

**CREACIÓN DE UN KIT DIDÁCTICO QUE FAVOREZCA EL
APRENDIZAJE DE LAS REGLAS BÁSICAS DE ORTOGRAFÍA Y
GRAMÁTICA EN LOS NIÑOS DE BÁSICA PRIMARIA -7 A 9 AÑOS -
DE LA CIUDAD DE PASTO.**

JORGE IVAN ERAZO ROSERO

Asesor:

Gabriel Lasso

Universidad de Nariño.

FACULTAD DE ARTES.

PROGRAMA DE DISEÑO GRÁFICO.

San Juan de Pasto

2019

Creación de un kit didáctico que favorezca el aprendizaje de las reglas básicas de ortografía y gramática en los niños de básica primaria -7 a 9 años - de la ciudad de pasto.

Jorge Ivan Erazo Rosero

Universidad de Nariño.
Facultad de Artes.
Programa de Diseño Gráfico.
San Juan de Pasto

2019

Nota de responsabilidad

Las ideas y conclusiones aportadas en el siguiente trabajo son responsabilidad exclusiva del autor. Artículo 1 del acuerdo No. 324 de Octubre 11 1966 emanado por El Honorable Concejo Directivo de la Universidad de Nariño.

NOTA DE ACEPTACIÓN

Asesor

Jurado

Jurado

San Juan de Pasto, Junio 12 de 2019

Agradecimientos

Primero que todo a Dios por permitirme llegar al final de esta etapa.

Segundo a mi madre, dueña de todo el empuje que tuve en este proceso y al ejemplo de jamás desistir, infinitas gracias por los consejos y palabras sabias que hasta el día de hoy no olvidare.

Tercero a todos los docentes que aportaron un granito de arena con sus asesorías y consejos personales para que el proyecto se realizara de la mejor manera, especialmente al profe Ramón Ortega y a la profe Ana Timaran, quienes incondicionalmente me brindaron todo el apoyo tanto moral como profesionalmente para ir por el mejor camino.

Cuarto a mi asesor Gabriel Lasso, dueño de todas las asesorías de este hermoso proyecto y precursor de toma de decisiones que aporten en la mejor manera a mi proyecto.

Quinto a todos los niños que hicieron parte del proyecto, tanto de las instituciones educativas como los particulares y especialmente a mi sobrino, quien dio todos sus dotes de modelo y protagonista para realizar distintos papeles requeridos.

Sexto a mi hermana Milena y a mi padre Dilio, quienes en ocasiones se empaparon y me dieron consejos sobre el proyecto.

Séptimo a mi novia Karen, quien compartió conmigo inicio y fin del proyecto y desde su profesión aportó demasiado. Además, quiero agradecerle por el sacrificio trasnochando junto a mí y apoyándome moralmente a no rendirme.

Por ultimo a todas esas personas que fueron parte del proceso externamente, a mis paseros de Fox print por los buenos consejos en cuanto a materiales y accesibilidad de sus recursos.

Resumen

La presente tesis se realizó con el fin de dar a conocer las diferentes causas que afectan el aprendizaje de las reglas básicas de ortografía y gramática en niños de edades comprendidas entre 7 a 9 años de edad (Básica primaria) de las instituciones educativas: Rafael Pombo, (“Privado”), y Aurelio Arturo Martínez, (“Público”) de la ciudad de san juan de pasto, Principalmente la investigación se basa en analizar claramente cuáles son los mecanismos de enseñanzas empleados por los docentes, las nuevas tecnologías que envuelven a los niños de hoy en día y la manera de educar en el hogar, teniendo en cuenta que es uno de los pilares importantes en cuanto al crecimiento educativo del ser humano.

Dada la importancia que tiene la ortografía en el ser humano se aporta desde el diseño, creando una estrategia didáctica que fortalezca el aprendizaje de dichas reglas. Juntando todos los elementos interdisciplinarios que un ser humano de esa edad necesita para aprender correctamente.

Abstract

This thesis was made in order to publicize the different causes that affect the learning of the basic rules of spelling and grammar in children between 7 and 9 years of age (Primary Basic) of educational institutions: Rafael Pombo , ("Private"), and Aurelio Arturo Martínez, ("Public") of the city of San Juan de pasto, mainly the research is based on clearly analyzing what are the teaching mechanisms employed by teachers, the new technologies that envelop children of today and the way to educate in the home, considering that it is one of the important pillars in terms of the educational growth of the human being.

Given the importance of spelling in humans, it is brought from design, creating a didactic strategy that strengthens the learning of these rules. Bringing together all the interdisciplinary elements that a human being of that age needs to learn properly.

Contenido

Introducción.....	14
1 Objeto o tema de investigación	16
2 Contextualización	16
3 Problema de investigación.....	17
3.1 Descripción.....	18
3.2 Formulación	19
4 Justificación	19
5 Objetivos.....	21
5.1 General	21
5.2 Específicos	21
6 Diseño metodológico.....	22
6.1 Enfoque cualitativo	22
6.2 Método Investigación etnográfico- hermenéutico.....	22
6.3 Unidad análisis:	24
6.4 Técnicas e instrumentos de recolección de información.....	25
6.4.1 Técnica.....	25
7 Marco teórico.....	27
7.1 Capítulo 1: Evolución e historia de la escritura, ortografía y gramática.....	27
7.2 Capítulo 2: Educación mediante el sistema de funcionamiento en Colombia y la incidencia en San Juan de pasto desde los diferentes modelos de enseñanza y aprendizaje..	39

7.3	Capítulo tres: Tecnología informática, aplicaciones educativas, dispositivos móviles, uso de internet y su incidencia en la educación pastusa	57
8	Estrategia didáctica para reforzar el aprendizaje de ortografía y gramática en niños de 7 a 9 años (kit educativo OGRAK “ortografía y gramática horrorosamente divertida”).....	65
8.1	Maleta didáctica OGRAK – Contenido	65
8.2	Referentes gráficos y conceptuales	66
8.3	Creación de los personajes	76
8.4	Marca.....	81
8.5	Editorial (creación de libro)	83
8.6	Audiovisual (videos)	88
8.7	Guía de apoyo OGRAK.	91
8.8	Juego de repaso y vocabulario OGRAK.	92
8.9	Primer prototipo, testeo y observaciones.	92
8.10	Segundo prototipo, testeo y observaciones.....	94
8.11	Artefacto final: Maleta didáctica OGRAK.....	97
8.12	¿Qué opinan los expertos?.....	104
8.13	Carta de observaciones, psicólogo investigador Adalberto Ruiz	105
9	Conclusiones.....	107
10	Bibliografía	109

Tabla de imagines

Imagen 1:diseño metodológico Fuente: elaboración propia.....	23
Imagen 2: Etapas del diseño metodológico, Fuente: elaboración propia	24
Imagen 3: Mapa de stakeholders, Fuente: elaboración propia	25
Imagen 4:Técnicas e instrumentos de recolección de datos, Fuente: elaboración propia	26
Imagen 5: Tablilla con escritura cuneiforme. Fuente: https://www.historiaeweb.com/2015/04/24/escritura-cuneiforme	29
Imagen 6: Evolución de la escritura Fuente: http://centroterapiascreativas.blogspot.com/	31
Imagen 7: Guerreros iberios. Fuente: https://arterural.com	32
Imagen 8: Conquista de américa, Fuente: https://www.kienyke.com/historias/dia-de-la-raza-conquista-de-america	34
Imagen 9: Día del idioma, Fuente: http://images.et.eltiempo.digital/estilo-de-vida/educacion	36
Imagen 10: Etapas de neurodesarrollo Fuente: https://neuropediatra.org/author/mjmas/	41
Imagen 11: Sistema educativo colombiano, Fuente: https://es.slideshare.net/ovalar/sistema-educativo-colombiano-25735387	43
Imagen 12: Salón de clase colegio Rafael Pombo Fuente: elaboración propia.....	45
Imagen 13: Salón de clase colegio Rafael Pombo Fuente: elaboración propia.....	46
Imagen 14: Método tradicional, Fuente: http://marinmedios.blogspot.com/2012/12/metodo-montessori	47
Imagen 15: Metodo constructivista, Fuente: https://respuestas.tips/como-mejorar-mi-conducta-en-clase/	49

Imagen 16: Escuela democrática sudbury, Fuente: http://calidadyevaluacioneducativa.blogspot.com/2015/05/el-modelo-de-las-escuelas-democraticas.html	51
Imagen 17: Entrevista profesora Ana Guevara, Fuente: elaboración propia.....	55
Imagen 18: Entrevista padres de familia colegio privado, fuente: elaboración propia	56
Imagen 19: Aula de informática colegio Rafael Pombo fuente: Elaboración propia.....	59
Imagen 20: Entrevista docente Karol Villota colegio Itsim pasto, Fuente: elaboración propia	61
Imagen 21: Corrector de ortografía y señalador de palabra mal escrita, fuente: elaboración propia.....	64
Imagen 22: Formato de proponer soluciones en 5 minutos, Fuente: elaboración propia.....	65
Imagen 23: Carta de permiso para ingresar y realizar los talleres en los colegios, Fuente: elaboración propia	75
Imagen 24: formato de creación de personajes, fuente: elaboración propia.	76
Imagen 25: Resultados de la primera etapa del taller de creación de personajes, fuente: elaboración propia	76
Imagen 26: Resultados de la creación de personajes, Fuente: elaboración propia.....	77
Imagen 27: Bocetos de la letra (B) para digitalizar, fuente: elaboración propia.	78
Imagen 28: Paleta gratuita de adobe colors, Fuente: https://color.adobe.com/es/create	79
Imagen 29: Letra en pintura digital, Fuente: elaboración propia	79
Imagen 30: Letra B final, fuente: elaboración propia.....	80
Imagen 31: Letra V proceso y final, Fuente: elaboración propia.	80
Imagen 32: Letra G y letra J, proceso y final, Fuente: elaboración propia.	81
Imagen 33: Bocetos de marca, Fuente: elaboración propia.....	81
Imagen 34: Marca en técnica de vectores, fuente: elaboración propia.....	82

Imagen 35: Primera marca realizada en pintura digital, Fuente: elaboración propia	82
Imagen 36: Marca final OGRAK, Fuente: elaboración propia	83
Imagen 37: Boceto de distribución de espacio en páginas, fuente: elaboración propia	84
Imagen 38: Filtro y selección de tipografía que conformaría el libro, Fuente: elaboración propia.....	84
Imagen 39: Elección del contenido y bocetos, Fuente: elaboración propia	85
Imagen 40: Maqueta libro, Fuente: elaboración propia.....	85
Imagen 41: Proceso de creación de páginas de libro, Fuente: elaboración propia.	86
Imagen 42: Página de presentación de la letra, Fuente: elaboración propia.....	86
Imagen 43: Diagramación de texto según retículas y cajas de texto	87
Imagen 44: Proceso de grabar y masterizar los audios, Fuente: elaboración propia.....	90
Imagen 45: Guion y proceso de edición de videos, Fuente: elaboración propia.	90
Imagen 46: Canal educativo OGRAK, Fuente: https://www.youtube.com/OGRAKEDUCATIVO	91
Imagen 47: Guía didáctica de repaso OGRAK, fuente: elaboración propia.	91
Imagen 48: Accesorios de juegos de vocabulario OGRAK, Fuente: elaboración propia	92
Imagen 49: Primer prototipo maleta OGRAK, Fuente: elaboración propia.....	93
Imagen 50: Testeo primer prototipo, Fuente: elaboración propia.	93
Imagen 51: prototipo 2, Fuente: elaboración propia.....	94
Imagen 52: Bocetos de maleta didáctica, Fuente: elaboración propia.	95
Imagen 53: Render de diseño de maleta OGRAK, Fuente: elaboración propia.....	95
Imagen 54: Segundo prototipo, Fuente: elaboración propia.....	96
Imagen 55: boceto morral, Fuente: elaboración propia.....	98
Imagen 56: Boceto a lápiz de color, Fuente: elaboración propia.	98

Imagen 57: Proceso de realizar el morral, Fuente: elaboración propia.	99
Imagen 58: Libro OGRAK, Fuente: elaboración propia	100
Imagen 59: Impresiones 3d de las bases y el dado OGRAK, Fuente: elaboración propia	101
Imagen 60: Juego de vocabulario OGRAK, Fuente: elaboración propia.	101
Imagen 61: Salón de clases Aurelio Arturo Martínez, Fuente: elaboración propia.	102
Imagen 62: Aplicación del juego OGRAK, Fuente: elaboración propia.....	102
Imagen 63: carta docente	104
Imagen 64: carta psicólogo.....	106

Introducción

La presente tesis es una investigación con el fin de dar a conocer las diferentes causas que afectan el aprendizaje de las reglas básicas de ortografía y gramática en niños de edades comprendidas entre 7 a 9 años de edad (Básica primaria) de las instituciones educativas: Rafael Pombo, (“Privado”), y Aurelio Arturo Martínez, (“Público”) de la ciudad de san juan de pasto, Principalmente la investigación se basa en analizar claramente cuáles son los mecanismos de enseñanzas empleados por los docentes, las nuevas tecnologías que envuelven a los niños de hoy en día y la manera de educar en el hogar, teniendo en cuenta que es uno de los pilares importantes en cuanto al crecimiento educativo del ser humano desde temprana edad ya que este es el hilo conductor de como los niños percibirán las futuras enseñanzas. Los datos se obtuvieron de:

Niños de los colegios antes mencionados de básica primaria con mala, y niños con buena ortografía, teniendo en cuenta el estrato y el ámbito social en que viven.

Padres de familia con mala, y buena ortografía, teniendo en cuenta su estrato, ámbito social y empleo.

Docentes de colegios públicos, privados y de academias de refuerzos, teniendo en cuenta su edad y años de experiencia.

Personas del común que tienen buena y mala ortografía, teniendo en cuenta el ámbito social, trabajo y nivel de estudios.

Las fuentes bibliográficas de esta investigación provienen de textos físicos, blogs, páginas web y libros web, encontrada y documentada en el texto de acuerdo a su necesidad.

Esta investigación presenta los siguientes capítulos:

En el capítulo 1 se presenta el planteamiento de la investigación, el problema, los objetivos la justificación, los alcances y limitaciones que la misma tendrá, la relevancia de la investigación, aspectos metodológicos.

En el capítulo 2 se abordan los aspectos teóricos en cuanto a todo su contenido como marco teórico, que en primera instancia trata temas de contextualización en cuanto a la evolución de la escritura, pasando luego a contextualizar a la ciudad de san juan de pasto en cuanto a este tema y los mecanismos de enseñanza en los colegios, la educación en el hogar y el sistema de educación en general. En segunda instancia se presenta una investigación en cuanto al marco teórico de diseño y de lo cual se destaca la relación y la importancia del diseño gráfico en la didáctica, estudios de color, ilustración infantil, diseño editorial, tipografía, tipos de materiales favorables para maletas didácticas.

En el capítulo 3 se contrasta lo positivo con lo negativo en cuanto al uso de las nuevas tecnologías como herramienta de aprendizaje educativo, se mencionan temas como: herramientas en los colegios, redes sociales, aplicaciones o juegos específicos en la temática.

En el capítulo 4 se abordan los elementos interdisciplinarios que favorezcan el aprendizaje de las reglas básicas de ortografía con facilidad y en especial se plantea una estrategia didáctica de aprendizaje mediante un kit educativo.

Y por último el capítulo 5 ofrece la discusión e interpretación de los resultados y se presentan las conclusiones y recomendaciones de esta tesis.

1 Objeto o tema de investigación

Mecanismos didácticos alternativos, que favorezcan el aprendizaje de las reglas básicas ortografía y gramática en niños de 7 a 9 años en los colegios de San Juan de Pasto

2 Contextualización

El departamento de Nariño está ubicado en el extremo suroeste del país, en las regiones andina y Pacífico de Colombia, su capital, San Juan de Pasto tiene más de 178 colegios, entre rurales y urbanos, de igual modo, cuenta con 13 universidades, de las cuales 3 son públicas, independientemente del factor social económico, en todo al ámbito educativo es necesario el uso adecuado de la ortografía y gramática ya que en el ser humano es tan importante como su misma vestimenta, es por eso que la presente investigación tiene como objetivo analizar las causas que afectan el aprendizaje de las reglas básicas en niños de 7 a 9 años de colegios tanto públicos como privados de la ciudad, debido a que el ámbito social juega un papel fundamental en cuanto al acompañamiento de los padres de familia y la importancia que le dan a la educación de sus hijos.

Existe una variedad de diferencias en cuanto a colegios tanto públicos como privados en la región, en este caso contrastaremos un colegio privado, RAFAEL POMBO, y un colegio público de estrato social bajo, “AURELIO ARTURO MARTINEZ” ya que estamos tratando con distintos tipos de familias, padres que tienen una carrera y un trabajo estable como grandes empresarios hasta padres de familia que son recolectores de basura o en su defecto recicladores, también se contrasta temas como las instalaciones y recursos para recibir clases en los colegios antes mencionados, contraste en cuanto accesibilidad a la tecnología en sus casas y a la dedicación o preocupación de los padres por la educación de sus hijos

según el PEI (proyecto educativo institucional) las reglas básicas de ortografía se comienzan a enseñar desde primer grado a grado quinto (básica primaria), ya que después de esta etapa las reglas comienzan a tener mayor profundidad y especialización como tal en la lengua, habla y usos correctos para redacciones y demás, para esto el sistema educativo tiene mecanismos de enseñanza estándares que no han cambiado durante muchos años, a esto se le suma que los docentes de esta etapa son pensionados o próximos a serlo, entonces el cambio de los mecanismos dependen únicamente del docente. Es por esto que en tan tempranas edades los niños comienzan a tener o sentir fastidio por las clases, por los mismos docentes y en casos extremos a retirarse de las instituciones, es por esta razón que jóvenes, adultos del común y profesionales en la actualidad presentan serios problemas de ortografía y en ocasiones con las reglas básicas que cursamos en grados primerizos

de acuerdo a lo anterior la investigación concluye Creando un kit didáctico mediante la rama del diseño gráfico, para facilitar el aprendizaje de las reglas básicas de la ortografía y gramática en niños de 7 a 9 años de edad que permita reforzar tanto a los docentes en cuanto a sistema de enseñanza como a estudiantes en cuanto a sistema de aprendizaje

3 Problema de investigación

Errores en el uso de ortografía, y sus reglas básicas, en niños de básica primaria de la ciudad de San Juan de Pasto. En el contexto escolar se evidencia una problemática en el uso de la ortografía ligada a los procesos de enseñanza- aprendizaje implementados en las instituciones educativas y al escenario de interacción social y tecnológica en el que se mueven los niños entre 7 a 9 años.

3.1 Descripción

La falta de claridad en cuanto al uso adecuado de la ortografía y sus reglas básicas, es algo que afecta tanto en niños como adultos y uno de los factores que ha desencadenado esta problemática son los cambios culturales a los que el ser humano se debe enfrentar con el pasar de los días y que además trae consigo aspectos positivos como negativos, entre ellos se destacan, las nuevas tendencias tecnológicas y en especial los dispositivos electrónicos móviles (smartphones), en los cuales se presenta facilidad en cuanto a la manera de escribir debido a que tienen correctores ortográficos integrados y esto hace que las personas reduzcan el funcionamiento del cerebro, por lo tanto, no se mira más allá de lo que existe y es una de las razones por la cual las personas no se interesan por tener un buen hábito de lectura y además no comprenden las reglas ortográficas tanto en su composición teórica como en la práctica

Otro de los ámbitos donde se ve reflejada la problemática es en los colegios ya que los estudiantes no realizan sus debidas actividades para el beneficio propio, sino que solamente se limitan hacerlo por cumplir como si fuera una obligación. En cierto modo, el problema consiste en que no hay la atención suficiente al contenido de las asignaturas y en especial del castellano donde los docentes dejan actividades como lecturas, pero imponiendo libros de hace varios años y que en su contenido son extensos y aburridos para los estudiantes que en la actualidad tienen diferentes gustos, son más independientes y por esta razón desencadenan rechazo total a la una actividad tan importante como la lectura y así perder total conocimiento e incertidumbre sobre las reglas ortográficas por el resto de vida

Cabe resaltar que, si a la tecnología se le da buen uso, se obtienen resultados positivos ya que una de las maneras que el ser humano aprende fácilmente es mediante la retentiva, entonces si se

usa los correctores de ortografía continuamente es probable que las palabras poco a poco queden grabadas en la memoria

Por último, se destaca la importancia y el lugar que va obteniendo la ortografía en la sociedad debido a que, en las entrevistas para obtener un empleo, a los vacantes les hacen pequeñas pruebas escritas para analizar el nivel de ortografía que tienen; esto exige al ser humano prestar más atención a esta problemática

3.2 Formulación

¿Qué estrategia, derivada del diseño gráfico, se podría crear para favorecer el aprendizaje de la ortografía y la gramática en los niños de las instituciones educativas de San Juan de Pasto?

