

16833

P  
MESO MDS  
C569  
2014

Universidad Mesoamericana  
Sede Quetzaltenango  
Departamento de Ciencias Humanas y Sociales



## **SOFTWARE DE PRÁCTICA ORTOGRÁFICA**

Una herramienta informática para mejorar la ortografía de  
estudiantes de Diseño Gráfico y de Ciencias de la Comunicación Social

Cifuentes Escobar, Gabriel Antonio  
López de León, Carlos Alberto  
Sánchez Escobar, José Fernando

Quetzaltenango, 30 de julio de 2014.



Universidad Mesoamericana  
Sede Quetzaltenango  
Departamento de Ciencias Humanas y Sociales  
Maestría en Docencia Superior



**CONSEJO DIRECTIVO**

Rector: Dr. Félix Javier Serrano Ursúa  
Vicerrector: Lic. Jorge Rubén Calderón González  
Secretaria General: Licda. Blanca Nelly Galindo de Schoenbeck  
Tesorero: Lic. Carlos Enrique Chian Rodríguez  
Vocal II: MA. Ana Cristina Estrada Quintero  
Vocal III: Lic. Luis Roberto Villalobos Quesada



Universidad Mesoamericana  
Sede Quetzaltenango  
Departamento de Ciencias Humanas y Sociales  
Maestría en Docencia Superior



**CONSEJO SUPERVISOR SEDE QUETZALTENANGO**

Dr. Félix Javier Serrano Ursúa  
MSc. Laura Ronquillo de León  
MBA Raúl VielmanDeyet  
MSc. Siefren Méndez Panameño  
MSc. Gustavo Méndez Morales  
Arq. Carlos Mauricio García Arango  
Lic. Juan Estuardo Deyet  
Dra. Alejandra de León de Ovalle

Universidad Mesoamericana  
Sede Quetzaltenango  
Departamento de Ciencias Humanas y Sociales  
Maestría en Docencia Superior



**Autoridades de la Facultad de Ciencias Humanas y Sociales**

**Decana: MA. Ana Cristina Estrada Quintero**

**Directora: Licda. Miriam Verónica Maldonado Reyes**



MAESTRÍA EN DOCENCIA SUPERIOR  
UNIVERSIDAD MESOAMERICANA

El comité de tesis de la maestría en Docencia Superior autoriza el proyecto:

**SOFTWARE DE PRACTICA ORTOGRAFICA.** Una herramienta informática para mejorar la ortografía de estudiantes de Diseño Gráfico y de Ciencias de la Comunicación Social.

De los alumnos:

Carné	Nombre
201227025	Gabriel Antonio Cifuentes
201227104	Carlos Alberto López de León
201227046	José Fernando Sánchez Escobar

Y nombra como asesor/a a:

Msc. Indira Gómez

Comité de tesis:

M.A. Karida Juárez

M.A. Laura Ronquillo

Dr. Adán Pérez y Pérez

Quetzaltenango, 04 de marzo de 2014.

Quetzaltenango, 29 de julio de 2014

Magister:

Laura Ronquillo

Directora Académica

Universidad Mesoamericana Quetzaltenango

Ciudad.

Respetable Magister:

Con todo respeto informo que los estudiantes: **Gabriel Antonio Cifuentes Escobar** con carné No. 201227025, **Carlos Alberto López de León** con carné No. 201227104 y **José Fernando Sánchez Escobar** carné No. 201227046 de la carrera de Maestría en Docencia Superior, recibieron asesoría de acuerdo a los lineamientos establecidos por la universidad para su proyecto profesional titulado: **SOFTWARE DE PRÁCTICA ORTOGRÁFICA**. Una herramienta informática para mejorar la ortografía de estudiantes de Diseño Gráfico y de Ciencias de la Comunicación Social; el cual se encuentra concluido.

Agradeciendo de antemano la atención a la presente de usted respetuosamente,

  
Msc. Iliá Indira Gómez  
Asesora

# ÍNDICE

RESUMEN.....	1
INTRODUCCIÓN.....	2
CAPÍTULO I.....	4
<b>PROBLEMA</b> .....	4
1.1 Descripción general.....	4
1.2 Justificación .....	4
1.3 Marco de referencia .....	5
1.4 Objetivos .....	7
CAPÍTULO II.....	8
<b>FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA</b> .....	8
2.1 Gramática.....	8
2.2 Ortografía .....	9
2.3 Práctica ortográfica .....	24
2.4 El Diseño Gráfico y la práctica ortográfica.....	30
a) Competencia ortográfica del diseñador .....	31
2.5 Comunicador social y la práctica ortográfica.....	34
2.6 Resultados de una experiencia ortográfica en México y Centroamérica.....	38
<b>3. Software</b> .....	42
3.1 Historia .....	42
3.2 Producción del software educativo.....	42
3.3 Software en latinoamérica .....	43
3.4 Diseño de software e interfaz del usuario.....	43
3.5 Modelos de software .....	44
3.6 Desarrollo del software .....	45
3.7 Evolución del software por era.....	46
3.8 Tendencias.....	47
CAPÍTULO III.....	49
<b>MÉTODO</b> .....	49
4.1 Sujetos.....	49
4.2 Instrumento .....	49

4.3 diseño .....	50
4.4 Variables .....	50
4.5 Alcance y límites de la investigación .....	50
<b>CAPÍTULO IV .....</b>	<b>52</b>
<b>Aplicación del proyecto .....</b>	<b>52</b>
5.1 Análisis de la situación educativa .....	52
5.2 Justificación.....	52
5.3 Análisis de solución.....	54
5.4 Cronograma .....	54
5.5 Recursos .....	55
5.6 Evaluación.....	56
<b>V PRESENTACIÓN DE RESULTADOS .....</b>	<b>57</b>
<b>VI DISCUSIÓN DE RESULTADOS.....</b>	<b>66</b>
<b>CONCLUSIONES .....</b>	<b>72</b>
<b>RECOMENDACIONES .....</b>	<b>73</b>
<b>BIBLIOGRAFÍA.....</b>	<b>74</b>

## RESUMEN

En este trabajo se analizan los aspectos que influyen en el nivel de dominio ortográfico de los estudiantes de último año de Licenciatura en Ciencias de la Comunicación Social, y Licenciatura en Diseño Gráfico y Publicidad de la Universidad Mesoamericana, sede Quetzaltenango; así como el tipo de motivación intrínseca necesaria para que practiquen ortografía a través de una herramienta informática. Además, los resultados de pruebas objetivas para medir la eficacia del software y determinar si el método de práctica es determinante en el incremento del nivel de dominio ortográfico. Los aspectos anteriores justifican la implementación del proyecto experimental, cuyos componentes principales son: práctica de ortografía de las letras, parónimos, homófonos y acentuación con herramientas lúdicas.

Palabras clave: ortografía, software, práctica ortográfica, herramienta informática, diseño gráfico, ciencias de la comunicación.

## INTRODUCCIÓN

Quetzaltenango es la segunda ciudad en importancia de la República de Guatemala. Por ser una ciudad en progreso, se han desarrollado a lo largo del tiempo diversas áreas del conocimiento, entre estas, el diseño gráfico, la publicidad y la comunicación social. Estas son profesiones relativamente nuevas en la ciudad, aunque muy antiguas a nivel mundial. El diseño gráfico así como la comunicación social han estado presentes en las diferentes formas de comunicación que el hombre emplea para transmitir mensajes. Desde los antiguos manuscritos hasta la tecnología de punta en la actualidad. No pasa desapercibido que estas profesiones forman parte de la comunicación visual actual y de un estilo de vida en donde todo ser humano se ve afectado.

La necesidad de formar profesionales en estas áreas hizo que en el año 1996 y 2000 la Universidad Francisco Marroquín ofreciera las carreras de Ciencias de la Comunicación Social y Diseño Gráfico y Publicidad, respectivamente. Posteriormente, en el año 2002 la Universidad Mesoamericana continúa con la prestación de estas especialidades académicas.

El diseño gráfico, la publicidad y la comunicación social son profesiones que se ven expuestas constantemente en sus publicaciones diarias, semanales, mensuales o anuales, que llegan a millones de personas por medio de la prensa escrita y digital, redes sociales, páginas web, radio, televisión, cine, entre otras decenas de medios convencionales y alternativos; es allí, en donde la importancia de un buen mensaje que llegue al receptor sea técnicamente preciso y persuasivo para que tenga el fin deseado y estudiado; esto se logra a través los procesos de comunicación habituales junto a estrategias, técnicas, razonamientos y psicologías aplicadas al mensaje enviado. Por ello es vital que sea certero y efectivo.

El lenguaje visual se refiere al conocimiento de los códigos que hacen posible el lenguaje audiovisual y capacidad de utilizarlos para comunicarse, desde la perspectiva del sentido y significación, de las estructuras narrativas y de las categorías y géneros.

Un mensaje técnicamente aplicado, posicionado y ejecutado puede cambiar la decisión de compra del consumidor así como satisfacer las necesidades que el mismo posee, sin embargo, cuando existen barreras semánticas en su codificación, puede llamar la atención pero volverse inmediatamente “basura”; es allí donde la importancia de la práctica ortográfica entra en función; el saber crear un mensaje gráfico visual debe ir acompañado de una práctica ortográfica correcta, esto evita que el receptor lea este mensaje equívocamente.

En el presente estudio se diagnostica de manera cuantitativa, el porcentaje de conocimiento y práctica ortográfica que poseen los estudiantes del octavo semestre de la Licenciatura en Diseño Gráfico y Publicidad, así como los del doceavo semestre de la Licenciatura en Ciencias de la Comunicación Social, de la Universidad Mesoamericana, sede Quetzaltenango, ya que ellos son los profesionales que fungirán como emisores de mensajes comunicacionales y publicitarios en sus formas antes descritas.

Actualmente, los alumnos de estas especialidades se ven expuestos a prácticas ortográficas erróneas en diversos medios, tales como el internet, las redes sociales, las aplicaciones móviles, los chat, entre otros; dicha exposición provoca que ciertas expresiones o palabras mal redactadas, sean empleadas posteriormente en sus profesiones; y es allí donde surge la necesidad de poder competir con el desarrollo de un software académico intrínseco y lúdico que provoque el aprendizaje hasta en un 95 % de la práctica ortográfica de manera correcta, en los futuros profesionales que exteriorizarán mensajes visuales a su localidad, región, país o al mundo.

Finalmente, en este estudio se pretende conocer de manera cualitativa el porqué del porcentaje actual de la práctica ortográfica de estos alumnos y crear un software académico funcional para el mejoramiento de su práctica ortográfica, comprobándolo cuantitativamente e implementando un diagnóstico para evidenciar el funcionamiento del software.

# **CAPÍTULO I**

## **PROBLEMA**

### **1.1 Descripción general**

Actualmente en Quetzaltenango se aprecia un crecimiento acelerado en la producción de materiales gráficos que provienen de los campos de la comunicación social y del diseño gráfico. Este crecimiento trae consigo una serie de inconvenientes en la codificación de mensajes que van desde lo visual hasta lo semántico; esto último evidencia una deficiencia en el área del lenguaje. La escritura incorrecta de las palabras, las fallas de puntuación y empleo incorrecto de algunos términos representa un problema serio en la comunicación social y en la publicidad, ya que los materiales con errores están a la vista de un público extenso. Los errores en textos difundidos o expuestos a través de plataformas masivas no solo generan confusión entre quienes desconocen la correcta escritura de las palabras, sino también reducen la calidad profesional del material.

### **1.2 Justificación**

Debido a que gran parte de la población presta poca o nula atención a la correcta escritura de las palabras se aprecia una diferencia abismal entre la lengua escrita y la lengua oral. El desarrollo de los medios de comunicación basado en la imagen y el sonido contribuye a mantener alejado del sistema lecto-escrito a grandes sectores de la población, por cuanto satisface necesidades que antes se cubrían de otra manera. Este fenómeno en un principio tuvo como consecuencia (cuando los medios todavía guardaban las formas convencionales) que el enriquecimiento masivo del vocabulario de la población presentara relación inversa con el dominio de la ortografía.

Es indiscutible que la ortografía, dentro de la expresión escrita de la lengua, ocupa un lugar trascendental, ya que desempeña una función de normalización y de perdurabilidad de las lenguas. Sin embargo, es el correcto empleo del sistema

ortográfico el que nos asegura una correcta comunicación, es decir, una comunicación eficaz y sin ambigüedades en los textos escritos. Por otra parte, se debe tener en cuenta que el dominio de la ortografía tiene un valor social, pues su desconocimiento puede poner en entredicho el nivel cultural de quien escribe.

### 1.3 Marco de referencia

#### a) Externo

“Mi hijo escribe mal. Sus *whatsapp* son casi ininteligibles: sin vocales, sin tildes, sin haches, con todo tipo de emoticonos que sustituyen a las palabras” (PECES, 2014) expuso un padre de familia en una entrevista realizada por Elsa García y Juan Peces, reporteros del diario El País, en España.

Un estudio de tres universidades francesas, auspiciado por el Centro Nacional de Investigaciones Científicas (CNRS), concluye que los hábitos de escritura de los educandos universitarios a nivel mundial no cambian lo que saben en ortografía a la hora de escribir en las redes sociales o en los teléfonos celulares, sin embargo, pruebas diagnósticas de estas mismas universidades comprobaron que en edades promedio estos mismos alumnos podrían incurrir en mala ortografía ya que se verían influenciados por sus mismos compañeros de estudio.

En el 2009 se difundieron los últimos resultados del Programa para la Evaluación Internacional de Alumnos (PISA, por sus siglas en inglés), en donde se determinó que Chile es el mejor país latinoamericano posicionado con buena práctica ortográfica seguido por Uruguay, México, Brasil, Argentina y Perú.

Según *un estudio de las habilidades de los estudiantes de América Latina y el Caribe* (Clarín), difundido por la Unesco, indicó que, de cada 10 alumnos universitarios latinoamericanos, entre 7 y 9 presentaron una mala práctica ortográfica; en Guatemala expone (Mendoza) un gran porcentaje de los alumnos que ingresan a las universidades públicas o privadas llegan con problemas

ortográficos a causa del hábito de lectura, que desde la infancia no tuvieron.

Las dificultades que se dan a conocer en Guatemala provienen de problemas de comprensión y ortografía en la lectura. La docente de lenguaje, Amarilis Cabrera, comenta que a los alumnos no les gusta la lectura y prefieren la tecnología para suplir esa necesidad, prefiriendo el internet, las redes sociales, los teléfonos móviles, la televisión, entre otros medios masivos en donde se ven expuestos.

### **b) Interno**

El "Software de Práctica Ortográfica" se realizó tomando en cuenta el ámbito de la Universidad Mesoamericana, sede Quetzaltenango.

El poseer una correcta práctica ortográfica es de suma importancia en el ejercicio profesional del egresado universitario, especialmente cuando se habla de los expertos en comunicación social, publicidad y diseño gráfico, ya que ellos podrán tener contacto inmediato con medios de comunicación masivos, provocando así un estallido viral, boca a boca, que si no es el adecuado, puede causar problemas a un *target* en masa, expuestos a los medios de comunicación convencionales y alternos.

Los educandos de los últimos semestres en las profesiones antes mencionadas poseen, según prueba diagnóstica realizada, una media porcentual del 56.39 % de la práctica ortográfica de manera correcta, y un 44.11 % de alumnos se encuentran en un nivel deficiente. Al realizar la entrevista directa con los estudiantes indicaron que, aunque la ortografía les parecía interesante e importante para su profesión, la veían aburrida y en algunos casos poco comprensible; de allí la idea de crear un software ortográfico lúdico e intrínseco, con el fin de mejorar considerablemente el uso correcto en la práctica ortográfica de los alumnos del último año de la Licenciatura en Ciencias de la Comunicación

Social y de la Licenciatura en Diseño Gráfico y Publicidad de la Universidad Mesoamericana, sede Quetzaltenango.

## **1.4 Objetivos**

### **General**

- Reforzar el aspecto ortográfico en estudiantes de último año de Licenciatura en Ciencias de la Comunicación Social y Licenciatura en Diseño Gráfico y Publicidad.

### **Específicos**

- Elevar la media de dominio ortográfico de los estudiantes de Comunicación Social y Diseño Gráfico al 95 %.
- Generar motivación intrínseca en el estudiante para el mejoramiento del aspecto ortográfico.

## **CAPÍTULO II**

### **FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA**

#### **2.1 Gramática**

##### **a) Definición**

Según el (Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española, 2002) es la “ciencia que estudia los elementos de una lengua y sus combinaciones”; otra de sus acepciones es “arte de hablar y escribir correctamente una lengua”.

##### **b) Ciencias auxiliares**

Para (Marín, 2006) la gramática está compuesta de la suma de ciencias auxiliares y cada una se centra en los elementos pertenecientes al mismo subconjunto:

- **Fonética:** se encarga del estudio de los sonidos. Estudia la producción y propagación de los sonidos, desde el movimiento que realizan los pulmones, el paso del aire por las cuerdas vocales, los movimientos en la boca y los labios para matizar el sonido, hasta la expulsión y propagación de este. Asimismo, de los rasgos diferenciales de cada sonido y cómo estos se agrupan, y de la intensidad con la que se pronuncian las sílabas de las palabras y oraciones, su entonación o curva melódica.
- **Morfología:** describe las clases de palabras del lenguaje y sus características en común. En el castellano se identifican ocho tipos de palabras: sustantivo, adjetivo, verbo, adverbio, pronombre, artículo, preposición y conjunción.
- **Sintáxis:** estudia las agrupaciones de palabras y las relaciones de estas dentro de una oración, así como las oraciones, su clase y cómo estas se agrupan para formar oraciones compuestas.

## 2.2 Ortografía

### 2.2.1 Definición

Para (Castillo L. A., 2008) la ortografía es la enseñanza a escribir correctamente las palabras. Es aquella parte de la gramática que enseña a dividir correctamente, poniendo las letras que son necesarias en las voces, y dividiendo con exactitud las oraciones y sus miembros por medio de la puntuación para dar a la lectura un perfecto sentido.

(Avila, 2003) afirma que la ortografía es una selección normativa de las posibilidades que tiene un sistema de escritura para escribir un idioma de manera particular de manera uniforme y estandarizada. Es una disposición normativa aceptada por una comunidad lingüística; se puede referir también como el conjunto de reglas de la aplicación de un sistema de escritura particular a un idioma.

Por otra parte, el (Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española, 2002) define la ortografía como el conjunto de normas que regulan la escritura de una lengua; amplía un poco más con la etimología de dicha palabra: el prefijo “orto” significa “recto” o “correcto” y “grafía” significa “escritura” de un determinado momento de la evolución de la lengua.

