

HOMOSOFT. SOFTWARE PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES EN EL USO CORRECTO DE LAS PALABRAS HOMÓFONAS EN LOS ESTUDIANTES DE LA FACULTAD DE CULTURA FÍSICA

Lilian César Arcos

Master en Ciencias de la Educación

lilian@iscf.ciges.inf.cu

Marlene Barrios Pérez

MSc. En Actividad Física Comunitaria

Yiset Benavides César

MSc. En Actividad Física Comunitaria

*Universidad de Ciencias de la Cultura Física y el Deporte
Facultad Santiago*

RESUMEN

Con la explotación del software educativo se persigue como objetivo eliminar la insuficiencias que presentan los estudiantes en el primer año de la carrera Licenciatura en Cultura Física y contribuir al perfeccionamiento del proceso docente educativo en la asignatura Español Comunicativo, mediante la aplicación de los conocimientos y habilidades en el uso de algunas palabras homófonas que se estudian dentro del programa, con vista a mejorar la escritura, analizar las palabras homófonas en función del uso de la z, c, s, h, y, ll etcétera, verificar su homófona y mostrar el significado de ambas con ejercicios para la consolidación de los conocimientos. Consideramos que con este medio de enseñanza bien explotado por profesores y estudiantes se obtengan resultados elevados. **Para la elaboración del software se utilizaron el lenguaje LINGO, y como editor el Director 8,5 que da la posibilidad al usuario de interactuar y familiarizarse de forma rápida y sencilla.**

Abstract

This work has as d main objective to eliminate the insufficiencies that have the students on the first year of their career at physical Culture Faculty with the exploitation of educative software and contribute to the improvement of the educative teaching process in communicative Spanish subject through the application of knowledge and skills of using some homophonous words that are in the program so as to improve the writing, to analyze the homophonous words in order to use z, c, s, h, y, ll etc, to verify its homophonous and to show the meaning of both through the exercises to strengthen the knowledge it is considered that the use of this teaching aid were exploited by professors and students could heep to obtain great results.

INTRODUCCIÓN

La enseñanza de la lengua materna desempeña un papel importante en la formación de las nuevas generaciones, contribuyendo al desarrollo armónico e integral del estudiante; por lo que en la Facultad de Cultura Física en la asignatura Español Comunicativo, que se imparte a los estudiantes del primer año, resulta necesario enfatizar dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, el desarrollo de las habilidades en torno a las reglas ortográficas y al uso correcto de las palabras homófonas, donde se han detectado insuficiencias en la aplicación de éstas en la expresión escrita, notándose contradicciones entre las exigencias del programa y el insuficiente tratamiento que de ellas realizan los estudiantes al no hacer una adecuada corrección ortográfica.

De esta forma se propone un **software** dirigido a los estudiantes de la carrera de Licenciatura en Cultura Física con el propósito de estimular el desarrollo de habilidades ortográficas en los grafemas c, s, z, v, b, ll, donde se muestran todas las reglas ortográficas y sus correspondientes homófonas. Este software puede ser utilizado por otras instituciones que dentro de su plan de estudio este la asignatura español, así como para otros usuarios que requieran realizar una consulta ortográfica.

Otro elemento que confirma la idea anterior es la falta de un procedimiento que responda a **qué** hacer y **cómo** hacerlo de forma tal que se establezca un aprendizaje que instruya, eduque y desarrolle.

Partiendo de las insuficiencias detectadas en la aplicación del Programa Director de Idiomas se necesita estructurar un software educativo que posibilite que las distintas asignaturas interactúen para la materialización de este objetivo.

Lo valorado en este análisis da muestra que aún existen dificultades acerca del proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura Español, en la Carrera de Licenciatura en Cultura Física, y su vinculación con otras ciencias, principalmente en el desarrollo de habilidades ortográficas, y la incidencia del escaso uso de las palabras homófonas, evidenciándose la necesidad de seguir profundizando a través de estudios

El aporte fundamental del trabajo está en la elaboración de este software educativo que recoge las grafías más dudosas en las cuales presentan dificultades los estudiantes como son: el uso de la g, j; v, b; s, z, c, x; ll, y; h.