4 Justificación

El mayor reto propuesto, es hacer que las personas comprendan la importancia, sobre la manera de escribir la lengua que nos caracteriza y contribuir al hábito de lectura, de este modo, facilitar el aprendizaje de las reglas básicas de la gramática y ortografía

La mala ortografía de una persona se da principalmente por el mal hábito de lectura, por la facilidad de los aparatos tecnológicos, y posiblemente por los mecanismos de enseñanza en las instituciones educativas, como las primeras enseñanzas de las reglas básicas de la ortografía. De esta manera, es tan grave, que, por consiguiente, existe discriminación. No obstante, hay personas que son profesionales y, aun así, se dificulta saber dónde va un punto, una tilde o un h. Por eso, la razón del respectivo proyecto, esto con el fin de contribuir a las instituciones educativas, adoptando nuevos mecanismos de enseñanzas, también cabe resaltar que toda la comunidad pastusa se nutra de este proyecto, comenzando desde el hogar, para la enseñanza de los padres, hasta las personas de mayor edad. Teniendo en cuenta, que el principal beneficiado es el

estudiante, porque tendrá facilidad para retener las reglas básicas hasta edades adultas y así fácilmente resolverá textos, aumentará del hábito de lectura y enfrentará un posible rechazo laboral. Teniendo en cuenta que el requisito en la actualidad para una vacante laboral aumenta de manera exigente y continuamente

El proyecto, llevó a cabo un trabajo concentrado y detallado, en conocer las principales causas que afectan el aprendizaje en estudiantes de básica primaria de las instituciones educativas antes mencionadas, como también en los mecanismos de enseñanza que emplean los docentes de acuerdo a los estatutos y normas estudiantiles pactados en el PEI (*proyecto educativo institucional*), y específicamente centrado en el área de castellano y en la temática de las reglas básicas de ortografía.

Toda la información recolectada se obtuvo mediante un trabajo de campo, para así concluir con una mejora en general para la comunidad pastusa y en especial para los niños de básica primaria con el objetivo de apropiarse fácilmente las maneras de escribir, pronunciar o conjugar una palabra, teniendo en cuenta que el alto índice de intelectualidad contribuirá de buena manera y habrá un mayor hábito de lectura, dejando a un lado las ayudas que prestan las nuevas tecnologías, como son los correctores de ortografía en las apps de chat. También, habrá enseñanza desde el hogar y de este modo los niños ya tendrán bases teóricas para hacer más fácil la práctica en los colegios. Ahora bien, en cuanto a la educación, aporta nuevos mecanismos de enseñanza que generaran impacto y hará más fácil aprendizaje de la lengua, generando a los estudiantes la capacidad de resolver las respectivas dudas en cuanto a reglas básicas de ortografía y finalmente crear textos fácilmente.

5 Objetivos

5.1 General

Crear una estrategia de diseño gráfico que favorezca el aprendizaje de las reglas básicas de ortografía y gramática en niños de 7 a 9 años de las instituciones educativas de San Juan de Pasto.

5.2 Específicos

- Abordar, de modo general, los conceptos relacionados con el lenguaje, la escritura, la gramática y la ortografía, así como sus antecedentes históricos para conocer su incidencia en el campo educativo.

- Conocer, en el contexto de la educación en Pasto, el proceso de enseñanza aprendizaje de las reglas básicas de ortografía y la gramática en los niños de 7 a 9 años, de mismo modo identificar y describir las estrategias didácticas que emplean los profesores de básica primaria en el proceso enseñanza aprendizaje de la ortografía y la gramática en niños de esta edad

- Crear una estrategia (artefactos) de diseño, desde la mirada educativa y didáctica, que favorezca el aprendizaje de las reglas básicas de ortografía y gramática en niños de 7 a 9 años de las instituciones educativas en Pasto.

6 Diseño metodológico

6.1 Enfoque cualitativo

La investigación es de enfoque cualitativo por qué estudia el fenómeno de la educación centrado en el proceso aprendizaje de los niños de 7 a 9 años de las instituciones educativas (AURELIO ARTURO MARTÍNEZ Y RAFAEL POMBO) en Pasto. Mediante la investigación se describe los mecanismos de enseñanza (metodología y apoyo didáctico) empleados por los profesores de básica primaria y las formas de aprendizaje de los niños en cuanto a las reglas básicas de ortografía y gramática.

6.2 Método Investigación etnográfico- hermenéutico

La investigación se apoya en dos métodos cualitativos: en el etnográfico y el hermenéutico. El método etnográfico permitió un acercamiento con la comunidad educativa de los colegios RAFAEL POMBO Y AURELIO ARTURO MARTINEZ, para conocer las características de la población de las instituciones educativas y la dinámica educativa.

Para la interacción con la audiencia y la recopilación de datos se aplicaron entrevistas a estudiantes, profesores y padres de familia.

A través de la observación directa e indirecta se interpretan las formas de enseñanza y aprendizaje de las reglas básicas de ortografía y gramática que hacen parte de los currículos impartidos en la educación básica primaria de las instituciones educativas en Pasto.

Además, este proyecto se desarrolla bajo dos instancias metodológicas. la primera está orientada a la fundamentación teórico-conceptual del tema de estudio y la segunda se orienta a lo proyectual para la búsqueda de una solución de diseño como lo muestra la siguiente imagen.



Imagen 1: diseño metodológico Fuente: elaboración propia

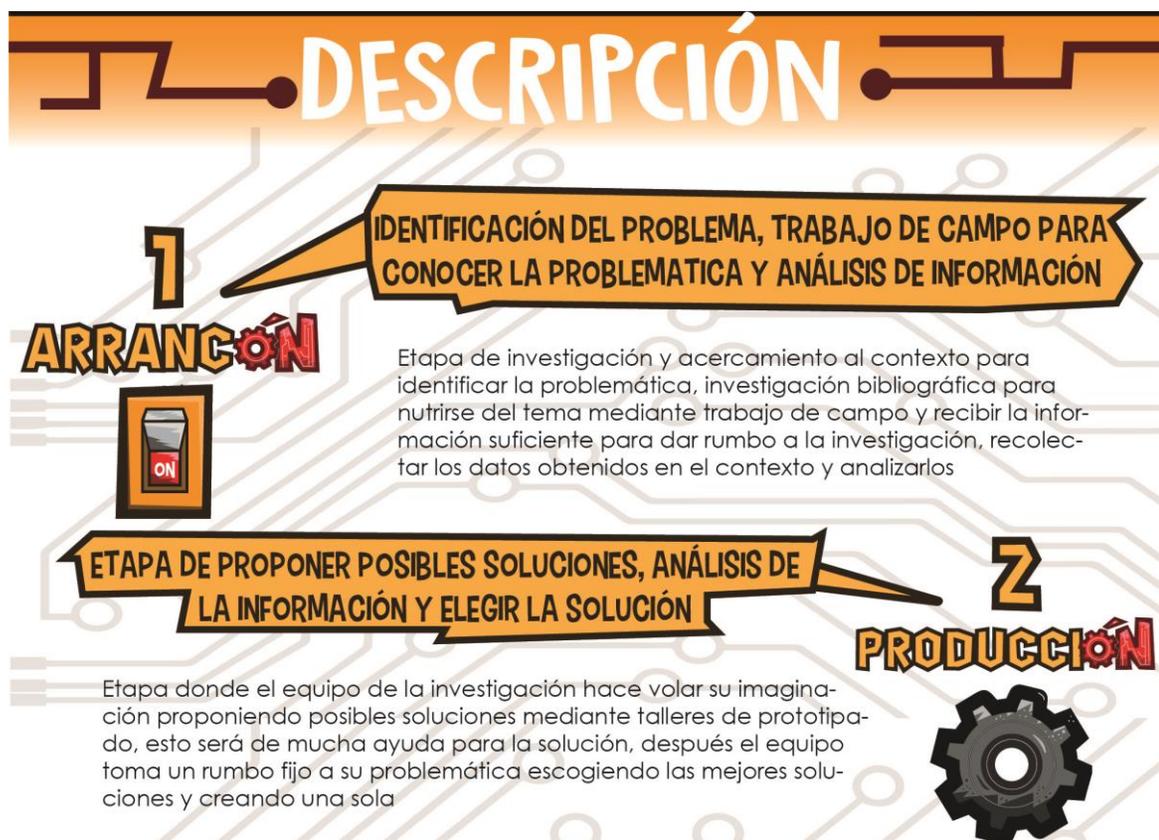




Imagen 2: Etapas del diseño metodológico, Fuente: elaboración propia

6.3 Unidad análisis:

6.3.1 Población:

Instituciones Educativas de San Juan de Pasto, niños (a), docentes y padres de familia.

6.3.2 Muestra:

Rafael Pombo, Aurelio Arturo Martínez (cede Aranda) 30 niños (as), entre los 7 y 9 años de edad, 3 docentes de las materias de español, docentes de academias de refuerzo educativo y 5 padres familia de los niños(a) de 7 a 9 años de edad.

En la siguiente imagen se identifica la muestra de la investigación categorizada de acuerdo a su importancia en la investigación

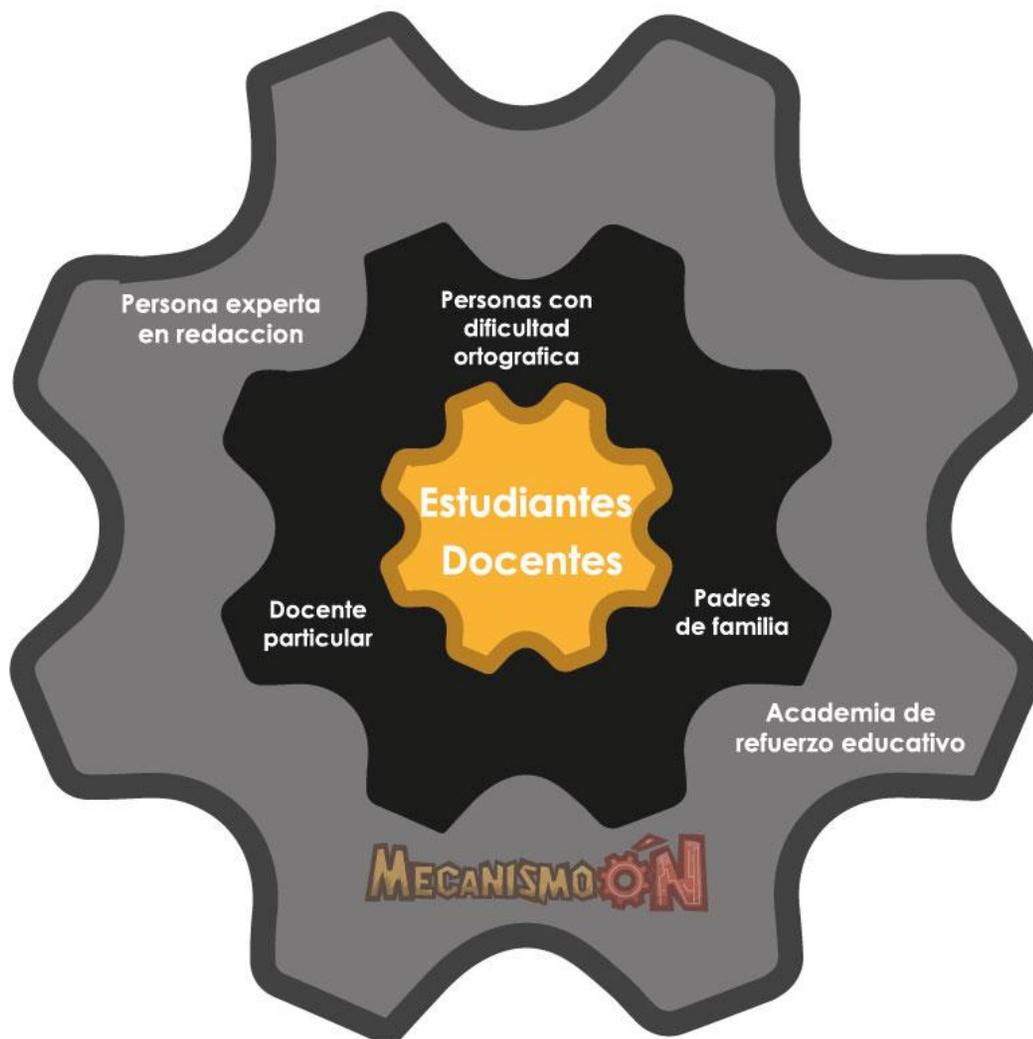


Imagen 3: Mapa de stakeholders, Fuente: elaboración propia

6.4 Técnicas e instrumentos de recolección de información.

6.4.1 Técnica:

(observación estructurada y no estructurada): Esta técnica fue oportuna y recogió muchos datos para la investigación ya que permitió entrar en el contexto de una manera discreta y sin interrumpir las actividades que necesitamos documentar, además tuvimos la capacidad de evidenciar tanto los protagonistas como las instalaciones y su relación.

6.4.2 Instrumento:

los instrumentos variaron desde una guía con puntos estratégicos para observar a una guía aleatoria donde únicamente nos dedicamos a documentar lo que nos pareció oportuno, para esto se usó video cámaras y blog de notas

6.4.3 Técnica (entrevista):

se usó tanto grupal como individual, dependiendo las personas a las cuales nos dirigiámos y para obtener óptimos resultados.

6.4.4 Instrumento:

guías con preguntas estructuradas y dependiendo el público a quien se le hacia la entrevista y para tener el reporte se usó videocámara y blog de notas

Nivel 1	Estudiantes		Docentes	
		De 7 a 9 años de los colegios (Aurelio Arturo Martínez y Rafael Pombo) de pasto	Docentes de las áreas de castellano y de otras áreas	
TÉCNICA	Observacion	Entrevista		
INSTRUMENTOS	Guía estructurada, no estructurada y camara de video	Guía estructurada y camara de video		
OBJETIVO	Relación dentro del salón, Atención, aprendizaje, gustos	Conocer la metodología y la relación con los estudiantes		

Nivel 2	Padres de familia		Personas con dificultad ortografica		Docente particular	
		Grupo de padres de familia con diferente empleo		Personas que se les dificulte el tema de la ortografía		Docente particular que se dedique al refuerzo de la temática
TÉCNICA	Entrevista		Entrevista		Entrevista	
INSTRUMENTOS	Guía estructurada, camara de video, blog de notas		Guía estructurada y camara de video		Guía estructurada y camara de video	
OBJETIVO	Conocer el manejo de tiempo en cuanto al acompañamiento escolar de sus hijos de acuerdo a sus empleos y si existe acompañamiento en casa cual es el método que aplican		Conocer la metodología y la relación con los estudiantes		Conocer el método, los materiales y las instalaciones que usa para el refuerzo de la temática	

Nivel 3	Persona experta en redaccion		Academia de refuerzo educativo	
		Persona experta en el tema		Academia de refuerzo educativo
TÉCNICA	Entrevista		Entrevista	
INSTRUMENTOS	Guía estructurada y camara de video		Guía estructurada y camara de video	
OBJETIVO	Conocer los factores que aportaron a su conocimiento y recomendaciones		conocer las instalaciones y las metodologías que emplean para el aprendizaje de sus estudiantes	

Imagen 4: Técnicas e instrumentos de recolección de datos, Fuente: elaboración propia

7 Marco teórico

7.1 Capítulo 1: Evolución e historia de la escritura, ortografía y gramática

Dado que el eje central de este proyecto está en las diferentes maneras de utilizar el lenguaje puntualmente desde su buen uso estructural para su pronunciación, ya que es uno de los requisitos necesarios por el ser humano aprender a partir de su nacimiento teniendo en cuenta el círculo social. Para esto es necesario plantear algunos parámetros conceptuales, los cuales apoyaran lo antes mencionado; para empezar, abordaremos la historia de la escritura tomando como base los textos escritos por Gustavo Maure (1986) titulado la INVENCION DE LA LETRA, al igual que el libro HISTORIA DE LA ESCRITURA, (1996) Louis Jean Calvet

7.1.1 Historia de la escritura

Maure (1986) dice que la versificación nació como un sistema mnemotécnico para facilitar la retención mental de los relatos antes de la invención de la escritura y los primeros pasos comenzaron como dibujos; Inicialmente la especie desarrolló un sistema de lenguaje inédito en el mundo y extraordinariamente rico en posibilidades de expresión y creación de conocimientos. Fue el surgimiento de la palabra hablada. Luego se representó la realidad como dibujo aumentando la comunicación entre los hombres y dejando un testimonio gráfico de diferentes acontecimientos

Por antonomasia a los pensamientos y conductas repetitivas, dominadas por el automatismo insensato se encuentra la invención o creación. Un ejemplo nos mostrará la génesis de las buenas ideas, se trata de la historia de la escritura. Esta nos servirá para mostrar el uso positivo de la agresividad sana (pulsión de muerte sublimada) para producir la ruptura del paradigma dominante y generar una innovación. Las personas sumisas no son creativas, el creador es rebelde, inconformista, se subleva contra el conocimiento vigente, pero para producir un salto

cuantitativo, un acto de conocimiento superador. La invención de la escritura es uno de los mayores logros culturales de la humanidad, ya que permitió perpetuar el arte, la ciencia, la historia, el conocimiento en general, reemplazando la tradición oral, limitada y sujeta a múltiples variaciones y olvidos, por el legado escrito, más amplio y mucho más fiel a su autor

Al igual que maure L.J Calvet nos habla de Mesopotamia como uno de los pilares importantes alrededor de la invención de la escritura dice que a lo largo del cuarto milenio antes del surgimiento de nuestra era entre el río Tigris y el Éufrates la brillante civilización sumeria, civilización que iba a legar a la humanidad con un invento revolucionario “la escritura” que se encuentra ligada a los dos factores, por lo menos de naturalezas muy diferentes. Lo urbano y por otra parte las cada vez mayores necesidades administrativas, la aparición de los códigos, sean estos de la naturaleza que sea, está, en efecto directamente relacionada con la de los humanos, con las comunidades que comparten estos códigos, pero también con las funciones que se les pide cumplir a tales códigos. La comunidad que asistirá al alumbramiento de la escritura iba a ser precisamente cierto pueblo de lengua sumeria llamado Uruk (actualmente Warka), situado en la baja Mesopotamia a la orilla izquierda del Éufrates (lugar en que se ha realizado numerosas excavaciones desde el año 1928). Y se puede deducir la función de esa escritura a partir incluso de la observación de sus producciones más embrionarias, una especie de fichas que las excavaciones nos han dado a conocer, encerradas en recipientes de barro con forma de conos de diferentes tamaños o de bolas. El contenido de estos recipientes servía como referencia, como una especie de garantía en los contratos. Si había el compromiso de entregar un rebaño de corderos de tantas cabezas, se sellaba entonces un recipiente de arcilla que contenía tantas fichas como corderos, o también determinadas fichas que por sus formas simbolizaban tal o cual número de cabezas

La escritura cuneiforme desarrollada a partir de los primeros pictogramas sumerios significará una importante baza histórica: a lo largo de los siglos iba a transcribir diversas lenguas de estructuras diferentes, en zonas de muchas ocasiones muy distantes, dando nacimiento a los diversos alfabetos del mundo.

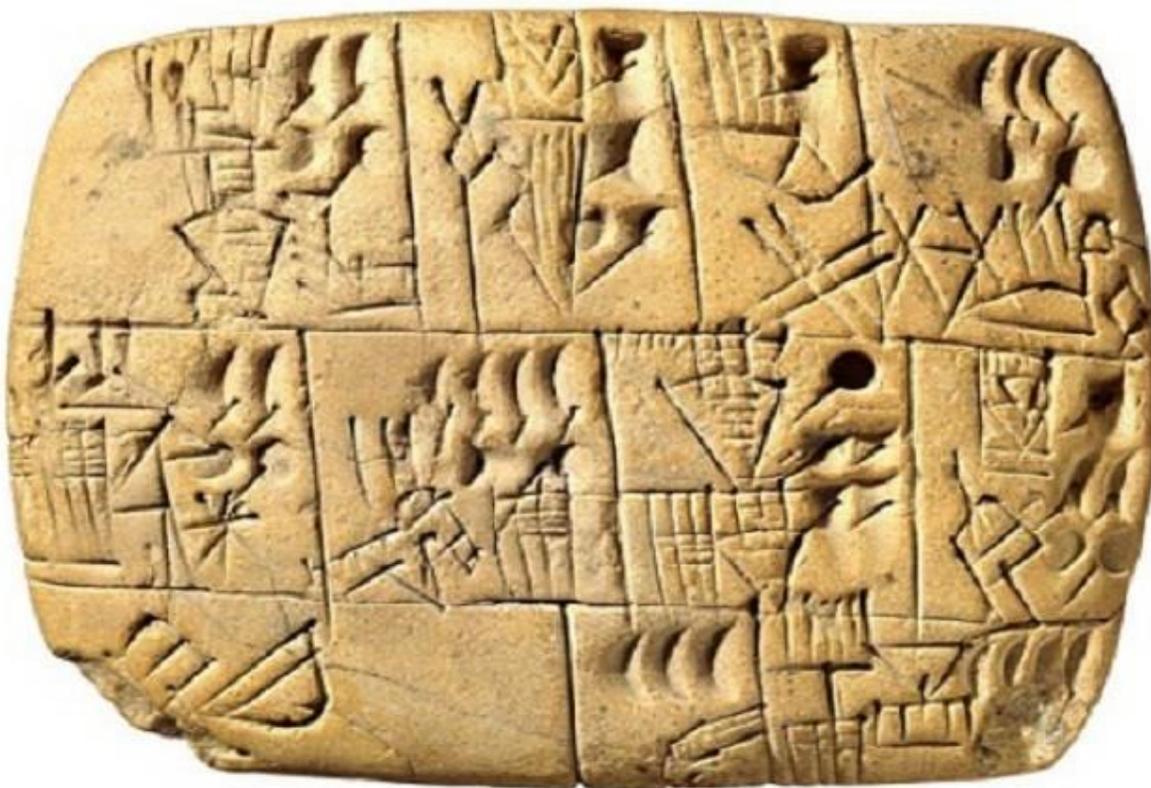


Imagen 5: Tablilla con escritura cuneiforme. Fuente: <https://www.historiaeweb.com/2015/04/24/escritura-cuneiforme>

En particular los primeros rastros sumerios se pueden distinguir gracias a pequeñas tablillas de arcilla cocida (como por ejemplo, las del asentamiento de Uruk) de forma rectangular (imagen 1) en las que se pueden distinguir unas líneas curvas trazadas con ayuda de la punta de un cálamo: los pictogramas. Cada uno de los signos trazados representaba algún objeto o animal. La relación de los pictogramas con con la lengua es por completo contingente: sabemos que el pájaro se pronunciaba en sumerio *musben* y el pictograma correspondiente pájaro era leído así por los

sumerios, pero nada en ese signo sugería esta pronunciación, pudiendo también ser pronunciado en otra lengua, como en la actualidad podría serlo en español (*pájaro*), en francés (*oiseau*), en inglés (*bird*), etc. Esto puede referenciar el tipo de gramática que se usaba en aquel tiempo el sistema de pictogramas sumerios constituye, pues, una *escritura de las cosas* sin la menor vinculación con ninguna lengua correcta, aunque da testimonio, sin embargo, de la coyuntura de una cultura particular, como es cierto momento de la cultura sumeria: las tablillas nos ilustran sobre muchos aspectos de la vida cotidiana de aquellas gentes.