(Carratala, 2008) señala que la palabra escrita es, ante todo, una imagen visual, y cualquier alteración de su ortografía encuentra el rechazo de la inmensa mayoría de las personas alfabetizadas, que, como usuarias de la lengua escrita, aceptan la arbitrariedad de la ortografía precisamente por su validez colectiva. Este autor, cita a Charles Bally y expresa que la ortografía no es solo una forma de la presión social, es ante todo, una necesidad impuesta por el ojo lector que, privado de los recursos musicales de la palabra viva, exige que cada palabra se presente como una imagen ideográfica.

El sistema ortográfico y su práctica como tal, tiene una importancia medular dentro de un idioma, entre otras razones, porque posee el carácter de normalizador y fijador de la lengua que se abordará más adelante; además es un instrumento esencial de cohesión y unidad del español; además, permite establecer una secuencia histórica en la formación de un idioma.

Conforman la ortografía las normas o reglas y orientaciones que regulan el empleo de las letras, las mayúsculas y minúsculas, el acento ortográfico y los signos de puntuación. También tienen cabida en la ortografía las palabras que se escriben juntas o separadas, la separación de sílabas al final de reglón, el tratamiento de los extranjerismos y la escritura de los numerales.

### 2.2.2 Elementos básicos

#### a) Letras

La ortografía de las letras abarca lo relacionado al empleo de las grafías. La mayoría de autores coinciden en el empleo de la *b*, *v*, *w*, *g*, *j*, *h*, *x*, *s*, *c*, *z*, *i*, *y*, *ll*, *r*, *rr*, *k*, *q*, que usualmente representan un problema debido a la confusión de los fonemas y sus grafías.

Varios autores concuerdan en una serie de letras que presentan problemas en la ortografía de las palabras; se toman como base las propuestas por (Marín, 2006) quien distingue varios usos en la ortografía de las letras:

- **Uso de la b:** utilizan esta grafía las palabras terminadas en *-bundo*, *bunda* y *-bilidad*, excepto *movilidad*, *civilidad* y sus derivados. También los verbos terminados en *-bir* y *-buir*, excepto *hervir*, *servir* y *vivir*, y sus compuestos derivados. La mayoría de las palabras que comienzan por *abo-*, *abu-*, *alb* y *arb*; *bar-*, *bor-*, *bu-*, *bur-* y *bus*. Cuando la grafía *b* precede a otra consonante, como en “*brecha*, *ombligo*, *bravata*, *absolución*”, etc., a excepción de “*ovni*”, debe emplearse *b*, así como después de la sílaba *tur-*, de las sílabas iniciales *ha-*, *he-*, *hi-*, *ra-* *ri-*, *ro-*, *ru-* y en las terminaciones

-aba, -abas, -ábamos, ábais, aban y también las formas de este mismo tiempo del verbo *ir*, ya que las voces de los demás tiempos del verbo *ir* se escriben con *v*. Las palabras compuestas cuyo último elemento es -fobia (temor a algo, aversión) y los verbos *haber*, *beber*, *deber*, *caber*, *saber* y *sorber* también se escriben con *b*.

- **Uso de la v:** se emplea la grafía *v* detrás de la secuencia *ol-*, detrás de las letras *d* y *b*, a continuación de la sílaba *cla-* (la norma no afecta las terminaciones -ble y -bilidad de los verbos acabados en *clar*), tras la sílaba *di-*; tras las sílabas iniciales *lla-*, *lle-*, *llo-*, *llu-*, *pri-*, *pro-*; la mayoría de palabras que comienzan con *eva-*, *eve-*, *evi-* y *evo-*; los adjetivos de acentuación llana o grave acabados en -avo/a, -ave, -evo/a, -eve, -ivo/a, así como todas las formas verbales del pretérito perfecto simple (o pretérito) del indicativo, pretérito imperfecto (o pretérito) y futuro simple del subjuntivo de los verbos *estar*, *tener* y *andar* y sus compuestos. También se escriben con *v* las palabras que comienzan por los prefijos o elementos compositivos *vice-*, *viz-*, *video-*; las palabras que terminan en los elementos compositivos -voro/a, -valencia, -valente, y los verbos *mover*, *valer*, *ver*, *venir* y *volar* con sus derivados y todas las voces de sus respectivas familias léxicas.
- **Uso de la w:** esta grafía solo se emplea en palabras de procedencia extranjera.
- **Uso de la g (ante e, i):** se escriben con *g* las palabras que contienen el grupo de letras *inge*, *gen*, en cualquier posición, así como las palabras que contienen la secuencia *gest*, *gia*, *gio*, y las formas verbales cuyos infinitivos acaban en -ger, -gir (ante e, i) salvo en los casos en que el sonido correspondiente sea *ja*, *jo*, que nunca pueden llevar *g* (como en *proteja*). Asimismo, las palabras que comienzan por *gene-* *geni-*, *geno-*, *genu-*, *legi-*, y las terminadas en -gésimo(a), -gesimal y *ginoso(a)*. Llevan *g* ante *e*, *i* las palabras que contienen los elementos compositivos o raíces grecolatinas

angio-, geo-, german(o)-, ger(onto)-, giga-, gine(co)-, y las que terminan con -algia, -logía, -lógico, -fagia y -rragia.

- **Uso de la j (ante e, i):** llevan la grafía *j* las palabras que comienzan por eje-; las palabras terminadas en -aje, -eje, y las llanas acabadas en -jero(a); así como todas las formas de los verbos terminados en -jear, los sustantivos terminados en -jería y las formas je, ji de verbos cuyo infinitivo carece j (afecta a los verbos *decir* y *traer* con sus derivados y a los acabados en -ducir).
- **Uso de la h:** se emplea la grafía *h* en todas las formas de la conjugación de los verbos haber, habitar, hablar, hacer, hallar, hartar, helar, herir, hervir, hinchar, hundir y, en general, todas las formas de los verbos que llevan h en el infinitivo, como hastiar, honrar, horadar, huir, hurtar, etc. También llevan h determinadas interjecciones, tanto al inicio de la palabra como al final (hola, huy, ah, bah); de igual forma se coloca h delante de los diptongos -ua, -ue, -ui, tanto al inicio de la palabra como en el interior, y delante de las secuencias -ia, -ie al principio de la palabra. Las palabras que empiezan por las secuencias herm-, histo-, hog-, holg-, horm-, horr- y hosp-, llevan h. Asimismo, las palabras que comienzan por la secuencia hum- seguida de vocal, las palabras que comienzan por los elementos compositivos o raíces de origen griego helico-, helio-, hema-, hemat(o)-, hemo-, hemi-, hepat(o)-, hepta-, hetero-, hexa-, hidr(o)-, higr(o)-, hiper-, hipo-, hol(o)-, homeo- y homo-.
- **Uso de la x:** se escriben con x las palabras que comienzan por la sílaba ex- seguida del grupo pr- o pl- (exprimir, explicar), al principio de palabra tras la secuencia ex- seguida de h o de vocal (exhalar, existencia); las palabras que comienzan con los elementos compositivos ex-, exo-, extra-, hexa-, maxi-, xen(o)-, xero-, xilo-; las palabras con las raíces griegas lex(i)-, oxi-, tax(i)-, tox(i)-, flex y sex.

- **Uso de la s:** debe utilizarse *s* en las palabras que empiezan por las sílabas *as-*, (o *has-*), *es-* (o *hes-*), *is-* (o *his-*), *os-* (o *hos-*), por la secuencia *us-* (o *hus-*); en las palabras que empiezan por *des-*, *dis-*, *pos-* (o por el prefijo *post-*) y *semi-* (procedan o no del prefijo *semi-*). En los sustantivos y adjetivos que terminan en *-asco(a)*, *-esco(a)*, *-isco(a)*, *-osco(a)*; en verbos terminados en *-ascar* y *-ersar*. Asimismo, en los adjetivos terminados en *-oso(a)*; palabras terminadas en *-astro(a)*, *-sis*, *-sivo(a)*, *-sor(a)* y *-sura*. Se emplea *s* en los sustantivos terminados en *-sión*, derivados de verbos acabados en *-der*, *-dir*, *-ter*, *-tir*, que no conservan la *d* o la *t* del verbo (*ascensión*, *elusión*). También terminan en *-sión* los sustantivos derivados de verbos acabados en *-sar* que no contienen la sílaba *-sa* (*impulsión*, *televisión*); los sustantivos derivados de verbos terminados en *-primir* o *-cluir* (*impresión*, *opresión*).

Se utiliza la grafía *s* en las palabras que empiezan por los prefijos o elementos compositivos *des-*, *dis-*, *iso-*, *sico-* o *psico-*, *sobre-*, *sub-*, *super-*, *supra-*, *tras-* o *trans-*, y las que terminan en *-ense*, *-es*, *-esa*, *-ésimo(a)*, *-ísimo(a)*, *-ismo*, *-ista* e *-ístico(a)*.

- **Uso de la c (ante e, i):** La grafía *c* es empleada en las palabras que inician por *cerc-*, *circ-*, y las terminadas en *-ancia*, *-ancio*, *-encia*, *-encio*. También las formas de los verbos terminados en *-cer*, *-cir*, *-ciar* en las que la *c* de la raíz le sigue una *e* o una *i*; los verbos terminados en *-ceder*, *-cender* y *-cibir*. De igual forma en las palabras terminadas en *-ciencia*, *-cente*, *-ciente*, *-cioso*, *-icia*, *-icie*, *-icio*, *-ice*, *-ícito(a)*. Asimismo, en las palabras que comienzan por los prefijos o elementos compositivos *centi-*, *deci-* y *vice-*; en las terminaciones *-cense*, *-cista*, *-cismo*, *-cidad*, y en las palabras que terminan por los sufijos o elementos compositivos *-áceo(a)*, *-cida*, *-cidio* y *-cracia*.

Las palabras con los infijos *-c-* o *-ec-* antepuestos a ciertos sufijos que empiezan por *e* o *i*, los sustantivos derivados de verbos acabados en *-ar*,

los derivados de verbos terminados en -der, -dir, -tir (cuando conservan la d o la t de la última sílaba del infinitivo), los sustantivos que pertenecen a la misma familia léxica de adjetivos terminados en -to, los sustantivos terminados en -pción o -unción y los sustantivos terminados en -cción que tienen en su familia léxica alguna palabra con la secuencia -ct- (como sección o afección) también se escriben con c ante e, i.

- **Uso de la z:** en representación del fonema /s/ sonido [s] se emplea la grafía z en las palabras que terminan en -triz; en adjetivos terminados en -az (las palabras de este grupo forman los plurales transformando la z en c por ir seguida de e); los sustantivos terminados en el sufijo -anza, -azo(a), -azgo. También en los sustantivos abstractos terminados en el sufijo -ez, -eza (que designa cualidades), en los verbos terminados en el sufijo -izar a partir de adjetivos y sustantivos de los que procede su significado (agilizar, aterizar, realizar); en los adjetivos y sustantivos terminados con el sufijo -izo, -iza y en los sustantivos terminados en -zón, que denotan "acción y efecto", y se forman a partir de verbos de la primera conjugación (armazón, clavazón).
- **Uso de la i:** la letra *i*, fonema vocálico /i/, puede aparecer en cualquier posición de palabra: al principio, en medio o al final. Mantiene el mismo sonido vocálico cuando le sigue otra vocal y va precedida de h, como en hiedra, hiato, hielo, etc. Sin embargo, hay algunas palabras que pueden escribirse con dos grafías: hiedra o yedra; hierba o yerba; hierbabuena o yerbabuena; hierbajo o yerbajo; yodo o yodo; hierbaluisa o yerbaluisa, todas aceptadas por la Real Academia Española.
- **Uso de la y:** se emplea la grafía y se utiliza como conjunción copulativa, pero debe sustituirse por e ante palabras que empiecen por *hi* o *i*, salvo que la *i* forme diptongo (como en *hielo*). También cuando se emplea como fonema consonántico: yate, yuxtaposición, yogur. En estos casos, se

escriben y en las palabras que comienzan por ya-, ye-, yo-, yu-; tras los prefijos ad-, des-, dis- y sub-; así como en las palabras que contienen las sílabas –yec-, -yer-; en todas las formas verbales que contienen el fonema /y/ que pertenecen a verbos cuyo infinitivo carece de él (cayendo, cayó, cayera, cayéremos, del verbo caer; aplica también para los verbos raer, creer, leer, poseer, oír, concluir, etc.); en el gerundio del verbo ir (yendo) y las formas del presente del indicativo y presente del subjuntivo de los verbos errar y erguir.

- **Uso de ll:** se escriben con ll las palabras que comienzan por las sílabas fa-, fo- y fu-, así como las palabras terminadas en –illo, -illa, -ello, -ella. También los verbos terminados en –ellar, -illar, -ullar y –ullir.
- **Uso de r:** la grafía r se incluye en la posición inicial de palabras como radio, receta, risueño, rodeo, etc.; detrás de consonante perteneciente a la sílaba anterior (normalmente l, n o s): honradez, enrocar, israelí, etc.
- **Uso de rr:** se escribe rr cuando este fonema va en posición intervocálica (borrado, barro, arrugado, etc.), en las voces prefijadas y compuestas si este queda en posición intervocálica aunque la palabra simple comience por r (bajorrelieve, autorretrato, contrarreloj); así como en posición intervocálica en palabras prefijadas y compuestas en que el primer componente termina en r y el segundo comienza también por r (interracial, interrelación).
- **Uso de c (fonema /k/):** se emplea la c ante las vocales a, o, u, en palabras como casa, copa, cura, etc., y ante cualquier consonante: pacto, anécdota, etc. También en la secuencia gráfica –cc-, en la que solo la primera c representa el fonema /k/, en tanto la segunda, delante siempre de e o i, representa el fonema /s/ en pronunciación seseante, como acción, acceso, confección, etc.

- **Uso de k (fonema /k/):** la grafía *k* en cualquier posición en préstamos de palabras de diverso origen, a excepción del latín, donde no existe), por ejemplo: bikini, kamikaze, búnker, kurdo, etc. Esta letra también se emplea en los topónimos y antropónimos de otras lenguas y sus derivados: Nueva York, neoyorkino, Alaska, keniano, etc. Asimismo, en ciertos helenismos: eureka, kirie, koiné, kriptón o palabras formadas con los elementos compositivos kili-, kilo-, kinesi(o)-, y -kinesia.
- **Uso de q (fonema /k/):** la letra *q* se escribe siempre seguida de *u* para representar el fonema /k/ ante *e*, *i*. En este uso la *u* carece de sonido.

## b) Acentuación

En el castellano todas las palabras polisílabas tienen acentuación prosódica (golpe de voz); su función principal es el diferenciar palabras según la sílaba en que se encuentre. Según la sílaba sobre la que recae, el acento prosódico puede tener valor distintivo o de diferenciación. También existe el acento ortográfico o tilde, que a diferencia del acento prosódico, no siempre es utilizado y sirve para marcar las sílabas en determinados casos que están regidos por las reglas generales de la ortografía. La tilde es la representación gráfica del acento prosódico que se coloca en la sílaba tónica de las palabras.

Según (Marín, 2006) el tildado ortográfico también considera cuatro aspectos importantes:

- **Sílaba:** es el sonido o grupo de sonidos que se pronuncian en un solo golpe de voz. La sílaba puede estar formada por una o varias letras. Para acentuar bien hay que saber dividir las palabras en sílabas. La mayor intensidad de voz con la que se pronuncia una sílaba dentro de una palabra se denomina “acento prosódico” o “de intensidad”. La sílaba en la que recae el acento prosódico se llama “sílaba tónica”. La división silábica

dependerá de la sílaba tónica y de si existe o no un diptongo, triptongo o hiato.

- **Diptongo:** es la secuencia de dos vocales que forman parte de una misma sílaba. Para efectos ortográficos se consideran siempre diptongos con las siguientes combinaciones de vocales: vocal abierta (a, e, o) que va seguida o precedida de una vocal cerrada átona (i,u). Si la vocal cerrada es tónica, nunca se produce diptongo. También se produce un diptongo en el caso donde aparecen dos vocales cerradas (i,u) distintas, como en "ciudad", "ruido" y "diurno". Llevan tilde las palabras agudas terminadas en vocal, -n o -s, las llanas terminadas en consonante que no sea -n, -s o -y, las esdrújulas y sobreesdrújulas.

Cuando la sílaba tónica de una palabra contiene un diptongo y debe llevar tilde por aplicación de las reglas generales de acentuación, la tilde se coloca: 1) sobre la vocal abierta en los diptongos formados por una vocal abierta y otra cerrada o viceversa; 2) sobre la segunda vocal en los diptongos formados por dos vocales distintas cerradas.

- **Triptongo:** es la unión de tres vocales que se pronuncian en una misma sílaba. Están formados por una vocal abierta tónica (a, e, o) en posición intermedia y dos vocales cerradas (i, u). Llevan tilde cuando la exigen las reglas generales de acentuación de las palabras agudas, llanas y esdrújulas. La tilde se coloca sobre la vocal abierta.
- **Hiato:** es una secuencia de dos vocales que no se pronuncian en una misma sílaba, sino en sílabas distintas. A efectos de la acentuación gráfica se consideran los hiatos formados por dos vocales iguales o por dos vocales abiertas distintas, en cuyo caso se siguen las reglas generales de acentuación. Asimismo, los hiatos formados por vocal abierta átona más vocal cerrada tónica o viceversa, siempre llevan tilde, lo exijan o no las reglas generales de acentuación. La *h* intercalada entre vocales no implica

que estas formen un hiato, ni impide que el hiato con *h* intercalada lleve tilde si es necesaria.

(Avila, 2003) clasifica las palabras según la posición de la sílaba tónica:

- **Palabras agudas:** son aquellas cuya última sílaba es tónica, por ejemplo: bondad, dignidad, acción, colón, etc.
- **Palabras graves:** aquellas cuya penúltima sílaba es tónica, por ejemplo: caballo, diario, banco, débil, etc.
- **Palabras esdrújulas:** aquellas cuya antepenúltima sílaba es tónica, por ejemplo: jurásico, océano, república, ibérico, etc.
- **Palabras sobresdrújulas:** aquellas cuya sílaba tónica es anterior a la antepenúltima, por ejemplo: dejándose, democráticamente, dígaselo, etc.

La acentuación gráfica de las palabras considera tres reglas generales:

- Se tildan las palabras agudas que terminan en vocal o en las consonantes *-n* o *-s*: Perú, sofá, organización, capitán, etc. Esta regla tiene una excepción; cuando la *-s* va precedida de otra consonante la palabra no se tildará, por ejemplo: complots, confort, etc. Así mismo cuando caban en *-y*, por ejemplo: virrey, carey, etc.
- Se tildan las palabras llanas que caban en consonante que no sea *-n* o *-s*, por ejemplo: ángel, huésped, carácter, líder, etc.
- Las palabras esdrújulas y sobresdrújulas siempre se tildan.

Existen otras palabras que también se tildan y que no forman parte de la clasificación anterior. Se trata específicamente de los monosílabos, interrogativos y exclamativos.

