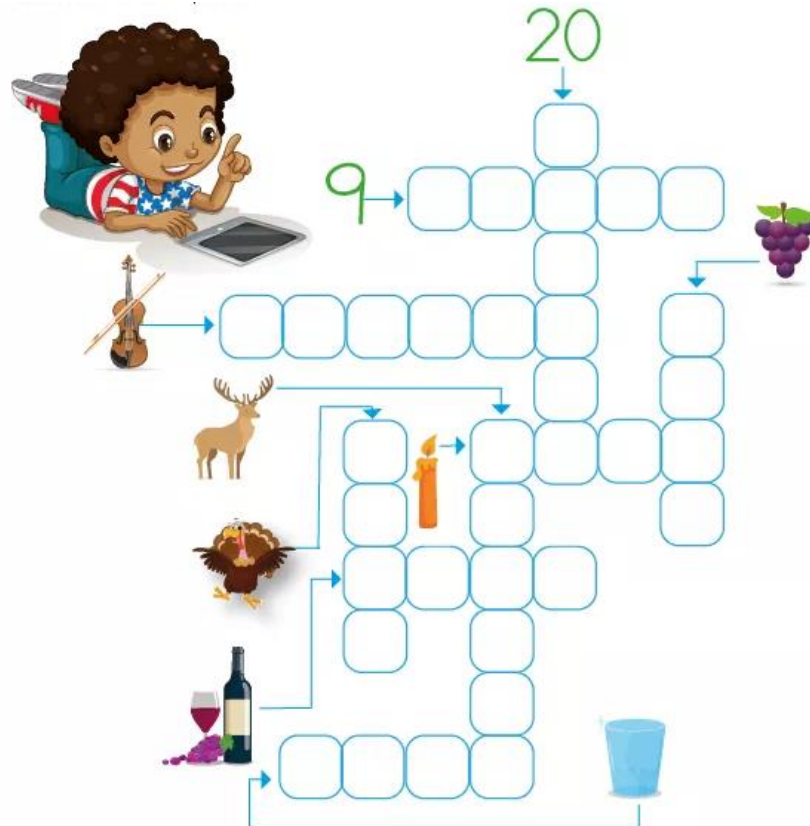


Voz: Si estás seguro de tus respuestas, da clic en SIGUIENTE

SIGUIENTE

Indicación 2:

Voz: Llena el siguiente crucigrama, fijate en las figuras y escribe las palabras según los espacios marcados.



- | | | |
|-----------|----------|---------|
| 1. violín | 4. nueve | 7. vaso |
| 2. veinte | 5. uvas | 8. vela |
| 3. venado | 6. pavo | 9. vino |

Voz: Si estás seguro de tus respuestas, da clic en SIGUIENTE.

SIGUIENTE

Indicación 3:

Voz: *Identifica cada imagen y dale clic en la figura donde su nombre inició con la vocal indicada.*



Voz: *Si estás seguro de tus respuestas, da clic en SIGUIENTE.*

SIGUIENTE

Terminando de responder las tres preguntas, el sistema indicará la posibilidad de volver a repetir la evaluación, teniendo así una segunda oportunidad para volver a realizar el proceso.

Voz: *Si deseas volver a realizar nuevamente tus ejercicios, da clic en VOLVER, de lo contrario, da clic en FINALIZAR.*

VOLVER

FINALIZAR

Si el estudiante indica FINALIZAR, el sistema validará cada una de las respuestas y mostrará cuantas respuestas fueron acertadas, para poder tener las 4 estrellas no deberá haber tenido ningún error.



PREGUNTA 1: CORRECTA

PREGUNTA 2: CORRECTA

PREGUNTA 3: CORRECTA

	
ACTIVIDAD DE CIERRE	METACOGNICIÓN: - La Docente plantea las siguientes interrogantes: <ul style="list-style-type: none">• ¿Qué letra conocimos hoy?• ¿Qué palabra recuerdas más de todas las vistas?• ¿Qué norma recuerdas de la V que compartas con tus compañeros?• Felicitamos el desempeño. El docente indica mostrando en su pantalla la manera como cerrar cada uno su sesión.

Sesión 3: Conozcamos nuevos amigos “V” y “B”.