Año 2600 a.C todos los pictogramas experimentarían un cambio de rotación de unos 90 grados hacia la izquierda. Tal rotación puede tener su explicación, sin duda, en el hecho que cambiara el sentido de la escritura y de la lectura: de esa manera se pasó de una lectura vertical (que seguiría usándose hasta finales del segundo milenio en monumentos y estatuas) a otra horizontal y de izquierda a derecha. Y esta doble evolución técnica iba a desembocar en la pérdida de la similitud; del sentido imitativo de los signos gráfico, que progresivamente fueron convirtiéndose en convencionales. Por lo tanto, poco a poco fue perdiéndose el recuerdo de algo que se podría denominar *etimología gráfica*. (Calvet, 2001, págs. 43-49)



Imagen 6: Evolución de la escritura Fuente: <http://centroterapiascreativas.blogspot.com/>

En vista de lo anterior Ras. (2005). concluye una visión relativa en cuanto a necesidad y solución, afirmando que hay tantas definiciones como se han hecho del hombre al bípedo de Platón, se le podría añadir ésta: el hombre es el ser que necesita contar a los demás lo que le pasa (lo que le pasa de echo o lo que le pasa por la cabeza). Necesita comunicarse con sus semejantes, e inventa el lenguaje; necesita comunicarse con Dios, e inventa la oración, necesita comunicarse con los ausentes y con los hombres futuros, e inventa la escritura; necesita multiplicar esta comunicación, e inventa la imprenta; le parece poco, e inventa la radio. Y ahora anda desazonada por ver la manera de comunicarse con los habitantes de otros planetas. Con todo lo dicho anteriormente damos paso a conocer el origen de la lengua que por conquista nos han impuesto.

7.1.2 Origen y desarrollo de la lengua española

Perez Apilor. (1998). Afirma que antes de la llegada de los romanos, en la Península Ibérica se hablaban muchas lenguas distintas, correspondientes a los pueblos que la habitaban. Entre ellos,

cabe destacar a los íberos, de origen africano, que se extendieron por el sur y el oeste de la Península y los celtas, de origen germano, que se extendió por el centro y el noroeste peninsular.

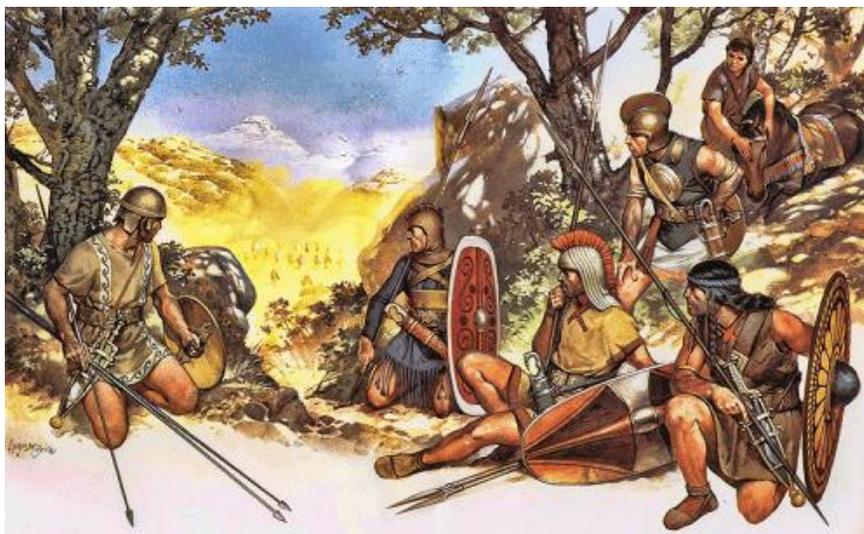


Imagen 7: Guerreros iberios. Fuente: <https://arterural.com>

En el siglo II a.c. se inicia la Romanización en la Península Ibérica y el latín empieza a extenderse por estas tierras. Durante los primeros años, se produjo una situación de bilingüismo entre el latín y las lenguas existentes. Después, el latín se impuso por todo el territorio peninsular, a excepción de las tierras vascas, y fue hablado por el pueblo.

“El estatus de las lenguas, así como su crecimiento o desarrollo vienen en gran parte determinados por la evolución de los textos literarios escritos en una lengua concreta” (Perez, 1993, p.130).

7.1.3 Eventos importantes que aportaron al desarrollo de la lengua

Alfonso X el sabio fue un personaje clave en el desarrollo del castellano ya que la impuso como lengua oficial del reino; realizó la primera reforma ortográfica del castellano; de mismo modo, Nebrija fue un importante gramático que vivió entre los siglos XV y XVI y publicó la primera gramática de la lengua castellana en 1492, que fue la primera gramática que se publicó

en Europa de una lengua distinta al latín. También elaboró diccionario; estudió la división de la gramática en distintas disciplinas como la ortografía, la prosopografía, la etimología y la sintaxis; y publicó un libro de Reglas de Ortografía española.

Juan de Valdés (siglo XV) quería una lengua con la que se pudiera comunicar el pueblo y que pudiera ser modificada con el tiempo por el pueblo. Escribió Diálogo de la lengua, donde explica la importancia del castellano, que está al nivel del latín, y tradujo muchos textos al castellano.

Por último, destacaremos la creación de la RAE, con la que se separa definitivamente el “castellano primitivo o medieval” del castellano “moderno o actual”. La función principal de la RAE era vigilar los cambios que se producen en la lengua y evitar que ésta se rompa. (Perez, 1993, p.133).

7.1.4 La conquista del castellano a américa

La colonización comenzó a fines del siglo XV, cuando ya el castellano había adquirido sus caracteres esenciales. Pero los hablantes que llegaron a América provenían de diferentes regiones españolas y pertenecían a diversas condiciones sociales y culturales. Esta variedad es una de las primeras razones por las cuales se reconocen diferencias entre las variantes habladas en América y las que se registran en España.



Imagen 8: Conquista de América, Fuente: <https://www.kienyke.com/historias/dia-de-la-raza-conquista-de-america>

Cuando los conquistadores y los misioneros llegaron a nuestro continente, encontraron una amplia variedad de comunidades, cada una de las cuales poseían su propia lengua y fue ahí donde el castellano se impuso sobre las lenguas nativas. Los indígenas aprendieron la lengua de los conquistadores y de los misioneros. En la mayoría de los casos hablaron el castellano con modificaciones atribuibles a sus propios hábitos lingüísticos. En otros casos conservaron su lengua con la incorporación de algunos hispanismos.

Si bien el castellano predominó sobre las lenguas nativas americanas, éstas dejaron su influencia (Muñoz, 1990).

7.1.5 El español actual

El español actual o moderno es que utilizamos actualmente para comunicarnos y que ha ido variando desde el siglo XVIII. Es la lengua románica con mayor número de hablantes, unos 400

millones, y es vehículo de comunicación en 22 países. Es una lengua en auge y considerada oficial en asambleas y conferencias internacionales.

Además de ser hablada en toda la Península Ibérica (en territorios como Galicia, País Vasco y Cataluña como lengua “cooficial” y en el resto de la península como “oficial”), se habla en casi todo el continente hispanoamericano. Actualmente existe una idea global e integradora del español que lleva a la creación de una “norma panhispánica” que ayude a la comprensión de los hispanohablantes de cualquier lugar del mundo. Esta norma viene favorecida por la colaboración entre la RAE y las demás Academias Hispanoamericanas y por el desarrollo de proyectos comunes como por ejemplo el Diccionario Panhispánico de dudas.

De acuerdo a lo anterior podemos destacar la aparición de un conjunto de letras que a su vez es un medio de comunicación, esto ha servido como base fundamental en la evolución del ser humano como un ser pensante que contribuye a su propia intelectualidad. Y que a su vez con el pasar de los años ha ido adquiriendo ciertas normas y reglas de uso.

7.1.6 La ortografía

Como antes se mencionó, esta serie de letras, desde su creación ha tenido maneras de usarse correctamente para que su función sea la esperada a esto se le llama ortografía la se puede describir como el uso correcto de las letras para escribir palabras.

Nebrija (1959) Afirma “Concretamente, el término ortografía subraya que las letras se usan de acuerdo con unas determinadas convenciones que se expresan a través de un conjunto de normas. Éstas establecen el uso correcto de las letras y los demás signos gráficos en la escritura de una lengua cualquiera en un tiempo concreto”

7.1.7 Ortografía colombiana

A pesar que en Colombia tenemos una lengua impuesta hay que cumplir con una serie de reglamentaciones para el correcto uso, es por esto que una de las obligaciones como Academia Colombiana de la Lengua, es enseñar, corregir y defender la práctica del correcto idioma nacional, promocionando literatura patrios, fomento de las letras, la fonética, la fenología, lexicógrafa, lingüística, morfología, ortografía, ortología, sintaxis y vocabulario técnico, como difundirlas para interés general como Cuerpo Consultivo del Gobierno Nacional.

La Comisión de Lingüística, tiene reuniones de estudio de fonética, gramática, ortografía, ortología, lexicógrafa y vocabulario técnico por medio de la Oficina de Divulgación de la Academia, los profesores, para que los estudiantes y público en general conozcan las actualizaciones aprobadas por la máxima autoridad que es la Real Academia Española, además la Academia estableció que el 23 de abril de cada año, se celebrara el DIA DEL IDIOMA, reuniéndose representantes de unos trescientos colegios de Bogotá, y todo el país



Imagen 9: Día del idioma, Fuente: <http://images.et.eltiempo.digital/estilo-de-vida/educacion>

Actualmente muchos jóvenes tienen dificultades para llevar a cabo esta actividad y esto se debe a diversos factores en los que se distingue como principal el uso de las redes sociales, en donde la ortografía queda en segundo plano y lo que importa es transmitir un mensaje que sea

comprendido por el receptor y viceversa, inclusive es muy ventajoso para la juventud que el mensaje no sea descifrado del todo por padres, maestros o adultos que accedan a sus cuentas de usuario en la red. (Bejarano, 2004, p.65)

7.1.8 Algunas reglas básicas de ortografía que afectan hasta la adultez

De acuerdo al proyecto educativo institucional y en el plan de estudios de Colombia las reglas básicas se abordan desde jardín hasta la básica primaria, pero en específico y para este caso los grados donde el estudiante aborda las reglas de ortografía más importantes para el resto de su vida se encuentran de 7 a 9 años de edad (segundo a cuarto grado), entonces y de acuerdo a lo antes mencionado, estas son algunas de las reglas que se abordan en estos años y las que tienen complejidad al usarse sobre el resto de la vida:

Reglas ortográficas de: G y J

Reglas ortográficas de: B y V

Reglas ortográficas de: Y y LL

Reglas ortográficas de: H

Reglas ortográficas de: M y N

Reglas ortográficas de: C y S

Reglas ortográficas de: Coma

Reglas ortográficas de: Punto

7.1.9 Gramática

La gramática es la parte de la Lingüística que estudia el conjunto de normas y principios que rige una lengua; además hay que tener en cuenta que se divide en tres partes. Por un lado, está

la morfología, que se encarga del análisis de la estructura de las palabras; por otro lado, la sintaxis, que estudia las maneras en que estas se enlazan en una oración y las funciones que dentro de ella cumplen; y, finalmente, la fonética y la fonología, que analizan los sonidos del habla y su organización lingüística respectivamente. (Ucha, 2009, p.36)

A partir de esto se han creado varias teorías de distintos tipos de gramáticas entre las que se destacó y según el aporte benéfico a la investigación

7.1.10 Gramática generativa

La gramática generativa es una teoría lingüística desarrollada por Noam Chomsky que, a partir del estudio de la sintaxis de las lenguas, procura explicar cómo el ser humano consigue generar una serie infinita de oraciones gramaticalmente correctas partiendo de un conjunto finito de reglas y recursos. En este sentido, la gramática generativa sería aplicable al estudio de cualquier lengua, pues postula que todas las lenguas tienen mecanismos básicos de funcionamiento que les son comunes, diferenciándose solo en fonología y léxico, así como en aspectos específicos de la sintaxis.

7.1.11 Gramática estructural

Como gramática estructural se denomina el estudio de una lengua enfocado en las relaciones que se establecen entre todos los elementos de una lengua, así como en todos sus niveles de realización (escrito o hablado), que nos permiten entenderla como un gran sistema. Su precursor fue el lingüista Ferdinand de Saussure.

7.1.12 Gramática tradicional

Como gramática tradicional se designa aquel conjunto de ideas sobre el estudio gramatical heredados de los primeros filósofos griegos, quienes intentaron definir, clasificar y describir las

normas y mecanismos que intervenían en el funcionamiento de las lenguas. Este tipo de gramática, subordinada a los principios de la lógica, se mantuvo vigente durante siglos, pues no fue sino hasta entrado el siglo XX que surgieron nuevas maneras de concebir la gramática, como la gramática estructural.

Teniendo en cuenta lo antes mencionado en el capítulo uno, se da paso a un tema muy importante como es la educación, y se toma como parte fundamental la aplicación que se le da a las disciplinas antes mencionadas tanto a nivel nacional como regional. Dando a conocer toda su estructura y teniendo en cuenta todo el ámbito socio económico, recursos, infraestructura, talento humano (métodos de enseñanza-aprendizaje) y familia.

7.2 Capítulo 2: Educación mediante el sistema de funcionamiento en Colombia y la incidencia en San Juan de Pasto desde los diferentes modelos de enseñanza y aprendizaje

Para abordar este tema es bueno tener en cuenta el concepto aprendizaje y conocer a modo rápido y desde varios puntos de vista científicamente como aprende el cerebro

7.2.1 Desarrollo del cerebro y sus etapas de aprendizaje

La ciencia emergente que estudia el desarrollo del cerebro indica que, para desarrollarse adecuadamente, el cerebro de un niño necesita cultivarse mucho antes de los 6 años o los 8 años, cuando comienza la escolarización formal. Es esencial contar con programas de salud prenatal y desarrollo temprano que incluyan la educación y la salud para hacer de este potencial una realidad. (Banco Mundial, 2011, pág. 4)

Es evidente que al nacimiento el cerebro no está completamente desarrollado, le queda mucho camino por recorrer. Y en ese camino los 3 primeros años de vida van a ser cruciales. Durante estos años las personas adquirimos autonomía y dominio de las funciones motoras conscientes de nuestro organismo.

En los siguientes 7 años, de los 3 a los 10 años, la velocidad del neurodesarrollo y del desarrollo en general se enlentece. Sigue con buen ritmo, pero mucho más lento que en los 3 primeros años de vida. En estos años de la infancia las personas adquirimos el dominio del lenguaje y con él aprendemos a comprender el mundo que nos rodea.

7.2.2 El lenguaje, la principal herramienta de comunicación

Siempre simplificando, pero intentando mantener el rigor, podríamos distinguir dos períodos más diferenciados en esta etapa según lo que predomine en cada uno de ellos:

- *de los 3 a los 6 años predomina el dominio progresivo del lenguaje y se amplía el vocabulario: desde unas 100 palabras a los 3 años a 2.000 a los 6*
- *de los 6 a los 10 años predomina el desarrollo del pensamiento formal debido a que, con el dominio del lenguaje, mejora la comprensión del entorno y se adquieren nuevos conocimientos basados en la lógica de lo concreto*

Los trastornos del lenguaje son ya evidentes en esta etapa y afloran las dificultades en los aprendizajes formales, muy probablemente relacionadas con la falta de maduración y consolidación de los circuitos que posibilitan la adquisición de los aprendizajes académicos. (Montoliu, 2015)

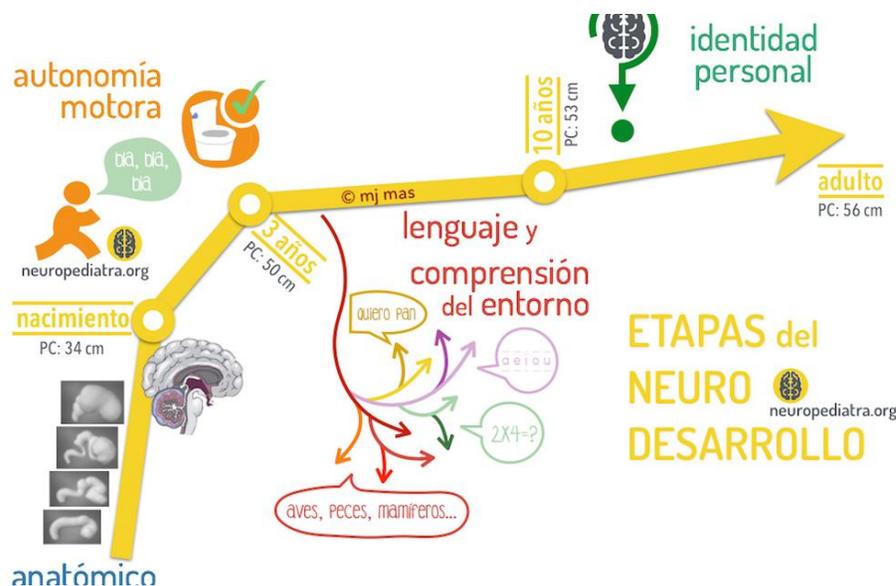


Imagen 10: Etapas de neurodesarrollo Fuente: <https://neuropediatra.org/author/mjmas/>

7.2.3 Educación

La educación es un proceso humano y cultural complejo. Para establecer su propósito y su definición es necesario considerar la condición y naturaleza del hombre y de la cultura en su conjunto, en su totalidad, para lo cual cada particularidad tiene sentido por su vinculación e interdependencia con las demás y con el conjunto. El hombre, a pesar de ser parte de la naturaleza, es distinto a los demás seres del medio natural. Es diferente de los vegetales, de los minerales, de las rocas, de los demás seres vivos y de los demás animales. El hombre, a pesar de compartir características biológicas, químicas y psicológicas con los animales se diferencia de ellos por la imposibilidad de determinar y predecir su conducta. El comportamiento general humano es imposible de predecir. No dispone de instintos que le aseguren la supervivencia y la

economía de sus esfuerzos. El hombre debe aprender usando, en principio, los andamiajes de la cultura para adaptarse y transformar su medio y su propia historia individual. El hombre necesita aprender lo que no le es innato, lo que no se le ha dado por nacimiento y potenciar lo que se le ha dado por herencia genética. Por eso necesita de otros y de la cultura para garantizar su tránsito por el mundo. Ese es el proceso educativo. La cultura, en cambio, es todo lo que el hombre ha creado apoyándose en lo que la naturaleza le ha provisto para crear. La creación es individual y colectiva a la vez. El hombre crea tecnología, religión, ciencia, mitos, artes, lenguaje, costumbres, la moral, formas de pensar y de hacer, simbolismos y significados. Los modos simbólicos son compartidos por la comunidad, también son conservados, elaborados y pasados de una generación a otra para así mantener la identidad y forma de vida de la cultura. La expresión individual es sustancial a la creación de significado. La creación de significado supone situar los encuentros con el mundo en sus contextos culturales apropiados... aunque los significados están en la mente, tienen sus orígenes y su significado en la cultura en la que se crean (Bruner, 1997).

7.2.4 Sistema educativo colombiano

Según el ministerio de educación nacional en Colombia la educación se define como un proceso de formación permanente, personal cultural y social que se fundamenta en una concepción integral de la persona humana, de su dignidad, de sus derechos y de sus deberes.