Según la Real Academia Española, por regla general, los monosílabos no llevan tilde, de hecho, en la Ortografía de 2010 estableció una nueva pauta para algunas palabras que hasta entonces podían ser pronunciadas como monosílabas o como bisílabas. Esta normativa indica que pueden considerarse monosílabas a efectos del acento ortográfico. Se trata de palabras como *crie*, *truhan*, *guion*, *pion*, *Sion*, *fio*, *rio*, etc. Sin embargo, sí puede aplicarse tilde diacrítica en ciertos monosílabos: pronombres personales (*él*, *tú*, *mí*), ciertos sustantivos (*té*), adverbios (*más*, *sí*) y verbos (*dé*, *sé*). En estos casos la tilde diacrítica juega un papel importante debido a que tiene un papel diferenciador; marca la diferencia entre un pronombre personal y un artículo (*él* – *el*), entre un adverbio y una conjunción adversativa (*más* – *mas*), etc.

En el caso de los interrogativos y exclamativos la tilde diacrítica también es importante, ya que diferencia en la escritura de palabras de igual forma, pero distinto significado, debido a que algunos son tónicos (*¿Qué es?*) y otros átonos (*Sabe lo que es*). Se tildan los interrogativos y exclamativos *qué*, *cuál*, *cuáles*, *quién*, *quiénes*, *cómo*, *cuán*, *cuándo*, *cuánto(a)*, *cuántos(as)*, *dónde* y *adónde* en frases interrogativas y exclamativas que sean directas e indirectas.

Se tilda también la palabra *aún* cuando es equivalente a “todavía”. Esta tilde no es necesaria cuando “aun” es empleada con el significado de *hasta*, *también*, *incluso* o *ni siquiera*.

La Ortografía de 2010 suprimió la obligatoriedad que existía de escribir con tilde los pronombres *este*, *ese* y *aquel*, con sus femeninos y plurales, en los casos en que existiera riesgo de ambigüedad. De igual forma se suprimió la tilde de la palabra *solo* como adjetivo o como adverbio, y de la conjunción disyuntiva “o”.

### c) Puntuación

La puntuación es conjunto de signos que se emplean en los textos para ayudar en la correcta lectura e interpretación y está constituida por los signos ortográficos.

En español los signos ortográficos se dividen en tres grupos: signos diacríticos (diéresis y tilde), signos de puntuación y signos auxiliares.

La función principal de los signos de puntuación es delimitar las unidades del discurso con la finalidad de facilitar la comprensión de los mensajes escritos. La correcta puntuación garantiza que el mensaje sea comprendido por el lector.

El punto, la coma, el punto y coma, los dos puntos, los signos de interrogación, los signos de exclamación, los puntos suspensivos, los paréntesis, los corchetes, las comillas y la raya son los que integran el grupo de signos de puntuación.

Los signos auxiliares están integrados por el guion (-), la barra (/), las llaves ({}), el apóstrofo ('), el asterisco (\*), la diéresis (¨), el signo de párrafo (§) y la flecha (→).

Cada uno de los signos de puntuación posee reglas específicas de uso:

- El punto tiene como función principal el señalar la finalización de un enunciado, siempre que este no sea interrogativo o exclamativo. También se emplea para usos no lingüísticos como las expresiones numéricas con cifras. Como signo de puntuación recibe tres nombres, según su función: punto y seguido, punto y aparte y punto final.

El punto y seguido se para enunciados dentro de un mismo párrafo que guardan entre sí una cierta relación semántica. Luego de un punto y seguido se debe escribir en el mismo renglón, o bien, en el siguiente renglón sin dejar margen, si el punto se encontrara al final de este.

El punto y aparte se emplea para separar párrafos que desarrollan contenidos diferentes dentro de la unidad de un texto.

El punto y final es el que cierra un texto. Aparece al final de un escrito o de una división importante de este.

El punto debe usarse después de las abreviaturas. No debe emplearse después de los títulos y subtítulos cuando aparecen aislados y son el único texto del renglón.

- La coma sirve para Se utiliza coma para separar los miembros de una enumeración o serie, excepto los que estén precedidos por las conjunciones “y, e, o, u”.

Para separar unidades gramaticalmente equivalentes dentro de un mismo enunciado, a excepción de los casos en que medie la conjunción “y, e, ni, o, u”. Por ejemplo: Cuando llegué a mi casa encendí la luz, fui a la cocina a preparar la cena, hice huevos revueltos y me senté a comer. Sin embargo, se coloca coma delante de la conjunción cuando la secuencia expresa un contenido diferente al de lo anterior.

Se usa coma para aislar los vocativos (el vocativo es una palabra que sirve para llamar o dirigirse a alguien de forma explícita) del resto de la oración.

La coma se emplea para aislar en el texto los incisos, elementos suplementarios que se usan para aclarar, ampliar o rectificar lo que se expresa. Estas estructuras explicativas pueden ser aposiciones, adjetivos, oraciones de relativo y expresiones parentéticas.

Frente a las estructuras explicativas, la especificativas se integran en el grupo nominal sin interrumpir el curso del enunciado y no van entre comas.

Las expresiones para confirmar o reforzar lo aseverado (apéndices confirmativos) deben ir precedidas de una coma que los separe del resto del enunciado.

Nunca se coloca una coma entre el sujeto y el verbo (incluso si el sujeto está compuesto por varios elementos separados por una coma).

- El punto y coma tiene por función separar unidades textuales básicas (partes relacionadas entre sí, ya sean grupos sintácticos u oraciones).

Separa elementos de una enumeración cuando son construcciones complejas que incluyen comas. Delimita oraciones independientes, yuxtapuestas, relacionadas por el sentido. De igual forma, se emplea delante de conjunciones o locuciones conjuntivas como pero, más, aunque, sin embargo, no obstante, etc.

- Los dos puntos representan una pausa intermedia entre la del punto y la de la coma; su valor es enunciativo. Se utilizan después de anunciar o cerrar una enumeración, también para introducir una cita textual. En los casos que requieran expresar relaciones de causa-efecto sin utilizar otro nexo o enlace, puede usarse dos puntos. Asimismo, tras las fórmulas de saludo en las cartas, para introducir ejemplos y en los escritos oficiales o no oficiales después de las palabras "CERTIFICA, DECLARA, ACUERDA, HACE SABER, EXPONE", etc.
- Los signos de interrogación y de exclamación son signos ortográficos dobles. En castellano, ambos tienen un signo de apertura y uno de cierre que deben colocarse al inicio y final de la oración, respectivamente. En su empleo debe considerarse lo siguiente:

Cuando al principio de la oración se encuentra un vocativo, este se escribe fuera de los signos; caso contrario cuando el vocativo se encuentra al final de la oración.

Al igual que los vocativos al inicio, también quedan fuera de la pregunta o exclamación las estructuras introductorias, conectores, adverbios y locuciones adverbiales.

Cuando se escriben varias preguntas o exclamaciones breves y seguidas se considera como oraciones independientes, o bien, como un único enunciado separadas por comas o por puntos y comas.

Cuando se desea expresar una ironía o duda, se debe escribir un único signo de interrogación de cierre entre paréntesis al final de la oración.

- Los puntos suspensivos son un signo de puntuación formado por tres puntos consecutivos y representa una interrupción de la oración o un final impreciso de la misma. Se colocan al final de enumeraciones incompletas; en este caso representan el equivalente a la expresión “etcétera”. También se utilizan para expresar que antes de lo que sigue ha habido vacilación, duda, temor o deseo de evitar una palabra malsonante o inconveniente. De igual forma se emplean para indicar suspenso o para sorprender al lector con lo inesperado de la salida.

En algunos textos los puntos suspensivos se utilizan para indicar que se omite parte de una cita textual, refrán o sentencia, asimismo en las transcripciones literales donde se omite parte de los textos; en este último caso los puntos suspensivos deben colocarse entre paréntesis o corchetes.

- Los paréntesis, al igual que los signos de admiración, interrogación y los corchetes, son un signo ortográfico doble que se utiliza generalmente, pero no de manera exclusiva, para enmarcar y aislar en un enunciado una observación aclaratoria o incidental al margen del objeto principal del discurso. De igual forma se emplean para introducir incisos, aclaraciones, rectificaciones o circunstancias incidentales a lo que se expone. En ocasiones se emplean para enmarcar las acotaciones del autor o los apartes de los personajes.
- Los corchetes se utilizan de forma parecida a los paréntesis: en la incorporación de notas aclaratorias o para indicar que lo que sigue pasó a la línea siguiente (aplica sobre todo en poesía).

- La raya es un signo de puntuación que puede emplearse como signo simple (en los diálogos), o bien como signo doble, de apertura y cierre. Como signo doble desempeña una función similar a la de los paréntesis (insertar información complementaria).
- Las comillas se emplean para enmarcar citas textuales o expresar que el texto entre ellas es cita literal de lo escrito o dicho por alguien distinto de quien escribe.

Pueden significar que alguna palabra o expresión es impropia, vulgar, perteneciente a otro lenguaje o con doble sentido. Igualmente se emplean para citar los títulos de libros, artículos, discos, trabajo, poemas, etc. Igualmente, para enmarcar textos que reproducen de forma directa los pensamientos de los personajes (en el caso de narraciones), o cuando se comenta o aclara el significado de una palabra o expresión en particular.

## 2.3 Práctica ortográfica

### 2.3.1 Definición

Cuando se habla de la palabra “práctica” se habla de un concepto con varios usos y significados. La práctica es la acción que se desarrolla con la aplicación de ciertos conocimientos, por ejemplo: *“Tengo los conocimientos teóricos necesarios, pero aún no he logrado llevarlos a la práctica con éxito”*. También se puede llamar práctica al ejercicio continuo de una actividad hasta lograr excelentes habilidades y destrezas, esto podría ayudar a mejorar el desempeño en cualquier área que así se requiera, regularmente la práctica va acompañada de disciplina constante y mucho trabajo en desarrollo propio.

Cuando utilizamos el término “práctica” como sustantivo, se habla de cualquier oficio, actividad o acción que se realice de manera contante y con compromiso como para que no sea un evento particular de una vez o de una circunstancia.

Según (Hernandez, 2007) la práctica se convierte en una acción regular que se lleva a cabo por diferentes objetivos. Se puede mejorar y obtener un rendimiento cada vez superior, por ejemplo cuando se habla de la práctica del ajedrez, de algún deporte, del estudio, de la cocina, etc. En este sentido, la práctica es entendido como ‘el acto de realizar’ algo de manera regular que supone la posible obtención de buenos resultados en el desempeño. Por otro lado, la palabra práctica es comúnmente utilizada en el ámbito de la medicina para hacer referencia a las distintas áreas como por ejemplo la práctica de la anestesiología, de la traumatología, etc.



Muy pocos autores hacen mención a la práctica ortográfica como tal, aunque la mayoría la define como el uso correcto de las letras y signos para una correcta expresión escrita, la cual se basa en el sonido: fonema, acento y entonación. (Lahuerta, 2006) expresa que la ortografía se ocupa de la correcta escritura de las palabras y las frases, del uso del acento, del uso de minúsculas y mayúsculas y del uso de los signos de puntuación. Además, se ocupa de otros aspectos como las abreviaturas, la división de palabras a final de la línea, la escritura de los números o las palabras que pueden escribirse de manera distintas. El sistema ortográfico y su práctica como tal, tiene una importancia medular dentro de un idioma, entre otras razones, porque posee el carácter de normalizador y fijador de la lengua de lo cual hablaremos más adelante; además es un instrumento esencial de cohesión y unidad del español; además, permite establecer una secuencia histórica en la formación de un idioma.

En los planos social y personal, el dominio de las convenciones en la práctica ortográficas facilita la comunicación eficaz de los mensajes al eliminar ambigüedades semánticas, léxicas y sintácticas; una buena ortografía mejora la comprensión entre lectores y escritores. Debido a lo anterior, el dominio de la

ortografía es una habilidad muy apreciada en la comunicación; un bajo nivel ortográfico implica un bajo nivel de formación y cultura de un individuo, y como tal, es un indicador que va asociado a la valoración de su vida académica, profesional y laboral de las personas.

### **2.3.2 Errores más frecuentes**

Los errores en la práctica ortográfica suelen ser frecuentes si no se lleva una práctica disciplinada y progresiva, los diccionarios de lengua española le otorgan al término error, entre otras expresiones a los siguientes significados: concepto equivocado o juicio falso, acción desacertada o equivocada y cosa hecha erradamente. Sin embargo, para juzgar algo como error se debe de contar con un punto de referencia que nos ayude a determinar qué es correcto y qué es incorrecto. Para el caso de la práctica ortografía, los errores se evalúan tomando en cuenta al conjunto de normas que regulan la escritura de una lengua, que para el caso del español están explicadas por la Real Academia Española (RAE), aunque existen otras instituciones que utilizan sus propias reglas.

En muchos casos, el tema de los errores en una lengua constituye un factor que escapa a la evidencia, incluso para los hablantes adultos nativos de un idioma. De aquí que existan ciertas dificultades no solo para identificar los elementos erróneos, sino también para definir el concepto de error de una forma que no resulte ambigua. (Lennon, 1991) señala que el error para una segunda lengua constituye una forma lingüística o combinación de formas las cuales, bajo condiciones similares de producción, no serían producidas por hablantes nativos de esa lengua. Sin embargo, esto no es enteramente cierto para el caso de la práctica ortografía, ya que muchos de estos hablantes nativos cometen errores frecuentes al escribir, por desconocer sus normas ortográficas, como hemos mencionado a lo largo de este concepto, la práctica no se desarrolla por ser nativo de un país, ya sea en Guatemala o cualquier otro país del mundo, se desarrolla

con disciplina, conceptos, teorías, frecuencia entre otros factores que deben tomarse en cuenta para evitar errores en la práctica ortográfica.

Otra manera más tradicional de abordar este tema lo proporcionó (Díaz, 2001), quien definió al error como una desviación sistemática de las reglas que rigen el funcionamiento de una lengua; definición que se presta para utilizarla en el caso de la práctica ortografía. Según este autor, el error tiene su origen en la competencia de un estudiante que aún no domina dichas reglas y que no tiene forma de autocorregirse. Por otro lado, el mismo autor reserva el término equivocación o falta para designar a una falla que suele ser accidental (por ejemplo, por distracción o cansancio que sucede mucho en países como Guatemala), pero que el alumno puede ser capaz de corregir dado que posee los conocimientos y habilidades para ello.

Independientemente de su origen y dificultad para definirlo, así como la forma de evaluarlo, el estudio de los errores en la práctica ortográfica de los estudiantes es importante por dos grandes razones. Por un lado, porque pedagógicamente el error constituye un mecanismo inseparable al proceso de aprendizaje, que le permite al alumno verificar sus respuestas y ajustarlas progresivamente para alcanzar un mejor dominio del lenguaje y al profesor le proporciona elementos para enfocarse a los problemas que los alumnos presentan en su aprendizaje. Por lo tanto, el error no solo es inevitable, sino que es un proceso útil y necesario pues da cuenta del estado individual del dominio de una lengua. Lo anterior plantea que el alumno puede aprender de sus propios errores, siempre y cuando esté consciente de ellos según lo expone (Díaz, 2001).

Finalmente, el estudio de los errores ortográficos es importante porque la aparición de errores en una lengua puede aportar información sobre el error en sí mismo y sobre ciertas características del funcionamiento de una lengua, en lo general, y en ciertas poblaciones, en lo particular. Esto es especialmente cierto cuando se

realizan estudios de gran escala para evaluar el nivel de aprendizaje de los estudiantes de un país.

### **2.3.3 Utilidad de la práctica ortográfica**

Afirman los sociólogos y otros profesionales afines que la ortografía es un símbolo social. Así distinguimos una clase sociolingüística culta, de la que se espera una corrección y precisión en la escritura, y una clase analfabeta, más débil culturalmente, que no alcanza dicha corrección. Actualmente, apunta (Delgado, 2008) que la situación ha cambiado y ya no se distinguen tanto las dos clases, porque cada vez es menos el número de personas que maneja la práctica ortográfica de manera aceptable y el número de nuevos analfabetos "ortográficos" aumenta cada día más.

El tener una buena práctica ortográfica radica en la disciplina y teoría que las personas puedan tener desde un inicio, aunque no es la única forma, la preparación continua y perseverancia puede llevar a mejorar drásticamente una buena práctica ortográfica, el tener una buena práctica dentro de la ortografía hace que las personas sean del porcentaje mínimo de la población, máxime en países latinos y más aún centroamericanos, en donde países como Guatemala, la práctica ortográfica no es una constante social educativa dentro de la población.

### **2.3.4 Importancia de la práctica ortográfica**

#### **a) Como elemento unificador**

Contextualizando las palabras de Martinet que nos explica el porqué de la ortografía y su importancia dice *" Naturalmente llega un día en que hay que aprender la lengua oficial, empezando por su ortografía, No se trata de imponerla al niño como al única forma lícita de comunicación, sino de hacerle comprender que, en una sociedad compleja, el lenguaje que está indicando en ciertas situaciones no lo es en otras y que si quiere ser escuchado y comprendido es*

*preciso que sea capaz de adaptar su uso a diferentes situaciones y, entre otras cosas, se someta a las arbitrariedades de la ortografía desde el momento en que los que lo leen no conocen otras formas gráficas.”* Son muchos los autores que insisten que la práctica ortográfica impone unidad, para (Lopez, 2012) la función de la práctica ortográfica sería regular la representación gráfica de la expresión oral. Y si no existe unidad en la expresión escrita en cuanto a la grafía, los escritos de las distintas regiones parecerán pronto representativos de distintas lenguas. La diversidad ortográfica atenta, por tanto, contra la unidad del idioma.

La unión en la práctica ortográfica así como su correcta aplicación es un gran bien, pues constituye uno de los principales factores de unidad de toda la masa de hispanohablantes, es por ello que el hacerlo constituye una necesidad como elemento unificador de personas y ciudades.

#### **b) Como hilo conductor**

(Sanchez, 1998) Plantea que la práctica ortográfica es sutil para la enseñanza de la lectura y la escritura. El estudiante, desde pequeño, necesita de un hilo conductor, y una buena ortografía es como una plataforma de lanzamiento que fomenta la expresión escrita y contribuye a darle forma muy punto. Sitúa además la actividad de la práctica ortográfica dentro de un orden de interés social y cultural que no irradia de la naturaleza específica del estudiante, sino del centro genérico del ser humano adulto, que es también un ser social.

En la actualidad el hombre moderno ha creado un dilema, una especie de rompecabezas, y se ha puesto a imaginar una escuela o una universidad que no dependa de las letras como lo explica (Antuñez, 2005) la humanidad hoy en día quiere crear escuelas sin práctica ortográfica pero reclama a sus estudiantes mayor cantidad de libros, haciendo una ruptura social educativa de ellos mismos, provocando así que el hilo conductor que se trae desde niño se rompa.

