

Roxanna Magaly Pérez Corona
roxmag78@hotmail.com
Bachilleres 11
Estudiante de Maestría en Educación Media Superior

PROPUESTA DIDÁCTICA PARA MEJORAR LOS PROCESOS DE ACENTUACIÓN DE LOS ALUMNOS DE BACHILLERATO A TRAVÉS DE INTERNET

Educación en medios
Proyectos docentes

Resumen

En la actualidad cada vez se hace más necesario introducir Internet a la educación debido a la gran difusión de las tecnologías. Por ello, se elaboró una propuesta didáctica para que los estudiantes de bachillerato mejoren su ortografía.

Con el propósito de contribuir a que no se degenere nuestro idioma, para que en un futuro los jóvenes desarrollen sus capacidades comunicativas por escrito de manera eficaz en su crecimiento personal y su convivencia en la sociedad (trabajos, solicitudes, curriculum vitae, llenado de formas) porque los resultados que se logren en este campo, determinaran en gran medida, el desarrollo exitoso de éstos en las diferentes situaciones de la vida.

Se pretende que este nuevo concepto de aprendizaje, programas en las computadoras conectadas a través de Intranet, cumpla la función de complemento metodológico de la enseñanza "tradicional" representando lo más novedoso de la tecnología, como un factor motivador para que el alumno se acerque al conocimiento de forma diferente.

Pero el programa no pretende ser una panacea que sustituya a la formación presencial, ni mucho menos al profesor; simplemente se propone como una herramienta didáctica para mejorar la ortografía de los estudiantes.

La idea es hacer atractivo a los alumnos el uso adecuado de las reglas de acentuación, a través de un reto lúdico por niveles, donde los estudiantes practiquen la expresión escrita y que mejor que en la computadora que es donde los jóvenes pasan más tiempo. Siendo el maestro un orientador o guía que proporcione elementos referentes a los contenidos de aprendizaje que pretenden abordarse.

Palabras clave: ortografía, educación, videojuegos, Internet

Abstract

Nowadays, it is essential to introduce Internet tools to education due to the wide dissemination of technologies. Therefore, this proposal centers in the development of online educational resources to improve the spelling of high school students.

This project aims to contribute to avoid the degeneration of our language (Spanish), so those young students are able to develop their written communication skills effectively for their personal growth and their coexistence in society (work, applications, resumes, filling out forms). This is extremely relevant, because the results achieved in this area determine, along, the successful development of these persons in different life situations.

It is intended that this new concept of learning programs on computers connected via the Intranet, fulfills the role of a teaching methodology to complement "traditional" teaching represents the ultimate in technology as a motivating factor for the student to approach the knowledge differently. However, the program is not intended as an all-encompassing solution to replace face-to-face training, let alone the physical teacher, but it is simply proposed as an educational tool to improve the spelling of students.

The idea is to encourage in students the proper use of the rules of accentuation in Spanish, through a playful challenge by levels, where students practice writing. The computer is an ideal means for this, because young people spend most of their time on it. A counselor or teacher guide shall be responsible to provide material related to the learning content intended to address.

Keywords: spelling, education, videogames, Internet

*No basta sólo con entender,
muchas veces entendemos algo
y no comprendemos su cabal
significado ni su porqué.*

Mauricio Beuchot

I. INTRODUCCIÓN

Uno de los problemas fundamentales en el bachillerato de la UNAM, en sus tres subsistemas, el Colegio de Ciencias y Humanidades, la Escuela Nacional Preparatoria y el Colegio de Bachilleres, es el rezago que existe en el área de español, debido a que ninguno de los planes de estudio de dichas escuelas, incluye apartados dirigidos específicamente a la ortografía. Lo cual genera alumnos egresados con muchas deficiencias ortográficas en sus escritos.

Así, el problema radica en los planes de estudio a nivel bachillerato, que no les permite a los profesores hacer conscientes a sus alumnos de esas diferencias de lengua. Por tanto, la tarea principal es elaborar una herramienta didáctica para dicha materia, con el fin de dar continuidad al estudio de la ortografía que los estudiantes aún no dominan.