En nuestra Constitución Política se dan las notas fundamentales de la naturaleza del servicio educativo. Allí se indica, por ejemplo, que se trata de un derecho de la persona, de un servicio público que tiene una función social y que corresponde al Estado regular y ejercer la suprema inspección y vigilancia respecto del servicio educativo con el fin de velar por su calidad, por el cumplimiento de sus fines y por la mejor formación moral, intelectual y física de los educandos.

También se establece que se debe garantizar el adecuado cubrimiento del servicio y asegurar a los menores las condiciones necesarias para su acceso y permanencia en el sistema educativo.

El sistema educativo colombiano lo conforman: la educación inicial, la educación preescolar, la educación básica (primaria cinco grados y secundaria cuatro grados), la educación media (dos grados y culmina con el título de bachiller.), y la educación superior como lo señala la siguiente imagen

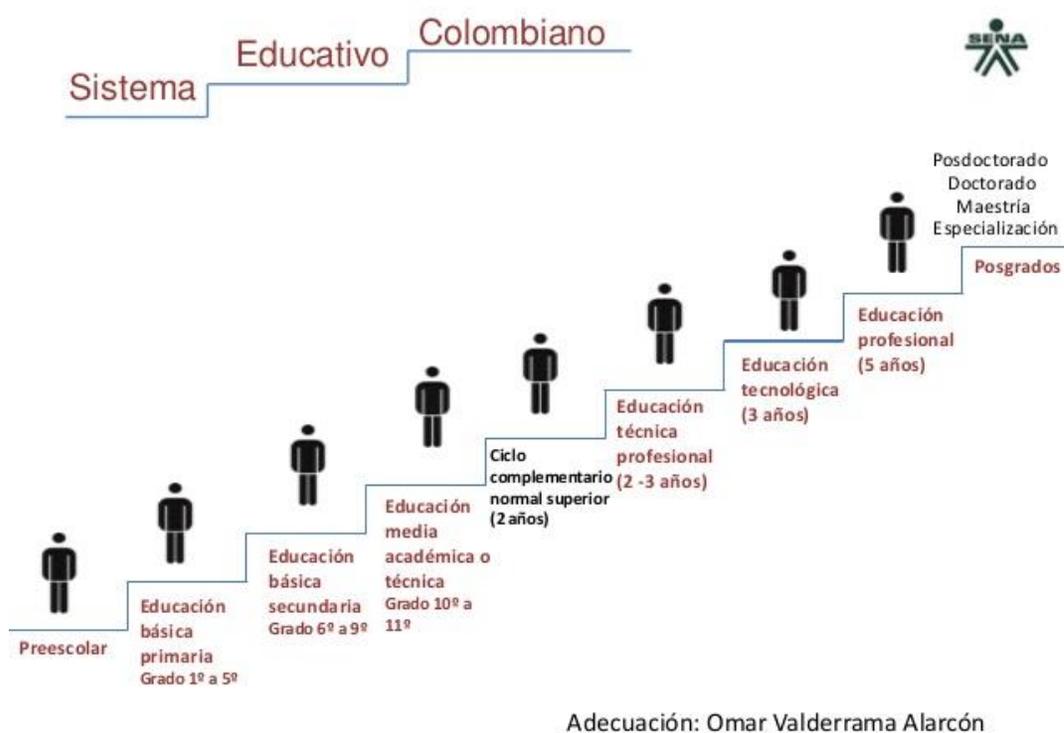


Imagen 11: Sistema educativo colombiano, Fuente: <https://es.slideshare.net/ovalar/sistema-educativo-colombiano-25735387>

7.2.5 Educación en Nariño

La historia de la educación en Nariño se ha construido sobre supuestos, erróneos y excluyentes, se universalizaron errores, se legitimó un conocimiento desconocido, la invención del otro se basó en mecanismos de poder y de saber, se consideró la indígena, como idolatra, ignorante, hechicero, vicioso y a su cultura como secundaria, esta visión no ha desaparecido pero lo más sorprendente es que desde la

educación, desde las aulas escolares de todos los niveles educativos continuamos poniendo a los países desarrollados como modelos y ejemplos a seguir (Gonzales, 2011,pag.7)

De acuerdo a lo anterior podemos decir que nos preocupamos más por sobre elevar el idioma y la lengua que nos impusieron; a tratar de rescatar la que por cultura nos pertenece, más sin embargo la educación nariñense es una de las más importantes y que aportado al país logros y reconocimientos a nivel mundial durante los últimos 4 años

7.2.6 Educación pública y privada en san juan de pasto

La importancia por aprender es notable en todo ser humano, sin embargo, las mayores limitaciones son los recursos, accesibilidad y contexto.

Existe una diferencia amplia entre en los colegios privados y públicos de la ciudad. En los privados y en especial el colegio que se tomó como muestra (Rafael Pombo) más que el dinero prima el bienestar del estudiante, buenas instalaciones, suficiente material para trabajar y grupos pequeños por grado escolar para que la atención sea personalizada, además, el acompañamiento de los padres es oportuno debido a los empleos y el nivel socioeconómico que tienen.



Imagen 12: Salón de clase colegio Rafael Pombo Fuente: elaboración propia

Por otra parte, tenemos la población que carece de buenas instalaciones, recursos y apoyo del entorno familiar de los niños, por eso se tomó la muestra en el colegio: Aurelio Arturo Martínez cede Aranda la cual tiene una población dura de tratar, debido a que este colegio recibe niños de la comuna 10 la cual sus barrios son catalogados como peligrosos en un porcentaje alto, esto se debe al índice de mortalidad delincriminal que existe dentro del mismo, es así como los padres de familia de los niños vienen de familias consumidoras de drogas, expendedoras de drogas, recicladores, y trabajadores con bajo salario, por lo tanto los niños en ocasiones permanecen solos en casa y con el peligro latente a continuar en los pasos de sus familiares. A esto se suma la cantidad de estudiantes que los docentes deben atender en cada salón que en promedio es de 35 a 40 estudiantes y de los cuales mínimo 5 son repitentes o extra edad



Imagen 13: Salón de clase colegio Rafael Pombo Fuente: elaboración propia

7.2.7 Modelos de enseñanza

Un modelo de enseñanza es un plan estructurado que puede usarse para configurar un currículum, para diseñar materiales de enseñanza y para orientar la enseñanza en las aulas. Puesto que no existe ningún modelo capaz de hacer frente a todos los tipos y estilos de aprendizaje, no debemos limitar nuestros métodos a un modelo único, por atractivo que sea a primera vista (Joyce y Weil, 1985. P.11)

Enseñar desde una perspectiva muy general, es comunicar algún conocimiento, habilidad o actitud. Los elementos fundamentales de un modelo son:

Enfoque: ¿Qué enseñar?

Metodología ¿Cómo enseñar?

Evaluación ¿Cómo medir los objetivos alcanzados?

Conociendo cada uno de estos elementos, se facilitará identificar qué modelo de enseñanza se está empleando, aunque hay casos en los que se mezclan ciertos elementos de cada modelo dando uno aparentemente diferente.

7.2.8 Modelo tradicional

El Modelo de transmisión o perspectiva tradicional, concibe la enseñanza como un verdadero arte y al profesor/a como un artesano, donde su función es explicar claramente y exponer de manera progresiva sus conocimientos, enfocándose de manera central en el aprendizaje del alumno; el estudiante es visto como una página en blanco, un mármol al que hay que modelar, un vaso vacío o una alcancía que hay que llenar. El alumno es el centro de la atención en la educación tradicional.



Imagen 14: Método tradicional, Fuente: <http://marinmedios.blogspot.com/2012/12/metodo-montessori>

Dentro de esta concepción educativa se pueden distinguir dos enfoques principales:

El primero es un enfoque enciclopédico, donde el profesor es un especialista que domina la materia a la perfección; la enseñanza es la transmisión del saber del maestro que se traduce en conocimientos para el estudiante. Se puede correr el peligro de que el maestro que tiene los conocimientos no sepa enseñarlos.

El segundo enfoque es el comprensivo, donde el profesor/a es un intelectual que comprende lógicamente la estructura de la materia y la transmite de modo que los alumnos la lleguen a comprender como él mismo.

7.2.9 Modelo conductista

Observa principalmente la conducta. Es un método orientado al desempeño superior el cual es selectivo a los "más aptos" con dificultades en la transparencia de la identificación de los estándares y requerimientos técnicos, está basado en los aspectos personales para el desempeño, midiendo valores, o desvalores, del individuo el cual se ve incitado a la superación personal e individual, aunque contenga elementos de trabajo colectivo. La competencia en este modelo describe fundamentalmente lo que un trabajador "puede" hacer y no lo que "hace".

7.2.10 Modelo constructivista



Imagen 15: Metodo constructivista, Fuente: <https://respuestas.tips/como-mejorar-mi-conducta-en-clase/>

El modelo del constructivismo o perspectiva radical que concibe la enseñanza como una actividad crítica y al docente como un profesional autónomo que investiga reflexionando sobre su práctica, si hay algo que difiera este modelo con los tres anteriores es la forma en la que se percibe al error como un indicador y analizador de los procesos intelectuales; para el constructivismo aprender es arriesgarse a errar (ir de un lado a otro), muchos de los errores cometidos en situaciones didácticas deben considerarse como momentos creativos.

Este modelo estudia la construcción gradual del conocimiento, aquí la enseñanza no es una simple transmisión de conocimientos, es la organización de métodos de apoyo que permitan a los alumnos construir su propio saber. No aprendemos sólo registrando en nuestro cerebro, aprendemos construyendo nuestra propia estructura cognitiva. Es por tanto necesario entender que esta teoría está fundamentada primordialmente por tres autores: Lev Vygotski, Jean Piaget y David P. Ausubel, quienes realizaron investigaciones en el campo de la adquisición de conocimientos del niño. Últimamente, sin embargo, a raíz de las importantes críticas, de peso y

que no pueden ser pasadas por alto, que ha sufrido este modelo por parte de pedagogas como Inger Enkvist, y también por la constatación de los sensibles reveses que ha sufrido en forma del generalizado deterioro de exigencia y calidad en los sistemas educativos europeos que lo han adoptado, algunos países como Gran Bretaña empiezan a desterrar este modelo de sus sistemas de enseñanza.

7.2.11 Modelo Sudbury

Las escuelas democráticas modelo Sudbury aducen que hay muchas formas de estudiar y aprender. Argumentan que aprender es un proceso que tú haces, no un proceso que se te hace a ti; que eso es cierto para todos y que es básico. La experiencia de las escuelas democráticas modelo Sudbury muestra que hay muchas formas de aprender sin la intervención de la enseñanza, es decir sin que obligatoriamente exista la intervención de un maestro. En el caso de la lectura por ejemplo en las escuelas democráticas modelo Sudbury algunos niños aprenden cuando les leen, memorizando los cuentos y al final leyéndolos. Otros aprenden de las cajas de cereales, otros de las instrucciones de los juegos, otros de las señales en las calles. Algunos aprenden por sí mismos por los sonidos de las letras, otros por sílabas. En forma similar los alumnos aprenden todas las materias, técnicas y habilidades en estas escuelas.



Imagen 16: Escuela democrática sudbury, Fuente: <http://calidadyevaluacioneducativa.blogspot.com/2015/05/el-modelo-de-las-escuelas-democraticas.html>

El "maestro" en las escuelas democráticas modelo Sudbury es un consejero solo cuando se le solicita. Estas escuelas sostienen que existe un conflicto entre nuestro deseo de hacer cosas para la gente, impartir nuestro conocimiento y transmitir nuestra tan difícilmente ganada sabiduría y la percepción de que los niños y jóvenes tienen que realizar su aprendizaje por su propio esfuerzo y a su propio ritmo. Desafortunadamente, mientras más tratan las escuelas de dar instrucción individual a los alumnos, más daño les causan. Los niños y jóvenes toman decisiones vitales por sí mismos en formas que ningún adulto podría haber anticipado o aun imaginado. Esto aumenta las probabilidades de que la gente crezca llenando sus necesidades educacionales únicas.

7.2.12 Modelo proyectivo

Este modelo se basa en el aprendizaje a través de la formulación de proyectos, en donde el docente propone un "pretexto" que es un elemento de interés para los interactuantes en el

desarrollo de la propuesta. La pedagogía proyectiva incentiva la investigación en todas las líneas de conocimiento, desarrolla las potencialidades de los estudiantes, ya que se basa en el interés de cada uno de ellos, permite la construcción colectiva de normas, como una fuente importante de convivencia ciudadana, plantea el respeto por el bien colectivo y construye el conocimiento a través de la experiencia. (Morin, 2000, p. 69)

7.2.13 ¿Qué modelo se usa en la educación pastusa?

Sin duda alguna y de acuerdo a lo antes mencionado, el sistema educativo colombiano parte fundamentalmente por la reglamentación en cuanto a manejar un modelo tradicional de enseñanza, donde el valor diferencial y el único responsable de cambiar este tipo de modelo es netamente del docente

Con el pasar de los años y docentes que han sentido la necesidad de actualizarse han tratado de sumar herramientas que no la hagan tan monótona, es por eso que en los colegios de la ciudad y a nivel nacional, se brinda un espacio a la tecnología como ayuda para el aprendizaje.

De acuerdo a lo anterior y tomando como ejemplo las instituciones de muestra en la investigación se ha comprendido que

1. El tiempo dedicado a las asignaturas de los colegios están en un nivel intermedio por lo tanto se necesita mayor aprovechamiento por parte de los docentes hacia los estudiantes, con necesidad de aplicar nuevos métodos de enseñanza donde no tenga que siempre estar el valor precio sino aprovechando espacios y creando experiencias
2. La mayoría de metodologías aplicadas en el sistema educativo están reglamentadas desde hace muchos años atrás y en los colegios no ha cambiado de a mucho, esto tiene resultados

de estudiantes desinteresados, perezosos, obligados a permanecer en clase, a competir entre sí.

3. Los niños prefieren las materias de Informática, Artística y Educación física; porque en primer lugar cambia el contexto donde están aprendiendo, hace que la materia requiera más que un lapicero y un cuaderno, son materias que requieren actividad física, explosión de creatividad y libre expresión

“Si es la primera hora se inicia con una oración luego se saca un cuaderno se hace un repaso del tema anterior que se a bordo si hay niños que no les quedo muy claro se lo vuelve a retroalimentar o caso contrario si esta aprendido se continua con el nuevo tema a tratar se explica se hace ejercicios y luego se les hace una actividad pequeña de 20 minutos del tema que se a bordo”; por la docente ANA GUEVARA de colegio Aurelio Arturo Martínez

7.2.14 Educación en casa

Todo este proceso de crecer, de desarrollar todas las facetas de la personalidad de un hombre, es su educación. Es obvio que una persona adquiere su educación en todas las actividades de su infancia; todas sus horas de vigilia se gastan en el aprendizaje de una forma u otra. Es claramente absurdo limitar el término "educación" a la educación formal de una persona. Él está aprendiendo todo el tiempo. Se entera y forma ideas acerca de otras personas, sus deseos, y acciones para alcanzarlos, el mundo y las leyes naturales que rigen; y sus propios fines, y la manera de alcanzarlos. Formula ideas sobre la naturaleza del hombre, y lo que termina sus propias y de los demás debe ser la luz de esta naturaleza. Este es un proceso continuo, y es obvio que la educación formal constituye sólo un elemento en este proceso.

7.2.15 ¿El padre o el Estado?

“La familia es soberana dentro de la comunidad política” con estas palabras se refiere la profesora de Filosofía de (The Catholic University of America), Melissa Moschella a la importancia de que sean los propios padres y no el Estado quienes se encarguen de la educación y crianza de los hijos hasta que estos sean capaces de ser independientes. Ha sido durante la conferencia (Derechos de los padres - Derechos de los hijos) que se celebró en la Facultad de Humanidades y CC de la Comunicación de la Universidad CEU San Pablo.

La profesora explico que la autoridad de los padres es natural y pre-política, por lo que hay que considerar a la familia como una autoridad que tiene su origen en la consecución del bien común. En este caso, para la profesora Moschella, el bien común «se consigue al emplear esa autoridad, que es tomar decisiones por otros que no pueden decidir por sí mismos -los hijos-». Según ha expresado la profesora Moschella, la menor intervención del Estado haría que los padres abandonaran cierta pasividad a la hora de cuidar a los niños. «Deben ser en última instancia quienes decidan qué es lo mejor para sus hijos y no el Estado» aclaraba.

7.2.16 Educación según las clases sociales en pasto

De acuerdo a lo anterior se desencadena una serie de problemáticas en cuanto a la educación en debido al entorno social y económico por la cual el estudiante se rodea, para esto tome como referencia las palabras de la profesora Ana Guevara, del colegio Aurelio Arturo Martínez de la ciudad de san juan de pasto y de una de las localidades con más índice de micro tráfico, delincuencia y personas desempleadas



Imagen 17: Entrevista profesora Ana Guevara, Fuente: elaboración propia

“El olvido del gobierno hacia este tipo de instituciones ha creado un sistema educativo vago, donde no importa el enseñar sino el cumplir, haciendo que en las pruebas saber no aparezcamos ni en las ultimas listas, y aun así es como nosotros tratamos de luchar por medio aparecer, además existen muchos casos de delincuencia infantil dentro de las instituciones, que a su vez son producto de familias con antecedentes judiciales o en su defecto con padres en la cárcel, y esto hace que la educación y la manera de educar dentro de la institución sea siempre con temor y posiblemente recibir amenazas por querer educar y de alguna manera que obtengan hábitos que ayuden a la sociedad y no terminen como sus familiares. Es y será una tarea dura, tratar ejercer nuestra labor en establecimientos situados en los barrios más peligrosos, porque los nuevos docentes no “aguantan” y se retiran del miedo, pero somos pocos los que aun creemos que así es como se consigue el bien del mundo entero”

Esta es la cara oculta, que para los gobernantes es difícil darla a conocer ya que en ocasiones se sale de las manos y las autoridades competentes no pueden ingresar a sus respectivos controles, pero a todo esto hay algo positivo y es que con el gran amor y el profesionalismo de los docentes aún queda mucho por hacer y los frutos se ven recompensados en estudiantes con

alto coeficiente intelectual los cuales son seleccionados y seguidos durante su proceso escolar para asegurar una carrera universitaria y en ocasiones son los docentes quienes se encargan de incentivarlos mediante bonos económicos y remesas de comidas.

A diferencia de lo anterior encontramos a la institución Rafael Pombo, donde el ámbito social se rodea desde el factor integral de docentes e instalaciones relativamente adecuadas, hasta el factor económico y atención de los padres debido al tiempo que emplean para sus hijos. Es notable la diferencia en cuanto a instalaciones físicas, recursos y el sistema de enseñanza que utilizan ya que su objetivo se basa en enseñar a cursos de aproximadamente 15 niños por mucho, para que las clases y la atención sea básicamente personalizada, a esto se le suma el interés de los padres por el buen futuro de sus hijos y en un 60% los niños asisten a academias de reforzos en horas fuera de las escolares o en su defecto en las casas mantienen gran atención en cuanto a sus actividades académicas



Imagen 18: Entrevista padres de familia colegio privado, fuente: elaboración propia

7.3 Capítulo tres: Tecnología informática, aplicaciones educativas, dispositivos móviles, uso de internet y su incidencia en la educación pastusa

La tecnología es la aplicación de un conjunto de conocimientos y habilidades con un claro objetivo: conseguir una solución que permita al ser humano desde resolver un problema determinado hasta el lograr satisfacer una necesidad en un ámbito concreto.

Partiendo de dicha acepción nos encontraríamos con que dentro de la tecnología se puede incluir un amplio número de modalidades o disciplinas tales como la informática, la robótica, la domótica, la neumática, la electrónica, la urbótica o la inmótica, entre otras muchas más.

7.3.1 Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC)

Concebimos las Tecnologías de la Información y la Comunicación en un sentido amplio y que, basándonos en la definición planteada por la OCDE en 1998 con otros fines, podríamos definir como aquellos medios y servicios que permiten recopilar, almacenar y transmitir información con medios electrónicos. Estas TIC han tenido distintos hitos históricos en su desarrollo e implantación social, destacando entre los últimos acontecidos durante la denominada “revolución digital”, especialmente los que hacen referencia a la difusión de los ordenadores personales y, más recientemente, de internet. En cualquier caso, ha de tenerse presente que la tecnología ha de concebirse más bien como un continuo que va desde los libros o las pizarras, pasando por la radio o el video, hasta los elementos informáticos o las aplicaciones de internet más avanzadas (UNESCO, 2003).

De acuerdo a lo anterior se comprende que la información existente se procesa de acuerdo a nuestra preferencia a través de un aparato o dispositivo electrónico

7.3.2 Aplicación de las (TIC) en el aula de clase, de acuerdo a todos los factores que rodean al estudiante pastuso

Se hace necesario crear equipos multidisciplinares para avanzar en un análisis multidimensional de la realidad educativa. Frente a la actual generación de grupos de investigación ceñidos a áreas de conocimiento o incluso a temáticas dentro de áreas de conocimiento, hay que crear grupos mixtos, en los que el papel de coordinador no tenga connotaciones jerárquicas y en el que se integren investigadores potentes procedentes de diferentes campos de investigación educativa como la metodología didáctica, la educación emocional, la evaluación, la educación en valores, la pedagogía diferencial (multicultural y referida a otros factores diferenciadores), la comunicación, medios y tecnologías en educación (Aliaga, 1999, p.68)

Si bien, se sabe que el aporte hacia la educación depende relativamente del uso correcto de los recursos tecnológicos, de los docentes como entes de guiar una cátedra con ayuda diferente a lo tradicional, pero ¿Qué sucede cuando la institución no tiene los recursos necesarios? O cuando ¿los docentes de edad superior a los 50 años, no utilizan la tecnología como herramienta de trabajo y ayuda? Y cuando ¿la institución carece acceso al internet?