### **c) Como sintetizador socio-cultural**

La práctica ortográfica es la destreza que mantiene con mayor firmeza la unidad de la lengua hablada por muchas personas originarias de países alejados, la ortografía sola no podría fungir como un único medio que sintetice lo social cultural ya que necesita de su práctica para que se viralice y se siga desarrollando. Al dejar de practicar la buena ortografía los principios y conceptos aprendidos tienden a olvidarse y a desarrollarse en una lengua lejana desconocida.

(Podadera, 1985) define la práctica ortográfica socio – cultural de esta manera: “No parece lógico que, para arrasar las diferencias de clases, se imponga un socialismo de la pobreza. La participación simultánea en la cultura y en el bienestar parece el objetivo más deseable a alcanzar, pero el que menos se logra, olvidando así, practicas especializadas como la ortografía.”

#### **2.4 El Diseño Gráfico y la práctica ortográfica**

El diseño grafico es parte de la comunicación visual, que afecta obligatoriamente a medios de comunicacion, publicaciones, impresos, audiovisuales, material alternativo, entre otros.

El poseer una buena práctica ortográfica en la profesion del diseño gráfico es de suma importancia, ya que se refleja en el material que se transcribe en centenares o millares de reproducciones y que llega a personas de diferentes grupos objetivos, además, la creatividad no debe ser la problemática mayor para realizar campañas gráficas o publicitarias, si bien existen estrategias publicitarias que emplean nuevos términos y la repeticion de los mismas en el target primario, no se debe descuidar el hecho de hacerle saber al consumidor que es provocado y que no lo es, ya que muchas veces según (Tejedor, 2010) el diseñador gráfico y el publicista cometen el error de escribir incorrectamente una palabra por su mala praxis en la ortografia y argumentan que es parte de la campaña gráfica publicitaria.

### **a) Competencia ortográfica del diseñador**

- El diseñador gráfico debe proponer conocimientos para crear, innovar y desarrollar respuestas gráficas visuales a las problemáticas de comunicación que se le solicitan, a través del buen uso de la práctica ortográfica y todo lo que esta requiera.
- El diseñador gráfico aplica habilidades técnicas y psicomotrices en diseño gráfico y la comunicación visual, necesarias para funcionar productivamente en equipos interdisciplinarios afines a la comunicación visual, y ejecuta campañas publicitarias o gráficas con el uso correcto de la ortografía.
- El diseñador gráfico propone estrategias publicitarias gráficas efectivas para la solución de conflictos relacionados en marcas, productos, servicios, instituciones o empresariales y utiliza de manera correcta en cada publicación el uso correcto de la praxis ortográfica en cada medio o soporte solicitado por el cliente.

### **b) Ortografía y medios masivos**

Muchos sociólogos admiten que los medios masivos de comunicación se han convertido en un importante agente social y que se hallan situados al mismo nivel que la familia, la educación y los padres. Además, parecen haber desplazado a instituciones clásicas que desempeñaban este papel, en especial las de carácter social y religioso. (Finkielkraut, 2009) explica que los medios de comunicación han tomado un papel de suma relevancia en los jóvenes universitarios a nivel mundial y que las universidades imitan lo que los medios divulgan. (castells, 2006) expone que del paradigma de la influencia de los medios de comunicación en nuestros educandos poco queda a salvo de la sociedad – red (cibersociedad) y argumenta que *“nos encontramos en un contexto de cambio que no afecta tan solo a las dimensiones tecnológica y cultural de las comunicaciones, sino también a la más amplia esfera social incluida nuestra forma de escribir”*.

Debido a que los medios masivos de comunicación son un poderoso instrumento de socialización, que afectan a millones de personas a nivel mundial, la ortografía y su práctica forman un eslabón esencial dentro de estos. La forma en que cada empresa de comunicación plasma formatos y soportes para diferentes grupos objetivos, conlleva también el alcance sin precedentes de la forma en cómo se escribe y se lee; esto da como resultado una red piramidal de la buena o mala práctica ortográfica.

Los medios masivos mas influyentes son:

- La prensa
- La radio
- La televisión
- El internet

Los profesionales que dirigen estos medios o laboran para que funcionen correctamente, en su mayoría, poseen el perfil de comunicadores, diseñadores gráficos, publicistas o expertos en audiovisuales, para cada uno de ellos es de suma importancia conocer que escribir incorrectamente una palabra en un medio masivo, cambiaría el significado de lo que se quiere decir, además, el conocer las reglas de escritura correcta de las palabras facilitaría la comunicación con las personas dentro de la comunidad y trabajo.

### **c) Ortografía y producción de materiales impresos**

La ortografía es un factor primordial dentro de este tipo de materiales, ya que la forma correcta de escribir evidencia la credibilidad de dichas publicaciones, cualquiera que estas sean.

Comunmente dentro de las publicaciones se relaciona a la mala práctica ortográfica con un estrato social específico y con la separación socio-económica cultural que existe en ella. La falta de hábito de lectura y de una buena escritura provoca que los errores sean irreparables, ya que cuando hablamos de

publicaciones también hablamos de cantidades de impresos de millares de ejemplares que llegarán 5 veces más que su impresión por el efecto boca a boca que las publicaciones provocan.

La buena praxis ortográfica del diseñador gráfico dentro de las publicaciones es vital, debido a la responsabilidad de hacer no solo la maquetación y diseño del impreso, sino también el arte final para reproducirlo. El impresor poco o nada tiene que ver con los errores gráficos – ortográficos que conlleva.

Los tipos de publicaciones que existen son:

- **Libro:** impreso encuadernado que desarrolla extensamente un tema acorde con su título, un ensayo grande, una novela u obra literaria larga o una compilación de cuentos, ensayos u obras más pequeñas.
- **Revista:** publicaciones periódicas, interesadas en un tema en particular y con cabida para una serie de textos similares ó artículos. Se clasifican en volúmenes, que corresponden numéricamente de la primera impresión a la última. Tienen un interés primeramente económico y usualmente se encuentran financiadas por publicidad externa.
- **Periódico:** publicación impresa que contiene noticias de índole general sobre lo que sucede en un área geográfica o del conocimiento público.
- **Boletín:** publicación periódica que busca informar a los integrantes de una comunidad, institución, corporación, empresa, partido o grupo acerca de los sucesos y opiniones que trascienden en el interior de la propia organización.
- **Folleto promocional:** publicación no encuadernada utilizada, generalmente, para transmitir información publicitaria, que ofrece investigación de los productos o servicios de una empresa.

- **Catálogo:** Publicaciones que ofrecen información de los productos o servicios de una empresa y sus características. Se utilizan para promocionar o hacer publicidad de una empresa, producto o servicio.
- **Instructivo:** Publicación que contiene instrucciones técnicas para el armado, ensamblado o construcción de un objeto.
- **Manual:** Publicaciones técnicas que, por su extensión, profundidad o contenido especializado, se distinguen de los libros en el sentido generalmente aceptado. Documento impreso que debe estar en la mano cuando su usuario se enfrenta a la práctica.

## **2.5 Comunicador social y la práctica ortográfica**

El comunicador social emplea como herramienta principal el lenguaje, de ahí la importancia del eficiente uso de las estructuras gramaticales y elementos que permitan el flujo de información y la interpretación correcta de los mensajes. La práctica ortográfica es vital en la codificación de los mensajes, puesto que tanto la puntuación como la ortografía de las palabras pueden cambiar el significado semántico de las estructuras sintácticas. Estas variaciones semánticas, por pequeñas que sean, repercuten en la interpretación final y provocan fallas en la comunicación.

### **a) Competencia ortográfica del comunicador**

Debido a la versatilidad de su perfil profesional, el comunicador social debe desarrollar una serie de competencias para desenvolverse eficientemente en los campos de acción de su especialidad.

Una competencia fundamental es la escritura con atención a las normas ortográficas, ya que independientemente de su rol en actividades de comunicación, se encontrará con la necesidad de redactar informativos, guiones, plantillas, planes, estrategias y demás textos.

El comunicador social es responsable de la redacción de textos íntegros, cuya estructura sintáctica favorezca la correcta comprensión del mensaje. Esta redacción libre de errores es lo que teóricos como (Eco, 2011) mencionan en el flujo eficiente de información con la menor cantidad de ruido comunicacional. Una mala puntuación o el empleo equivoco de grafías provoca interferencia en el mensaje; de ahí la importancia del desarrollo de la competencia ortográfica del comunicador, porque su oficio requiere el envío, comprensión y retroalimentación de la información. El proceso de comunicación claramente se ve afectado por una mala ortografía, además de restarle credibilidad al profesionalismo de quien escribe. (Fonseca Yerena, 2011) categoriza este tipo de interferencia como ruido semántico, debido a que las palabras pueden cobrar significados diferentes al que el emisor realmente quiso codificar.

#### **b) Ortografía y medios masivos**

(Biagi, 2009) lista a los medios masivos de comunicación como nueve tipos de empresas que incluyen libros, periódicos, revistas, discográfica, radio, cine, televisión y recientemente el internet. Los medios masivos de comunicación son aquellos que tienen impacto simultaneo, directa o indirectamente, en una gran audiencia; su finalidad puede girar en torno a informar, formar y/o entretener. Estas empresas se convierten automáticamente en el ámbito de acción del comunicador social.

Debido a que estos medios llegan a una considerable cantidad de personas, la transmisión de contenidos de calidad no solo es necesaria, sino indispensable. Por calidad se entiende a todos los aspectos del mensaje tanto en forma como en fondo, sobre todo, aquellos que están orientados hacia fines educativos.

En el caso de la comunicación a través de medios masivos el esquema comunicativo no es de persona a persona, sino de medio a público, y los procesos de comunicación se multiplican por el número de sujetos aproximados que se encuentran bajo su cobertura física.

Cuando se trata de medios editoriales (revistas, libros, periódicos) el proceso de comunicación y número de lectores se estima con la cantidad de volúmenes o el tiraje total de una publicación impresa. Es principalmente en estos medios donde una falta ortográfica se evidencia más, debido a su naturaleza. En el caso de los libros (cuyo valor puede ser referencial) existe un tratamiento más cuidadoso en cuanto al contenido. La información es revisada por un editor y por un equipo de personas que supervisa las situaciones gramaticales. Sin embargo, en algunos casos, debido a que ciertos gazapos (errores que inadvertidamente son cometidos por el autor) proveen "naturalidad" al escrito, algunos editores (o traductores) deciden no modificarlos, para no alterar de fondo el contenido. Este tipo de casos por lo general se aclaran en el prólogo de la publicación, aunque no por regla general. En los libros se debe considerar un aspecto importante: la fecha de publicación. Debido a que la Real Academia Española modifica algunas reglas según los estudios de la lengua, se atiende a los aspectos ortográficos con las normas vigentes al momento de la publicación.

La importancia de la ortografía en los medios impresos radica en que llegan a cientos, miles o millones de personas. Un error ortográfico se multiplica por la cantidad de unidades impresas. Así, un error que se cometió en la redacción del libro, periódico o revista, ya no será finalmente solo un error, porque estará expuesto en cada ejemplar del tiraje.

Las faltas ortográficas también pueden darse en los medios audiovisuales, principalmente en la televisión. Todos los textos que aparecen en la pantalla llegan a una cantidad considerable de personas.

Un error de ortografía puede cambiar el significado de las palabras que los presentadores leen en los "teleprompters" (aparatos colocados frente a las cámaras donde aparece proyectado todo el diálogo que el presentador leerá), por ello es vital que el redactor aplique con eficiencia las reglas de puntuación y acentuación en sus escritos.

En radio sucede un fenómeno similar. Cualquier falta ortográfica en los guiones de los locutores repercutirá directamente en el significado del mensaje que se desea transmitir.

(Biagi, 2009) expone que, con la aparición del internet, muchas barreras físicas que intervenían en la masificación de los contenidos ahora están superadas, a tal punto que la información llega rápidamente a cualquier parte del mundo en cuestión de segundos. El tamaño de los dispositivos, la mejora de baterías cada vez más potentes y duraderas y la conexión a la red global de información son las principales barreras que se superaron en los últimos diez años. El abaratamiento de las tecnologías para conexión web y la reducción en el costo de servicios de internet favoreció notablemente el acceso a la información que ahora llega a millones de usuarios.

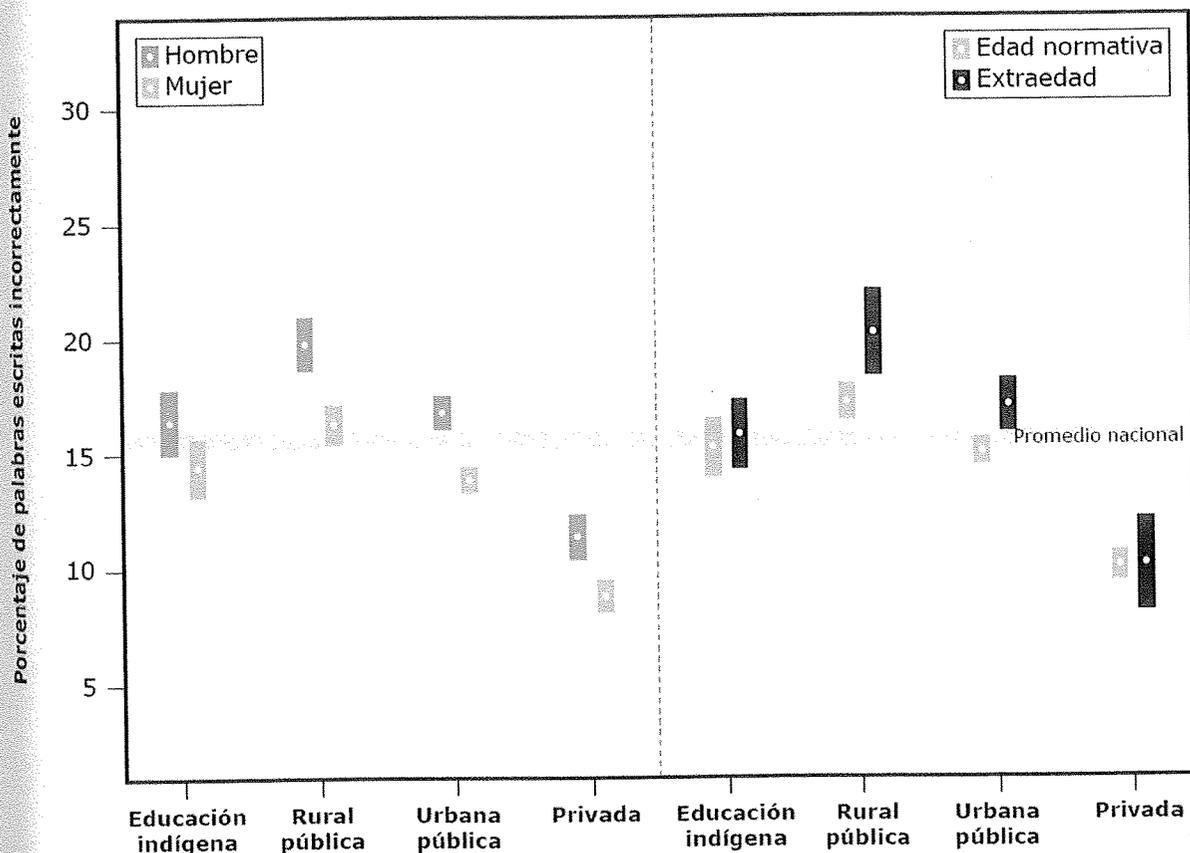
Debido a que en la actualidad todos los contenidos se masifican hasta límites insospechados, es vital que el cuidado ortográfico esté presente en la codificación de los mensajes. La exposición de un error, en la actualidad representa el peligro de su reproducción a gran escala, sobre todo porque la gran mayoría de usuarios no se percatan de ello y lo reproducirán en sus círculos.

Puesto en perspectiva, se trata de la reproducción a gran escala de un error y la adopción de ese error como un término correcto, aunque por regla, gramaticalmente no lo sea.

## 2.6 Resultados de una experiencia ortográfica en México y Centroamérica

Un estudio realizado por el Instituto Nacional para la Evaluación, de México, presenta datos valiosos para el análisis de la situación ortográfica tanto en ese país como en Centroamérica. La investigación abarcó la escritura de las palabras y errores ortográficos comunes.