ACTIVIDAD N°: 03	
Objetivo: Potenciar el conocimiento del uso de la V y B	
Estrategia de aprendizaje: Sistema Multimedia	
INTRODUCCIÓN: PRESENTAMOS AL SISTEMA MULTIMEDIA	
<p>Ingresan los estudiantes ingresan a la plataforma virtual meet y esperan la indicación de la docente.</p> <p>La docente manda al correo institucional de cada uno de sus estudiantes el link para la conexión al multimedia y da las indicaciones necesarias para el uso del software:</p> <ol style="list-style-type: none"> Al ingresar al link el sistema te pedirá escribir tu correo institucional, escríbelo y da clic en entrar. Escuchar atentamente cada indicación del sistema. Obedecer y aplicar las indicaciones del sistema. De ser el caso, hacer la consulta al docente sobre cualquier duda. <p>Es muy necesario que las primeras clases el padre de familia acompañe a su hijo en el proceso.</p>	
INICIO	<p>MOTIVACIÓN DE INICIO:</p> <p>IX. El estudiante observará inicialmente un video de Presentación titulado “Mis primeras letras - La “B” y la “V” para niños”.</p> <p>El sistema invitará al niño a escribir el nombre de dos imágenes que mostrará.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <p>_____</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>_____</p> </div> </div> <p>Si lo hace bien: El sistema le indicará que está bien escrito y lo felicitará.</p> <p>Sino: Le presentará en unos carteles dinámicos que le indicarán como debió ser escrita</p> <p>Se les comunica el propósito: VOZ: “Hoy conoceremos nuevos amigos B y V”</p> <p>El sistema detallará los acuerdos de desarrollo para esta sesión: Por cada proceso realizado ellos recibirán una estrella que al finalizar la sesión sumará se sumará con el examen final.</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Una estrella: C ❖ Dos estrellas: B ❖ Tres estrellas: A ❖ Cuatro estrellas: AD

PROCESO

El sistema presentará de manera dinámica el primer ejercicio:

Voz: *Reconoce y ubica la B donde la palabra lo necesite.*

bom.....o cum.....ia otella
 tim.....al Tam.....or lim.....o

Si lo hace bien:

El sistema le indicará que realizó acción correctamente

Sino:

El sistema le mostrará las palabras en las que cometió el error y se activará un botón que le permitirá realizar nuevamente el proceso.

INTENTA NUEVAMENTE

Una vez realizado correctamente el ejercicio, el sistema le otorgará su primera estrella.



El sistema presentará de manera dinámica el segundo ejercicio:

VOZ: *Ten en cuenta el siguiente ejercicio y completa en la parte inferior las siguientes imágenes*



Si lo hace bien:

El sistema le indicará que realizó acción correctamente

Sino:

El sistema le mostrará las palabras en las que cometió el error y se activará un botón que le permitirá realizar nuevamente el proceso.

INTENTA NUEVAMENTE

Una vez realizado correctamente el ejercicio, el sistema le otorgará su primera estrella.



El sistema presentará de manera dinámica el tercer ejercicio:

Voz: *Reconoce y ubica la B y V donde la palabra lo necesite.*

Ejercicios

• **Completa con b o con v**

___iento	llama__a	___ienestar
so__re	___urbuja	Na__idad
es__ozo	a__dicar	ca__erna
í__amos	o__jeto	sona__a
cue__a	___ienes	na__e
no__edad	___utaca	nue__o
de__ilidad	tu__isteis	___usto

Si lo hace bien:

El sistema le indicará que realizó acción correctamente

Sino:

El sistema le mostrará las palabras en las que cometió el error y se activará un botón que le permitirá realizar nuevamente el proceso.

INTENTA NUEVAMENTE

Una vez realizado correctamente el ejercicio, el sistema le otorgará su tercera estrella.



Terminado el proceso de ejercicios el sistema les informa que al final se realizará una práctica para medir cuanto has aprendido. El estudiante podrá volver activar el video inicial nuevamente para poder aclarar algunas dudas o indicará que está listo para su evaluación.

Voz: Muy bien amiguito, ahora indica:

Si deseas volver el video inicial para que le des un repaso al tema da clic en “ver video”.

Si estás listo para medir tu conocimiento, da clic en “estoy listo” y gánate tu última estrella.