La institución educativa Aurelio Arturo Martínez como antes mencionamos es una de las tantas instituciones luchando en educar personas para el futuro del bien y arriesgando el personal y las instalaciones, debido a los barrios que la rodean y denominados por alto índice delincuencia, es por esto que muchas veces la secretaria de la mano con el gobierno mire de lejos y olviden el apoyo que, por derecho, el ser humano merece. Todo esto desencadena en instalaciones deterioradas, recursos viejos entre los cuales se encuentra el aula de informática,

¡SI! Un aula de (18 ordenadores) de informática para un colegio que tiene entre 36 a 44 estudiantes por salón

La profesora Ana Guevara afirma que: “el colegio cuenta con una sala de tecnología, donde se debe sacar un turno para tener una clase, el turno demora básicamente entre 10 a 15 días, así que ese día debe ser de mayor provecho y es notable el cambio de ánimo de los estudiantes cuando ese día llega, a pesar que les toca en parejas o en ocasiones de 3 estudiantes”. Este problema desencadena otro problema, que es el de los docentes con edad superior a 50 años no presten atención a este tipo de recursos y nueva técnica de dictar la cátedra y haciendo que el alumno tome una postura de aburrimiento, desinterés y abandono a las clases, caso contrario ocurre en el colegio Rafael Pombo donde el colegio es relativamente pequeño, las aulas de clase tienen máximo 15 estudiantes, cuentan con 2 video beam, dos salas de informática y tabletas. Además, cada docente tiene la tarea de aplicar los recursos tecnológicos en materias de teoría pura (matemáticas, español, sociales, etc.)



Imagen 19: Aula de informática colegio Rafael Pombo fuente: Elaboración propia

7.3.3 Aplicaciones educativas utilizadas en los colegios Aurelio Arturo y Rafael

Pombo

Sin duda se ha demostrado que el uso de la tecnología en el ámbito educativo tiene más aspectos positivos que negativos y en los cuales hay que trabajar para que esta sea una herramienta vital en la educación. En las instituciones antes mencionadas no hay acepciones y la única desventaja de acuerdo es que las Apps dedicadas a enseñar son sin previa actualización y no especialmente por la falta de internet, en caso del colegio privado, sino porque la aplicación ya no es actualizada por sus creadores, “Tangram” es el caso más común en todas las instituciones educativas, debido a que es una aplicación la cual se descarga se instala es útil para el área de matemáticas, pero no presenta actualización, teniendo como resultado que una vez los ejercicios acaben o sean resueltos, los niños no encuentren nuevos retos

7.3.4 El acceso al internet

Cabe destacar, que el Internet es una herramienta útil y en su mayoría suele ser necesaria para la realización de las diversas tareas escolares, ya que, en él podemos encontrar contenidos de distintas áreas adaptándose a los diferentes niveles del sistema educativo.

Sin embargo, los niños son los más afectados por esta tecnología, puesto que en él pueden adquirir una cantidad infinita de información, la cual puede traer consecuencia para ellos si no cuentan con la supervisión de un adulto.

7.3.5 Ventajas y desventajas de internet para la educación

Puede no desarrollar sus habilidades cognitivas. Investigaciones, ni sacar conclusiones, ni obtener un aprendizaje significativo.

Es un apoyo enorme en cuestiones de demostraciones, dramatizaciones, ejemplos, etc., esto a través básicamente de videos, películas, audio casetes.

Según los estudiosos de la educación, se aprende más si utilizamos más sentidos en clase que solo estar escuchando al maestro como orador todo el tiempo.

Las clases son más interactivas, pues se propicia la discusión, en el grupo. Incluso dan una mayor presentación "estética".

En el caso de la educación a distancia:

si no hay tecnología no hay educación a distancia, porque incluso en los cursos por correspondencia se requiere algo de tecnología, se puede hablar de transporte, clasificación, etc.

Los estudiantes, maestros, tutores, coordinadores, padres de familia, directores o gerentes de la educación están creando una nueva sociedad virtual. Todos los actores de un proceso educativo tradicional pueden y deben utilizar la Internet para estar mejor comunicados, para compartir sus trabajos y opiniones, y así enriquecer su capacidad de producir, investigar y trabajar en equipo. La información bien compartida puede elevar el nivel de conocimiento de toda la comunidad.



Imagen 20: Entrevista docente Karol Villota colegio Itsim pasto, Fuente: elaboración propia

Cada grupo de interés, año de estudio o sección debe desarrollar su propio sitio Web como un espacio académico y social que reúna toda la información posible de los actores en esa comunidad de estudio. Los alumnos podrán poner ahí sus trabajos: prosa, poesía, diseño, gráficos, videos y sonido. Es una maravillosa oportunidad para los alumnos más tímidos, los productivos y también los más audaces. Los padres de familia estarán más y mejor informados y tendrán una relación directa con los responsables de la educación de sus hijos y su contenido. Este nuevo espacio que Internet aporta, no reemplaza necesariamente a los tradicionales: el salón de clases, la pizarra o el cuaderno, sino que es un medio más que enriquece el proceso educativo y prepara a los alumnos para ser parte del nuevo entorno mundial y sus tecnologías. Una de las ventajas de Internet es la facilidad de la interacción, la retroalimentación, entre el alumno y el tutor; la comunicación se establece sin importar la distancia entre ellos. Esto hace que Internet sea superior a otros medios de educación a distancia como la televisión o la transmisión vía satélite.

Adicionalmente el bajo costo de Internet, comparado con los costos de operación de una señal televisiva o satelital o la impresión y distribución de material didáctico para número de alumnos, lo colocan en una posición preponderante a la hora de diseñar sistemas de educación a distancia. Lo más interesante de todo esto, es que lo mejor está apenas por verse. La creatividad de los web masters y los recursos que ofrece la red al combinarse pueden darnos magníficos resultados en un futuro no muy lejano

7.3.6 Dispositivos móviles y su influencia en la educación

Los dispositivos móviles, tales como tabletas o teléfonos inteligentes, adquieren con el paso del tiempo cada vez mayor importancia en nuestro estilo de vida, siendo de ayuda no solo a nivel laboral y educativo, sino que, además, se han convertido en un elemento importante en la

mayoría de nuestras actividades cotidianas. Estos hechos, descritos anteriormente, son una realidad para todas las generaciones, sin embargo, su influencia es notablemente más visible en la población más joven, quienes nacieron y crecieron con estas nuevas tecnologías.

Analizando más a fondo el problema, se encontró que afecta casi en su mayoría a todos los jóvenes, quienes debido a esta adicción se pasan la mayor parte del tiempo pegados a sus dispositivos, llegando incluso a sobreponer dichas conversaciones por mensajería de texto sobre la charla con todos aquellos que los rodean (en medio de las clases). Lo cierto de todo esto es que la población joven ha desarrollado un alto grado de dependencia a dichos dispositivos, teniendo a la repercusión en la vida de los más pequeños que se pueden llegar a nivelar con la escuela y la casa como medios de educación.

Tras un trabajo de investigación realizado por el Departamento de Medicina Preventiva y Salud Pública de la UAM, donde se estudiaron un número considerable de adolescentes con edades comprendidas entre los 13 y los 20 años, con un promedio de casi 16 años, se logró concluir que el uso excesivo de dispositivos móviles se encuentra directamente asociado con la presencia de síntomas depresivos, fracaso escolar, consumo excesivo de alcohol, entre otras cosas

7.3.7 Aporte de los dispositivos a la ortografía

Observemos a las personas sumergidas en sus teléfonos, bien sea chateando, leyendo las noticias o simplemente distrayéndose con alguna aplicación, esto ayuda en parte educativa en cuanto a la ortografía, ya que como antes mencionamos una de las maneras como el cerebro aprende es mediante la retención de la memoria, es así como el mantener pendiente de noticias, publicaciones que contengan textos, fomenta la lectura y alguna que otra palabra se quedara en la mente

Una de las herramientas más controversiales en todo este ámbito de la ortografía son las aplicaciones mensajería o chat, en donde se demuestra dos puntos de vista. **El primero** que tiene que ver con la parte negativa en cuanto se le facilita al ser humano crear textos sin la necesidad de escribir palabras completas, que a su vez contribuye a un sistema cognitivo sin procesamiento. Y **el segundo** que se refiere a la parte positiva en cuanto a las palabras creadas rápidamente pueden quedarse en la memoria a medida que estas se repitan y otro de los factores positivos se da en la rayita roja debajo de cada palabra mal escrita, esto hace que el cerebro procese información y haga escribirla nuevamente.

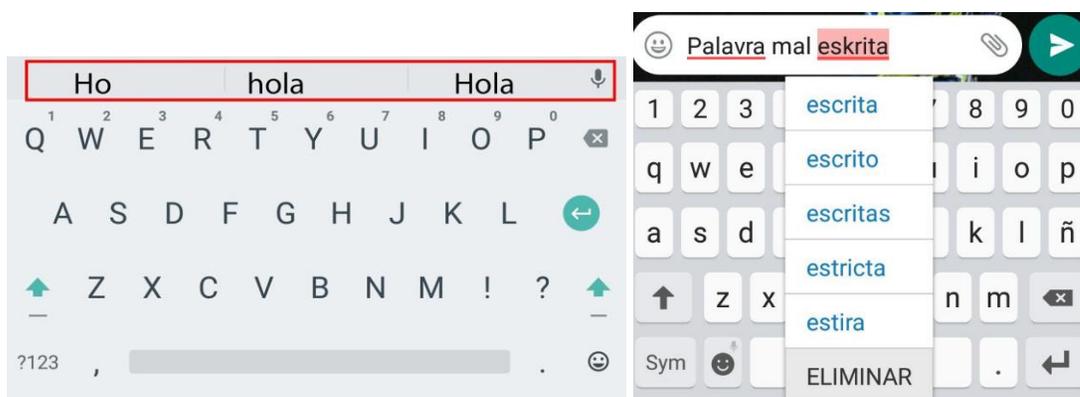


Imagen 21: Corrector de ortografía y señalador de palabra mal escrita, fuente: elaboración propia

8 Estrategia didáctica para reforzar el aprendizaje de ortografía y gramática en niños de 7 a 9 años (kit educativo OGRAK “ortografía y gramática horrorosamente divertida”)

Una vez terminado el proceso de investigación teórica, recolección y análisis de la información, se procedió a crear la estrategia didáctica a partir del diseño gráfico.

La segunda etapa de metodología de diseño es producción, es la etapa donde se proponen soluciones mediante un taller de ideas en 5 minutos y se elige la más realizable.

PA **¿Qué hago?**

Producto de diseño que ayude a la enseñanza de ortografía y gramática en los colegios de pasto

1

2

3

4

5

6

Escribe ideas que sean realizables durante 5 minutos

Imagen 22: Formato de proponer soluciones en 5 minutos, Fuente: elaboración propia

Después del taller realizado la idea más alcanzable y realizable fue una maleta didáctica, y con eso se dio paso a la tercera etapa “Elaboración, elaborar la pieza o artefacto final”

8.1 Maleta didáctica OGRAK – Contenido

La maleta didáctica pretende ayudar a reforzar la metodología aplicada por los docentes en cuanto a las reglas de ortografía y gramática, y a los niños pretende ayudar en su aprendizaje, mediante contenido editorial, audiovisual y didáctico

8.1.1 Editorial:

libro con las reglas ortográficas que se dificultan hasta la adultez, con un formato de los libros será de 21,5*21,5cm, ya que, según el sistema editorial y básicamente utilizado muy común en cuentos y libros infantiles, este formato permite que el niño tenga una mayor apropiación y teniendo en cuenta que si se produce en serie ayudaría a economizar gastos ya que sus medidas pertenecen a un formato estándar.

8.1.2 Audiovisual:

Para refuerzo de dichas reglas y para una mayor comprensión tendrá un apoyo audiovisual el cual estará en una plataforma web (youtube) y vendrá incluida en un cd.

8.1.3 Juego de vocabulario:

Para complementar el kit, encontramos un material didáctico el cual consiste básicamente en activar las neuronas y mantener la retentiva de las reglas dichas. El estudiante encuentra una serie de tarjetas con muchas palabras y de cada una de las reglas, aparte contiene un dado de colores los cuales están categorizados para una actividad en específica, entonces el estudiante escoge una tarjeta de acuerdo a la regla aprendida, seguidamente tira el dado y mira el número que le toca y por ultimo tira el taza para realizar la acción.

De acuerdo al contenido escogido para la maleta didáctica, hay que dar paso a la investigación referencial en cuanto a la gráfica y a la metodología de todo el kit.

8.2 Referentes gráficos y conceptuales

8.2.1 Teoría del desarrollo cognitivo

Cuando se habla de la teoría planteada por Jean Piaget, es una semejanza con el cuerpo del ser humano puesto que evoluciona de manera rápida durante los primeros años de vida, las

capacidades mentales también evolucionan a través de una serie de fases cualitativamente diferentes entre sí. Se puede decir que se entra en una confusión donde no se puede saber si Jean Piaget describió etapas de crecimiento o etapas de aprendizaje, donde por otro lado habla sobre los factores biológicos y de los procesos de aprendizaje que se desarrollan a partir de la interacción entre el individuo y su entorno.

En este sentido se puede decir que el Psicólogo habla de las etapas como del proceso de aprendizaje, donde se concentra en los aspectos individuales, de manera que los aspectos del aprendizaje están ligados a las construcciones sociales. Por otro lado, Vygotsky daba una importancia al contexto cultural como medio en las personas donde interiorizan diferentes formas de pensar y de aprender sobre el entorno, es así, que Jean Piaget se enfatizaba en la curiosidad de cada niño o niña como motor propio de aprendizaje; si bien procuró no ignorar la importancia de la influencia de aspectos del entorno, por ejemplo, los padres y madres de familia.

8.2.2 Etapa sensoria motora o sensomotriz

En la primera fase del desarrollo cognitivo, Piaget da lugar entre el nacimiento y la aparición del lenguaje articulado en oraciones simples (en los dos años de edad). Lo que se define en esta etapa es la obtención de conocimiento a partir de la interacción física con el entorno inmediato.

8.2.3 Etapa preoperacional

En esta segunda etapa del desarrollo cognitivo Piaget aparece más o menos entre los dos y siete años de edad. Los sujetos que se encuentran en la fase preoperacional empiezan a dominar la capacidad de ponerse en el lugar de los demás, actuar, jugar, siguiendo los roles ficticios y utilizar objetos de carácter simbólico. Sin embargo, el egocentrismo está presente en esta fase, lo cual se traduce en diferentes dificultades para acceder a pensamientos y reflexiones de tipo relativamente abstracto.

8.2.4 Etapa de las operaciones concretas

En esta etapa aproximadamente entre los siete y los doce años de edad, se accede al estadio de las operaciones concretas desde la etapa de desarrollo cognitivo donde se empieza a usarse la lógica para llegar a conclusiones validas, siempre y cuando las premisas que hacen parte tengan que ver con situaciones concretas y no abstractas. Además, los sistemas de categorías para clasificar aspectos de la realidad se vuelven notablemente más complejos en esta etapa y el estilo de pensamiento deja de ser de alguna manera egocéntrico.

8.2.5 Etapa de las operaciones formales

Este periodo tiene que ver con la capacidad para utilizar la lógica para llegar a las conclusiones abstractas que no están ligados a casos concretos que se lleva a cabo de primera mano. Es así, que a partir de este momento es posible “pensar sobre pensar”, hasta sus últimas consecuencias, analizar y manipular deliberadamente esquemas de pensamiento donde también puede utilizarse el razonamiento hipotético deductivo.

8.2.6 Teoría del aprendizaje y desarrollo de Vygotsky

Para Vygotsky el pensamiento del niño se va estructurando de forma gradual, la maduración influye en que el niño pueda hacer ciertas cosas o no. Por lo que consideró que hay requisitos de maduración para poder determinar ciertos logros cognitivos, aun así no es necesario que la madurez determine totalmente el desarrollo. Por otro lado, no solo el desarrollo puede afectar el aprendizaje, sino que asimismo el aprendizaje puede afectar el desarrollo. Todo depende de las relaciones existentes entre el niño y su entorno, para ello debe considerarse el nivel de avance del niño. También es necesario presentar avances informativos sobre el desarrollo. Por ende, en algunas áreas es fundamental la acumulación de mayor cantidad de aprendizaje antes de poder desarrollar alguno o que haya una manifestación de cambio cualitativo.

8.2.7 Las TIC en la ortografía

Es un proyecto especialmente dedicado a la comprensión y aplicación óptima de la ortografía con alumnos de cuarto de primaria entre niños de edades que oscilan entre los 9 a 11 años de edad del colegio público CEIP EUROPA, es un colegio de una gran historia cultural que se encuentra ubicado en la zona norte de la ciudad de Almería.

Con ello, se puede decir que el aprendizaje de la ortografía es enseñado mediante ayuda de algunas herramientas web como: WEBQUEST. COMIC CREATOR; GOEAR Y GOOGLE DRIVE. La idea nace luego de realizar un trabajo de campo y detectar deficiencias ortográficas importantes en comparación con la edad que tienen y el grado que están cursando. Es así que, las herramientas permiten el uso adecuado de las reglas, a manera lúdica tanto grupal como individual.

De esta manera, se puede concluir que el aporte que brinda a la presente investigación, se basa prácticamente en los contenidos y en el sistema paso a paso donde se integran a los alumnos con las tics. De este modo, el audio, el dibujo y el relato hacen parte fundamental de las herramientas para explicar la ortografía. Por otro lado, se utiliza una gráfica sencilla a blanco y negro la cual no tiene exigencia para entender, además en su relato integran las reglas de la ortografía y las convierten en personajes, haciendo que interactúen entre sí. Asimismo, manejan una encuesta o una actividad la cual deben resolverla a manera física y entregarla al docente, esto hace que los alumnos no solamente estén frente al ordenador.

En relación a la gráfica del sitio web no presenta un manejo óptimo y especificado para el público objetivo, y esto puede resultar aburrido para los estudiantes.

8.2.8 Mr Mouse

Mr Mouse, es un juego que estimula el aprendizaje del niño, con el entrañable personaje de un ratón; se cuenta con la disponibilidad para jugarse en 6 idiomas (francés, español, inglés, alemán, italiano y portugués), a su vez los niños pueden jugar en función de aprender otro idioma o únicamente en el idioma madre. El juego cuenta con distintos niveles, los cuales van regidos por la edad y es controlada por la misma ya que al inscribirse pide la fecha de nacimiento, esto hace que el juego muestre el nivel indicado para el niño.

En cuanto, a su primer objetivo del juego, tiende hacer fácil el aprendizaje de la ortografía para los niños, en segunda instancia se basa en enseñar diferentes idiomas de manera fácil, y por último aprender el vocabulario de su idioma materno. Los temas son explicados de manera lúdica, con palabras y objetos fácilmente reconocibles en relación con la edad del niño, ejemplo: (frutas, verduras y animales).

Asimismo, el aporte es muy oportuno en cuanto a su estética, manejo de las tecnologías, con un aprendizaje fácil para los niños, ya que tiene muy bien definido el público; su grafica es de tipo infantil, puesto que presenta un personaje principal basado en un ratón, el cual este va pasando niveles empleando los temas de ortografía formando palabras. Por otro lado, se resalta el manejo de varios idiomas, puesto que al mismo tiempo ayuda a los niños aprender sin mayor exigencia.

8.2.9 Aula 365 - los creadores

Es un portal de aprendizaje dirigido a niños y adolescentes, donde promueven el apoyo escolar desde el hogar, haciendo uso de la tecnología web 3.0 y principalmente de la participación de los niños en la creación del conocimiento, basado en los conceptos: participar, aprender, innovar y crear. De esta manera, se genera inteligencia colaborativa; en Argentina hace parte del convenio

de colaboración para el desarrollo del programa escuela 2.0, firmado por el Ministerio de Educación y telefónica de este país. De esta manera, el Aula 365 es considerada como una red social, ya que los usuarios pueden intercambiar conocimiento al realizar un debate de los contenidos que está presente, hacer recomendaciones, generando así preguntas y respuestas por parte de los usuarios de acuerdo a las actividades. Actualmente cuenta con más de 3 millones de usuarios, entre alumnos, padres y docentes de Argentina, Chile, Perú, Uruguay, México, Colombia, Italia, España, Brasil y Estados Unidos.

Se evidencia un aporte significativo, en relación al uso de las plataformas digitales para la educación de los niños y adolescentes. Se cuenta, con una metodología interesante y oportuna para transmitir el conocimiento a los seguidores, basándose en graficas simples y adaptando personajes como locutores, dando paso a la explicación de la temática de manera sencilla y comprensible. Además, se desarrolla una interacción con la persona que mira el video y generando participación con dictados o actividades motrices.