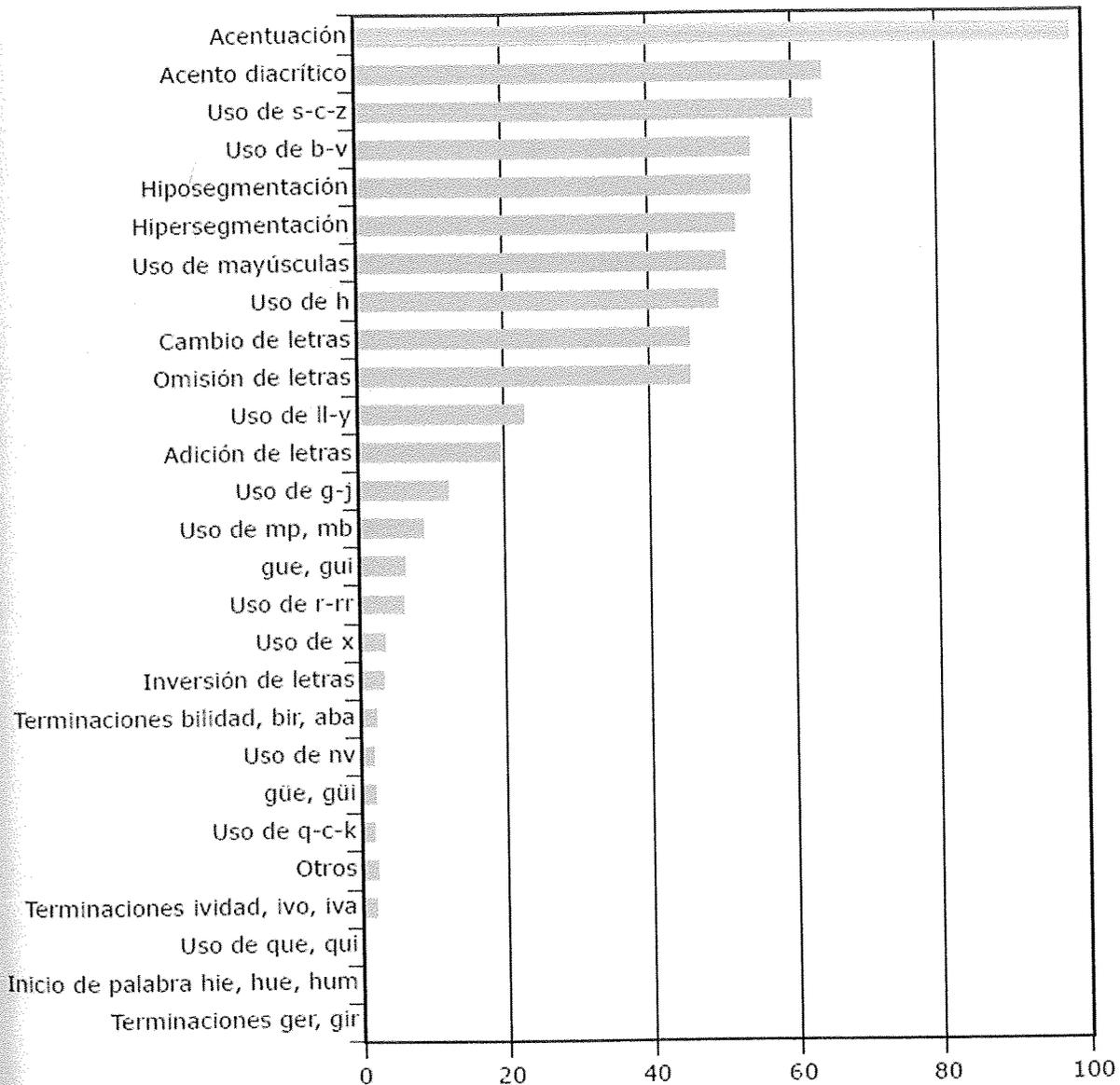
*Porcentaje de palabras escritas incorrectamente por sexo y edad de acuerdo con la modalidad educativa año 2012 en México y centro América:*



*Relación de las cien palabras escritas incorrectamente con mayor frecuencia por los estudiantes:*

Orden	Palabras con error	% de estudiantes (EE)	Orden	Palabras con error	% de estudiantes (EE)
1	día/días *	39.5 (1.1)	51	iba	3.5 (0.4)
2	más *	37.0 (1.0)	52	hasta	3.4 (0.4)
3	salvó *	29.4 (1.0)	53	hacer	3.4 (0.4)
4	porque	27.2 (1.0)	54	héroe	3.3 (0.4)
5	también	23.3 (1.0)	55	favor	3.2 (0.4)
6	mí	22.7 (0.9)	56	vida	3.2 (0.4)
7	está/están/estás	16.9 (0.9)	57	además	3.1 (0.4)
8	mamá	13.9 (0.8)	58	hola	3.0 (0.4)
9	tía/tío/tíos	13.3 (0.8)	59	hace	3.0 (0.4)
10	papá/papás	12.8 (0.8)	60	él	2.9 (0.4)
11	conmigo	10.7 (0.6)	61	pasó	2.9 (0.4)
12	reconocimiento *	10.6 (0.7)	62	ojalá *	2.9 (0.5)
13	sentí	10.2 (0.7)	63	ya	2.9 (0.4)
14	cómo	7.8 (0.6)	64	atención	2.8 (0.4)
15	bien	7.5 (0.6)	65	agradezco	2.8 (0.5)
16	adiós	7.5 (0.6)	66	demás	2.8 (0.4)
17	heroísmo *	7.4 (0.6)	67	(ojos) café	2.8 (0.4)
18	a mí	7.3 (0.6)	68	bueno	2.7 (0.4)
19	yo	7.1 (0.5)	69	sucedió	2.6 (0.4)
20	por eso	7.1 (0.6)	70	vamos	2.6 (0.3)
21	(verbo haber) ha	6.8 (0.5)	71	cumpleaños	2.6 (0.3)
22	pasé	6.7 (0.6)	72	va	2.6 (0.3)
23	mi	6.7 (0.5)	73	llevó	2.5 (0.4)
24	director *	6.3 (0.5)	74	a	2.5 (0.4)
25	feliz *	6.1 (0.5)	75	divertí	2.4 (0.3)
26	después	5.7 (0.5)	76	y	2.4 (0.3)
27	haga	5.7 (0.6)	77	hago	2.3 (0.4)
28	a la	5.1 (0.4)	78	ella	2.3 (0.3)
29	a veces	5.1 (0.5)	79	por favor	2.3 (0.3)
30	quería	5.0 (0.5)	80	siempre	2.2 (0.3)
31	había	4.9 (0.5)	81	cuando	2.2 (0.3)
32	hermano/hermanos	4.8 (0.4)	82	ahí	2.2 (0.3)
33	así	4.7 (0.5)	83	México	2.2 (0.4)
34	voy	4.7 (0.5)	84	para mí	2.2 (0.4)
35	gracias	4.7 (0.5)	85	allá	2.2 (0.3)
36	valiosa/valioso	4.6 (0.6)	86	compañero *	2.1 (0.3)
37	esté/estés	4.5 (0.5)	87	tenía	2.1 (0.3)
38	sólo	4.4 (0.5)	88	hizo	2.1 (0.3)
39	conoci	4.4 (0.5)	89	salón	2.1 (0.3)
40	sé	4.4 (0.4)	90	sí	2.1 (0.3)
41	dé	4.1 (0.4)	91	usted	2.0 (0.3)
42	que	3.9 (0.5)	92	José	2.0 (0.3)
43	haber	3.9 (0.4)	93	amigo	2.0 (0.3)
44	quiere	3.9 (0.4)	94	escuela	2.0 (0.3)
45	merece	3.9 (0.5)	95	ahora	2.0 (0.3)
46	aquí	3.8 (0.5)	96	vez	1.9 (0.3)
47	valentía	3.8 (0.4)	97	llegó	1.9 (0.3)
48	querido	3.7 (0.4)	98	salvar	1.9 (0.3)
49	he	3.6 (0.5)	99	decirle	1.9 (0.3)
50	decirte	3.5 (0.4)	100	hubiera	1.9 (0.3)

*Porcentaje de estudiantes que comete algún error ortográfico de acuerdo con su tipo:*



Agrupación de tipos de errores ortográficos:

Agrupación	Tipo de error
Acentuación	1 Acentuación
	2 Acento diacrítico
Uso de mayúsculas	3 Uso de mayúsculas
Omisión, adición y cambio de letras	4 Omisión de letras
	5 Adición de letras
	26 Cambio de letras
Segmentación	6 Híposegmentación
	7 Hipersegmentación
Transparencia grafemática	8 Uso de b-v
	9 Terminaciones bilidad, bir, aba
	10 Terminaciones ividad, ivo, iva
	13 Uso de g-j
	15 gue, gui
	16 güe, güi
	19 Uso de ll-y
	20 Uso de q-c-k
	21 Uso de que, qui
	22 Uso de r-rr
23 Uso de s-c-z	
Uso de h	24 Uso de x
	17 Uso de h
Uso de mp, mb y nv	18 Inicio de palabra hie, hue, hum
	11 Uso de mp, mb
	12 Uso de nv

### **3. Software**

#### **3.1 Historia**

Se le conoce al software como al equipamiento lógico o soporte lógico de un sistema informático, el cual comprende conjunto de componentes lógicos necesarios para la realización de tareas específicas, en contraposición de los componentes físicos los cuales son conocidos como hardware. El software de equipamiento lógico incluye aplicaciones diversas en grandes cantidades dependiendo la rama para lo que se utilice.

Según (Niño Camazón, 2010) el hardware es un componente físico, constituido por la máquina en sí misma y por los dispositivos auxiliares necesarios para realizar las funciones de procesamiento, almacenamiento y transferencia de datos.

El software como se le conoce ahora, no surgió con los equipos electrónicos, se remonta aún más atrás, desde el empleo de los ábacos o sumadoras mecánicas. Sin embargo, en estos casos el software no se encuentra incorporado en el equipo, sino es aportado por el operario.

La maquina analítica de Charles Babbage, incidentalmente tuvo su software, y fue una amiga de este, la legendaria Lady Lovale, quien aportó el software, que no se llegó a usar, dado que la máquina nunca se completó. En el Eniac, el primer computador que se construyó en Estados Unidos, el control de las operaciones estaba parcialmente integrado con en el equipo de usuarios; ellos realizaban los circuitos que la computadora necesitaba para su funcionamiento.

#### **3.2 Producción del software educativo**

La producción de software educativo se remonta en los inicios de los años sesenta. En aquella época, en Estados Unidos, a pesar de no existir las computadoras como se conocen en la actualidad, se inició el desarrollo de programas educativos. (Chumpitaz Campos, 2005) expresa que el diseño de software y su producción ha variado mucho, debido a los avances tecnológicos que se han dado; esto ha provocado la necesidad de actualizar constantemente el soporte lógico, aunque no ha sido problema para las grandes empresas que se

han ayudado del internet para poder actualizar su software sin problema y hacer cambios casi inmediatos.

El diseño y desarrollo de software en Guatemala y Quetzaltenango aún no es muy conocido, aunque ya existen empresas que se dedican a la programación de equipamiento lógico para equipos.

### **3.3 Software en latinoamérica**

Estudios realizados en la ciudad de México sobre “Las nuevas tecnologías y el aprendizaje” resaltan la importancia del uso del software para la educación, así como el mejoramiento en el proceso enseñanza-aprendizaje de todo tipo de materias, con la finalidad de proporcionar facilidades a los discentes en el estudio de áreas específicas.

Países como Perú han crecido en el proceso de enseñanza – aprendizaje gracias a la implementación de software oportuno en la educación, que eleva no solo el nivel de atención del alumno sino el crecimiento perceptivo de los mismos. Lentamente, Guatemala incursiona en el desarrollo de software, sobre todo en el relacionado a la educación, ya que las limitantes entre software y humanware o conocido popularmente como usuarios, es distante aún. Las tecnologías en software educativo o de cualquier otro tipo han llegado a Guatemala y, específicamente a Quetzaltenango desde hace más de 20 años, pero la limitante económica y el hardware preciso en centros de estudio hace nula la eficacia del software en la educación, lo que provoca retardo en el aprendizaje de los estudiantes.

### **3.4 Diseño de software e interfaz del usuario**

EL software debe ser sumamente intuitivo ya que en la educación, sea primaria, secundaria o universitaria, el usuario debe conocer y entender el software que se le presenta, por tal razón debe satisfacer plenamente las necesidades solicitadas por los estudiantes; en estos casos se requiere un software efectivo, preciso, intuitivo, sencillo, consistente, atractivo, entre otras virtudes que debe presentar:

- Efectivo: las pantallas en medidas y aplicaciones deben cumplir roles de función determinados para su utilización con los estudiantes, máxime en países como el nuestro, en donde el atraso tecnológico puede ser una barrera notable.
- Precisión: asegurarse que el diseño de software sea el adecuado según el grupo objetivo a donde va dirigido.
- Intuitivo: que sea amigable, directo y fácil de utilizar.
- Consistente: que las pantallas se agrupen y mantengan la información similar y estética en todos los procesos, entiéndase, colores, formas, tipografías, botones, etc.
- Sencillo: información con jerarquía y funcional.
- Atractivo: que el usuario se enamore de la aplicación para que su utilización sea frecuente.

### **3.5 Modelos de software**

En este contexto se puede hablar de tres modelos de software educativo: el sistemático, el no lineal y los hipertextuales.

#### **3.5.1 Modelo sistemático**

Se origina en la ingeniería del software y fue adaptado a la producción de software educativo. Este modelo considera la elaboración del software como un proceso en orden lineal formado por cinco fases independientes: análisis, diseño, desarrollo, evaluación e implementación.

Al respecto (Chumpitaz Campos, 2005) expresa que el modelo sistemático no es práctico y tiene poca aplicabilidad real. En la práctica se muestra que en un proceso de producción del software siempre hay una revisión permanente en función de los resultados que se obtienen.

#### **3.5.2 Modelo no lineal**

Posee fases muy similares al lineal. La diferencia estriba en el hecho de que puede hacerse una revisión continua y actualización del producto. La idea central

se basa en el diseño y desarrollo del software educativo como un proceso de resolución de problemas, como expone (Marques, 2005) este modelo está formado por cinco fases a saber: formulación de los objetivos, diseño del programa, prototipos (soluciones), revisión de las soluciones y revisión de los objetivos.

Los lenguajes de autor han facilitado la aplicación de este modelo, ya que permiten ejecutar el programa aunque no esté completamente terminado.

### **3.5.3 Modelo de hipertexto**

(Alvarado, 1999) lo describe como un sistema de administración de base de datos que permite conectar pantallas de información a través de enlaces asociativos. Tienden a imitar la habilidad del cerebro para almacenar y recuperar información mediante enlaces referenciales para un acceso rápido e intuitivo.

### **3.6 Desarrollo del software**

Según (Guillen, 2002) el objetivo que se persigue es desarrollar software útil y de alta calidad, que cubra las necesidades del usuario final, y considera que para lograr este propósito se debe tener en cuenta 3 aspectos importantes:

- *Productividad:* el software evoluciona de manera rápida; el retraso en el desarrollo de nuevo software hace que empresas con más poder adquisitivo y personal mejor preparado sean más productivas que otras empresas con menor capacidad, lo que provoca retrasos visibles, invisibles o desconocidos en su software. Esto no solo genera problemas en tiempos de entrega, sino pérdidas monetarias y la desconfianza del usuario al utilizar el software.
- *Confiabilidad:* consiste en dar respuesta a las necesidades del usuario de manera eficaz, es decir, la solución a una problemática específica a través del software. Una vez finalizado el soporte lógico, se debe probar para detectar y corregir errores que se puedan detectar antes de su lanzamiento, con la finalidad de evitar complicaciones con el usuario. Regularmente el periodo de prueba representa el 50 % del tiempo de desarrollo del software,

durante esta fase la productividad es nula, lo que pudiera ser aceptable si el resultado fueren sistemas altamente confiables y mantenibles, sin embargo, la realidad en los últimos años es justo lo contrario; los sistemas producidos están llenos de errores y son casi imposibles de modificar. Se puede hablar cuantitativamente de entre 3 a 5 errores por cada 100 instrucciones de programa.

- **Mantenibilidad:** está inversamente relacionada con la duración y el esfuerzo requerido por las actividades de mantenimiento. Representa la cantidad de esfuerzo necesario para conservar su funcionamiento normal o bien para restituirlo en caso de fallas.

### **3.7 Evolución del software por era**

(Guillen, 2002) Describe que durante los últimos 25 años en la historia del desarrollo de software, se pueden observar cambios dramáticos en la forma de usar y programar una computadora. La tendencia para la industria del software es la tecnología de objetos y la interfaz gráfica.

El software ha evolucionado de manera inteligente. Inició con un software a medida de ciertos usuarios hasta convertirse en una red mundial que abarca poblaciones que nunca antes se hubiese imaginado. A continuación se describe la evolución del software por eras:

#### **Primera era**

- Orientación por lotes (batch)
- Distribución limitada
- Software a medida

#### **Segunda era**

- Multiusuario
- Tiempo real

- Bases de datos
- Producto del software

#### **Tercera era**

- Sistemas distribuidos
- Incorporación de <<inteligencia>>
- Hardware de bajo costo
- Impacto en el consumo

#### **Cuarta era**

- Sistemas personales potentes
- Tecnologías orientadas a objetos
- Sistemas expertos
- Redes neuronales artificiales
- Computación en paralelo
- Redes de computadoras

### **3.8 Tendencias**

Uno de los aspectos más prometedores en relación al software educativo de futuras generaciones viene de mano del desarrollo de paradigmas de interacción, que permitan la interacción del alumno con el software educativo desde contextos diferentes al tradicional ordenador de sobremesa. La computación universal y las tecnologías móviles e inalámbricas tienen un gran potencial para diseñar experiencias innovadoras de enseñanza-aprendizaje, que pueden tener lugar en diferentes ambientes abiertos como parques, barrios, bosques, o dentro de universidades del país que actualmente han alcanzado tecnologías de software competitivas para el extranjero, asimismo, se pueden crear nuevas experiencias en entornos cerrados, como museos, laboratorios u hogares, que faciliten el aprendizaje en cualquier momento y en cualquier lugar como lo explica (PRICE, 2004). Además, (DRUIN, 2005) expone que los niños son un colectivo que puede

beneficiarse enormemente de la aplicación de estos nuevos paradigmas de interacción en la educación.

Un ejemplo de esta utilización de dispositivos móviles que se integran en un escenario al aire libre es el Ambient Wood Project (FOIX, 2002), diseñado para que los niños combinen experiencias vividas en la naturaleza, para observar; por ejemplo, cómo una mariposa toma el néctar de la flor, con explicaciones en el terreno sobre los procesos que allí ocurren, por ejemplo, la polinización. El proyecto cuenta con la infraestructura necesaria para controlar las posiciones de los niños en el bosque y registrar cualquier dato que los niños hayan recogido sustenta (PRICE, 2004).

## **CAPÍTULO III**

### **MÉTODO**

#### **4.1 Sujetos**

Estudiantes del doceavo semestre de Licenciatura en Ciencias de la Comunicación Social y del octavo semestre de Licenciatura en Diseño Gráfico y Publicidad.

#### **4.2 Instrumento**

##### **a) Entrevista**

Para (Achaerando, 2010) es un proceso dinámico de comunicación entre dos personas; cada una de ellas aporta a la entrevista, no solo, sus conocimientos e información, sino también, y principalmente sus emociones, sus percepciones, sus intereses, sus expectativas, sus prejuicios, etcétera.

##### **b) Prueba diagnóstica**

Según (Alderson, 2003) se entiende por prueba diagnóstica la que tiene como finalidad determinar cuáles son los puntos fuertes y los puntos débiles del estudiante que se presenta a la misma, qué puede o no puede hacer con la lengua, y hasta qué punto se desenvuelve en las distintas habilidades. La información proporcionada por esta prueba sirve para tomar decisiones sobre la formación que debe seguir el estudiante, aunque se puede utilizar también para clasificarlo en un grupo de nivel homogéneo, con el fin de que reciba la instrucción adecuada al nivel demostrado.

La prueba diagnóstica determinará el nivel que los estudiantes poseen para determinar posteriormente su progreso. La experimentación incluye una prueba previa y otra posterior a la exposición al software.

### **4.3 diseño**

La presente investigación es de enfoque cuantitativo; se enmarcó dentro del diseño estudio de caso.

### **4.4 Variables**

#### **4.4.1 Definición conceptual de variables**

##### **a) Software**

(Cortés Morales, 2007) define al software como el equipamiento lógico o soporte lógico de un sistema informático, el cual comprende conjunto de componentes lógicos necesarios para la realización de tareas específicas, en contraposición de los componentes físicos los cuales son conocidos como hardware.

##### **b) Práctica ortográfica**

Sociólogos y otros profesionales afines, sostienen que la ortografía es un símbolo social. Así distinguimos una clase sociolingüística culta, de la que se espera una corrección y precisión en la escritura, y una clase analfabeta, más débil culturalmente, que no alcanza dicha corrección. Actualmente, apunta (Delgado, 2008) que la situación ha cambiado y ya no se distinguen tanto las dos clases, porque cada vez es menos el número de personas que maneja la práctica ortográfica de manera aceptable y el número de nuevos analfabetos "ortográficos" aumenta cada día más.

### **4.5 Alcance y límites de la investigación**

#### **4.5.1 Alcances**

##### **a) Ámbito geográfico**

El estudio se llevó a cabo en la cabecera departamental de Quezaltenango.