Por ello, la investigación tiene como misión constituir un aporte en el Nivel Medio Superior, en el área de Talleres de Lenguaje y Comunicación; específicamente en la materia de Taller de Lectura, Redacción e Iniciación a la Investigación Documental I (TLRIID) que se imparte en el Bachillerato.

Se pretende que los alumnos sean capaces de elaborar trabajos de investigación y reportes de mayor calidad, haciendo uso de la ortografía correctamente. Para ello se realizará un programa de videojuego, con el propósito de que esté al alcance de los estudiantes para que mejoren su competencia ortográfica, específicamente aplicando de manera correcta la acentuación.

II. TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN

Las Tecnologías de la Información y Comunicación (NTIC) son aquellas herramientas que procesan y presentan información de diferentes formas. Las primeras tecnologías fueron el telégrafo, teléfono, radio y televisión, y últimamente están presentes el teléfono móvil, la computadora e Internet, siendo estas últimas llamadas las Nuevas Tecnologías de Información y Comunicación (NTIC).

Para Joan Majó (2003), presidente de Information Society Forum, en conferencia. Enfatizo que han aparecido nuevos sistemas que tomarán protagonismo aunque la transmisión escrita todavía existirá a pesar de que cambiará su medio. Es lo que llamamos soportes multimedia. Tendremos que aprender a analizar el lenguaje audiovisual ya que en el futuro nos llegará toda la información en este lenguaje, y de una manera especial, en el lenguaje visual. La imagen tiene un lenguaje impresionante que ha evolucionando muchísimo en las últimas décadas

De tal manera, se debe tomar en cuenta que la sociedad es un ente vivo, es decir esta en movimiento y por ello constantemente sufre cambios, por ello la educación no se puede quedar atrás, ni mantenerse al margen, ante la llegada de las nuevas tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC).

Por tanto, como dice Bates (1999:293) las aplicaciones de la tecnología educativa deben ser orientadas por nuestra visión de la educación y la capacitación en el siglo XIX. Esta visión debe tomar en cuenta el potencial de la tecnología, pero la visión debe ser orientada en general por las necesidades de los individuos y la sociedad, más que por el desarrollo tecnológico en sí mismo.

Asimismo, recordemos que la escuela no es sólo un lugar de aprendizaje para el alumno sino que también es un lugar de socialización y una forma importante para comunicarse con sus pares a través de la escritura, por ello es importante que el alumno escriba con coherencia y buena ortografía para que el mensaje llegue de manera correcta a su destinatario. No obstante, aprender ortografía suele ser un tanto aburrido para los estudiantes; de tal manera, el docente debe innovar su manera de dar clases adecuándose al contexto de los alumnos.

Así, las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación (NTIC) deben incorporarse al Sistema de Educación Mexicana, cada vez más, como herramienta de apoyo para los docentes. Acercándose el maestro a la tecnología, dejando de

lado el miedo a no saber usarlas, para que puedan aprovecharla en beneficio de sus alumnos.

III. PAPEL DEL DOCENTE

La práctica didáctica está enfocada en las actividades que el docente realiza para facilitar los aprendizajes de los alumnos. Donde su tarea principal es formar al alumno para la resolución de problemas en diferentes contextos de manera efectiva.

Para Ruth Mercado (2002:20), algunas de las preocupaciones que comparten los profesores acerca de su práctica didáctica son: La necesidad de interesar a los alumnos, la planificación del trabajo diario- sin dejar de lado la improvisación- el uso de un material adecuado, el diseño de actividades cuya realización tenga sentido para los alumnos, la construcción de conocimientos realizados de manera colectiva, la necesidad de conocer a los alumnos y al medio, la administración de tiempo, así como las demandas del sistema educativo.

Por ello, pensar en el aprendizaje como un trabajo basado en los entendimientos comunes que construyen maestro y alumnos, es posible en algunos desarrollos teóricos sobre la acción social. De tal modo, los maestros deben acercarse a la cotidianidad de los alumnos en cuanto a su didáctica.

El maestro comunica fundamentalmente tres cosas: su conocimiento, un método y su propia personalidad, por ello es evidente que el proceso enseñanza aprendizaje sea fundamentalmente un proceso de comunicación humana. Y es comunicación continua y multidireccional entre maestro y alumno, entre alumno y alumno y entre grupo y maestro (López, 2002:94).