8.2.10 Cranium

Es un juego de mesa lanzado por su propia compañía, Cranium Inc, lanzado por la multinacional Bandai Cranium incluye una gran variedad de actividades: dibujar, dibujar a ojos cerrados, imitar artistas famosos, realizar mímica de animales o personajes famosos, tararear canciones, resolver anagramas, deletrear palabras al revés, responder preguntas de conocimientos generales, moldear objetos o personajes en plastilina, etc. El juego admite como máximo la participación de 4 equipos, cuyo número de integrantes no está limitado. De este modo, existe una versión latinoamericana de este juego y también una versión para niños, contiene varias formas de juegos, Cartas, moldeables o unos más interactivos que otros.

Es así, que este juego hace un aporte interesante al proyecto, en cuanto, a la metodología que usa para enseñar de manera divertida a los participantes, en primera instancia se toma como un juego, pero se tiene en cuenta que maneja un fin educativo y de gran aporte a la intelectualidad del ser humano, donde se da uso de la memoria, habilidades para dibujar, habilidades motrices, el habla, la vista; es un juego que activa al ser humano, además, cuenta con la capacidad de unir a sujetos de diferentes edades donde se ejerce un trabajo colaborativo.

8.2.11 Interferencias - Telestrations

Es uno de los juegos donde el tiempo utilizado es garantizado. De acuerdo, al juego Telestrations cada jugador manejará una pequeña pizarra blanca en la que debe realizar un dibujo relacionado con una determinada palabra, luego el jugador de al lado deberá acertar la palabra. Con ellos, aprenderán vocabulario, expresarse de manera adecuada y la importancia del significado de las cosas.

Se resalta la similitud que tiene con el juego en Colombia llamado “teléfono roto”, donde determinados jugadores, transmiten a la persona que tienen al lado una palabra, al final se debe decir la palabra que se dijo al inicio. En relación, al aporte de la presente investigación, se basa en la integración del vocabulario, habilidad para dibujar y escribir, generando en los jugadores un espacio agradable y con ello fortalecer su vocabulario.

8.2.12 Contemos 5 ranas

¿Serán 5 ranas capaces de contar hasta 5? ¿Y qué pinta 1 pollo en todo esto? Difícil misión que necesita la ayuda de alguien con ganas de reírse... Los cuentos de “Loqueleo” se han caracterizado por un enorme valor educativo y su alto contenido en valores personales. Por otro lado, la editorial especializada en literatura infantil y juvenil de Santillana se estrena en la

categoría de álbum ilustrado con un colorido libro de tapa dura, repleto de alocadas ranitas cuyo objetivo es educar y divertir.

De este modo, se destaca el aporte en la simpleza para dar explicación al contenido, haciendo uso de una tipografía colorida y de un tamaño adecuado para sus lectores, dando así un toque gracioso en las ilustraciones. Esto hace que el lector dirija su atención a la totalidad del contenido, puesto que no existen fondos o elementos que decoren las páginas. A su vez, el autor ha dado una narrativa con gracia, y esto hace que de manera inesperada se presenten sorpresas, se considera un punto favorable, donde el lector estará entretenido con lo que se encuentre y asimismo realizará una participación de esta gran historia.

8.2.13 Cuentos para aprender ortografía

Se basa en la colección de 12 cuentos de género fantástico, destinada a niños/as a partir de los 3 años de edad, como cuentos para contar (padres o profesores/as), cuando el niño/a no sabe. De este modo, se desarrollan las reglas ortográficas que se imparten en 1º, 2º y 3º cursos de primaria. Las tres últimas páginas de cada cuento están dedicadas a actividades simples de comprensión. La autora de estos cuentos, María Valenzuela Góngora, docente en primer ciclo de primaria, hizo estos cuentos al observar las tremendas dificultades que tenía su alumnado para aprender las reglas ortográficas, con las consecuentes faltas que ello acarrea. El resultado obtenido al aplicar esta metodología, tanto ella como los demás compañeros/as docentes, ha sido tan satisfactorio, y a ningún niño/a se les ha olvidado desde entonces dichas reglas. A través, de brujas, dragones, ogros, etc. El niño/a aprenderá la ortografía de manera amena, divertida y le será mucho más fácil de asimilar y aprender.

El aporte que realizan los cuentos a la investigación, es de vital importancia, en cuanto, a su metodología de enseñanza hacia los alumnos de las reglas ortográficas de manera agradable.

Cada libro convierte las letras en diferentes personajes tales como: (monstros, ogros, seres extraños y otros), generando así que no exista un narrador, sino que haya una integración de las letras como personajes principales donde ellos mismo cuentan una historia.

Por último, cada libro cuenta con unas páginas donde el estudiante puede hacer una actividad de repaso en la cual responde a una serie de preguntas en base a lo leído y con ello llevar a cabo una construcción de un laberinto de las letras aprendidas.

REGLAS BÁSICAS DE ORTOGRAFÍA Y GRAMÁTICA EN LOS COLEGIOS DE SAN JUAN DE PASTO

Uno de los problemas más comunes en las personas adultas, jóvenes y niños, es la mala ortografía, es por esto que desde una experiencia personal he decidido llevar a cabo una investigación que favorezca a docentes en cuanto a mecanismos de enseñanza y lo más importante fortalecer el aprendizaje de las reglas básicas de la ortografía en los niños

La siguiente guía de actividades es con el fin de identificar y describir los mecanismos de enseñanza que emplea el docente, reconocimiento de establecimientos, materiales didácticos, e interacción de niños con el docente encargado del área de lengua castellana y con los temas relacionados en la ortografía y gramática

Proyecto de investigación del programa de diseño gráfico de la facultad de artes de la Universidad de Nariño dirigido por el estudiante Jorge Ivan Erazo Rosero código estudiantil: 2131902091

Es necesario mencionar que todo el material obtenido es de total discreción y la publicación de alguno llevara respectivamente sus créditos

Actividad	Observaciones	Tiempo
Observación	Actividad dedicada a observación de la interacción del docente con sus alumnos y de los mecanismos de enseñanza que emplea (Sin Intervención alguna, solo observar)	40 min
Creación de personajes	Actividad en conjunto con los niños con el fin de creación de personajes que posiblemente participen en el resultado final, de mismo modo reconocer la anatomía de canon que los niños manejan y gustos en cuanto a dibujos animados	30 min
Testeo del producto final	Actividad de prueba del producto final, para rescatar valores positivos y negativos para corregir	20 min

Cada actividad sera en un dia distinto depende como avance la investigacion y para no quitar el tiempo del docente

Imagen 23: Carta de permiso para ingresar y realizar los talleres en los colegios, Fuente: elaboración propia

8.3 Creación de los personajes

Para la creación de los personajes se creó unos formatos donde el niño dibujaría las letras requeridas, pero teniendo en cuenta que la única reglamentación sería que la letra debería ser como se la imaginen y explotando su creatividad. Para eso el formato tendría en su primera etapa la creación de un súper héroe y un villano sin reglamentarse a que sea humano.

súper héroe	monstruo
<p>► REGLAS BÁSICAS DE ORTOGRAFÍA Y GRAMÁTICA EN LOS COLEGIOS DE SAN JUAN DE PASTO ◀</p> <p>Creación de personajes</p> <p>NOMBRE: _____</p> <p>EDAD: _____</p> <p>INSTITUCIÓN: _____</p>	

Imagen 24: formato de creación de personajes, fuente: elaboración propia.

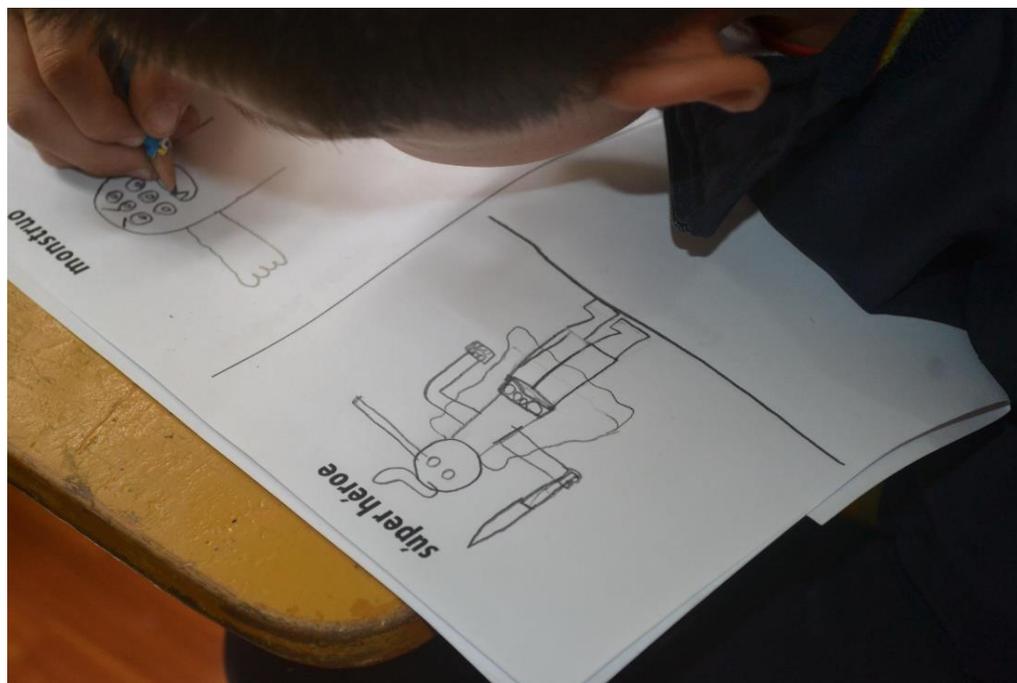


Imagen 25: Resultados de la primera etapa del taller de creación de personajes, fuente: elaboración propia

los resultados arrojaron personajes muy interesantes desde frutas con 6 ojos a robots de materiales reciclados, y esto era lo que se esperaba, una creatividad sin límites y podría dar paso a la segunda etapa de crear las letras a maneras de personajes.

Bb **Letras**

Vv **Letras**

Gg

Jj

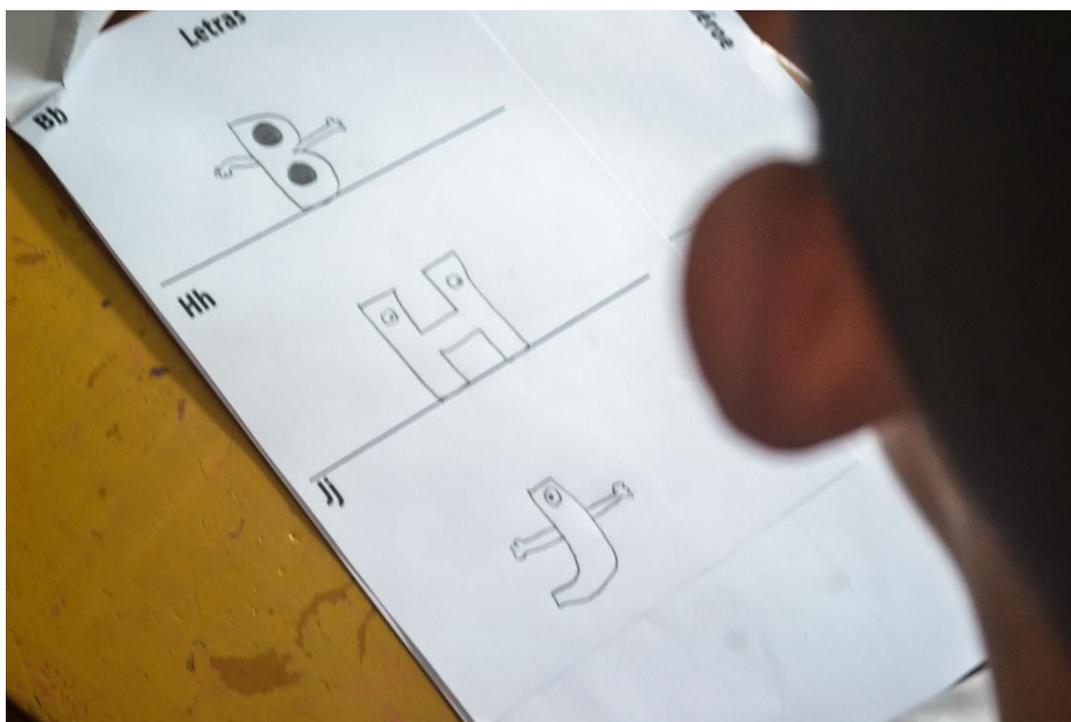


Imagen 26: Resultados de la creación de personajes, Fuente: elaboración propia

Después de realizar los talleres de creación de personajes, la responsabilidad de darle vida y color corría por parte del diseñador, entonces habría que revisar los dibujos de los niños y perfeccionar extremidades y grosores y composiciones geométricas de la letra, el cual se debe mirar como letra personificada, no como otra cosa.



Imagen 27: Bocetos de la letra (B) para digitalizar, fuente: elaboración propia.

Luego de la realización y escoger el boceto final, se procedió a escoger el color que darían vida a los personajes y a todo el proyecto, y para esto se hizo una investigación teórica, en la cual se pudo rescatar lo siguiente.

(Comex, 2013). “Sus favoritos tienden a ser los más llamativos. En la etapa preescolar expresan abiertamente su predilección y es el momento de idear una decoración que le brinde armonía y estimule su actividad mental”

Dentro de los colores más llamativos se encuentran los primarios, secundarios y las variaciones entre los mismos, y a los cuales mejor se adapte dependiendo lo requerido. Para esta ocasión los personajes se pintaron de colores primarios y secundarios (B, V. Amarillo y azul) y (G, J. Violeta y verde). Para hacer la degradación de color y los contrastes se usó la paleta online gratuita de “adobe colors”, la cual es una herramienta muy eficaz para resolver las dudas de combinación de colores

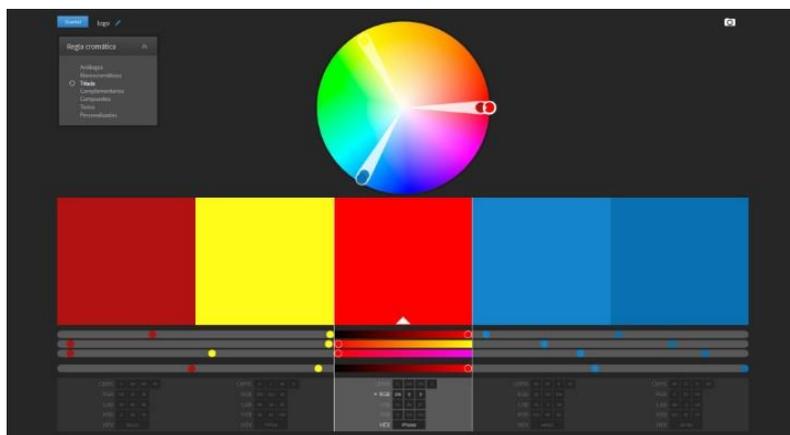


Imagen 28: Paleta gratuita de adobe colors, Fuente: <https://color.adobe.com/es/create>

Después de tener los colores y los personajes finales se procedió a la digitalización y a la búsqueda de una estética óptima para los niños.



Imagen 29: Letra en pintura digital, Fuente: elaboración propia

El resultado tenía proceso, pero no el esperado, tanto para los estudiantes como para el creador, entonces había que revisar referentes y dedicarle más tiempo para mejorar la técnica.



Imagen 30: Letra B final, fuente: elaboración propia

Después del arduo trabajo digital y la aplicación buena de la técnica, los resultados fueron óptimos para continuar con los demás personajes.

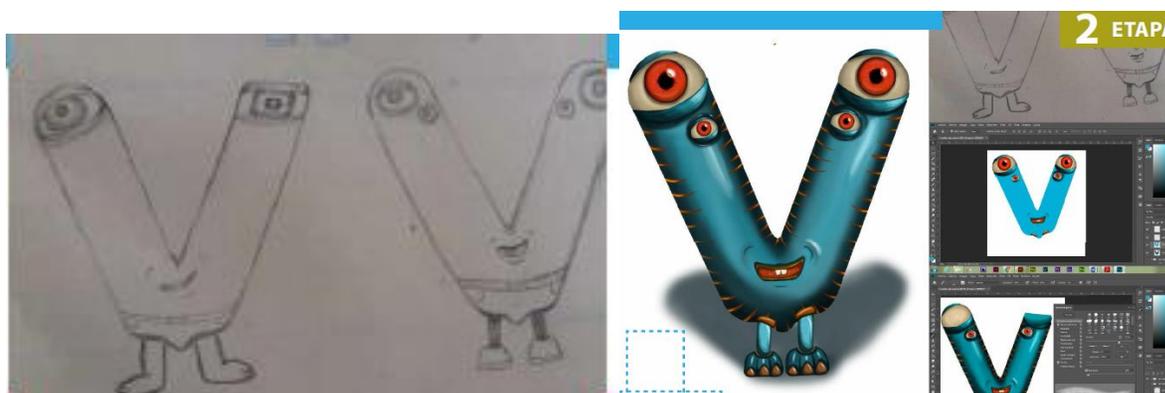


Imagen 31: Letra V proceso y final, Fuente: elaboración propia.

8.4.1 Vectores y pintura (marca).

En relación a la función con el kit, la marca debería mostrar la misma estética de los personajes y el mismo canon tipo personificadas, para este caso se trabajó en la técnica de vectores y luego en pintura, a continuación, los resultados.

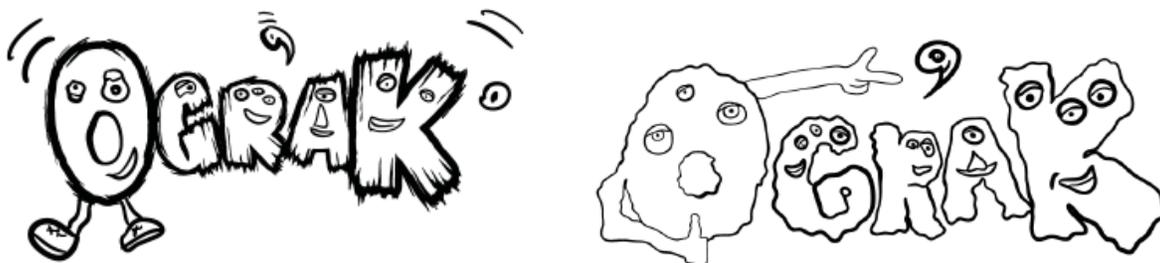


Imagen 34: Marca en técnica de vectores, fuente: elaboración propia.

Después de la vectorización, se dedujo que no era la técnica correcta y se procedió a la pintura digital, aquí se puede observar la primera marca, la cual tenía las letras deformadas y un grosor exagerado, pero pensando en la misma estética que los personajes.



Imagen 35: Primera marca realizada en pintura digital, Fuente: elaboración propia

Los conceptos, los colores y el slogan estaban definidos, pero a la composición y la profundidad de cada letra aun tenía manejo por realizar y después de una serie de testeos se dedujo que el grosor de las letras estaba exagerado y en algunas ocasiones sería muy pesado para colocar, entonces se continuo con el trabajo de pintura y buscando la más apropiada.



Imagen 36: Marca final OGRAK, Fuente: elaboración propia

La marca final, cumplió con lo requerido y fue aprobada por los estudiantes

8.5 Editorial (creación de libro)

El proyecto editorial contará con un libro de tamaño 21cm x 21 cm, el cual tendrá en su contenido el primer volumen de reglas ortográficas compuesto por las letras (B, V, G, J), las cuales son letras con similitud fonéticas y pronunciación, por lo tanto, es un volumen muy interesante.

8.5.1 Maquetación general (libro).

El tamaño y el formato del libro será de 21*21cm ya que, según el sistema editorial y básicamente utilizado muy común en cuentos y libros infantiles, este formato permite que el niño tenga una mayor apropiación y teniendo en cuenta que si se produce en serie ayudaría a economizar gastos ya que sus medidas pertenecen a un formato estándar.

La maquetación en cuanto a las páginas y su contenido se basa primordialmente en lo agradable para los niños teniendo como base fundamental la ilustración casi de media página y el contenido de las reglas en la otra mitad y con una explicación muy breve. Además, la página

tiene un código o enlace o en su defecto el número de video a reproducir en cuanto al apoyo audiovisual.

8.5.2 Maquetación de página y contenido (libro).



Imagen 37: Boceto de distribución de espacio en páginas, fuente: elaboración propia

La maquetación en cuanto a las páginas y su contenido se basa primordialmente en lo agradable para los niños teniendo como base fundamental la ilustración casi de media página y el contenido de las reglas en la otra mitad y con una explicación muy breve. Además, la página tiene un código o enlace o en su defecto el número de video a reproducir en cuanto al apoyo audiovisual.

8.5.3 Elección de tipografía (libro).

Para la elección se hizo una revisión referencia en cuanto a las tipografías más óptimas para productos editoriales infantiles, de las cuales se destacó:

Ortografía	Report	<p>TÍTULOS Carton Six</p> <p>Contenido Folder</p>
Ortografía	Caviar Dreams	
Ortografía	Calibri	
Ortografía	Myriad Pro	
Ortografía	Bembo Std	
Ortografía	Century	
Ortografía	Garamond	
Ortografía	Gill Sans MT	
Ortografía	Sabon LT Std	

Imagen 38: Filtro y selección de tipografía que conformaría el libro, Fuente: elaboración propia.