Permite al estudiante potenciar el aprendizaje en el uso correcto de las reglas ortográficas de manera independiente, combinadas con ejercicios que le sirven de práctica y consolidación, así como aumentar su caudal de conocimientos.

Confiere una incidencia positiva en la formación de cualidades del carácter como: la responsabilidad, el colectivismo, la creatividad entre otros, al ejecutar el software en correspondencia con sus potencialidades, estableciendo relaciones para lograr los objetivos propuestos en la asignatura Español, evidenciando su alto grado de satisfacción personal y colectiva porque pueden establecer relaciones de cooperación con los estudiantes que presentan mayores dificultades.

Se valora el impacto de la computación y específicamente del software como un valioso medio de enseñanza, debido a la eficiencia, exactitud y rapidez con que los estudiantes se apropian de conocimientos y valores.

Software educativo para el uso de las palabras homófonas en la asignatura Español Comunicativo

Dentro de las tendencias en el uso de las computadoras se encuentra la enseñanza asistida por computadora, que tiene que ver con las aplicaciones, en el proceso de enseñanza-aprendizaje. En esta existen dos direcciones fundamentales, una directa, que es la utilización como medio de enseñanza, es decir, la forma de utilización en las actividades docentes; y la indirecta, que es la utilización como

instrumento de trabajo, donde las aplicaciones son concebidas en lo general.

El desarrollo de habilidades en el uso de las palabras homófonas a través de la ejecución del software aumenta en el estudiante la oportunidad de aprendizaje, permitiendo que logren independencia y autocontrol, desarrollen habilidades en el uso correcto de palabras homófonas, garantizando el logro de la actividad cognoscitiva con el perfeccionamiento consciente en la práctica de la enseñanza.

En la lectura se erradican errores ortográficos, pero no siempre el estudiante lee lo necesario y en ocasiones, cuando lo hace, no tiene el interés centrado en su erradicación; por lo que se realizó un análisis de las reglas que más dificultades presentan, se escogieron algunas de esas dificultades trabajándolas a través de las palabras homófonas. Al estudiar las reglas se le orientará el estudio de las palabras homófonas correspondientes a éstas para ampliar así su universo de conocimientos de una forma más rápida y amena.

Al analizar sus dificultades en este aspecto se propone como alternativa un medio de enseñanza que le facilite el desarrollo de habilidades mediante la introducción de este software educativo que permite elevar el nivel de conocimientos.

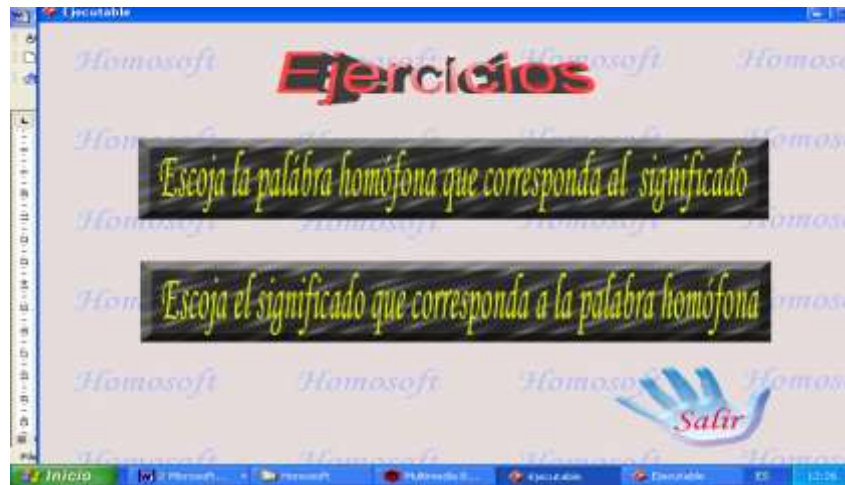
Una vez que reciban los conocimientos acerca de las reglas en función de las grafías antes mencionadas, se les orientará ejecutar el software, para precisar allí las palabras que están en correspondencia con ellas, donde encontrarán su significado; así corrigen posibles errores ortográficos y fijan las palabras homófonas, aprendiendo a diferenciarlas, pues estas palabras aunque se pronuncien igual no se escriben de la misma forma ni tienen el mismo significado.