##### **b) Ámbito institucional**

Universidad Mesoamericana, sede Quezaltenango

**c) Ámbito personal**

Estudiantes del 12vo semestre de la Licenciatura en Ciencias de la Comunicación Social y del 8vo. Semestre de la Licenciatura en Diseño Gráfico y Publicidad

**d) Ámbito temporal**

Abril a junio de 2014

**e) Ámbito temático**

Ortografía

Software educativo ortográfico

**4.5.2 Límites**

Abarcar únicamente Diseñadores Gráficos y Comunicadores Sociales del último año de la Universidad Mesoamericana sede Quetzaltenango.

## CAPÍTULO IV



### Aplicación del proyecto

El proyecto es la creación e implementación de un programa informático para práctica ortográfica, que permita:

- Ser ejecutado desde cualquier dispositivo digital con acceso a la web (computadoras portátiles, teléfonos inteligentes, tabletas, etc.)
- Conocer la escritura y puntuación correcta
- Reconocer y corregir errores en la puntuación
- Reconocer y corregir errores en la escritura de palabras
- Practicar la colocación de tildes según el tipo de palabra

El diseño del programa contempla características lúdicas para desarrollar la capacidad cognitiva. También considera la atracción intrínseca para motivar al usuario a seguir jugando hasta superar un reto impuesto por la propia jugabilidad que se basará en una dificultad creciente.

#### 5.1 Análisis de la situación educativa

Actualmente se imparten cursos de Lenguaje en las licenciaturas en Ciencias de la Comunicación Social, y Diseño Gráfico y Publicidad, sin embargo, los métodos de práctica son tradicionales y abordan principalmente aspectos morfológicos.

#### 5.2 Justificación

A diferencia del lenguaje oral, cuya duración es efímera y necesita menor estructuración, la lengua escrita es más elaborada y requiere de la ortografía para dar forma a los contenidos.

La ortografía desempeña una función vital en la lengua escrita al permitir la comunicación eficaz y libre de ambigüedades. Indudablemente, para transmitir de manera correcta un mensaje es necesario que el codificador conozca las normas que rigen el sistema ortográfico de una lengua, en nuestro caso, del idioma español. La correcta codificación del mensaje permitirá al receptor descodificarlo de manera clara, alejado de cualquier falla interpretativa y generar una respuesta adecuada.

El dominio sobre la palabra escrita es un factor crucial para expresar de manera correcta las ideas, por lo que en la vida profesional, en especial de las disciplinas de la comunicación, dicha competencia no solo es crucial, sino indispensable, ya que un escrito con fallas ortográficas se desmerece y le resta calidad académica, profesional y, por lo tanto, credibilidad.

Al ser vital para una comunicación eficaz, su práctica debería ser reforzada con herramientas que permitan al estudiante la asimilación de la ortografía, a través de la memoria visual (lectura repetida de cada palabra, observación y análisis de las mismas), de la memoria motora (aprendizaje por palabra) y de la deducción (etimología y reglas ortográficas).

La práctica ortográfica requiere trabajo arduo, sobre todo para el profesor que revisará cada respuesta, ya que la calificación es minuciosa, aún cuando se cuente con claves para facilitar el proceso. De igual forma, para el estudiante se convierte en una actividad tediosa, porque muchas de las actividades para práctica ortográfica se realizan con métodos tradicionales y poco atractivos.

En un estudio de diagnóstico realizado con estudiantes del 11º semestre de Licenciatura en Ciencias de la Comunicación Social y del 7º semestre de Licenciatura en Diseño Gráfico y Publicidad, se apreció que en promedio, los estudiantes tienen un 82 % y 77 %, respectivamente, en ortografía básica. Dicha prueba también se realizó en semestres inferiores, con lo que se determinó que, aunque el promedio es mejor en semestres superiores, dicho porcentaje no es suficiente para que el estudiante esté calificado en la redacción de textos de

difusión masiva, que requieren el 100 % en ortografía. Los resultados obtenidos evidencian la necesidad de reforzar el aspecto ortográfico en dichos estudiantes para garantizar un desempeño eficiente en el campo profesional.

El proyecto pretende mostrar el lado atractivo de la práctica ortográfica a través de una herramienta 2.0 que empleará el método *Drill and Practice*, en el que se guiará al estudiante durante el proceso, por lo que la retroalimentación será instantánea e incluso se le sugerirán otras series de ejercicios para reforzar el aprendizaje. La automatización del contenido y la programación de la herramienta para práctica ortográfica facilitará al profesor o tutor, conocer los avances del estudiante, por lo que el proceso de calificación manual se descarta totalmente.

El proyecto presenta un escenario de práctica ortográfica potenciado por la tecnología, en sintonía con las exigencias y expectativas del estudiante actual, concebido como nativo digital; además de proporcionar una forma de aprendizaje por participación y no por control. Atiende la relación sujeto-objeto en su diseño y proporcionará una práctica reiterada y repetitiva para lograr la competencia ortográfica deseada en el profesional egresado de las ciencias de la comunicación (incluyendo las especialidades de comunicación visual). También considera la accesibilidad desde las diversas plataformas, para que “practicar” deje de ser visto como obligación y se convierta en reto personal, disponible en cualquier lugar y hora, a través de los diversos dispositivos digitales que cuenten con acceso a la web.

### **5.3 Análisis de solución**

Debido a la inclinación que los estudiantes evidencian hacia las herramientas informáticas se diseña el Software de Práctica Ortográfica, con gráficos atractivos y niveles de dificultad.

### **5.4 Cronograma**

Fase I – Análisis de la situación y propuesta

Fecha: Enero y febrero de 2014.

**Fase II – Diseño de pruebas diagnósticas y medición**

Fecha: Del 3 al 14 de marzo de 2014.

**Fase III – Diseño de la aplicación**

Fecha: Del 17 de marzo al 30 de mayo de 2014.

**Fase IV – Experimentación y elaboración del informe**

Fecha: Del 2 de junio al 28 de julio de 2014.

**5.5 Recursos**

**a) Humanos**

- Docente de Lenguaje
- Ingeniero de sistemas con experiencia en el diseño de software
- Diseñador gráfico con experiencia en diseño de interfaces

**b) Financieros**

CANTIDAD	DESCRIPCIÓN	COSTO
24 períodos	Diseño de ejercicios ortográficos (pagado a razón de períodos en U. Mesoamericana)	Q. 2,400.00
72 períodos	Programación del software (pagado a razón de períodos en U. Mesoamericana)	Q. 7,200.00
24 períodos	Diseño de la interfaz (pagado a razón de períodos en U. Mesoamericana)	Q. 2,400.00
1 lote	Impresiones y fotocopias	Q. 500.00
1 actividad	Promoción	Q. 600.00
	<b>COSTO TOTAL DEL PROYECTO</b>	<b>Q. 13,100.00</b>

## 5.6 Evaluación

Indicadores de logro:

1. 85 % de estudiantes que utilizan el software llegan al último nivel de juego.
2. 85 % de estudiantes que utilizan el software por primera vez manifiesta atracción por el juego.
3. 95 % de estudiantes que utilizan el software presentan mejoría en prueba objetiva posterior (se realizará una prueba objetiva previa y una posterior).

El indicador 1 se medirá a través de los resultados que presente el software en su base de datos. El indicador dos se medirá a través de entrevistas y por observación de los evaluadores. El tercer indicador se medirá a través de pruebas objetivas.

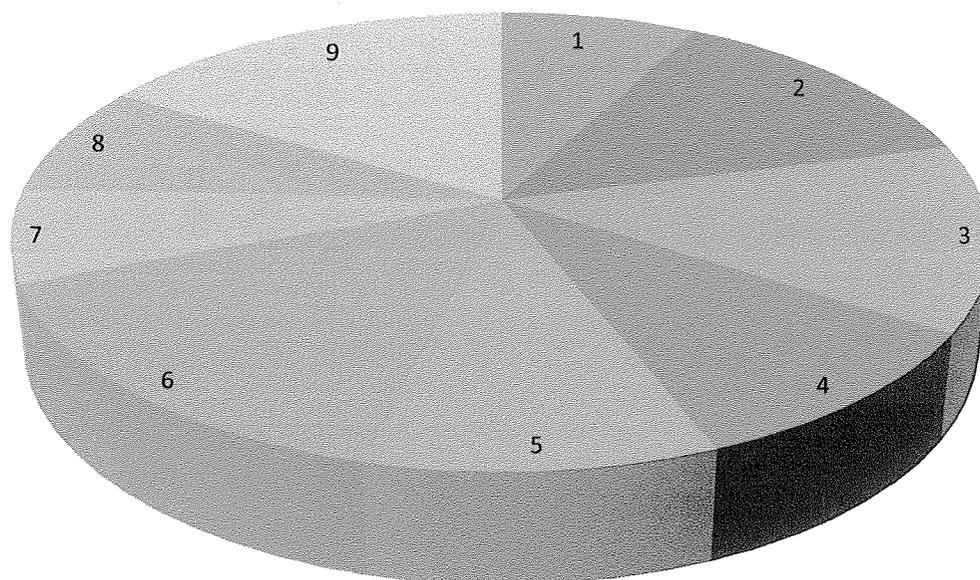
## V PRESENTACIÓN DE RESULTADOS

Para medir el nivel de dominio ortográfico se realizó una prueba diagnóstica. Dicha prueba fue realizada con 11 estudiantes de doceavo semestre de Licenciatura en Ciencias de la Comunicación Social, 32 estudiantes del octavo semestre de Licenciatura en Diseño Gráfico y Publicidad, jornada matutina y 27 estudiantes del octavo semestre de Licenciatura en Diseño Gráfico y Publicidad, jornada vespertina. La prueba se realizó dos meses antes de la experimentación con el software.

**Prueba diagnóstica realizada a estudiantes de la Licenciatura en Ciencias de la Comunicación Social, doceavo semestre,**

**Cantidad de alumnos: 11**

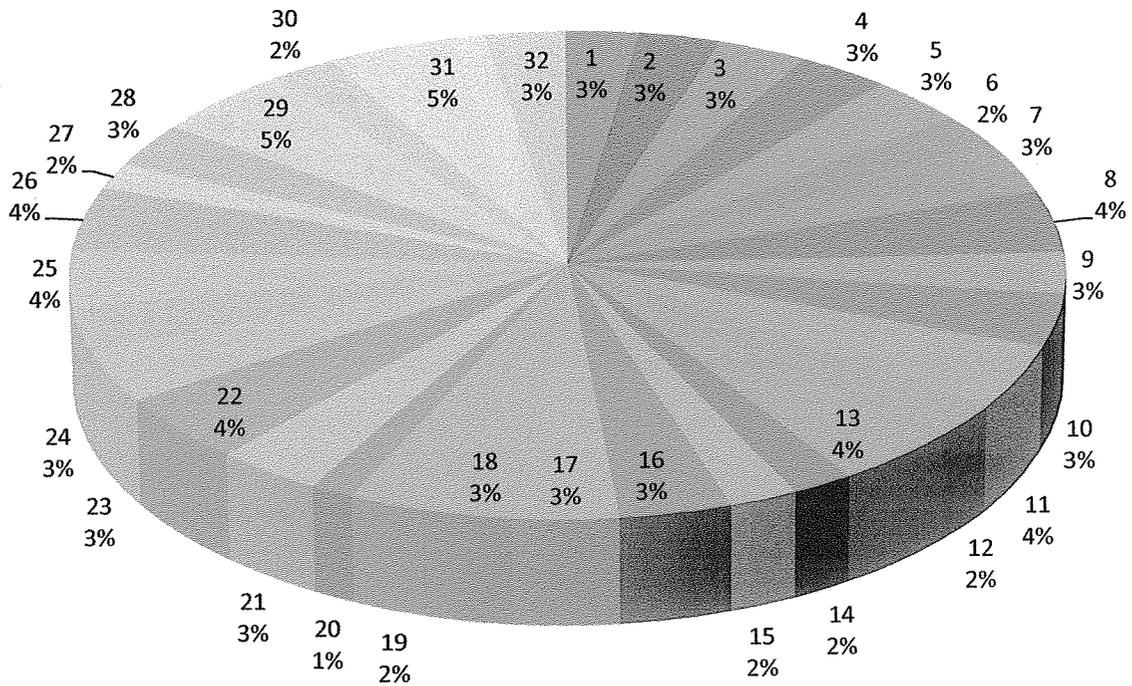
**PROMEDIO: 67.44 % de respuestas correctas**



**Prueba diagnóstica realizada a estudiantes de la Licenciatura en Diseño  
Gráfico y Publicidad, octavo semestre, jornada matutina**

**Cantidad de alumnos: 32**

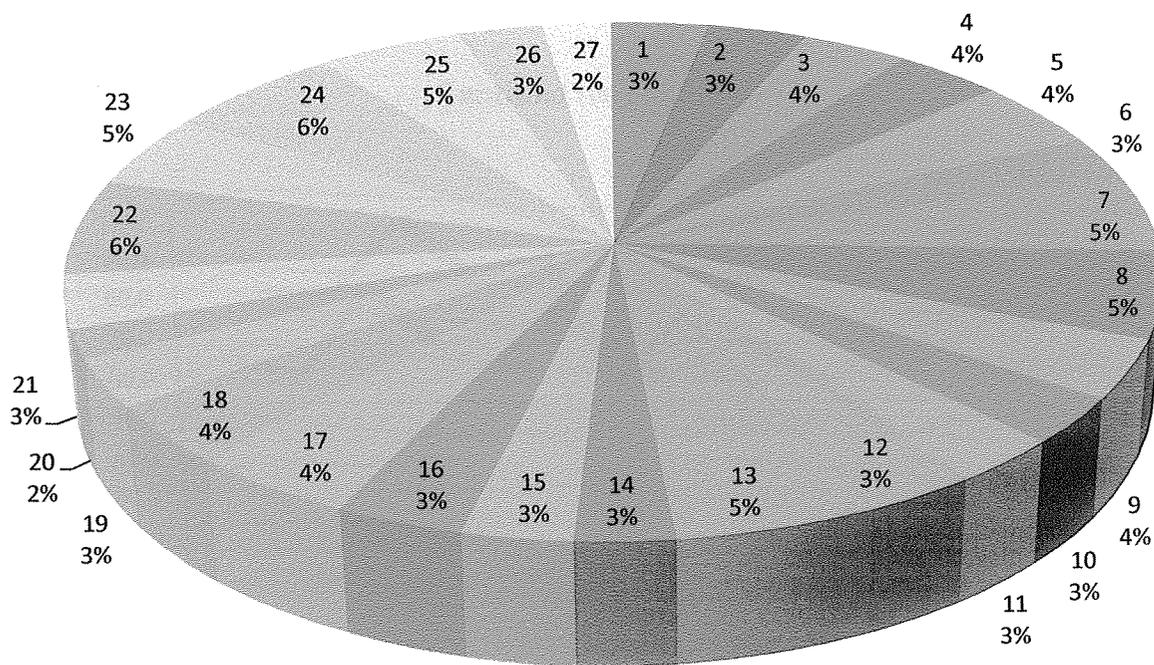
**PROMEDIO: 53.75 % de respuestas correctas**



**Prueba diagnóstica realizada a estudiantes de la Licenciatura en Diseño  
Gráfico y Publicidad, octavo semestre, jornada vespertina**

**Cantidad de alumnos: 27**

**PROMEDIO: 48 % de respuestas correctas**

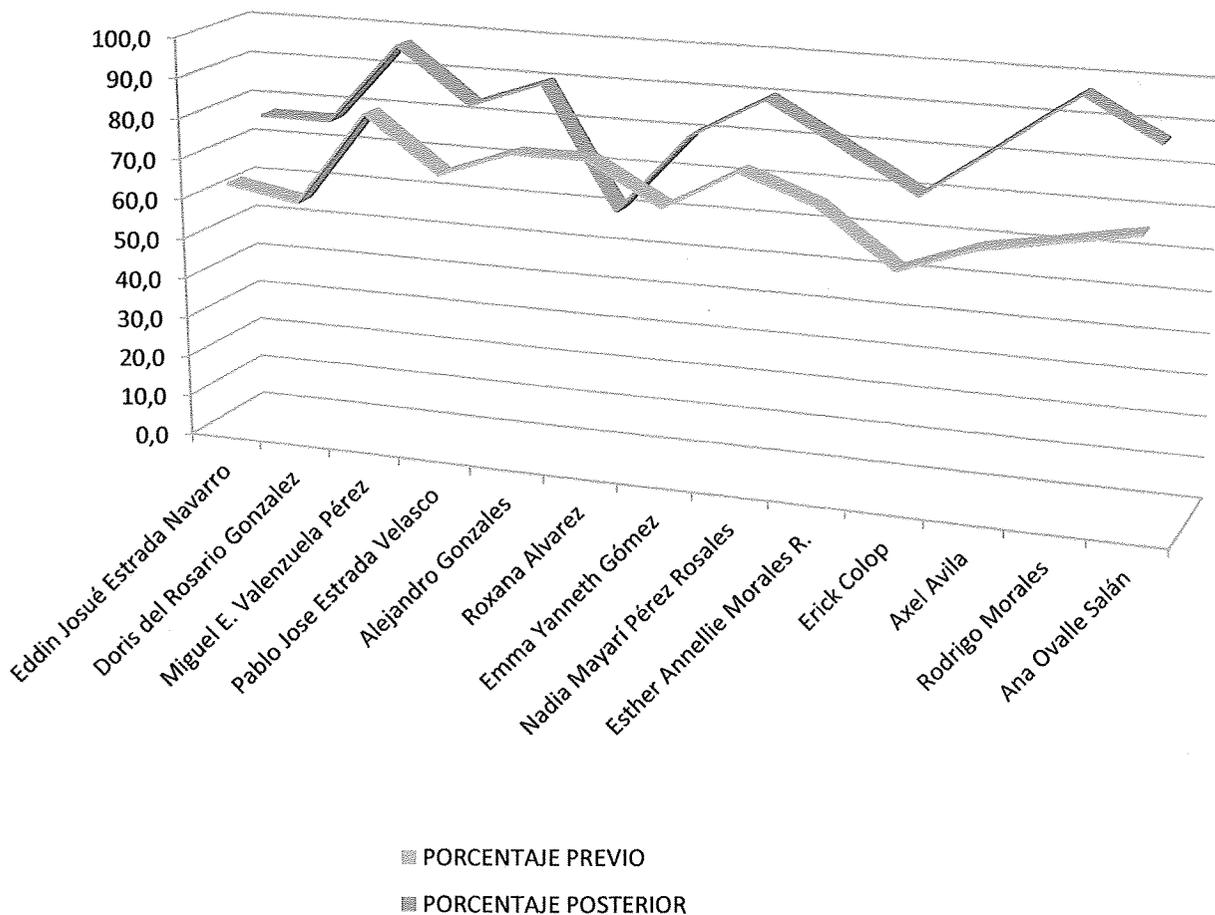


## Resultados de la experimentación con los sujetos

Para medir la eficacia del Software Ortográfico se realizó una competencia que consideró tiempos de exposición y pruebas escritas antes y después del empleo del software. Los estudiantes del doceavo semestre de Licenciatura en Ciencias de la Comunicación Social fueron expuestos a cuarenta y cinco minutos en una competencia entre ellos para llegar al último nivel del juego.