Una vez escogido el formato y la distribución de los elementos, había que elegir el contenido y comenzar a bocetar. Aquí algunos resultados.

Escoger el contenido:

Portada
Introducción
agradecimientos

Titulos de la regla

composición geométrica
reglas básicas
actividad de repaso

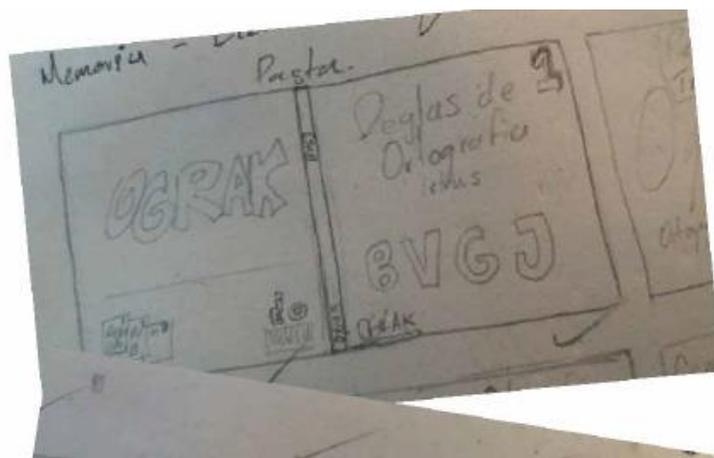


Imagen 39: Elección del contenido y bocetos, Fuente: elaboración propia

Teniendo claro el contenido y los elementos que iban a componer el proyecto editorial, se procedió a organizarlos de acuerdo a los fundamentos teóricos editoriales.



Imagen 40: Maqueta libro, Fuente: elaboración propia

8.5.4 Digitalización (libro).

Ya elegida la disposición de elementos y teniendo el visto bueno del boceto final de la maquetación se procedió a digitalizar y a usar la misma técnica de pintura digital para crear los escenarios y todo el complemento del libro, además los colores estarían basados en las variaciones de cada letra.

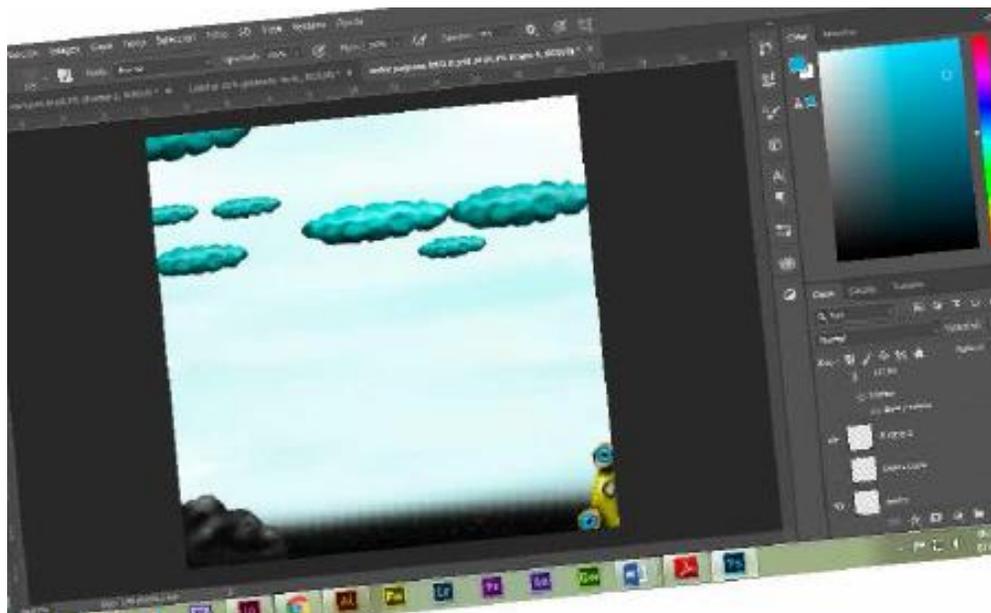


Imagen 41: Proceso de creación de páginas de libro, Fuente: elaboración propia.



Imagen 42: Página de presentación de la letra, Fuente: elaboración propia.

REGLA 7
Las terminaciones en tiempo pasado de los verbos acabados en **er** y del verbo **ir**

Jugar
Jugaba

REGLA 8
Los infinitivos y las formas conjugadas de los verbos **beber - saber - deba - haber y saber**

Beber
Beberá

Cañamos, Desistí, Había, Sabíamos

REPASO
Lee cada palabra, revisa si están bien escritas y luego escribe el número de la regla a la cual creas que pertenece.
Por ejemplo:
Breva #1

Estudiaba, Tributo, Subir, Brazo
Arbusto, Vriilo, Turbina, contabilidad
Amavilidad, Armario, Havia, atribuir
Abdomen, Ribonucleico, Rabia, Tablero
Cantaba, Lavar, Árbitro, Ordenaba
moribundo, Debían, Recibir, Sabíamos

En casa completa la guía de repaso y para mayor ayuda visita la lección # 1 del canal de Youtube Aula virtual Ograk

Imagen 43: Diagramación de texto según retículas y cajas de texto

Todas las páginas contienen la misma diagramación, pero con diferentes escenarios por cada letra, además cada letra ofrece un repaso final diferente. Por ejemplo, en las reglas de la letra B el repaso es verificar, leer las palabras y seleccionar a la regla que pertenecen, como lo muestra la imagen anterior.

A continuación, se muestran los escenarios y las páginas de las 3 letras restantes.

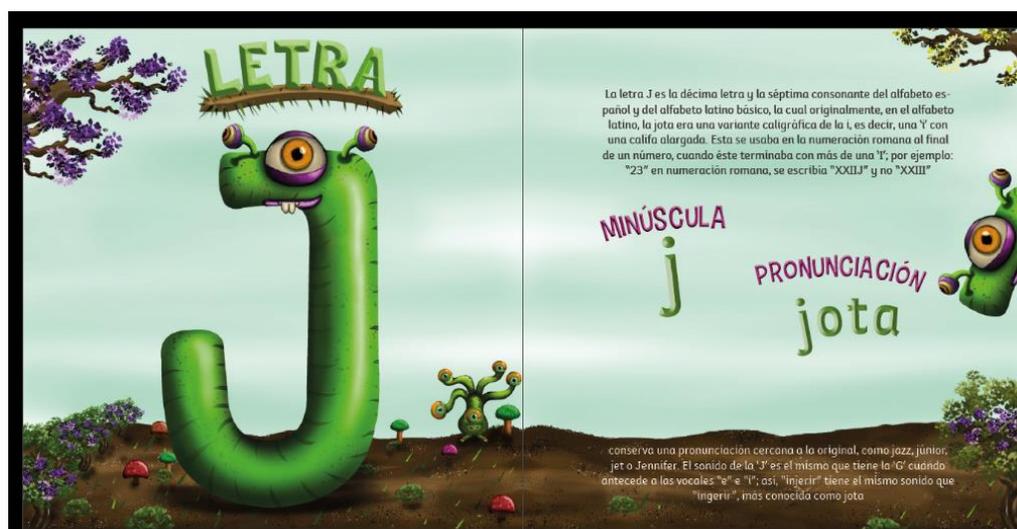
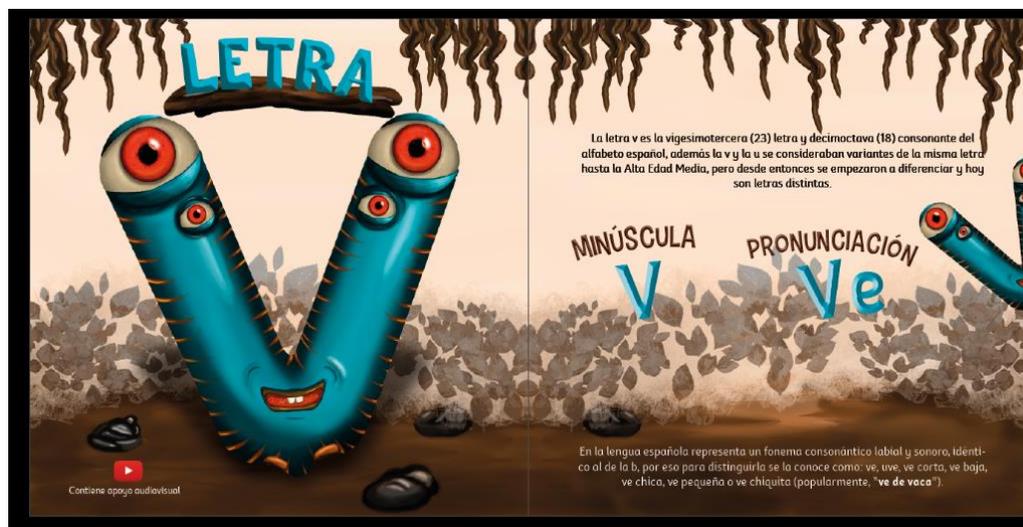
LETRA

La letra **g** es la vigésimotercera (23) letra y decimotava (18) consonante del alfabeto español, además la **y** y la **u** se consideraban variantes de la misma letra hasta la Alta Edad Media, pero desde entonces se empezaron a diferenciar y hoy son letras distintas.

MINÚSCULA
g

PRONUNCIACIÓN
je

La letra **g** es la vigésimotercera (23) letra y decimotava (18) consonante del alfabeto español, además la **y** y la **u** se consideraban variantes de la misma letra hasta la Alta Edad Media, pero desde entonces se empezaron a diferenciar y hoy son letras distintas.



8.6 Audiovisual (videos)

Rivera, E. (2007). Resalta que la importancia de los sistemas multimedia, consisten en la integración de varios medios: imagen, sonido, texto, gráficos, tratados en imagen fija o en movimiento y gobernados por ordenador. Estos sistemas prometen un papel didáctico significativo en la enseñanza del futuro, al transmitir información por canales diversos, se pueden utilizar de modo individual e interactivo, se produce el aprendizaje según la capacidad y el interés individual.

Dado el caso en los niños, el contenido audiovisual es tan importante para el desarrollo cognitivo, para la experimentación de nuevas tendencias tecnológicas y que aporten a la educación del mismo. Para este caso OGRAK pretende fortalecer las reglas ortográficas situadas en el libro a manera de animaciones con los mismos personajes y con narradores externos.

Después de la revisión referencial se concluye creando videos animados explicativos de cada una de las reglas ortográficas, los cuales tengan en su contenido tanto explicación y atracción del estudiante como dinamismo y participación. Además, se decide adoptar la plataforma de reproducción de videos (youtube) y la cual juega un papel protagónico para el niño en cuanto a la diferencia de estratos sociales ya que puede visitar una sala de internet y realizar las actividades.

8.6.1 Contenido (videos)

Videos - Animación básica - Tiempo por video: 1 a 3 minutos - Título y explicaciones de cada regla - Dividir los videos en 2 partes por extensos - Invitación a visitar el canal de youtube para completar la guía

8.6.2 Audio (videos)

La necesidad hace que los seres humanos busquen alternativas, y en este caso no fue la excepción, debido a que económicamente es difícil acceder a los servicios de un locutor de cuentos infantiles, entonces se tomó la iniciativa de crear los audios en un estudio casero, editarlos y montarlos a las animaciones.



Imagen 44: Proceso de grabar y masterizar los audios, Fuente: elaboración propia.

8.6.3 Proceso de creación de videos.

Los videos tienen una narrativa lineal e interactiva con los televidentes, ya que presenta pausas, participación y didáctica. El tipo de animación es básica, con unos movimientos leves del personaje para que no se pierda la atención a las reglas que en este caso es lo importante aprender.



Imagen 45: Guion y proceso de edición de videos, Fuente: elaboración propia.

8.6.4 Canal educativo OGRAK en YouTube.

Los videos que están dentro de la maleta también serán parte del canal educativo OGRAK, para que los estudiantes y todo el mundo puedan volver a verlos y paso a paso aprender.



Imagen 46: Canal educativo OGRAK, Fuente: <https://www.youtube.com/OGRAKEDUCATIVO>

8.7 Guía de apoyo OGRAK.

Una vez creado el libro y los videos, se comprendió que no todos los estudiantes tienen la facilidad económica de comprar todo el kit, por ese motivo se crearon una serie de guías que tienen el mismo contenido del libro en una manera resumida y pueden ser fotocopiadas. Por otro lado, tiene actividades de repaso que deben ser resueltas en casa y con ayuda del canal.

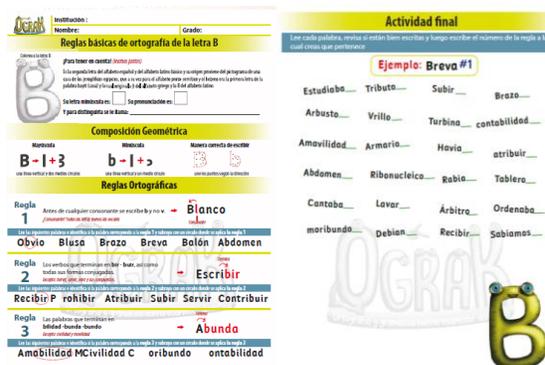


Imagen 47: Guía didáctica de repaso OGRAK, fuente: elaboración propia.

8.8 Juego de repaso y vocabulario OGRAK.

Este sistema de entretenimiento didáctico completa el kit OGRAK, el cual consiste en reactivar las neuronas perezosas y que aportan al desarrollo cognitivo del niño ya que trabaja dos acciones importantes para el cerebro como el habla (deletrear) y la expresión gráfica (dibujar), además aporta al docente que la clase mantenga actividad y atención de principio a fin.



Imagen 48: Accesorios de juegos de vocabulario OGRAK, Fuente: elaboración propia

8.8.1 ¿Cómo funciona?

1. Escoger una de las tarjetas según la regla aprendida
2. Tirar el dado y mirar que numero cae
3. El número del dado es el número de la palabra de la tarjeta
4. Por último, se tira la moneda al aire y se espera que acción cae, y se expresa a los compañeros
5. El tiempo para realizar la actividad es 3 veces el reloj de arena. (3 minutos).

8.9 Primer prototipo, testeo y observaciones.

Se realiza el primer prototipo para el testeo con los niños, este cuenta con dos reglas ortográficas, donde se tienen en cuenta el tamaño de las paginas, en ellas se realiza una

diagramación para determinar la distribución de los elementos, también, se cuenta con dos tarjetas de las reglas enseñadas y por último se cuenta con un dado de acciones y otro numérico.



Imagen 49: Primer prototipo maleta OGRAK, Fuente: elaboración propia



Imagen 50: Testeo primer prototipo, Fuente: elaboración propia.

8.9.1 Observaciones (primer prototipo)

Con el desarrollo del testeo se ha puesto a prueba lo planteado de acuerdo a la metodología y alternativa para el aprendizaje de los niños, obteniendo así una acogida favorable y una participación positiva en cuanto al material didáctico para evidenciar lo enseñado. Cabe resaltar, que existen determinados ajustes a tener en cuenta para llevarlos a cabo, se pretende llevar a cabo

un procedimiento y acompañamiento adecuado por medio de los expertos y con ello se espera contar con un kit netamente atractivo.

Además, este primer prototipo arrojó el refuerzo mediante material audiovisual, además se tuvo en cuenta que todos los niños no podían leer del libro porque solo había uno, entonces se pensaría en la creación de una guía.

Las observaciones para corregir se basaron en darle claridad al juego, darles colores a los personajes y hacer una maleta que sea portable y tenga todo incluido, también debería ser indispensable la participación y para esto debe existir una motivación que en este caso fueron dulces o galletas, pero se llegó a la conclusión de que fuera algo que pertenezca al kit.

8.10 Segundo prototipo, testeo y observaciones



Imagen 51: prototipo 2, Fuente: elaboración propia

8.10.1 Prototipo maleta didáctica OGRAK

El segundo prototipo fue trabajado en base a los elementos que iban dentro, mas no por el uso que se le daría, es así como se soluciona con una maleta cuadrada de 38cm de alto por 48cm de ancho y 8cm de profundidad.

La idea comenzó con una maleta que tuviera en su interior troqueles del tamaño de los elementos tipo juegos de mesa y que a su vez sea transportada a cualquier lugar.

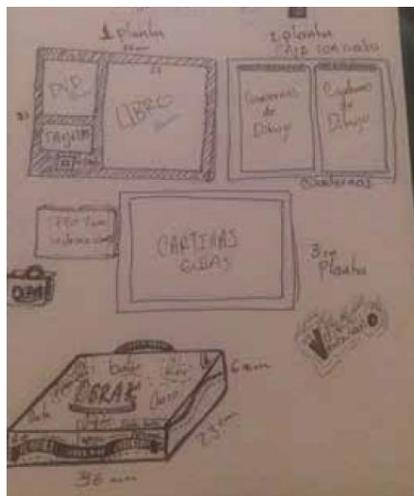


Imagen 52: Bocetos de maleta didáctica, Fuente: elaboración propia.

8.10.2 Disposición del espacio (maleta).

- En la primera planta estaría el libro, el cd y el juego (tarjetas, reloj de arena, y taza).
- En la segunda planta estarían los cuadernos de dibujo para el juego.
- En la tercera planta estaría las guías y strikers para los estudiantes.



Imagen 53: Render de diseño de maleta OGRAM, Fuente: elaboración propia.



Imagen 54: Segundo prototipo, Fuente: elaboración propia

Se hicieron pruebas de impresión y de armado para verificar su función y disposición de los elementos; se cambió el cronometro por un reloj de arena con base en madera; y para el dado de las tres acciones se lo redujo a dos por la complicación que tenía para comprenderse la actividad.

Se agregaron stickers para incentivar a los estudiantes y, por último, se usó cartón industrial y cartón prensado para realizar el prototipo.

8.10.3 Observaciones segundo prototipo

El prototipo 2 fue analizado por el asesor de la investigación y los 3 jurados, en la cual se destacó la importancia del tema, la ayuda que brindará y la metodología que tiene el kit de principio a fin.

Por otro lado, se hicieron observaciones de la parte grafica en cuanto decisiones mínimas de los personales, videos y marca.

Y por último las observaciones en cuanto a los materiales usados en los dados y en los elementos debían estar pensados en la unidad estética del proyecto y pensados a quien va dirigido.

“La maleta ha sido un elemento usado desde décadas atrás y para un niño de 7 a 9 años será más complicado llevarla y no causa mayor curiosidad” con esto se dedujo que había que replantear la idea de la manera de portar todo el kit y que no necesariamente sea una maleta convencional. Además, se debería pensar en las condiciones climáticas, en la actividad física diaria del niño y por último que no sea una carga.

Así pues, se da paso a la última etapa de la metodología de diseño, la cual consiste en crear el artefacto final, presentarla a los usuarios y esperar la verificación.

8.11 Artefacto final: Maleta didáctica OGRAK.

Una vez recibido las observaciones anteriores, había camino por recorrer, y lo más importante era ¿cómo llevarían los niños todos los elementos y que no les estorbe?

La solución no fue fácil, pero fue la esperada, debido a que se comenzó a trabajar en la idea de un morral que tuviera la estética similar a los personajes y que fuera llamativo para el estudiante.

Se comenzó a trabajar en la etapa de bocetación, teniendo en cuenta que la idea sea realizable y para esto habría que acudir a los maestros marroquineros expertos en la elaboración de bolsos.

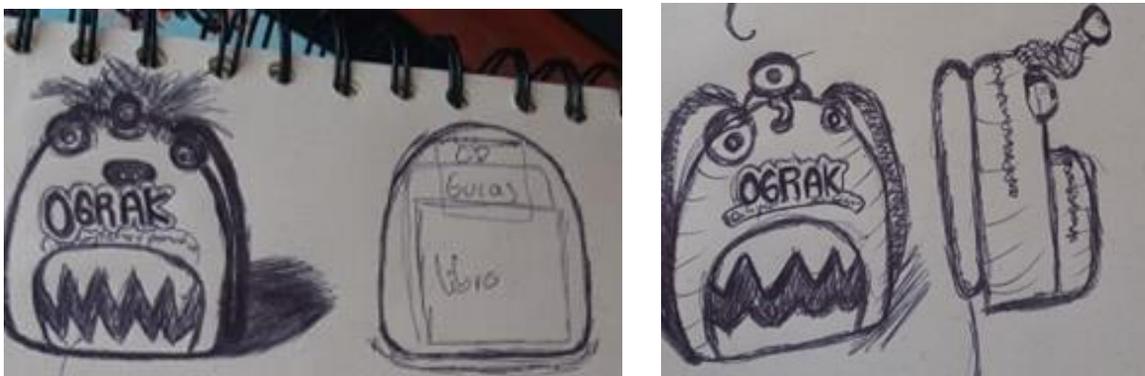


Imagen 55: boceto morral, Fuente: elaboración propia

“cualquier idea es realizable basándose en plantillas ya establecidas” Carlos Espinoza.

Se revisaron los bocetos, se dio el visto bueno para la compra de los materiales.



Imagen 56: Boceto a lápiz de color, Fuente: elaboración propia.

La elaboración del morral fue colaborativa, debido a que el maestro elaboro el canon del morral y el diseñador se dedicó a realizar los complementos para hacer realidad que fuera como un bolso monster.



Imagen 57: Proceso de realizar el morral, Fuente: elaboración propia.