Asimismo, debe existir un equilibrio entre la práctica didáctica del profesor y los planes de estudio de la institución. No obstante, como bien dice López Calva (2002) la práctica docente requiere no solamente de conocimientos y métodos, sino también de una actitud permanente de reflexión y auto-corrección para lograr el desarrollo humano integral de los alumnos y del profesor.

Cabe destacar, que la finalidad de transmitir informaciones es hacer adquirir conocimientos y hábitos operativos, teniendo, sobre todo, por objetivo comunicar los elementos de base que permitirán a los alumnos establecer hechos, descubrir relaciones, elaborar un razonamiento.

De acuerdo a Joan Majó (2003) Hemos llegado al punto de que tenemos que revisar la educación, como consecuencia de las nuevas tecnologías y como consecuencia de esta sociedad del conocimiento que las crea. [...] los currículos no pueden seguir enseñando las mismas cosas de la misma manera. Ante nosotros hay unas herramientas impresionantes que permiten que los procesos de aprendizaje sean mucho más personalizados, mucho más flexibles.

La escuela además de ser un sitio donde el estudiante adquiere conocimientos académicos, también es un lugar en el cual el alumno como sujeto social se construye a partir de su interacción con los otros.

Por tanto, una parte primordial de la construcción del estudiante es la lectura de textos, porque les ayuda a adquirir estrategias para desarrollarse más eficazmente en la vida cotidiana mediante resolución de problemas. Asimismo, los ayuda a escoger información en Internet que le sea realmente significativa, mejorar su ortografía y ampliar su vocabulario y que mejor que lo hagan desde lo que les gusta hacer, como por ejemplo los videojuegos.

IV VIDEOJUEGOS COMO RECURSO DIDÁCTICO

Las consolas y los juegos por computadora forman parte de la vida cotidiana de los niños y adolescente, por lo cual adquieren experiencia y destreza en esto, de tal manera el docente debe aprovechar esto y encaminarlo hacia la educación.

De acuerdo con Provenzo (2000:109). Los videojuegos presentan una nueva frontera para los medios de nuestra cultura. Estos juegos son una forma compleja y en rápida evolución una forma a la que la mayoría de padres y adultos prestan relativamente poca atención.

En muchas ocasiones los videojuegos en consolas o computadoras son catalogados como agresivos, sin embargo tienen cosas positivas como favorecer el crecimiento intelectual de los educandos. Lo importante es el uso que se le dé a esta tecnología en beneficio del alumno. De tal modo, los videojuegos pueden ayudar a que los alumnos desarrollen diferentes habilidades, siendo un recurso que se incorpore a la enseñanza de manera atractiva para los alumnos.

Loftus y Loftus (1983) argumentan que los juegos pueden tener beneficios educativos. Estos pueden ayudar a desarrollar varias estrategias de pensamiento, tales como resolución de problemas, el uso de imágenes para reforzar la memoria y estrategias y planeación. (Bates, 1999:250)

Para Dean Brown (1999: 170) uno de los pioneros en la tecnología de las computadoras, ha designado a éstas como la más asombrosa invención debido a una combinación única de características. El ordenador es 1.dinámico 2.interactivo y 3.programable [...] La cualidad interactiva que posee el ordenador puede ser ilustrada muy sencillamente con los videojuegos.

Según Jordi Planella (2006: 221) En los últimos años el juguete más vendido y más regalado a los niños y adolescentes es el videojuego, en sus diferentes versiones de consola o juego para ordenador.

Por tanto, la propuesta didáctica en la que se trabajará, estará basada en un programa de computadora debido a que es la fuente de consulta a la que más recurren los alumnos. En una encuesta realizada a los estudiantes: el 80.85% mencionó utilizar el material digital para hacer tareas.