VER VIDEO

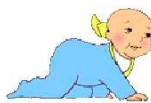
ESTOY LISTO

VOZ: Ahora querido amigo deberás realizar los siguientes ejercicios, debes estar bien atento a cada indicación. ¡Empezamos!

Indicación 1:

Voz: Da clic en la palabra correctamente escrita de cada figura.

CIERRE



bebé ←
bevé



avión
abión



bentilador
ventilador



vrro
burro



globos
glovos

Voz: Si estás seguro de tus respuestas, da clic en SIGUIENTE

SIGUIENTE

Indicación 2:

Voz: *Completa las siguientes palabras utilizando tus nuevas amigas B y V.*

___olcán ___erdad ___aso u___as

tem___lor ta___la tim___re

a___ena ___í___ora som___rero

nie___e lom___riz ___ela

Voz: *Si estás seguro de tus respuestas, da clic en SIGUIENTE.*

SIGUIENTE

Indicación 3:

Voz: *Escribe las palabras de acuerdo a la oración, ten en cuenta las figuras presentadas.*

El biberón es del _____



El vaquero cuida la _____



Mi mamá prendió una _____





















Voz: *Si estás seguro de tus respuestas, da clic en SIGUIENTE.*

SIGUIENTE

	<p>Terminando de responder las tres preguntas, el sistema indicará la posibilidad de volver a repetir la evaluación, teniendo así una segunda oportunidad para volver a realizar el proceso.</p> <p><u>Voz:</u> Si deseas volver a realizar nuevamente tus ejercicios, da clic en VOLVER, de lo contrario, da clic en FINALIZAR.</p> <div style="display: flex; justify-content: center; gap: 20px; margin: 10px 0;"> <div style="background-color: #4CAF50; color: white; padding: 10px 20px; border-radius: 5px;">VOLVER</div> <div style="background-color: #FF9800; color: white; padding: 10px 20px; border-radius: 5px;">FINALIZAR</div> </div> <p>Si el estudiante indica FINALIZAR, el sistema validará cada una de las respuestas y mostrará cuantas respuestas fueron acertadas, para poder tener las 4 estrella no deberá haber tenido ningún error.</p> <p style="text-align: center;">PREGUNTA 1: CORRECTA</p> <p style="text-align: center;">PREGUNTA 2: CORRECTA</p> <p style="text-align: center;">PREGUNTA 3: CORRECTA</p> <div style="text-align: center; margin-top: 20px;">  </div>
<p>ACTIVIDAD DE CIERRE</p>	<p>METACOGNICIÓN:</p> <p>- La Docente plantea las siguientes interrogantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué hicimos hoy? • ¿Qué es lo más importante que hemos aprendido en esta sesión?, ¿Para qué nos sirve lo aprendido? • Felicitamos el desempeño. <p>El docente indica mostrando en su pantalla la manera como cerrar cada uno su sesión.</p>

Sesión 4: Jugando y aprendiendo palabras con “G” y “J”


ACTIVIDAD N°: 02	
Objetivo: Potenciar el conocimiento del uso de la G y J	
Estrategia de aprendizaje: Sistema Multimedia	
INTRODUCCIÓN: RECORDAMOS ALGUNAS NORMAS	
<p>Ingresan los estudiantes ingresan a la plataforma virtual meet y esperan la indicación de la docente.</p> <p>La docente manda al correo institucional de cada uno de sus estudiantes el link para la conexión al multimedia y da las indicaciones necesarias para el uso del software:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Al ingresar al link el sistema te pedirá escribir tu correo institucional, escríbelo y da clic en entrar. ❖ Escuchar atentamente cada indicación del sistema. ❖ Obedecer y aplicar las indicaciones del sistema. ❖ De ser el caso, hacer la consulta al docente sobre cualquier duda. <p>Es necesario la compañía del padre de familia en el proceso.</p>	
INICIO	<p>MOTIVACIÓN DE INICIO:</p> <p>El sistema invitará al niño a que ubique el cartel debajo de la imagen que le corresponda.</p> <div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center; gap: 20px;"> <div style="text-align: center;"> <div style="background-color: #FFD700; border-radius: 10px; padding: 5px; width: 60px; margin: 0 auto;">Gallo</div> <div style="background-color: #3CB371; border-radius: 10px; padding: 5px; width: 60px; margin: 5px auto;">Jarra</div> </div> <div style="text-align: center;">  </div> <div style="text-align: center;">  </div> </div> <hr style="width: 60%; margin: 10px auto;"/> <p>Si lo hace bien: El sistema le indicará que está bien escrito y lo felicitará.</p> <p>Sino: Le presentará en unos carteles dinámicos como debieron ser ubicados.</p> <p>El estudiante observará inicialmente un video de Presentación titulado “Mis primeras letras - La “G” y la “J” para niños”.</p> <div style="text-align: center;">  </div>