El morral dio paso a la elaboración de todos sus componentes como libro, guías, cartas, dados, reloj de arena y el tazó.

8.11.1 El libro:

Pensando en el público específico y la usabilidad que se le daría, se pensó en imprimir sus páginas en vinilo adhesivo, sobre una base rígida, en este caso acetato. Por otra parte, se pensó en

argollarlo, debido al manejo que le darían los niños, y por último la pasta de las caratulas están hechas en cartón prensado de un gramaje considerable para una duración aproximada de 10 o más años.

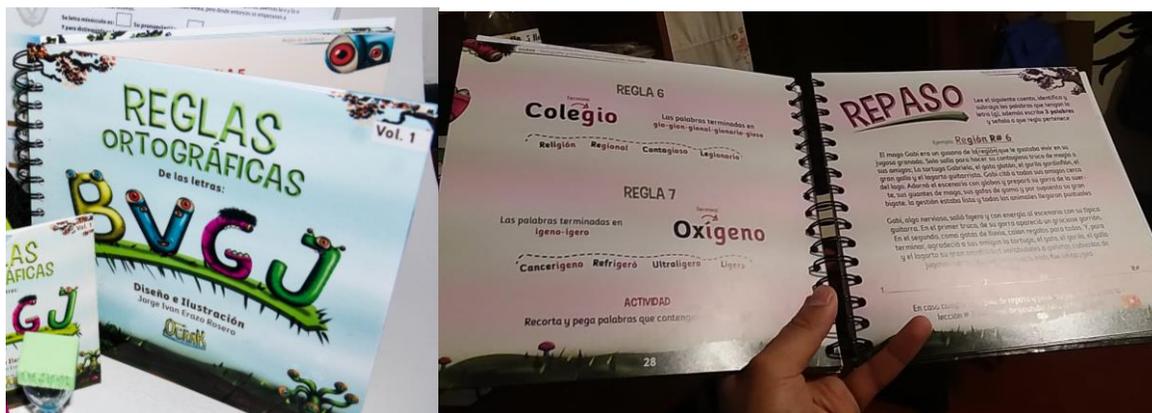


Imagen 58: Libro OGRAK, Fuente: elaboración propia

8.11.2 Accesorios del juego: Cartas, taza, dado, reloj de arena.

Para la realización de los accesorios del juego se utilizaron distintos materiales. Para las cartas, impresión en papel propalcote de 300 gramos.

- Para el taza, una base de acrílico y unas impresiones de vinilo mate con el diseño y la información.
- Para el dado, impresión en 3d, con la colaboración del fablab de la universidad de Nariño.
- Para el reloj de arena, unas bases en impresión 3d y el diseño de reloj en vidrio fundido.
- También se imprimió stickers para usarlos como incentivo a la participación del juego.



Imagen 59: Impresiones 3d de las bases y el dado OGRAK, Fuente: elaboración propia



Imagen 60: Juego de vocabulario OGRAK, Fuente: elaboración propia.

8.11.3 Testeo y observaciones de la maleta didáctica OGRAK.

Todo el proceso se llevó a cabo en el colegio Aurelio Arturo Martínez (sede de leones), de los cuales queda la inmensa satisfacción con los resultados y el acogimiento al proyecto final.

En primera instancia se explicó en qué consistiría la clase, se presentó la maleta y se procedió a entregar las guías didácticas



Imagen 61: Salón de clases Aurelio Arturo Martínez, Fuente: elaboración propia.

La clase procedió de manera dinámica y participativa de inicio a fin, con la ayuda audiovisual los niños permanecían atentos y para comprobar su aprendizaje, se hacía actividades de repaso saltando 2 reglas ortográficas.

Por último, había que hacer el repaso del juego de vocabulario y la participación era en abundancia y no había desinterés de ningún estudiante.



Imagen 62: Aplicación del juego OGRAK, Fuente: elaboración propia.

8.11.4 Observaciones (maleta didáctica OGRAK).

Como parte fundamental, la maleta didáctica OGRAK contribuye al aprendizaje significativo de los niños, haciendo de cada clase una nueva aventura en la cual embarcarse.

Cabe resaltar la participación colectiva entre estudiantes y docentes, debido a que el rol principal en ocasiones la toma el estudiante.

Las guías y el material de refuerzo, están diseñadas detalladamente en cumplir las necesidades de los niños y por lo tanto es un proyecto que cumplió con las expectativas

La clase se manejó de principio a fin con energía activa por parte de los estudiantes y en el caso particular que presenta el salón, logro incluir a un estudiante con déficit de aprendizaje, el cual en un principio mostraba desinterés, pero poco a poco y con la necesidad de explorar que hacían sus compañeros, pidió colaboración hasta el punto que se incluyó nuevamente en la clase.

8.12 ¿Qué opinan los expertos?

carta de observaciones de la profesora Marlene silva.

San Juan de Pasto, Junio 8 de 2.019

Señor
JORGE IVAN ERAZO
DISEÑADOR GRAFICO – FACULTAD DE ARTES
UNIVERSIDAD DE NARIÑO

REF: OBSERVACIONES PROYECTO DE INVESTIGACION – "OGRAK" ORTOGRAFIA Y
GRAMATICA HORROROSAMENTE DIVERTIDA

Con el propósito de felicitar al estudiante JORGE IVAN ERAZO, a propósito de la práctica que realizo con estudiantes de grado 3° de la Sede Club de Leones perteneciente a la I. E. M. Artemio Mendoza Carvajal.

Expreso mi admiración y gratitud al compartir con los niños sus saberes, su creatividad la cual debo resaltar porque logro un aprendizaje significativo mediante una didáctica lúdica y de estímulos audio-visuales y manipulables como son la maleta, los ~~stiker~~ stickers, las guías, etc. El diseño de la maleta didáctica y los colores son llamativos por su efecto fosforescente, además la personificación de las letras que permite la interacción entre el saber y juego.

Los estudiantes manifestaron empatía, interés y atención durante el transcurso de la práctica de aula desarrollada, igualmente participaron activamente en los diferentes momentos de aprendizaje.

Cordialmente,

MARLENE SILVA R.
Docente Sede Club de Leones- Grado 3-2

8.13 Carta de observaciones, psicólogo investigador Adalberto Ruiz

San Juan de pasto – Junio 10 de 2019

OBSERVACIONES AL PROYECTO DE GRADO DEL DISEÑADOR GRÁFICO
IVAN ERAZO, TITULADO: "ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA FORTALECER EL
APRENDIZAJE DE ORTOGRAFÍA Y GRAMÁTICA".

"OGRAM" ORTOGRAFÍA Y GRAMÁTICA HORROROSAMENTE DIVERTIDA.

El proceso de aprendizaje en niños, es un tema que día a día requiere de innovación y dedicación por parte de los maestros; además de una metodología idónea y unos recursos educativos que rompan los esquemas de la clase tradicional, para convertirla esta en un espacio en el que los niños mejoren su capacidad de atención y aprendizaje. OGRAM por su parte contribuye con lo antes mencionado, siendo un proyecto en el que su diseñado demuestra la participación continua de los niños y niñas de las dos Instituciones educativas (pública y privada), para su construcción y diseño metodológico, lo que permite que OGRAM tenga variedad de recursos didácticos y multiplicidad de herramientas, las cuales pueden ser replicadas fácilmente, mediante copias o descargas de alguna plataforma web.

La metodología de enseñanza que ofrece OGRAM, tiene un referente teórico que invita a trabajar todos los sentidos del niño y la niña para obtener un aprendizaje significativo a través del refuerzo de la memoria a corto y largo plazo, como también la memoria de trabajo y algunas funciones ejecutivas que contribuyen en el buen desarrollo de los niños y niñas de esta edad, situación que también es estimulada a través del refuerzo que se hace con el programa en lo referente al hábito de lectura que a su vez aporta a la intelectualidad futura.

Por último, el sistema de refuerzo audiovisual (videos) aporta en el proceso de aprendizaje mediante la estimulación del sentido de la vista y la audición, lo que hace de OGRAM una estrategia lúdica pedagógica que ayuda a transformar esquemas cognitivos que favorecen el proceso de aprendizaje y enseñanza.

En la parte estética, OGRAM maneja su propia identidad visual, la cual fue escogida y aceptada por los participantes en el proceso investigativo, de tal manera que todas

las piezas que conforman el kit tienen el significado teórico, práctico y estético que hacen de OGRAK algo original y funcional.

Para concluir, cabe resaltar que el proyecto de investigación le permitirá a su creador seguir construyendo propuestas educativas y alternativas de negocio en el que se realce la creatividad y la conformación de empresas a través del emprendimiento juvenil.

Atentamente,



ADALBERTO L RUIZ M
PSICÓLOGO UNIVERSIDAD DE NARIÑO
CANDIDATO A DOCTOR EN PSICOLOGÍA UNIVERSIDAD DE BAJA CALIFORNIA MEX.
DOCENTE UNIVERSIDAD DE NARIÑO (H.C)
DOCENTE INVESTIGADOR UNIVERSIDAD CESMAG (T.C)

Imagen 64: carta psicólogo

9 Conclusiones

De acuerdo con lo expuesto en los capítulos anteriores y con los resultados obtenidos, se concluye que:

- Los procesos de enseñanza en la educación actual, deben ir renovando en la medida que los estudiantes y la materia lo requiera, haciendo uso de materiales didácticos, de las nuevas tecnologías y del cambio asequible del docente para manejar clases más participativas.
- La ortografía es tan importante en la vida de cualquier ser humano que en ocasiones y en algunas personas se les pasa por alto, y solamente se dan cuenta cuando la misma vida les presenta algún obstáculo con esta temática. En la actualidad existen empresas que en sus entrevistas de trabajo integran encuestas y dictados para revisar la ortografía y así revisar si es o no apto para el empleo ofrecido; entonces es el momento de crear y descubrir técnicas y herramientas para reforzar y mejorar la ortografía.
- En primer lugar, destacamos la importancia del docente como ente regulador y el eje principal entre la materia teórica y la materia enseñada, cada docente tiene el don y la responsabilidad de ingresar la información requerida al cerebro del estudiante de manera libre. Es por esto que en ocasiones se ha convertido en una responsabilidad sin precedentes, el hecho que algunos estudiantes aborrezcan clases y esto específicamente depende de la poca accesibilidad del docente a los cambios que diariamente da el mundo y la sociedad. La cuestión es tan drástica que en ocasiones aún existen docentes capaces de pegar o gritar a sus estudiantes porque una actividad de repaso no fue

desarrollada como se esperaba, y en cambio no es capaz de mirar su metodología de enseñanza y evaluar si en verdad es la adecuada al tipo de estudiantes.

- Por otra parte, se destaca la influencia de la tecnología en la educación, de la cual se deduce que, así como tiene aspectos negativos, la mayoría de aspectos son positivos en cuanto a la experimentación a la inclusión y al desarrollo de las capacidades cognitivas que en ocasiones son abandonadas por el cerebro. En las aulas de clase de colegios ya se implementa el uso de videobeam, aulas de informática, artes entre otras debido a sus aporten positivos en cualquier rama.
- El desarrollo y la elaboración de materiales didácticos que favorezcan o ayuden a mejorar el aprendizaje a temprana edad, es un paso enorme, para enfrentar a las nuevas generaciones a los cambios antes mencionados. En este caso la maleta didáctica que ofrece reforzar y mejorar el aprendizaje de ortografía y gramática es un producto creado desde la necesidad del consumidor y dando resultados relevantes y óptimos en las aprobaciones como mecanismo de enseñanza.
- por último, la investigación y el producto creado seguirá en construcción para hacerlo verídico, y se pretende buscar ayudas tanto gubernamentales como empresarios privados para que la maleta didáctica llegue a todos los colegios de la ciudad, departamento, país y el mundo entero.

10 Bibliografía

- Acevedo, R. (2013). *Érase una vez manual tipográfico, para cuentos de niños*. Recuperado de <https://issuu.com/lolette/docs/erasureunavez-manualtesina>
- Aliaga, F., Bartolomé, A., (2005). *El impacto de las nuevas tecnologías en educación*. Recuperado de <https://www.uv.es/aliaga/curriculum/Aliaga&Bartolome-2005-borrador.pdf>
- Arнау, D. (2013). *Las diez mejores aplicaciones educativas (gratuitas) para aprender en vacaciones*. Recuperado de <http://blog.tiching.com/las-10-mejores-aplicaciones-educativas-gratis-para-aprender-en-vacaciones/>
- Ausubel, D. (2018). *El aprendizaje por descubrimiento de Bruner*. Recuperado de <https://www.universidadviu.com/el-aprendizaje-por-descubrimiento-de-bruner/>
- Aweita. (2018). *¿Cuáles son los errores más comunes en ortografía?* Recuperado de <https://aweita.larepublica.pe/cooltura/6544-cuales-son-los-errores-mas-comunes-en-ortografia-101-reglas-de-la-rae-que-debes-conocer>
- Bastida, C., Morales, R. (2015). *Los medios audiovisuales y su influencia en la educación desde alternativas de análisis*. Recuperado de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202015000300005
- Bosque, I. (2009). *Nueva gramática de la lengua española*. Recuperado de http://www.rae.es/sites/default/files/Sala_prensa_Dosier_Gramatica_2009.pdf
- Calameo, F. (2004). *Producción editorial para niños. Técnicas en la ilustración infantil*. Recuperado de <https://es.calameo.com/read/000240209b21c412d7e46>
- Cardona, Y. (2016). *Humanidades, lengua castellana. Plan de área*. Recuperado de <https://docs.google.com/viewer?a=v&pid=sites&srcid=aWVqb3NIYWNldmVkb3lnb21le i5lZHUuY298amFnM3xneDo0MjM0MDYyNGM3ZmI0NTk2>

- Centenera, E. Salas, T. (2012). *María Montessori*. Recuperado de <http://marinmedios.blogspot.com/2012/11/blog-post.html>
- Copyright. *La Mejor Música Infantil sin Copyright Ideal para Videos de Youtube*. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=RGxzCoAnkiA&t=20s>
<https://www.youtube.com/watch?v=Dwh3L-rGHI0&t=216s>
- Díaz, H. (2003). *Académica colombiana de la lengua*. Recuperado de <http://www.funlibre.org/dnr/documentos/aclengua.html>
- Elabueloeduca. *Aprende las reglas de la B*. Recuperado de <http://www.elabueloeduca.com/aprender/lengua/ortografia/reglasdelab.html>
- Elabueloeduca. *Aprende las reglas de la G*. Recuperado de <http://www.elabueloeduca.com/aprender/lengua/ortografia/reglasdelab.html>
- Elabueloeduca. *Aprende las reglas de la J*. Recuperado de <http://www.elabueloeduca.com/aprender/lengua/ortografia/reglasdelab.html>
- García, S. (2018). *TFG. Libro ilustrado infantil*. Recuperado de <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/107056/GARC%C3%8DA%20-%20Libro%20Ilustrado%20infantil.pdf?sequence=3&isAllowed=y>
- Góngora, M. (2017). *Visita de la escritora María Góngora. La habitación mágica*. Recuperado de http://biblomagica.blogspot.com/2017/04/visita-de-la-escritora-maria-valenzuela_28.html
- Gómez, A. (2009). *Diseño gráfico y diseño editorial*. Recuperado de https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/blog/alumnos/trabajos/14707_14088.pdf
- Gómez, A. (2019). *Modelos de enseñanza*. Recuperado de https://es.wikipedia.org/wiki/Modelos_de_ense%C3%B1anza
- Gómez, M., Polanía Néstor. (2008). *ESTILOS DE ENSEÑANZA Y MODELOS PEDAGÓGICOS: Un estudio con profesores del Programa de Ingeniería Financiera de la Universidad Piloto de Colombia*. Recuperado de <http://repository.lasalle.edu.co/bitstream/handle/10185/1667/T85.08%20G586e.pdf;jsessionid=>

- Gonzales, M. (2011). *El devenir de la historia de la educación es Nariño una alternativa intercultural al modelo latinoamericano*. Recuperado de <http://ceilat.udenar.edu.co/wp-content/uploads/2011/11/EL-DEVENIR-DE-LA-HISTORIA-M-FERNANDO..pdf>
- Gutiérrez, H. (2016). *Reglas básicas de la ortografía*. Recuperado de <https://abctranslink.com/blog/reglas-ortografia/>
- Higuera, C. (2010). *About books*. Recuperado de <https://carloshiguera.net/about-me>
- Hacer familia. (2015). *Las ocho inteligencias de los niños: juegos para potenciarlas*. Recuperado de <https://www.hacerfamilia.com/ninos/noticia-inteligencias-ninos-juegos-potenciarlas-20150519122403.html>
- Hacer familia. (2015). *La concentración y atención de los niños*. Recuperado de <https://www.hacerfamilia.com/ninos/noticia-inteligencias-ninos-juegos-potenciarlas-20150519122403.html>
- Institución E.M. Montessori. (2014). Recuperado de <http://iemontessori.edu.co/la-institucion/nuestros-simbolos>
- Iglesias, C. (2013). *La programación neurolingüística: diez técnicas de programación neurolingüística en los niños*. Recuperado de <https://laprogramacionneurolinguistica.com/para-ninos/>
- León, A. (2007). *Qué es la educación*. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/356/35603903.pdf>
- Morales, A., Martínez, A. (2005). *La Pedagogía Proyectiva: Aproximaciones a una propuesta innovadora*. Recuperado de <file:///C:/Users/Admin/Downloads/770-Texto%20del%20art%C3%ADculo-2734-1-10-20111207.pdf>
- Mas, M. (2015). *Etapas del neurodesarrollo*. Recuperado de <https://neuropediatra.org/2015/12/16/etapas-del-neurodesarrollo/>
- Moschella, M. (2017). *Curriculum vitae*. Recuperado de <http://columbia.academia.edu/MelissaMoschella/CurriculumVitae>

- Marquez, J. (2012). *El momento es ahora*. Recuperado de https://emprendeaprendiendo.com/p/alcance/?utm_source=video&utm_medium=youtube&utm_campaign=1&gclid=CjwKCAjw1KLkBRBZEiwARzyE71PRd7og6hwGIYxWD07nu7_DZPeyy2nK8WJGRSaAVDPSXxRdnQIYcxoClNgQAvD_BwE
- Oates, J., Smith, A., Johnson, M. (2016). *El cerebro en desarrollo*. Recuperado de <https://bernardvanleer.org/app/uploads/2016/03/El-cerebro-en-desarrollo-0131.pdf>
- Orientacionaudujar. *Cuentos con fonemas de la letra G, el mago Gabi*. Recuperado de <https://www.orientacionandujar.es/wp-content/uploads/2018/01/Cuentos-con-fonemas-la-letra-%E2%80%99CG%E2%80%99DEL-MAGO-GABI.pdf>
- Porto, J. (2018). *Definición de tecnología*. Recuperado de <https://definicion.de/tecnologia/>
- Posada, M. (2001). *Ortografía*. Recuperado de <http://roble.pntic.mec.es/~msanto1/ortografia/>
- Pico, M. (2017). *Proyecto de graduación. Diseño y comunicación*. Recuperado de https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/blog/alumnos/trabajos/12175_11550.pdf
- Prado, L. (2012). *Influencia de las artes en el desarrollo cognitivo del niño*. Recuperado de <http://www.educando.edu.do/articulos/docente/influencia-de-las-artes-en-el-desarrollo-cognitivo-del-nino/>
- Respuestas tips. (s.f). *¿cómo mejorar mi conducta en clases?*. Recuperado de <https://respuestas.tips/como-mejorar-mi-conducta-en-clase/>
- Real academia de lengua española. (1999). *Ortografía de la lengua española*. Recuperado de <http://lya.fciencias.unam.mx/gfgf/ga20111/material/Ortografia.pdf>
- Ruiz, M. (2014). *Dispositivos móviles, aspectos negativos en la sociedad*. Recuperado de <https://sites.google.com/site/appsdispositivosymas/contenido/pagina-web-siete>
- Sánchez, A. (2018). *Portal educación infantil y primaria; reglas ortográficas de la b*. recuperado de <https://www.educapeques.com/recursos-para-el-aula/fichas-de-letras/reglas-ortograficas-de-la-b.html>

- Serrano, M. (2013). *Los errores ortográficos graves más comunes en nuestro idioma*. Recuperado de https://www.elconfidencial.com/alma-corazon-vida/2013-10-10/los-errores-ortograficos-graves-mas-comunes-en-nuestro-idioma_39275/
- Santana, O. (2005). *Debilidades de la ortografía en la actualidad*. Recuperado de <https://www.monografias.com/trabajos108/debilidades-ortografia-actualidad/debilidades-ortografia-actualidad.shtml>
- Salazar, M. (2015). *Real academia española. Nueva gramática de la lengua española*. Recuperado de http://www.ceip.edu.uy/IFS/documentos/2015/lengua/recursos/gramatica_ra nueva.pdf
- Wikipedia. (2018). *Reglas para uso ortográfico J*. Recuperado de <https://es.wikipedia.org/wiki/J>
- Zabalsa, F. (2004). *La enseñanza como concepto básico de la didáctica: métodos, modalidades, métodos de enseñanza*. Recuperado de https://rodas5.us.es/file/c3fa5756-16be-af99-6f8b-24e93aaf87a2/1/capitulo2_SCORM.zip/pagina_17.htm