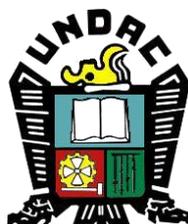


**UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRIÓN**

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

**ESCUELA DE FORMACIÓN PROFESIONAL DE EDUCACIÓN SECUNDARIA**



## **T E S I S**

---

**“EMPLEO DE OOO4KIDS Y SU FINALIDAD EN EL DESARROLLO DE  
LA INTELIGENCIA LINGUISTICA EN LOS ALUMNOS DEL 5TO  
GRADO “B” DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA EMBLEMATICA  
DANIEL ALCIDES CARRION DE CERRO DE PASCO – 2014”**

---

**Tesis para Optar el Título Profesional de  
LICENCIADO EN EDUCACIÓN SECUNDARIA  
Mención: Computación e Informática Educativa**

***PRESENTADO POR:***

- SIERRA SEBASTIAN, Nancy Edith
- MENDOZA VALLE, Sinthia Luz

***Asesor:***

**Mg. Miguel A. VENTURA JANAMPA**

**CERRO DE PASCO - 2014**

---

---

Con todo mi cariño y mi amor para las personas que hicieron todo en la vida para que yo pudiera lograr mis sueños, por motivarme y darme la mano cuando sentía que el camino se terminaba, a ustedes por siempre mi corazón y mi agradecimiento.

---

---

## **INTRODUCCIÓN**

SEÑORES MIEMBROS DEL JURADO.

*Presentamos la presente tesis intitulada “ **EMPLEO DE OOO4KIDS Y SU FINALIDAD EN EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA LINGÜÍSTICA EN LOS ALUMNOS DEL 5TO GRADO “B” DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA EMBLEMÁTICA DANIEL ALCIDES CARRION DE CERRO DE PASCO – 2014”.***

*Se presentan nuevos escenarios en las estrategias metodológicas con el apoyo de las tecnologías de la información y comunicación, haciendo que el alumno tome nuevas formas de aprender en su proceso de aprendizaje.*

*Con esta visión nos disponemos a desarrollar el presente proyecto de investigación , con la finalidad de optar el Título Profesional de Licenciadas en Educación Secundaria, Especialidad de Computación e informática Educativa, siendo ello los siguientes capítulos:*

*Capítulo I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA, en el que se identifica, analiza el problema y fundamenta el porqué de la investigación, tratando de encontrar posibles soluciones, para lo cual es indispensable determinar los objetivos que se requieren lograr para así poder conocer la viabilidad de la investigación.*

*Capítulo II: MARCO TEÓRICO, en este capítulo tratamos las teorías concernientes a nuestro tema de investigación, así mismo hacemos un análisis de otros trabajo y la relación que entre ellos.*

*Capítulo III: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN, se establece el tipo y nivel de investigación, los métodos empleados durante la investigación, el diseño, la población y muestra de estudio para la recolección de datos, empleando las técnicas e instrumentos requeridos.*

*Capítulo IV: PRESENTACIÓN Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS, en el cual realizamos el procedimiento digital estadístico e interpretación de los datos, presentando los resultados mediante tablas y gráficos estadísticos, para comprobar la hipótesis planteada en la investigación, y finalmente establecer las conclusiones y las recomendaciones correspondientes de la investigación.*

*Las Autoras.*

## **INDICE**

<b>DEDICATORIA</b>	<b>2</b>
--------------------	----------

<b>INTRODUCCION</b>	<b>3</b>
---------------------	----------

### **CAPITULO I**

1.1. FUNDAMENTOS DEL PROBLEMA	8
1.2. FORMULACION DEL PROBLEMA GENERAL	9
1.2.1. Problema general	9
1.2.2. Problemas específicos	9
1.3. FORMULACION DE OBJETIVOS	10
1.3.1. objetivo general	10
1.3.2. objetivos específicos	10
1.4. IMPORTANCIA Y ALCANCES DE LA INVESTIGACION	10
1.5. LIMITACIONES DE LA INVESTIGACION	11

### **CAPITULO II**

#### **MARCO TEORICO**

2.1. ANTECEDENTES DE ESTUDIO	12
2.2. DEFINICION DE TERMINOS	12
2.3. BASES TEORICAS	
2.3.1. IMPORTANCIA DEL SOFTWARE LIBRE Y USO DE LAS TICS EN LA EDUCACIIN	13
2.3.1.1. SOFTWARE LIBRE UNA ALTERNATIVA PARA LA EDUCACION PERUANA	21
2.3.2. LA INTELIGENCIA LENGUISTICA EN EL ENTORNO DE LAS INTELIGENCIAS	26
2.3.3. LENGUISTICA COMPUTACIONAL TEORICA	28