	<p>Se les comunica el propósito: Voz: Hoy jugaremos y aprenderemos palabras con “G” y “J”</p> <p>El sistema detallará los acuerdos de desarrollo para esta sesión: Por cada proceso realizado ellos recibirán una estrella que al finalizar la sesión sumará se sumará con el examen final.</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Una estrella: C ❖ Dos estrellas: B ❖ Tres estrellas: A ❖ Cuatro estrellas: AD 												
<p>PROCESO</p>	<p>El sistema presentará de manera dinámica el primer ejercicio: Voz: Reconoce la palabra y ubica los botones en el recuadro correcto.</p> <div style="text-align: center;"> <table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 100%;"> <thead> <tr> <th style="width: 50%;">Colorea</th> <th style="width: 50%;">completa</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center;"></td> <td style="text-align: center;"><input type="text"/> to</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;"></td> <td style="text-align: center;"><input type="text"/> latina</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;"></td> <td style="text-align: center;"><input type="text"/> rasol</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;"></td> <td style="text-align: center;"><input type="text"/> rra</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;"></td> <td style="text-align: center;"><input type="text"/> sano</td> </tr> </tbody> </table> <div style="display: flex; justify-content: center; gap: 10px;"> <div style="border: 1px dashed black; padding: 2px;">ge</div> <div style="border: 1px dashed black; padding: 2px;">gu</div> <div style="border: 1px dashed black; padding: 2px;">go</div> </div> <div style="display: flex; justify-content: center; gap: 10px; margin-top: 5px;"> <div style="border: 1px dashed black; padding: 2px;">ga</div> <div style="border: 1px dashed black; padding: 2px;">gi</div> </div> </div> <p>Si lo hace bien: El sistema le indicará que realizó acción correctamente</p> <p>Sino: El sistema le mostrará las palabras en las que cometió el error y se activará un botón que le permitirá realizar nuevamente el proceso.</p> <div style="text-align: center; margin: 10px 0;"> <div style="background-color: #4a90e2; color: white; padding: 10px 20px; border-radius: 10px; display: inline-block;"> INTENTA NUEVAMENTE </div> </div> <p>Una vez realizado correctamente el ejercicio, el sistema le otorgará su primera estrella.</p>	Colorea	completa		<input type="text"/> to		<input type="text"/> latina		<input type="text"/> rasol		<input type="text"/> rra		<input type="text"/> sano
Colorea	completa												
	<input type="text"/> to												
	<input type="text"/> latina												
	<input type="text"/> rasol												
	<input type="text"/> rra												
	<input type="text"/> sano												



El sistema presentará de manera dinámica el segundo ejercicio:

VOZ: *Reconoce la palabra y ubica los botones en el recuadro correcto.*

Colorea	completa
	<input type="text"/> rra
	<input type="text"/> ringa
	<input type="text"/> rafa
	<input type="text"/> yas
	<input type="text"/> guetes

<input type="text"/> jo	<input type="text"/> ja	<input type="text"/> je
<input type="text"/> ji	<input type="text"/> ju	

Si lo hace bien:

El sistema le indicará que realizó acción correctamente

Sino:

El sistema le mostrará las palabras en las que cometió el error y se activará un botón que le permitirá realizar nuevamente el proceso.

INTENTA NUEVAMENTE

Una vez realizado correctamente el ejercicio, el sistema le otorgará su primera estrella.



El sistema presentará de manera dinámica el tercer ejercicio:

Voz: *Identifica la palabra y arrastra el botón elegido, ubicándolo donde corresponde.*

abe_a	<input type="button" value="g"/> <input type="button" value="j"/>
alme_a	<input type="button" value="g"/> <input type="button" value="j"/>
an_ina	<input type="button" value="g"/> <input type="button" value="j"/>
dibu_ar	<input type="button" value="g"/> <input type="button" value="j"/>
ca_a	<input type="button" value="g"/> <input type="button" value="j"/>

Si lo hace bien:

El sistema le indicará que realizó acción correctamente

Sino:









































El sistema le mostrará las palabras en las que cometió el error y se activará un botón que le permitirá realizar nuevamente el proceso.