### Pruebas pre y post exposición realizadas a estudiantes de la Licenciatura en Ciencias de la Comunicación Social, doceavo semestre

Cantidad de alumnos: 13



**Tabla de resultados de las pruebas previa y posterior a la exposición al software – Estudiantes del doceavo semestre de Licenciatura en Ciencias de la Comunicación Social**

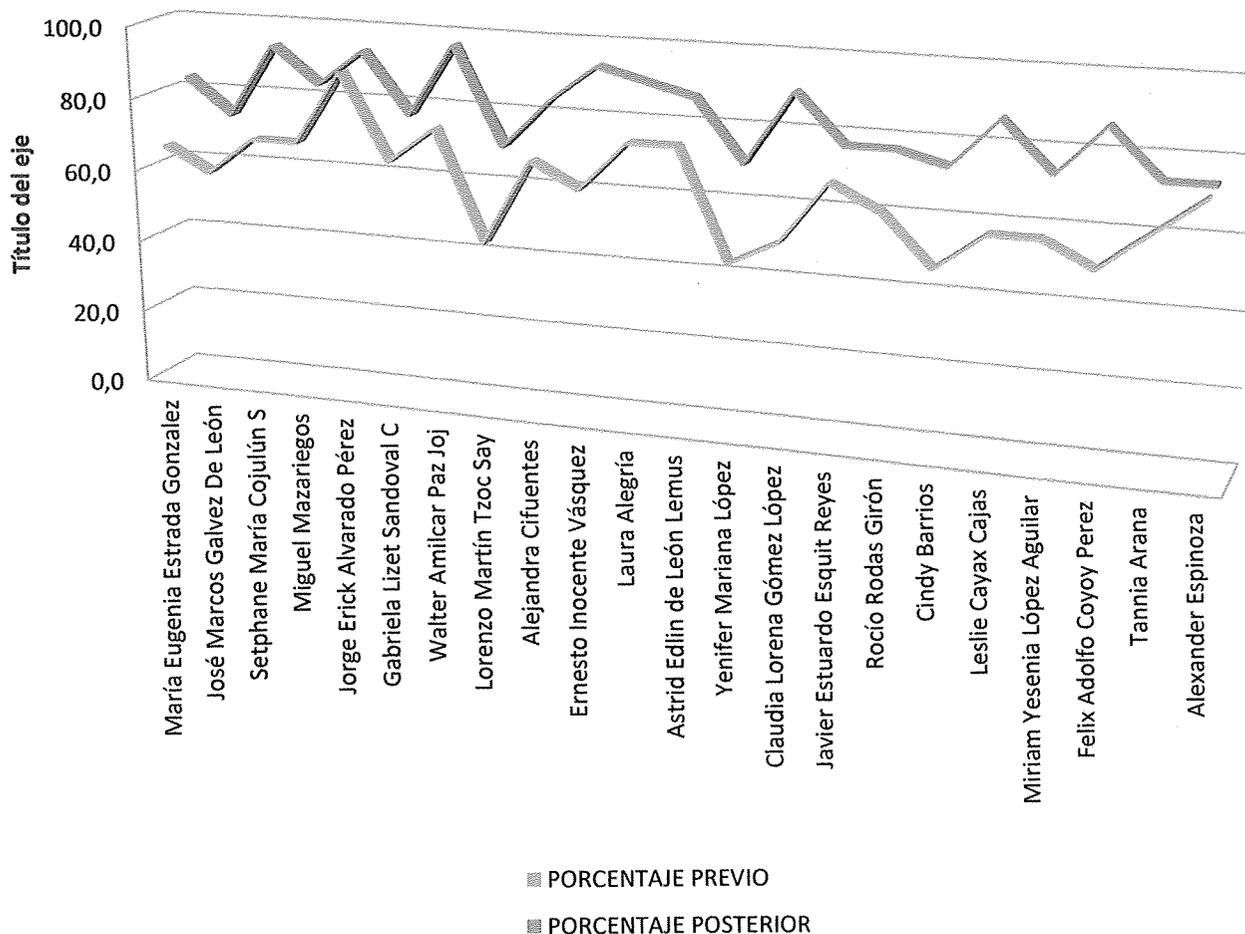
SUJETO DE ESTUDIO	Previo	Posterior	P. Previo	P. Posterior	P. Ganancia
Eddin Josué Estrada Navarro	19	23	63.3%	76.7%	13.3%
Doris del Rosario Gonzalez	18	23	60.0%	76.7%	16.7%
Miguel E. Valenzuela Pérez	25	29	83.3%	96.7%	13.3%
Pablo Jose Estrada Velasco	21	25	70.0%	83.3%	13.3%
Alejandro Gonzales	23	27	76.7%	90.0%	13.3%
Roxana Alvarez	23	18	76.7%	60.0%	-16.7%
Emma Yanneth Gómez	20	24	66.7%	80.0%	13.3%
Nadia Mayarí Pérez Rosales	23	27	76.7%	90.0%	13.3%
Esther Annelie Morales R.	21	24	70.0%	80.0%	10.0%
Erick Colop	17	21	56.7%	70.0%	13.3%
Axel Avila	19	25	63.3%	83.3%	20.0%
Rodrigo Morales	20	29	66.7%	96.7%	30.0%
Ana Ovalle Salán	21	26	70.0%	86.7%	16.7%

En la tabla se aprecia el porcentaje de ganancia de cada sujeto. En total, el dominio ortográfico de los estudiantes se elevó al 92.3 % en promedio; el tiempo de exposición fue menor, por lo que este resultado podría haberse elevado si el tiempo se hubiese extendido. También se evidenció que algunos sujetos realizaron el proceso sin integrarse a la actividad; en estos casos el porcentaje se redujo y refleja que la motivación personal es importante, por lo que no depende únicamente de los métodos sino también de la iniciativa de cada individuo.

Los estudiantes del octavo semestre de la Licenciatura en Diseño Gráfico y Publicidad fueron expuestos al doble de tiempo (noventa minutos) en relación a los de Ciencias de la Comunicación Social. Las pruebas previas y posteriores fueron las mismas. Se comprobó que con una mayor exposición al juego el porcentaje de aciertos en la prueba posterior también se incrementa.

**Pruebas pre y post exposición realizadas a estudiantes de la Licenciatura en Diseño Gráfico y Publicidad, octavo semestre, jornada matutina**

**Cantidad de alumnos: 22**  
**DISEÑO GRÁFICO - Jornada matutina**



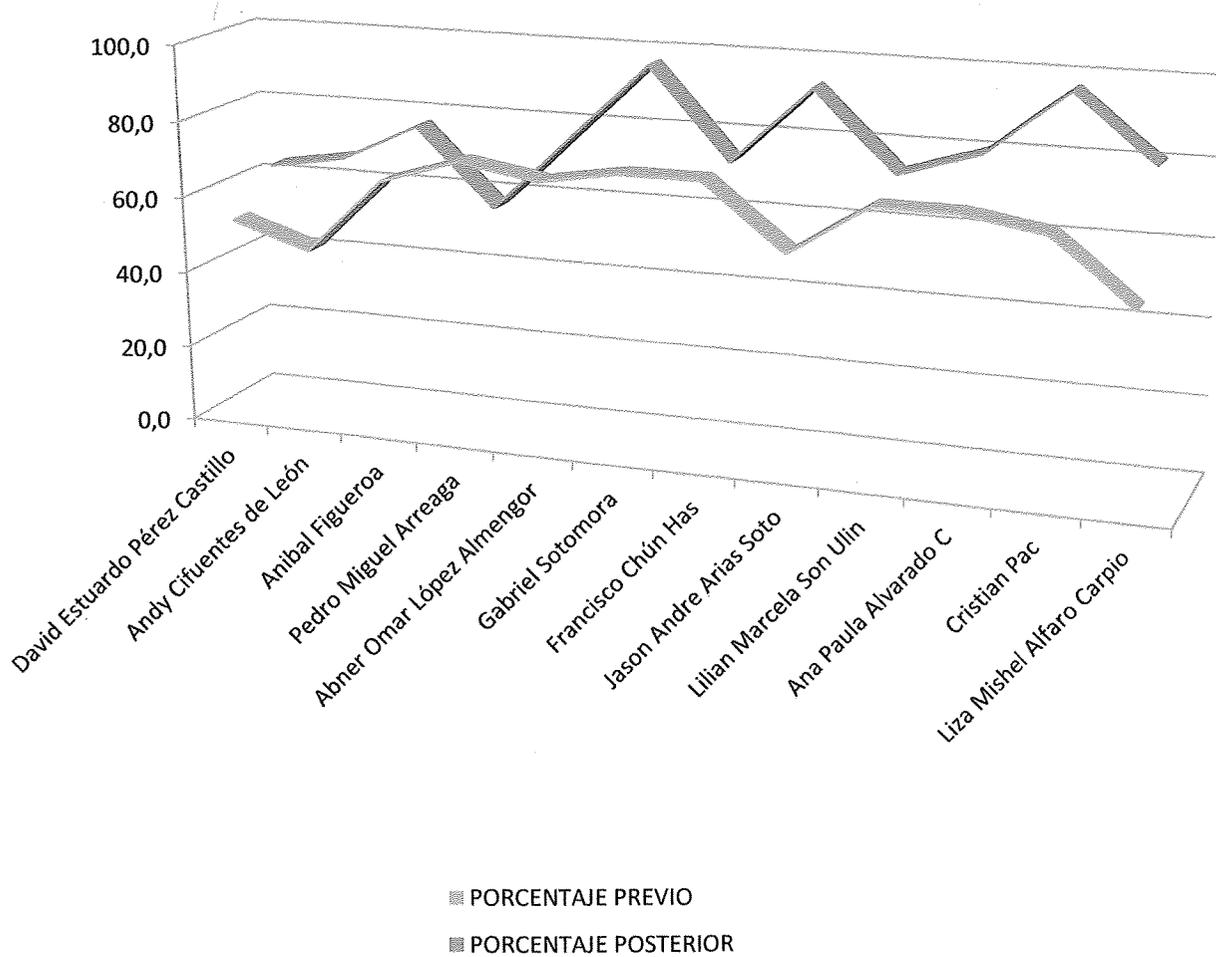
**Tabla de resultados de las pruebas previa y posterior a la exposición al software – Estudiantes del octavo semestre de Licenciatura en Diseño Gráfico y Publicidad, jornada matutina**

SUJETO DE ESTUDIO	Previo	Posterior	P. Previo	P. Posterior	P. Ganancia
María Eugenia Estrada Gonzalez	20	25	66.7	83.3%	16.7%
José Marcos Galvez De León	18	22	60.0	73.3%	13.3%
Setphane María Cojulún S	21	28	70.0	93.3%	23.3%
Miguel Mazariegos	21	25	70.0	83.3%	13.3%
Jorge Erick Alvarado Pérez	27	28	90.0	93.3%	3.3%
Gabriela Lizet Sandoval C	20	23	66.7	76.7%	10.0%
Walter Amilcar Paz Joj	23	29	76.7	96.7%	20.0%
Lorenzo Martín Tzoc Say	14	21	46.7	70.0%	23.3%
Alejandra Cifuentes	21	25	70.0	83.3%	13.3%
Ernesto Inocente Vásquez	19	28	63.3	93.3%	30.0%
Laura Alegría	23	27	76.7	90.0%	13.3%
Astrid Edlin de León Lemus	23	26	76.7	86.7%	10.0%
Yenifer Mariana López	14	21	46.7	70.0%	23.3%
Claudia Lorena Gómez López	16	27	53.3	90.0%	36.7%
Javier Estuardo Esquit Reyes	21	23	70.0	76.7%	6.7%
Rocío Rodas Girón	19	23	63.3	76.7%	13.3%
Cindy Barrios	15	22	50.0	73.3%	23.3%
Leslie Cayax Cajas	18	26	60.0	86.7%	26.7%
Miriam Yesenia López Aguilar	18	22	60.0	73.3%	13.3%
Felix Adolfo Coyoy Perez	16	26	53.3	86.7%	33.3%
Tannia Arana	19	22	63.3	73.3%	10.0%
Alexander Espinoza	22	22	73.3	73.3%	0.0%

En la tabla se aprecia el porcentaje de ganancia de cada sujeto. En total, el dominio ortográfico de los estudiantes se elevó al 95.5 % en promedio; el tiempo de exposición al software fue mayor. También se evidenció que algunos sujetos realizaron el proceso sin integrarse a la actividad; en estos casos el porcentaje se incrementó en menor proporción o se quedó en cero y refleja que la motivación personal es importante, por lo que no depende únicamente de los métodos sino también de la iniciativa de cada individuo.

**Pruebas pre y post exposición realizadas a estudiantes de la Licenciatura en  
Diseño Gráfico y Publicidad, octavo semestre, jornada vespertina**

**Cantidad de alumnos: 12**



**Tabla de resultados de las pruebas previa y posterior a la exposición al software – Estudiantes del octavo semestre de Licenciatura en Diseño Gráfico y Publicidad, jornada vespertina**

SUJETO DE ESTUDIO	Previo	Posterior	P. Previo	P. Posterior	P. Ganancia
David Estuardo Pérez Castillo	16	19	53.3	63.3	10.0
Andy Cifuentes de León	14	20	46.7	66.7	20.0
Anibal Figueroa	20	23	66.7	76.7	10.0
Pedro Miguel Arreaga	22	17	73.3	56.7	-16.7
Abner Omar López Almengor	21	23	70.0	76.7	6.7
Gabriel Sotomora	22	29	73.3	96.7	23.3
Francisco Chún Has	22	22	73.3	73.3	0.0
Jason Andre Arias Soto	17	28	56.7	93.3	36.7
Lilian Marcela Son Ulin	21	22	70.0	73.3	3.3
Ana Paula Alvarado C	21	24	70.0	80.0	10.0
Cristian Pac	20	29	66.7	96.7	30.0
Liza Mishel Alfaro Carpio	15	24	50.0	80.0	30.0

En la tabla se aprecia el porcentaje de ganancia de cada sujeto. En total, el dominio ortográfico de los estudiantes se elevó al 83.3 % en promedio; el tiempo de exposición fue mayor. También se evidenció que algunos sujetos realizaron el proceso sin integrarse a la actividad; en estos casos el porcentaje se redujo y refleja que la motivación personal es importante, por lo que no depende únicamente de los métodos sino también de la iniciativa de cada individuo.

## VI DISCUSIÓN DE RESULTADOS

El software educativo en prácticas como la ortografía es uno de los grandes aportes tecnológicos en el área educativa. Esta relación entre la tecnología y la educación aparece en un momento temprano en la historia del software, especialmente como un apoyo a la educación a distancia, de forma que el software educativo evoluciona a la par de la tecnología que lo soporta, abre caminos cada día más flexibles y potentes que enriquecen enormemente los procesos instruccionales educativos. Es necesario conocer los grandes parámetros que han guiado la evolución del software educativo; se hace especial hincapié en las características inteligentes y, sobre todo, en la influencia de la web, para así estar en situación de comprender las tendencias que en este campo puede explorar a corto, mediano y largo plazo.

El software educativo se puede definir como “programas de ordenador creados con la finalidad específica de ser utilizados como medio didáctico, es decir, para facilitar los procesos de enseñanza y aprendizaje” (Marquez, 2010) expresa que el software educativo se caracteriza por propiciar la creación de un contexto adecuado para la construcción y transmisión de conocimiento en el momento que se integran en el proceso educativo propicio.

Por tal razón la investigación se realiza en la Universidad Mesoamericana sede Quetzaltenango, la única universidad privada a nivel regional que gradúa a Diseñadores Gráficos con especialización en Publicidad y Comunicadores Sociales en el grado de licenciatura. Específicamente el estudio se realizó con los estudiantes del último año por cursar dichas carreras, el 8vo. semestre de la Licenciatura en Diseño Gráfico y Publicidad, en sus jornadas matutina y vespertina, y el doceavo semestre de la Licenciatura en Ciencias de la Comunicación Social, en el plan fin de semana, de la universidad antes mencionada.

Se utilizó como instrumento una prueba diagnóstica ortográfica y se aplicó al 100 % de los estudiantes por cerrar cursos de ambas carreras, con edades comprendidas entre 21 a 25 años de edad. El estudio es de enfoque cuantitativo, y según (Dankhe, 1986) se enmarca en un diseño descriptivo, midiendo y evaluando los diversos aspectos, dimensiones o componentes del fenómeno a investigar; el estudio persigue: mejorar el nivel ortográfico en los jóvenes que están por graduarse de nivel universitario en las carreras antes mencionadas por medio de un software educativo con técnicas lúdicas de aprendizaje, provocando así el interés de los educandos.

El proyecto se creará y se implementará por medio de un software informático educativo para la práctica ortográfica, que permita:

- a. Ser ejecutado desde cualquier dispositivo digital con acceso a la web (computadoras portátiles, teléfonos inteligentes, tabletas, etc.)
- b. Conocer la escritura y puntuación correcta
- c. Reconocer y corregir errores en la puntuación
- d. Reconocer y corregir errores en la escritura de palabras
- e. Practicar la colocación de tildes según el tipo de palabra

El diseño del programa contempla características lúdicas para desarrollar la capacidad cognitiva. También considera la atracción intrínseca para motivar al usuario a seguir jugando hasta superar un reto impuesto por la propia jugabilidad que se basará en una dificultad creciente.

En cuanto al objetivo general: **Reforzar el aspecto ortográfico en estudiantes de último año de Licenciatura en Ciencias de la Comunicación Social y Licenciatura en Diseño Gráfico y Publicidad**, se logra establecer que: de las dos carreras en donde se aplicó la prueba diagnóstica, los estudiantes del octavo semestre de la Licenciatura en Diseño Gráfico y Publicidad tienen un 50.01 % de aciertos en el diagnóstico ortográfico básico y los de los estudiantes del doceavo

semestre de la Licenciatura en Ciencias de la Comunicación Social poseen un 82 % en su diagnóstico ortográfico básico.

El estudio percibe que los educandos en ambas carreras poseen un nivel ortográfico bajo según estudios realizados por el Instituto Tecnológico Autónomo de México, en su departamento de Centro de Lenguas y establecido en la Guía de clasificación para redacción y ortografía para estudiantes universitarios en donde nos indica que el porcentaje para alumnos en etapa de cierre de cursos debe ser para las carreras como Publicidad y Ciencias de la Comunicación Social no menor a un 92%, en una prueba diagnóstica básica. La importancia de este estudio radica en que tanto los publicistas como los comunicadores son unas de las carreras que más exponen sus trabajos profesionales a masas, por lo que la problemática con la ortografía puede afectar no solo a la persona individualmente sino a lectores con bajo nivel ortográfico, produciendo así debacles culturales ortográficas; de allí la importancia que profesiones como las mencionadas con anterioridad posean un nivel sobre el 92 % en sus pruebas diagnósticas ortográficas.