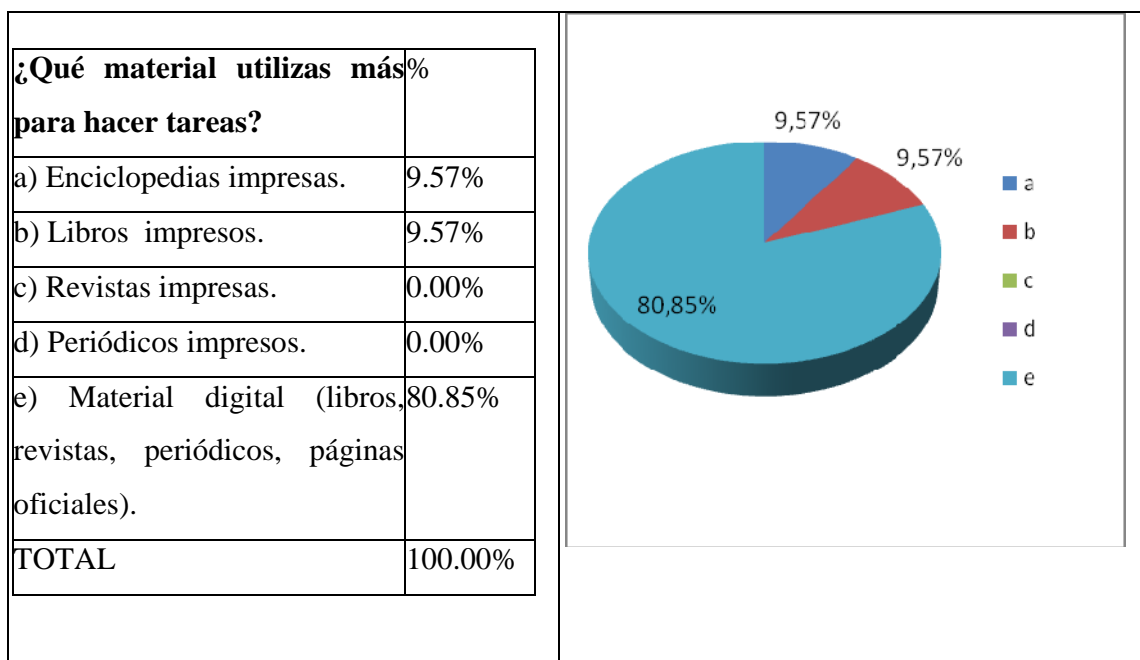


Figura 1. Encuesta realizada a doscientos alumnos de Bachillerato.

De igual forma la propuesta será de forma lúdica donde los alumnos puedan practicar la acentuación, ya que la ortografía no es un conjunto de reglas que deban aprenderse de memoria es una forma de expresión y comunicación y sólo puede dominarse con la práctica constante, ya que es un hábito que debe adquirirse. En relación a esto, la maestra Gloria Hortensia Mondragón Guzmán mencionó “La forma lúdica de trabajo tiende a promover aprendizajes más permanentes”.



Figura 2. Grupo de estudio

Se realizará un programa en forma de videojuego, donde los alumnos, estudiados entrarán con un nombre de usuario y contraseña para poder identificarlos. Para lo cual, tendrán que llenar u formulario previamente.

Figura 3. Registro de alumnos.

Los alumnos podrán acceder a cuatro juegos diferentes, por niveles, donde practicarán su ortografía en párrafos reales que les sean cercanos a lo que están viviendo actualmente. Así como, podrán practicar las palabras más comunes utilizadas por ellos que se han detectado en clase. El objetivo es que a través del juego comprendan la importancia de la ortografía.





Escoge tu juego		
Juegos	Puntuación	
	Ahorcado	100000
	Globos	100000
	Letras	100000
	Tetris	100000

Figura 4. Juegos

Por otro lado el maestro, tendrá acceso a todos los movimientos de sus alumnos (hora en que entran, cuantas veces, que juegos utilizan más, que puntaje logran, entre otros) y sólo él podrá darlos de alta en el sistema. Asimismo el maestro deberá registrarse previamente.



Figura 5. Control de los alumnos.

Todo lo que se registre en el juego se expondrá en gráficas para una mejor optimización de la información. Lo cual facilitará conocer que tan eficiente resulta el programa.