INTENTA NUEVAMENTE

Una vez realizado correctamente el ejercicio, el sistema le otorgará su tercera estrella.



Terminado el proceso de ejercicios el sistema les informa que al final se realizará una práctica para medir cuanto has aprendido. El estudiante podrá volver activar el video inicial nuevamente para poder aclarar algunas dudas o indicará que está listo para su evaluación.

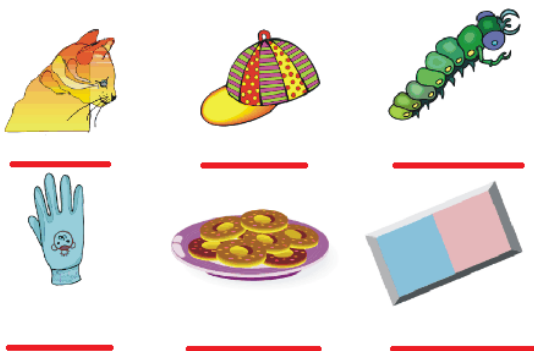
	<p><u>Voz:</u> Muy bien amiguito, ahora indica:</p> <p><i>Si deseas volver el video inicial para que le des un repaso al tema da clic en “ver video”.</i></p> <p><i>Si estás listo para medir tu conocimiento, da clic en “estoy listo” y gánate tu última estrella.</i></p> <div style="display: flex; justify-content: center; gap: 20px;"> <div data-bbox="539 441 836 508" style="background-color: #4CAF50; color: white; padding: 10px; border-radius: 15px;">VER VIDEO</div> <div data-bbox="876 441 1174 508" style="background-color: #FFC107; color: white; padding: 10px; border-radius: 15px;">ESTOY LISTO</div> </div>												
CIERRE	<p><u>VOZ:</u> Ahora querido amigo realizarás los siguientes ejercicios, debes estar bien atento a cada indicación. ¡Empezamos!</p> <p>Indicación 1:</p> <p><u>Voz:</u> Utiliza la G y J y completa las palabras de cada figura.</p> <table style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td> _ erente</td> <td> co_ in</td> </tr> <tr> <td> _ elatina</td> <td> reco_ er</td> </tr> <tr> <td> _ enial</td> <td> le_ ia</td> </tr> <tr> <td> bru_ eria</td> <td> ma_ estad</td> </tr> <tr> <td> pa_ ita</td> <td> _ el</td> </tr> <tr> <td> _ ente</td> <td> ca_ ero</td> </tr> </table> <p><u>Voz:</u> Si estás seguro de tus respuestas, da clic en SIGUIENTE</p> <div style="text-align: right; margin-right: 100px;"> <div data-bbox="1123 1264 1383 1331" style="background-color: #FF9800; color: white; padding: 10px; border-radius: 15px;">SIGUIENTE</div> </div> <p>Indicación 2:</p> <p><u>Voz:</u> Identifica la palabra, arrastra el botón elegido y ubícalo en la figura correcta.</p> <div style="text-align: center; margin: 20px 0;">     </div> <div style="display: flex; justify-content: center; gap: 20px; margin-bottom: 10px;"> <div data-bbox="581 1663 722 1705" style="border: 1px dashed green; width: 80px; height: 20px;"></div> <div data-bbox="743 1663 885 1705" style="border: 1px dashed green; width: 80px; height: 20px;"></div> <div data-bbox="906 1663 1047 1705" style="border: 1px dashed green; width: 80px; height: 20px;"></div> <div data-bbox="1068 1663 1209 1705" style="border: 1px dashed green; width: 80px; height: 20px;"></div> </div> <div style="display: flex; justify-content: center; gap: 20px;"> <div data-bbox="592 1747 787 1789" style="border: 1px solid red; border-radius: 15px; padding: 5px;">Gelatina</div> <div data-bbox="812 1747 1006 1789" style="border: 1px solid red; border-radius: 15px; padding: 5px;">Pajarito</div> <div data-bbox="1023 1747 1218 1789" style="border: 1px solid red; border-radius: 15px; padding: 5px;">Genio</div> </div> <div style="display: flex; justify-content: center; margin-top: 10px;"> <div data-bbox="812 1822 1006 1864" style="border: 1px solid red; border-radius: 15px; padding: 5px;">Naranja</div> </div>	 _ erente	 co_ in	 _ elatina	 reco_ er	 _ enial	 le_ ia	 bru_ eria	 ma_ estad	 pa_ ita	 _ el	 _ ente	 ca_ ero
 _ erente	 co_ in												
 _ elatina	 reco_ er												
 _ enial	 le_ ia												
 bru_ eria	 ma_ estad												
 pa_ ita	 _ el												
 _ ente	 ca_ ero												