2.3.4. LENGUISTICA COMPUTACIONAL APLICADA	29
2.3.5. PROBLEMAS DE LA LENGUISTICA COMPUTACIONAL	30
2.3.5.1. LA APLICACIÓN LENGUISTICA DE LA INFORMATICA	32
2.3.5.2. INTELIGENCIA LENGUISTICA VERBAL	36
2.3.6. QUE ES EL OOOKIDS4	40
2.3.7. OOOKIDS4 LA OFIMATICA ES ACADEMICA	41
2.3.8. LAS TICS Y LA DISCAPACIDAD	44
2.3.9. WINDOWS Y LINUX	46
2.3.10. OOOKIDS4 EL EDITOR DE TEXTOS PARA NIÑOS	47
2.3.11. EL OOOKIDS4 EN EL AULA	49
2.3.12. ¿ESTA GNU/LINUX SSUFICIENTEMENTE MODERNO?	50

### **CAPITULO III**

#### **METODOLOGIA DE LA INVESTIGACION**

.1. TIPO DE INVESTIGACION	53
.2. METODO DE INVESTIGACION	53
.3. DISEÑO DE INVESTIGACION	53
.4. POBLACION Y MUESTRA	54
.5. TECNICAS DE RECOLECCION DE DATOS	54
.6. SISTEMA DE HIPOTESIS	55
.6.1. HIPOTESIS GENERAL	55
.6.2. HIPOTESIS ESPECIFICA	55
.7. SISTEMA DE VARIABLES	56

### **CAPITULO IV**

PRESENTACION DE RESULTADOS	57
----------------------------	----

4.1. PRESENTACION DE RESULTADOS	58
4.2 DEMOSTRACION DE HIPOTESIS	65
4.3 DISCUSIÓN DE RESULTADOS	68
CONCLUSIONES	70
SUGERENCIAS	71
BIBLIOGRAFIA	72
ANEXOS	75

## **CAPITULO I**

### **1.1. FUNDAMENTOS DEL PROBLEMA**

La inmensa mayoría de estos ordenadores utilizan software propietario, y en particular alguna versión de MS Windows y MS Office. Sin embargo, la elección de estos programas raramente es una decisión meditada, ni suele estar basada en un análisis de las opciones disponibles. Es más, en muchos casos ni siquiera los responsables de esta decisión son conscientes de que existen otras opciones, por desconocimiento. Pero estas otras opciones existen, y entre ellas destaca por sus ventajas la basada en software libre. ¿Es ya hora de que el software libre ocupe en el mundo de la educación un lugar destacado?

No solo eso, al utilizar software Proprietario a nuestros alumnos lo estamos aislando y los estamos convirtiendo en ignorantes. No es

posible que solo sean consumidores y no desarrolladores en un mundo donde si tenemos acceso al software libre.

Si analizamos donde empieza el problema, se darán cuenta que en el Perú en cualquier sitio donde se vende una computadora siempre te ofrecen una computadora instalada con un Sistema Operativo Proprietario. Es decir el proveedor o vendedor de la computadora nunca te da la alternativa del software libre y siquiera pregunta al cliente que tipo de software prefiere, lo que está haciendo este proveedor es crear un dependencia, simplemente por desconocimiento y esta es una limitante del Software Libre, la comunidad Peruana simplemente no lo conoce y en algunos casos si han escuchado de Linux como una solución de Sistema Operativo.

## **1.2. FORMULACION DEL PROBLEMA GENERAL**

### **1.2.1. Problema General**

¿De qué manera El OOO4Kids influye en el desarrollo de la inteligencia lingüística para en los alumnos del 5to grado “B” de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión de Cerro de Pasco – 2014?

### **1.2.2. Problemas Específicos**

- ¿Cómo determinamos la influencia en el desarrollo de la inteligencia lingüística para en los alumnos del 5to grado “B” de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión de Cerro de Pasco – 2014. ?
- ¿Cómo interviene el desarrollo de la inteligencia lingüística para en los alumnos del 5to grado “B” de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión de Cerro de Pasco – 2014?.

### **1.3. FORMULACION DE OBJETIVOS**

#### **1.3.1. Objetivo General**

Determinar la influencia del OOO4Kids influye en el desarrollo de la inteligencia lingüística para en los alumnos del 5to año “B” de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión de Cerro de Pasco – 2013.