Su ejecución permite elevar la eficacia de la optimización del proceso de enseñanza donde no sólo se tiene en cuenta la comunicación de los conocimientos, sino también la dirección del proceso de apropiación, lograr aumentar el volumen y mejorar la calidad de los mismos y garantizar la efectividad y perfeccionamiento sustancial de la práctica de la enseñanza al activar y desarrollar el pensamiento creador de los estudiantes, quienes aprenden a extrapolar lo allí aprendido a otras asignaturas y a su actividad en general, lo que conlleva a la formación consciente del contenido de la enseñanza que le permite no sólo valorar el resultado del proceso en sí, sino que a medida que se va construyendo el conocimiento pueden ir valorando el progreso alcanzado, logrando una enseñanza sistémica y racional. Es indiscutible que el empleo de este medio por parte del estudiante acelera el proceso de enseñanza aprendizaje y contribuye a elevar su calidad, teniendo en cuenta que lo importante no es el medio en sí, sino, el contenido de la enseñanza, la forma en que se dirige este proceso para favorecer el pensamiento creador del estudiante, constituyendo una unidad dialéctica con los componentes esenciales de este proceso. Esta multimedia, en el fondo de la pantalla presenta el nombre del software y varias palabras movibles que representan algunas palabras homófonas en el centro de la pantalla y cuatro botones con: Introducción, Ejercicios, Tabla Resumen de Grafemas y Generalidades. Posee un fondo musical para amenizar en el momento de su ejecución.



Opción introducción: Al accionar este botón muestra una información sobre el lenguaje con que se confeccionó el software y su importancia.

Opción ejercicios: Muestra otra pantalla con dos botones relacionados con los ejercicios que se tratan en el mismo. En la parte inferior de la pantalla presenta una mano con la palabra **salir** que permite volver a la pantalla principal.



Al seleccionar uno de los ejercicios se muestra otra pantalla hipervinculada con los diferentes grafemas que se pueden analizar en cada uno de los ejercicios.



Al seleccionar uno de los grafemas deseado, aparece, si el ejercicio seleccionado fue el primero, una lista de palabras en forma vertical a la izquierda, y a la derecha un significado, el usuario debe hacer clic en la palabra que entienda corresponde a dicho significado. Rápidamente le aparecerá la respuesta correcta o incorrecta, según sea el caso.



Al dar clic en **salir** le brinda la posibilidad de volver a los grafemas para continuar su selección. Si no desea continuar con el primer ejercicio, vuelva a dar clic en **salir** y saldrá de nuevo la pantalla donde están los ejercicios para que así pueda seleccionar el segundo; el cual se desarrolla de la misma forma.



A diferencia del primer caso, este segundo le muestra un conjunto de significados de forma vertical a la izquierda y la palabra para que se le seleccione el significado que le corresponda. El resto de los ejercicios se realizan de forma similar

Opción tabla resumen de grafemas: Muestra una pantalla con todos los grafemas para que el usuario seleccione aquel por el cual desea consultar la tabla con las palabras, su homófona y sus correspondientes significados.



Opción de créditos: Como lo dice el rótulo, es la pantalla donde se le da tratamiento de su participación, a cada una de las personas que están involucradas de maneras diferentes en el trabajo, y es la última.

Para comprobar la efectividad y validez de la propuesta, se utiliza el método de entrevista individual que es conducida a través de una guía contentiva de preguntas, cuyas respuestas satisfacen las inquietudes respecto a la veracidad del sistema propuesto. Al realizar las entrevistas, se obtiene una valiosa información, que se comenta de forma breve, señalándose fundamentalmente los aspectos generales que con mayor frecuencia son expresados por los profesores en cada pregunta.