Voz: *Si estás seguro de tus respuestas, da clic en SIGUIENTE.*

SIGUIENTE

Indicación 3:

Voz: *Escribe las palabras de acuerdo a la figura.*



Voz: *Si estás seguro de tus respuestas, da clic en SIGUIENTE.*

SIGUIENTE

Terminando de responder las tres preguntas, el sistema indicará la posibilidad de volver a repetir la evaluación, teniendo así una segunda oportunidad para volver a realizar el proceso.

Voz: *Si deseas volver a realizar nuevamente tus ejercicios, da clic en VOLVER, de lo contrario, da clic en FINALIZAR.*

VOLVER


FINALIZAR

Si el estudiante indica FINALIZAR, el sistema validará cada una de las respuestas y mostrará cuantas respuestas fueron acertadas, para poder tener las 4 estrellas no deberá haber tenido ningún error.

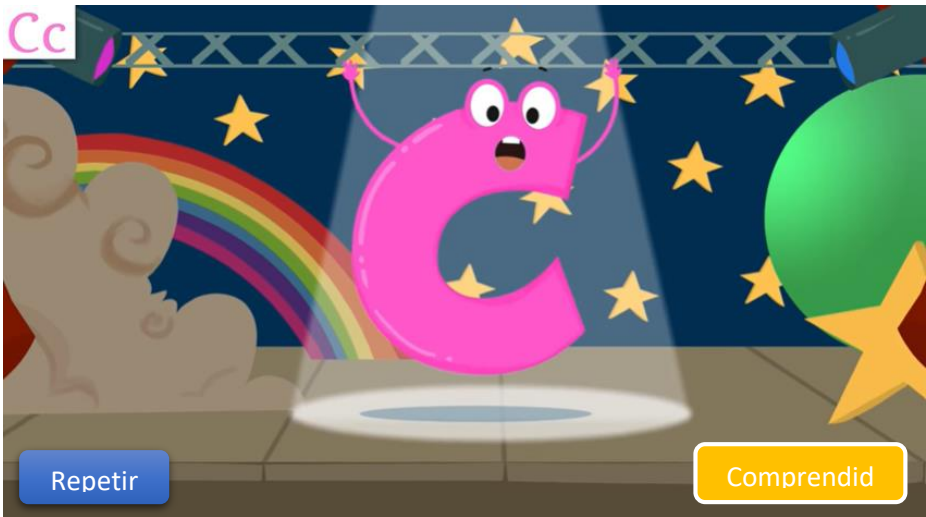
PREGUNTA 1: CORRECTA

PREGUNTA 2: CORRECTA

PREGUNTA 3: CORRECTA

	
ACTIVIDAD DE CIERRE	METACOGNICIÓN: - La Docente plantea las siguientes interrogantes: <ul style="list-style-type: none">• ¿Qué diferencia puedes indicar del uso de la g y j?• ¿Para qué nos sirve lo aprendido?• Felicitamos el desempeño. El docente indica mostrando en su pantalla la manera como cerrar cada uno su sesión.