#### **1.3.2. Objetivos Específicos**

- a) Como influye OOO4Kids en el desarrollo de la inteligencia lingüística para en los alumnos del 5to grado “B” de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión de Cerro de Pasco – 2014.
- b) Determinar la influencia OOO4Kids en el desarrollo de la inteligencia lingüística para en los alumnos del 5to grado “B” de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión de Cerro de Pasco – 2014

### **1.4. IMPORTANCIA Y ALCANCES DE LA INVESTIGACION**

Las disparidades entre los mundos desarrollado y en desarrollo, que aumentan a un ritmo creciente, sólo podrán reducirse si el mundo en desarrollo cuenta con las infraestructuras y los apoyos locales necesarios para la enseñanza superior y la investigación. Aunque la mayoría de los gobiernos de los países en desarrollo padecen graves crisis económicas, a largo plazo ello les favorecerá si un porcentaje razonable de su PNB brinda los recursos necesarios para promover una enseñanza superior de calidad y crear capacidades de investigación.

“Larga es la lista de las repercusiones de la crisis económica sobre la investigación en el país: reducción drástica en el número de jóvenes científicos, que cancelan viajes al exterior; éxodo de personal calificado,

sangría de severas consecuencias para México; disminución en el flujo de información científica internacional: suspensión de revistas periódicas, altos costos por tener acceso a bancos de datos y redes internacionales de información, disminución de oportunidades para contactos personales con personas de renombre internacional; abandono de proyectos de investigación o discontinuidad en otros; escasez de materiales y equipos de investigación obsoletos; carrera poco atractiva para muchos jóvenes que, aunque con conocimientos, competencia y habilidades, prefieren buscar rumbos diferentes al conocer el sacrificio y dificultades en el ramo; y, sobre todo, salarios bajos, insuficientes y no competitivos” (Pérez Tamayo; 1986).

El principal desafío con que se enfrenta la humanidad consiste en encontrar la manera de apoyar las enormes contribuciones de la investigación al bienestar de la humanidad sin comprometer el futuro del hombre.

#### **1.5. LIMITACIONES DE LA INVESTIGACION**

Las principales limitaciones que tenemos al momento de realizar nuestra investigación, se basa fundamentalmente en el poco apoyo que hay de parte de las autoridades de las instituciones educativas, desde el Director hasta los docentes, que obstaculizan la búsqueda de la información.

La otra limitación es que no se encuentra información actualizada en las instituciones educativas en el pedagógico o en la universidad, esto hace que se dificulte más el acopio de información.

## **CAPITULO II**

### **MARCO TEORICO**

#### **2.1. ANTECEDENTES DE ESTUDIO**

El tema en si es nuevo, en ninguna institución educativa se ha tratado el uso de este Software libre, y dentro de las Aulas Universitarias tampoco, es por ello que no se tiene ninguna tesis que trate de este tema.

Así mismo a nivel Regional y Nacional y hay ninguna tesis que tenga relación con el uso de ooo4kids en el uso de los estudiantes, esto es porque el uso de software libre no está muy masificado.

#### **2.2. DEFINICION DE TERMINOS**

**Freeware** : es un software de computadora que se distribuye sin cargo.

A veces se incluye el código fuente, pero no es lo usual.

**Freeware** suele incluir una licencia de uso, que permite su redistribución pero con algunas restricciones, como no modificar la aplicación en sí, ni venderla, y dar cuenta de su autor.

**GNU:** El proyecto GNU fue iniciado por Richard Stallman con el objetivo de crear un sistema operativo completo libre.

**GPL:** La GNU GPL ( General Public License o licencia pública general) es una licencia creada por la Free Software Foundationy orientada principalmente a los términos de distribución, modificación y uso de software.

**Software Libre :** Software libre es el software que, una vez obtenido, puede ser usado, copiado, estudiado, modificado y redistribuido libremente.

**Shareware:** es una clase de software o programas para poder evaluar de forma gratuita pero por un tiempo, uso o características limitadas.

## 2.3. BASES TEORICAS

### 2.3.1. IMPORTANCIA DEL SOFTWARE LIBRE Y USO DE LAS TICS EN LA EDUCACIÓN

La era tecnológica avanza a ritmo acelerado, el internet constituye una herramienta de suma importancia en el campo educativo, el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TICs) son un recurso



pedagógico de suma importancia para la formación de los educandos.

Para la implementación de las TICs se debe considerar el tema del software, el mismo que corresponde a los sistemas y programas informáticos instalados en un computador, dispositivo móvil, televisores inteligentes, entre otros. Se sabe que los programas o software más usados en la actualidad (Windows, Office Word, Excel, entre otros) son de carácter privativo, es decir para tenerlos legalmente se requiere pagar una licencia por computador, lo cual ocasionaría grandes gastos a las instituciones que lo tengan de forma legal.

La mayoría de escuelas fiscales en Latinoamérica no se pueden dar el lujo de adquirir las licencias de estos programas por los altos costos, para ello nace la idea del uso del Software Libre, el cual viene a constituir todo software o programa informático que se puede utilizar, copiar, modificar y distribuir libremente, sin necesidad de pedir permisos a sus desarrolladores. Además el Software Libre promueve principios de libertad del conocimiento, libertad para elegir.