- La totalidad de los profesores entrevistados considera que la concepción del software para el perfeccionamiento de la asignatura Español resulta adecuado, teniendo en cuenta la información que aporta, en él se establecen diferentes ejercicios con una derivación determinada, destacándose la posibilidad de aplicación en las diferentes asignaturas de la disciplina. Además opinan que la concepción de dicho software desarrolla habilidades propias de la asignatura y viabiliza la asimilación de los conocimientos correspondientes contribuyendo a la formación de valores profesionales
- El 33,3 % de los mismos opinan que debe revisarse el sistema de evaluación de las asignaturas en función de la expresión oral y escrita. El 88,9 % considera que debe trabajarse en la integración de los conocimientos y habilidades del año a través de las técnicas de cómputo en la asignatura
- El 100 % de ellos, considera que el software propuesto está formulado adecuadamente, influyendo en el logro de los objetivos del año, la disciplina a la que pertenece la asignatura y por tanto a los objetivos del modelo del profesional para esta carrera, pues expresan el propósito, la finalidad fundamental a lograr, dirigido a la correcta utilización de esta ciencia por estudiantes en la resolución de diversas situaciones que se presentan en sus respectivas actividades de forma eficiente
- Los entrevistados son del criterio que el software que se propone para la asignatura, propicia la utilización de la computación por estudiantes de forma más amplia y eficiente

Las respuestas ofrecidas por los profesores entrevistados a las diferentes preguntas de la guía, en general, ponen de manifiesto lo positivo de las modificaciones introducidas en la asignatura en el proceso de enseñanza aprendizaje, a través del software. Los profesores plantean que los estudiantes pueden alcanzar un grado de independencia al valorar de forma crítica la información tratada por ellos y extraída del software. Eleva el nivel de comunicación por cuanto le permite obtener un mayor dominio de los conocimientos adquiridos en la asignatura y las demás del año al ser capaces de enfrentarse con éxito al software y extraer los conocimientos que se derivan de él.

La totalidad de los entrevistados acepta el software al observar su efectividad para el uso de las palabras homófonas por los estudiantes al tener en cuenta la estructuración lógica que se establece entre ellas y su materialización en función de los ejercicios propuestos como la célula fundamental del proceso de enseñanza aprendizaje que mediatiza el conocimiento entre el que enseña y el que aprende al fomentar en los estudiantes la búsqueda constante del conocimiento al ser materializado el cambio de posición del docente y la orientación independiente de la actividad como base orientadora de la acción.

CONCLUSIONES

- Se presenta el software como medio idóneo para los estudiantes en el uso de las palabras homófonas para la asignatura Español Comunicativo, concebido para ser aplicado con todas las orientaciones que se requieren para tal efecto a través del manual de usuario, presenta opciones con precisiones importantes para la materialización en el proceso de enseñanza aprendizaje
- Los estudiantes logran una mayor independencia en el aprendizaje al interactuar con el software y profundizar en las palabras homófonas
- Se obtiene una profundización de cada una de las reglas en dependencia de las grafías recibidas
- La totalidad de los criterios recogidos sobre la efectividad del software coinciden en su posibilidad de aplicación, considerándolo viable

RECOMENDACIONES

- Aplicar el software en la Facultad y en las sedes universitarias para constatar en la práctica su efectividad durante el proceso de enseñanza-aprendizaje

BIBLIOGRAFÍA

1. Albero Francés, F. (1985) Lo esencial en la ortografía. La Habana, Editorial Pueblo y Educación.
2. Bestard Revilla, A. y Lilian César Arcos (2002) Las prácticas lectoras en los estudiantes de Cultura Física de Santiago de Cuba. [cd-rom] En: IX Conferencia Internacional Lingüístico Literaria. Santiago de Cuba, Universidad de Oriente.
3. _____ (2001) Diagnóstico de los estudiantes de primer año a través de la asignatura Práctica del Idioma Español. Informe de investigación. Santiago de Cuba, ISCF “Manuel Fajardo Rivero”.
4. César Arcos, L, A. Bestard y M. Barrios (2001) Uso correcto de las reglas ortográficas a través de la aplicación de los medios informáticos en la asignatura Español del plan de estudio “C”, en la Carrera de Licenciatura en Cultura Física [cd-rom] En: II Conferencia Internacional de Lengua y Cultura del Caribe. Santiago de Cuba, Universidad de Oriente.
5. Román Escobar, A. (1994) Comunicación y enseñanza de la lengua. La Habana. *Educación* 83:5-7.
6. Talízina, N. (1988) Psicología de la enseñanza. Moscú, Editorial Progreso.
7. Yánez Menéndez, José A. y Alberto García Fumero (2001) Redes, comunicaciones y el laboratorio de informática. Ciudad de La Habana, Editorial Pueblo y Educación.