Sesión 5: *Identifica en las palabras el uso de la "C".*

ACTIVIDAD N°: 05	
Objetivo: Conocer y aplicar correctamente las normas en el uso de la C	
Estrategia de aprendizaje: Sistema Multimedia	
INTRODUCCIÓN: PRESENTAMOS AL SISTEMA MULTIMEDIA	
<p>Ingresa los estudiantes ingresan a la plataforma virtual meet y esperan la indicación de la docente.</p> <p>La docente manda al correo institucional de cada uno de sus estudiantes el link para la conexión al multimedia y da las indicaciones necesarias para el uso del software:</p> <ol style="list-style-type: none"> Al ingresar al link el sistema te pedirá escribir tu correo institucional, escríbelo y da clic en entrar. Escuchar atentamente cada indicación del sistema. Obedecer y aplicar las indicaciones del sistema. De ser el caso, hacer la consulta al docente sobre cualquier duda. <p>Es muy necesario que las primeras clases el padre de familia acompañe a su hijo en el proceso.</p>	
INICIO	<p>MOTIVACIÓN DE INICIO:</p> <p>El estudiante observará inicialmente un video de Presentación titulado "Aprende la letra "C" con Carlos el Cocinero".</p>  <p>El sistema te brindará la posibilidad de volver a repetir el video si así lo necesitarás hasta que tu cliques en el botón comprendido.</p> <p>VOZ: <i>Bien amiguito, si comprendiste el video y apuntaste lo interesante, puedes darle "siguiente" o "volver a repetir".</i></p> <div style="display: flex; justify-content: center; gap: 20px;"> SIGUIENTE VOLVER A REPETIR </div> <p>Una vez terminado el primero proceso, se les comunica el propósito o título de la sesión:</p> <p style="text-align: center;">VOZ: <i>Identifica en las palabras el uso de la "C".</i></p>

El sistema detallará los acuerdos de desarrollo para esta sesión:

VOZ: Recuerda que por cada proceso realizado recibirás una estrella que al finalizar la sesión sumará se sumará con el examen final.

- ❖ Una estrella: C
- ❖ Dos estrellas: B
- ❖ Tres estrellas: A
- ❖ Cuatro estrellas: AD

PROCESO

El sistema presentará de manera dinámica el primer ejercicio:

Voz: Reconoce dando clic a la figura que su nombre inicie con C.

		
manzana	zapatos	zanahoria
		
cereza	cerillas	cenicero
		
cine	cisne	chorizo

Si lo hace bien:

El sistema le indicará que realizó acción correctamente

Sino:

El sistema le mostrará las palabras en las que cometió el error y se activará un botón que le permitirá realizar nuevamente el proceso.

INTENTA NUEVAMENTE

Una vez realizado correctamente el ejercicio, el sistema le otorgará su primera estrella.



El sistema presentará de manera dinámica el segundo ejercicio:

VOZ: *Lee las palabras y selecciona la que termina en “_cito” o “_cita”*

→ amorcito	jaboncito	calzoncito	naricitas
camioncito	mujercita	sobrecitos	pobrecitas
avioncito	suavecita	lapicitos	viejecitas

Si lo hace bien:

El sistema le indicará que realizó acción correctamente

Sino:

El sistema le mostrará las palabras en las que cometió el error y se activará un botón que le permitirá realizar nuevamente el proceso.

INTENTA NUEVAMENTE

Una vez realizado correctamente el ejercicio, el sistema le otorgará su primera estrella.



El sistema presentará de manera dinámica el tercer ejercicio:

Voz: *Escribe en femenino las palabras terminadas en “__cito”*

pobrecito.....

hombrecito.....

viejecito.....

papacito.....

dulcecito.....

suavecito.....

Si lo hace bien:

El sistema le indicará que realizó acción correctamente

Sino:

El sistema le mostrará las palabras en las que cometió el error y se activará un botón que le permitirá realizar nuevamente el proceso.

INTENTA NUEVAMENTE

Una vez realizado correctamente el ejercicio, el sistema le otorgará su tercera estrella.



Terminado el proceso de ejercicios el sistema les informa que al final se realizará una práctica para medir cuanto has aprendido.

El estudiante podrá volver activar el video inicial nuevamente para poder aclarar algunas dudas o indicará que está listo para su evaluación.

Voz: *Muy bien amiguito, ahora indica:*

Si deseas volver el video inicial para que le des un repaso al tema da clic en “ver video”.

Si estás listo para medir tu conocimiento, da clic en “estoy listo” y gánate tu última estrella.

VER VIDEO

ESTOY LISTO

CIERRE

VOZ: Ahora querido amigo deberás realizar los siguientes ejercicios, debes estar bien atento a cada indicación. ¡Empezamos!