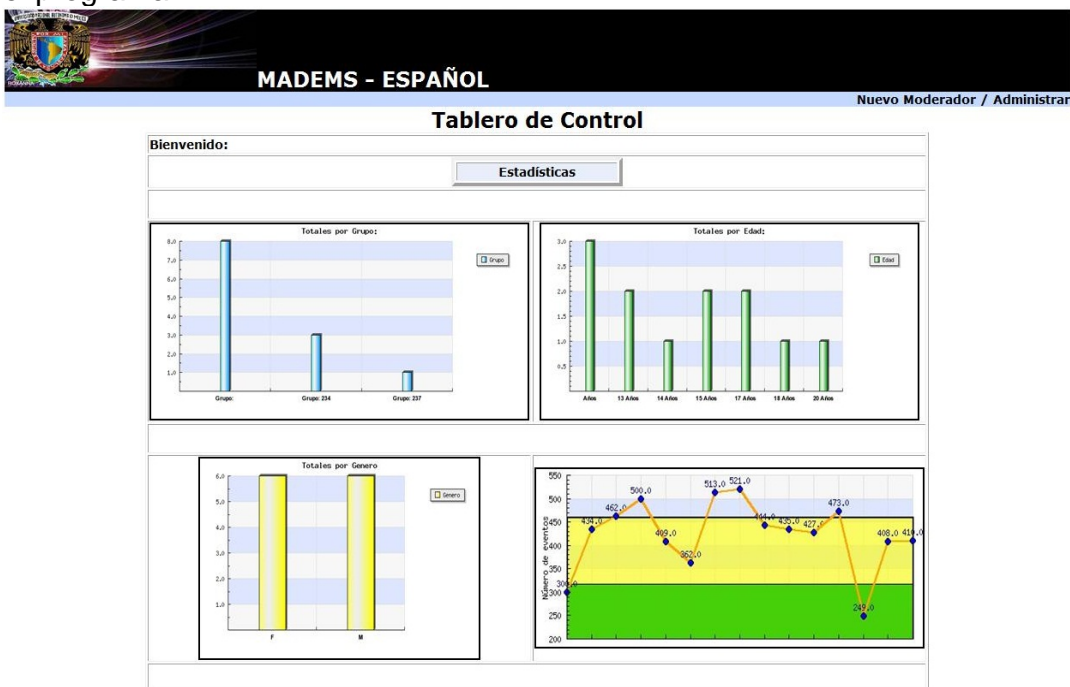


Figura 6. Estadísticas.

Así, la idea de la propuesta didáctica a través de Internet para que los alumnos mejoren su acentuación no es cambiar los hábitos de escritura de los alumnos en las redes sociales de inmediato, pero si hacerlos conscientes de cómo se escribe correctamente la palabra, para que la escriban bien en otros contextos y en un futuro, también lo hagan en las redes sociales.

Por último, recordemos que la vida exige constantemente la práctica del ejercicio ortográfico, en documentos como trabajos escolares, curriculum vitae, test de evaluación, cuadros sinópticos, exposiciones, exámenes, páginas web, E-mails, chats, etc. y una buena ortografía es una carta de presentación en cualquier ámbito de desarrollo.

BIBLIOGRAFÍA.

BATES A. W. (1999), *La tecnología en la enseñanza abierta y la educación a distancia*. México: Trillas.

BROWN, "Dean Computer Teaching in de Year 1982": Ponencia para un coloquio. En GREENFIELD, P. Marks, (1999), *El niño y los medios de comunicación*, Madrid: Morata.

LÓPEZ, Calva J. Martín (2002), *Desarrollo humano y práctica docente*, México: Trillas.

MAJÓ, J. (2003) "Conferencia durante la presentación del 1er informe de las TIC en los centros de enseñanza no universitaria". Extraído de http://www.uoc.edu/web/esp/articles/joan_majo.html. Consultada el 14 de abril de 2010.

MERCADO M. R., (2002), *Los saberes docentes como construcción social*, México: Fondo de Cultura Económica.

PLANELLA, Ribera Jordi y Jesús Vilar Martín,(2006) *La pedagogía social en la sociedad de la información*: UOC

PROVENZO, E. F., (1997). "Los juegos de video y el surgimiento de los medios interactivos para los niños". En R. Steinberg-J.L.Kincheloe (comps). *Cultura infantil y multinacionales*. Madrid: Morata.

VERMIC software educativo (2010) "La otra cara de la tecnología en la educación". En <http://www.vermic.com.mx/tecnologia.html>. Consultada el 16 de abril de 2010.