En cuanto al objetivo específico **a. Elevar la media de dominio ortográfico de los estudiantes de Comunicación Social y Diseño Gráfico al 95 %**, según los estudiantes de la Licenciatura en Diseño Gráfico y Publicidad jornada matutina de la Universidad Mesoamericana sede Quetzaltenango exponen: "La ortografía es una materia tediosa, aburrida y sin ninguna finalidad para nuestra carrera", el 90 % de alumnos aducen que desde el nivel diversificado han tenido una mala ortografía y que las redes sociales así como la micro cultura que los rodea provoca desinterés por mejorar su nivel ortográfico, viéndolo como un recurso vano para su profesión.

La mayoría de los discentes entrevistados exponen que la ortografía debería de enseñarse de formas más entretenidas y con finalidades aplicadas a su profesión,

ya que el dejar ejercicios ortográficos en libros de estudio queda obsoleto para un perfil profesional como el de los comunicadores sociales o diseñadores gráficos y publicistas.

(Bagon's, 2008) expone en su sitio web titulado Cultura y Publicidad lo siguiente: *"Primero que nada la publicidad tiene como objetivo vender, e intenta lograr esto por medio de metáforas, mitos, creando estereotipos, se vale de sus "mañas" para hacerle creer al consumidor que aquella marca o producto es necesario; vaya, la publicidad produce un sentimiento de necesidad aunque el producto en sí no sea algo necesario. Asimismo, la publicidad trata de que nos identifiquemos con ella para así poder llegar más fácil a nuestro cerebro e impregnarnos de un deseo consumista, aquí podría decirse que se habla del efecto de la teoría hipodérmica, en la cual se manipula al consumidor ideándole sueños y/o deseos utilizando el condicionamiento de estímulo – respuesta.*

*Ahora, la ortografía en ello es un factor primordial, pues dice mucho de nosotros y de la credibilidad de nuestras palabras. Hablando de una cultura de masas, un letrado comercial con errores ortográficos da un mal aspecto e influye enormemente en la ortografía de las personas que reciben un mensaje por medio de éste, puesto que pertenecemos una cultura muy visual. Para algunas empresas el hecho de jugar con las palabras (lo cual realmente es considerado un estilo publicitario), el sentido de las frases o incluso con la ortografía es mera estrategia publicitaria, ya que se da por hecho que la gente lo notará, pues consideran que tiene un acervo cultural considerado como para darse cuenta del error y que éste le llame la atención; lo peor de este asunto radica en que muchas personas llegan a pensar: " si es publicidad debe estar bien escrito", por lo que generalizan y dan por hecho que así es; esto afecta primordialmente a las personas que precisamente carecen de ese acervo cultural del que hablamos."*

Según el estudio se establece que los jóvenes investigados prefieren educación lúdica y juegos interactivos que les enseñen a aprender de manera rápida, divertida y certera, prefieren contestar preguntas en una computadora o dispositivo

móvil que en hojas de papel, además prefieren un incentivo por cada acierto de manera inmediata y no esperar una semana que una hoja de papel sea devuelta; exponen además según el estudio que es preferible el utilizar herramientas como la web 2.0 y software en línea que programas tediosos que nunca terminarán.

El proyecto pretende mostrar el lado atractivo de la práctica ortográfica a través de una herramienta 2.0 que empleará el método “Drill and Practice”, en el que se guiará al estudiante durante el proceso, por lo que la retroalimentación será instantánea e incluso se le sugerirán otras series de ejercicios para reforzar el aprendizaje. La automatización del contenido y la programación de la herramienta para práctica ortográfica facilitarán al profesor o tutor, conocer los avances del estudiante, por lo que el proceso de calificación manual se descarta totalmente.

En cuanto al objetivo específico **b. Generar motivación intrínseca en el estudiante para el mejoramiento del aspecto ortográfico**, según los estudiantes pertenecientes a las carreras en mención, exponen que cuando un programa académico es llevado por obligación se convierte en un acto tedioso, el cual obliga a realizar tareas por un pago “puntos” los cuales obtienen a cambio.

El artículo de revista escrito por (Castillo A. C., 2009) expone que en la última década los psicólogos educativos quienes estudian las variables relacionadas con el aprendizaje académico, se han interesado también por el papel de las tecnologías de la información y la comunicación en el apoyo de éste; una de estas tecnologías es indudablemente el Internet. Al respecto, la búsqueda efectiva de aprendizaje e información online y de software académicos ha sido vista como una habilidad la cual los investigadores creen que se apoya en ciertos factores y estrategias meta cognitivas de aprendizaje, logrando así que los educandos aprendan de manera autodidacta.

El proyecto presenta un escenario de práctica ortográfica potenciado por la tecnología, en sintonía con las exigencias y expectativas del estudiante actual,

concebido como nativo digital; además de proporcionar una forma de aprendizaje por participación y no por control. Atiende la relación sujeto-objeto en su diseño y proporcionará una práctica reiterada y repetitiva para lograr la competencia ortográfica deseada en el profesional egresado de las ciencias de la comunicación (incluyendo las especialidades de comunicación visual). También considera la accesibilidad desde las diversas plataformas, para que “practicar” deje de ser visto como obligación y se convierta en reto personal, disponible en cualquier lugar y hora, a través de los diversos dispositivos digitales que cuenten con acceso a la web.

## CONCLUSIONES

- De acuerdo al diagnóstico realizado con los alumnos del octavo semestre de la Licenciatura en Diseño Gráfico y Publicidad en sus dos jornadas y el doceavo semestre de la Licenciatura en Ciencias de la Comunicación Social plan fin de semana, de la Universidad Mesoamericana sede Quetzaltenango, se encuentra una media del 56.40 % de nivel de uso correcto en su práctica ortográfica.
- Según el estudio realizado se encontró que uno de los principales factores que pueden causar el bajo porcentaje en el uso correcto de la práctica ortográfica de los alumnos, son los distractores que actualmente los rodean tales como: Internet, videojuegos, redes sociales, celulares, aplicaciones online, los cuales afectan su contexto socio cultural.
- Los alumnos de Diseño Gráfico y Publicidad así como los de Ciencias de la Comunicación Social consideran tediosas las cátedras impartidas en donde se enseña el uso correcto de la ortografía, desde el nivel diversificado hasta el universitario, exponiendo que solo un porcentaje mínimo de catedráticos utilizan técnicas, estrategias e instrumentación correcta para el uso correcto de la enseñanza de la práctica ortográfica.
- El 95 % de los alumnos entrevistados prefieren una manera intrínseca y lúdica de aprender la práctica ortográfica, más que la lectura tradicional con textos poco o nada interesantes.
- Los alumnos se exponen mucho tiempo a prácticas ortográficas erróneas en donde aprenden el mal uso de la escritura, tales como: las redes sociales y los blog técnicos de las carreras en donde leen y aprenden de manera equivocada el uso de la práctica ortográfica.

## RECOMENDACIONES

- Elevar el uso correcto de la práctica ortográfica por lo menos un 95 % en los estudiantes de la Licenciatura en Diseño Gráfico y Publicidad en sus dos jornadas y el doceavo semestre de la Licenciatura en Ciencias de la Comunicación social plan fin de semana, de la Universidad Mesoamericana sede Quetzaltenango, ya que son estudiantes próximos a ser profesionales en cada área y tendrán incidencia pública en sus publicaciones técnicas.
- Suministrar de recursos técnicos necesarios para que el aprendizaje de la práctica ortográfica sea de manera llamativa y no tradicionalista, provocando esta última que el alumno se sienta obligado a aprenderla, compitiendo contra la macro culturalidad online a la que están expuestos todos los días.
- Preparar a los catedráticos por medio de talleres, conferencias o software online guiados con el fin de instruir correctamente a los alumnos de Diseño Gráfico y Publicidad así como de los alumnos de Ciencias de la Comunicación Social, logrando así, despertar el interés y la competitividad en el uso de la práctica ortográfica; teniendo en cuenta que el perfil de dichas carreras es sumamente práctico.
- Crear y dar seguimiento a un software que pueda crear educación intrínseca y lúdica a nivel de los software con el que los alumnos se ven expuestos día tras día, logrando así crear en el alumno la necesidad de utilizar dicho programa y aprender de manera competitiva, lúdica y funcional, aplicando el modelo constructivista.
- Implementar el software de práctica ortográfica en redes sociales, internet, aplicaciones móviles, CD de auto ayuda, entre otros, con el fin que el alumno encuentre rápidamente una manera divertida de aprender – jugando y así competir directamente con software y lecturas que pueden provocar el retraso en su adiestramiento de la práctica ortográfica más adelante.

## BIBLIOGRAFÍA

- Anderson, J. C. (2003). *Diagnosing foreign language proficiency: a teaching / testing interface*. Barcelona: SEAMEO .
- Alvarado, S. J. (1999). *Construyendo y Aprendiendo con el computador*. Santiago, Chile: MECE.
- Antuñez, r. (2005). *Ortografía social*. Barranquilla: Muse.
- Arias, N. (2005). *Matemática en el Perú: un caso de responsabilidad social*.
- Avila, F. A. (2003). *Orotgrafia española*. Bogota: Norma.
- Biagi, S. (2009). *Impacto de los medios*. (C. L. America, Ed., & P. M. Sacristán, Trad.) México DF, México: Thomson Learning.
- Carratala, F. (2008). *Las faltas de ortografía: diagnostico de sus causas y propuestas de soluciones para su eliminacion* . New York: Desconocido.
- Castillo, A. C. (2009). EL PAPEL DE LA MOTIVACIÓN INTRÍNSECA, LOS ESTILOS DE. *Revista de Medios y de Educación*, 73-85.
- Castillo, L. A. (2008). *Practica ortografica rapida*. mexico: sabueso.
- Chumpitaz Campos, L. (2005). *Informática aplicada a los procesos de enseñanza-aprendizaje*. Lima, Perú: Fondo Editorial de la Pontificia Universidad Católica del Perú.
- Dankhe, G. (1986). *Investigación y comunicación*. McGraw Hill.
- de Saussure, F. (1945). *Curso de Lingüística General*. Buenos Aires, Argentina: Editorial Losada, S.A.
- Delgado, L. (2008). *El vocabulario y la ortografía*. Madrid: Playor.
- Diaz, C. (2001). *Constancia y variacion grafica en la evaluacion conceptual de la escritura*. MEXico: Depto. de Investigaciones Educativos, MEXICO.
- Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española*. (2002).
- Dovifat, E. (1959). *Periodismo*. Mexico: Editorial UOC.
- DRUIN, A. y. (2005). *Interaction design and children. Communications of the*. Canada.

- Eco, Umberto. (2011). *Trattato di Semiotica Generale*. (S. Bompiani, Ed.) Milano, Italia: RCS Libri.
- Finkelkraut, A. (2009). *Medios de comunicacion en la sociedad*. madrid: Santander.
- FOIX, C. y. (2002). *Estándares e-learning: Estado del arte*. Centro de Tecnologías de. INTEC.
- Fonseca Yerena, M. d. (2011). *Comunicación oral y escrita*. México DF, México: Prentice Hall.
- Gane, C. a. (1997). *Structured System Analysis*. USA: IEEE.
- Guillen, P. R. (2002). *Analisis y Diseño Orientado a Objetos*. Argentina.
- Lahuerta, J. (2006). *Practica Ortografica*. Madrid: Sociedad General Española S.a.
- López López, A. M. (2013). *Curso de Diseño Gráfico - Fundamentos y técnicas*. España: Anaya Multimedia.
- Lopez, J. M. (2012). *Ortografía. Metodo individualizado activo*. madrid: santillana.
- Marín, E. (2006). *Gramática española*. México DF, México: Editorial Progreso, S.A. de C.V.
- Marques, P. (2005). *Software educativo. Guia de uso y metodologia del diseño*. Barcelona: Ediciones Estel.
- Marquez, J. P. (2010). *software educativo en la actualidad* . España: Esfera.
- Martín San Román, J. R. (2010). *Comunicación visual*. (C. d. Financieros, Ed.) Madrid, España: Universidad a Distancia de Madrid.
- Morin, E. (1966). *El espíritu del tiempo*. Barcelona: Taurus.
- Murillo, M. (2009). *Relaciones Humanas*. México DF, México: Editorial Limusa, S.A.
- Niño Camazón, J. (2010). *Sistemas operativos monopuesto*. Madrid, España: Editex.
- Organización Profesional, S. á. (1 de enero de 1984). *Avance de la Tecnología para la Humanidad*. IEE.

PRUEBA DIAGNÓSTICA DE LENGUAJE

Carrera: \_\_\_\_\_ Semestre: \_\_\_\_\_

**Serie I**

**Instrucciones:** Coloque una X en la palabra que esté mal escrita.

1. Pedro recoge los exámenes para que Luis los corrija.
2. Tu escoje lo que te guste; yo lo pagare.
3. La suela esta aderida con semento de contacto
4. El helicoptero tiene varias élices.
5. Esa persona es codisiosa.

**Serie II**

**Instrucciones:** Coloque una X sobre la forma en negrillas que considere haya sido mal escrita.

1. Acerca /A cerca del beneficio, diré que se acerca /a cerca al millón.
2. Alquilé el piso de abajo /a bajo, pero abajo /a bajo precio.
3. Un afin/a fin a la familia me trajo noticias de todos.
4. Cuando a bordo /abordo el avión siempre te encuentro.
5. Hablaré claro, no quiero ningún mal entendido /malentendido.

**Serie III**

**Instrucciones:** Coloque las tildes que hagan falta.

1. Preguntale adonde quiere ir.
2. No se como salir de aqui.
3. ¿Por que no me dices cuando y como piensas hacerlo?
4. ¡Cuanto sufrir, para nada!
5. Dime cuantas personas van a venir a la cena.



Universidad Mesoamericana, sede Quetzaltenango  
Departamento de Ciencias Humanas y Sociales  
Maestría en Docencia Superior  
Proyecto Profesional

### PRUEBA OBJETIVA PREVIA

Nombre: \_\_\_\_\_ Carrera: \_\_\_\_\_

#### SERIE I

*Instrucciones: en el espacio correspondiente coloque la letra que haga falta. Puede ser "b" o "v".*

1. Tengo que re\_\_elar estos rollos fotográficos.
2. Los detectives reca\_\_an pruebas en la escena del crimen.
3. La clorofila puede encontrarse en la sa\_\_ia de las plantas.
4. Es un re\_\_elde sin causa.
5. Van a sembrar milpa, pero hay que reca\_\_ar el terreno.
6. Su acer\_\_o cultural es muy amplio.
7. Tiene problemas para instalar los tu\_\_os de PVC.
8. El lago está lleno de lujosos \_\_otes.
9. Es tímido y \_\_acila cuando hay extraños en el lugar.
10. La marea le hizo a\_\_ocar en una playa lejana.

#### SERIE II

*Instrucciones: en el espacio correspondiente coloque la letra que haga falta. Puede ser "c", "s" o "z".*

1. El medicamento viene en suspen\_\_ión.
2. El dibujo es muy pre\_\_iso.
3. Me habla con demasiados \_\_ilogismos.
4. Presentaron el proyecto de expan\_\_ión territorial.
5. Su actitud es preten\_\_iosa.
6. El capata\_\_ de la hacienda es muy enojado.
7. Él tiene una próte\_\_is dental.
8. Vive en constante \_\_ozobra.
9. Quiere ascender de puesto, pero solo es un mo\_\_o de la hacienda.
10. Di\_\_que tiene mucho quehacer.

#### SERIE III

*Instrucciones: subraye la opción en negrilla que considere correcta.*

1. **Él / El** es un hombre muy ocupado.
2. Ayer **fue / fué** un día especial.
3. Su vida era pasiva **mas / más** no aburrida.
4. Por favor, **dé / de** un poco de dinero a esa gente.
5. ¿A **donde / dónde** se supone que debemos ir?
6. Para **mi / mí** que se olvidó de todo.
7. ¡**Qué / Que** tu vida esté llena de cosas buenas!
8. ¿**Porqué / Por qué** no llega mi taxi?
9. **Tú / Tu** y tus problemas ya me aburrieron.
10. Es **súper / super** grande.



Universidad Mesoamericana, sede Quetzaltenango  
Departamento de Ciencias Humanas y Sociales  
Maestría en Docencia Superior  
Proyecto Profesional

### PRUEBA OBJETIVA POSTERIOR

Nombre: \_\_\_\_\_ Carrera: \_\_\_\_\_

#### SERIE I

*Instrucciones: Instrucciones: en el espacio correspondiente coloque la letra que haga falta. Puede ser "c", "s" o "z".*

11. Fue fabricado con \_\_\_eda china de la mejor calidad.
12. Hay un calor abra\_\_\_ador.
13. El profesor hizo énf\_\_\_is en la puntualidad.
14. Fue referido a otra instan\_\_\_ia penal.
15. La alumna per\_\_\_ibió su error.
16. La pobre mujer vive en desa\_\_\_osiego.
17. Pobre\_\_\_ito huerfanito, sin su padre ni su madre.
18. Está en la po\_\_\_ición equivocada.
19. Me desagradan los crustá\_\_\_eos.
20. Hay bulli\_\_\_io en ese luar.

#### SERIE II

*Instrucciones: subraye la opción en negrilla que considere correcta.*

11. ¿**Dónde** / **Donde** quedaron mis llaves?
12. Mi **álbum** / **album** fotográfico es enorme.
13. **Aún** / **Aun** estoy esperando la respuesta.
14. Es un bosque de **álamos** / **alamos**.
15. **Se** / **Sé** tú mismo y llegarás lejos.
16. Sírreme un **té** / **te** de manzanilla.
17. **Tú** / **Tu** fotografía es horrible.
18. Su paciencia es grande **mas** / **más** no infinita.
19. Honestamente, **él** / **el** se cree demasiado.
20. **Si** / **Sí** que es una situación lamentable.

#### SERIE III

*Instrucciones: en el espacio correspondiente coloque la letra que haga falta. Puede ser "b" o "v".*

11. Necesito con\_\_\_alidar mis estudios en Estados Unidos.
12. El profesor de Derecho Tributario habló nuevamente sobre un gra\_\_\_amen.
13. Pedro re\_\_\_eló cuatros rollos.
14. El tu\_\_\_o la oportunidad y la dejó pasar.
15. Me asombra su \_\_\_oracidad.
16. El \_\_\_arco es asombrosamente grande.
17. La vasija tiene una ca\_\_\_ida de diez litros.
18. El ri\_\_\_al es muy valiente.
19. Manifiesta un comportamiento re\_\_\_elde.
20. La instalación se hará con tu\_\_\_ería de PVC.

## PANTALLAS DEL SOFTWARE DE PRÁCTICA ORTOGRÁFICA