Indicación 1:

VOZ: Identifica las dos palabras que llevan C y ubica los botones formando la palabra.

- Trope_ar
- A_eituna.
- _apato.
- Deci_ión.
- Ac_ión.
- Paya_o
- Ilu_ión.

C

C

VOZ: Si estás seguro de tus respuestas, da clic en SIGUIENTE

SIGUIENTE

Indicación 2:

VOZ: En el siguiente crucigrama identifica los números que inicien con C, dale clic a cada letra cuando las encuentres.

W	C	I	N	C	U	E	N	T	A	D	C
Q	I	E	Y	I	Q	W	Q	R	T	A	B
Z	N	E	Z	E	X	Z	W	E	Y	W	C
V	C	Z	W	N	K	O	N	C	E	Q	U
D	O	C	E	X	M	Q	A	E	S	G	A
X	H	E	Q	U	I	N	C	E	D	F	T
C	J	R	P	V	B	A	X	C	S	A	R
V	K	O	Ñ	S	I	E	T	E	X	Z	O

VOZ: Si estás seguro de tus respuestas, da clic en SIGUIENTE.

SIGUIENTE

Indicación 3:

Voz: *Ordena las sílabas que están desordenadas, arrastrando los círculos y ubicándolos en la línea y forma las palabras.*

(ces)	(bri)	(lom)	→	_____
(ces)	(cru)		→	_____
(ri)	(ces)	(na)	→	_____
(pi)	(ces)	(lá)	→	_____

Voz: *Si estás seguro de tus respuestas, da clic en SIGUIENTE.*

SIGUIENTE

Terminando de responder las tres preguntas, el sistema indicará la posibilidad de volver a repetir la evaluación, teniendo así una segunda oportunidad para volver a realizar el proceso.

Voz: *Si deseas volver a realizar nuevamente tus ejercicios, da clic en VOLVER, de lo contrario, da clic en FINALIZAR.*

VOLVER

FINALIZAR

Si el estudiante indica FINALIZAR, el sistema validará cada una de las respuestas y mostrará cuantas respuestas fueron acertadas, para poder tener las 4 estrellas no deberá haber tenido ningún error.

PREGUNTA 1: CORRECTA

PREGUNTA 2: CORRECTA

PREGUNTA 3: CORRECTA

	
ACTIVIDAD DE CIERRE	METACOGNICIÓN: - La Docente plantea las siguientes interrogantes: <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué amiguito conocimos hoy? • ¿Qué es lo más importante que hemos aprendido en esta sesión?, ¿Para qué nos sirve lo aprendido? • Felicitamos el desempeño. <p>El docente indica mostrando en su pantalla la manera como cerrar cada uno su sesión.</p>

VII. EVALUACIÓN:

La evaluación del proceso se llevará a cabo mediante la rúbrica establecida para el nivel primario, según el ministerio de educación en el currículo nacional de educación básica, el cual consiste en cuatro niveles de evaluación AD (logro destacado), A (logro esperado), B (en proceso), C (en inicio).

VIII. REFERENCIA.

Lou (2005). Uso de la B y V. <https://www.pinterest.com.mx/pin/431219733044463045/>

Alonso (2018). Cuaderno de ortografía: OSU de la B y V.

<https://webdelmaestrocmf.com/portal/cuadernillo-de-ortografia-uso-de-la-byv/>

Actividades Educativas (2019). Uso de G y J. <https://actividadeseducativas.net/uso-de-gyj-para-cuarto-grado-de-primaria/>

Proyecto aula (2019). Sobre el USO de la G y la J. <https://lenguayliteratura.org/proyectoaula/uso-de-la-g-y-la-j/>

Arias (2017). Conocemos la J y G. <https://luisamariaarias.wordpress.com/lengua-espanola/tema-10/ortografia-g-y-j/>

Juegos Infantiles (2016). Conozcamos a unos nuevos amiguitos – Uso de la C S Z.

<https://juegosinfantiles.bosquedefantasias.com/>

Morffe (2021). Liveworksheets.com. Recuperado el 2 de agosto de 2021, de

https://es.liveworksheets.com/worksheets/es/Lengua_Castellana/Ortograf%C3%ADa/Uso_de_la_C,_S_y_Z_gk21245eq