Si se habla de educación, se considera la importancia de formar a los educandos con valores útiles para su formación, la pregunta es ¿Por qué se enseña software privativo? si lo que se está haciendo es promover la piratería del software, la solución sería el trabajar con software libre y así dejar de ser dependientes del software privativo.

La razón más profunda para utilizar software libre en las escuelas es la educación moral. La misión fundamental de las escuelas es enseñar a ser buenos ciudadanos, esto incluye el hábito de ayudar a otros. En el ámbito informático, se traduce en enseñar a compartir el software. Las escuelas, empezando por las de primaria, deberían decirle a sus alumnos “si traéis software a la escuela, debéis compartirlo con los demás niños. Y debéis enseñar el código fuente en clase, por si alguien



quiere aprender”

En la Escuela de Educación General Básica “MIGUEL RIOFRÍO” N° 1, se ha comenzado con la enseñanza del software libre, concretamente el uso del Sistema Operativo Ubuntu, con los estudiantes de los octavos y decimos, y muy pronto con los novenos años, los resultados son buenos, los educandos se acoplan fácilmente a los programas del sistema Ubuntu, pero la propuesta sería para un futuro que todos los años de educación básica usen software libre, debido a que Ubuntu trae consigo una gran variedad de programas educativos que ayudan a desarrollar las destrezas de los educandos, no solo en el área de computación sino también para el resto de áreas.

Además al enseñar software libre se están formando individuos independientes al uso de programas informáticos, se evita incentivar a la piratería de programas, se ahorra recursos económicos y se crea un espíritu de colaboración entre la comunidad educativa, es decir tanto estudiantes como docentes podrán compartir e intercambiar los programas en forma legal y libre.

“Enseñar a los niños el uso de software libre en las escuelas, formará individuos con sentido de libertad”. Richard Stallman

### **1. Crea profesionales independientes de un determinado entorno de software.**

Cuando se enseña carpintería no se enseña cómo usar una marca determinada de martillos o de sierras eléctricas. Cuando se enseña a escribir no se enseña el uso de una marca de plumas o bolígrafos determinada. ¿Por qué cuando se enseña informática, sí parece razonable enseñar a usar una determinada marca de programas? ¿Hay razones para eso? Utilizando software libre, más que enseñar a utilizar un producto se enseña a utilizar una tecnología, ya que este se apoya en estándares libres y reconocidos. Un usuario de un sistema privativo como por caso Microsoft Windows o Microsoft Office se sentirá desorientado al intentar utilizar cualquier otro sistema que cumpla la misma función debido a que estos imponen una forma de trabajo no estandarizada y cerrada en la cual no es posible ver el funcionamiento transparente de ningún proceso. Esto no ocurrirá con un usuario de GNU/Linux o de cualquier otro sistema libre.

## **2. Reduce costos.**

El software libre al permitir su copia de manera legal evita a las universidades tener que pagar una licencia por cada maquina que posea con lo cual sumado a que gran parte del software libre se distribuye de forma gratuita se traduce en un enorme ahorro de recursos públicos. Otro punto a tener en cuenta es que el costo de mantenimiento del software libre es menor debido a su gran estabilidad y calidad que evita tener que reinstalar completamente el software en los equipos cada lapsos cortos de tiempo como sucede con el sistema operativo Windows. Además el software libre permite reciclar equipos que hayan quedado obsoletos por los grandes requerimientos de los nuevos programas privativos, mediante la creación de Thin Clients. Si todas las universidades que llevan años gastando licencias y personal de mantenimiento para software privativo hubiesen dedicado parte de ese dinero a salarios y becas para desarrollo, el software libre actualmente llenaría muchos más huecos y necesidades que están sin cubrir, además de haber formado profesionales con mucha experiencia durante el camino. Además este ahorro en términos monetarios puede ser traducido en mayor cantidad de equipos, mayor cantidad de profesores por alumno, instalaciones más adecuadas y en resumen en una mejor formación.

## **3. Permite que los alumnos puedan usar el mismo software con el que se les enseña.**

El software libre permite que se hagan copias de los programas y se distribuyan a los alumnos de forma legal, lo cual tiene un doble efecto positivo, ya que además de permitir que los alumnos puedan utilizar el mismo software que utilizan en los talleres en sus casas, también se desalienta la piratería de software. En cambio si se utiliza software privativo se está incitando a los alumnos a que cometan un delito, ya que es lógico que los alumnos requieran poseer el mismo software que se utiliza en los talleres para poder estudiar o realizar las prácticas en su hogar, también es lógico que no todos los alumnos puedan pagar los altísimos costos de todo el software que necesitarán, con lo cual, estos caerán inevitablemente en la necesidad de copiar ilegalmente el software. Aunque alguna empresa de software privativo ofrezca regalarlo a la universidad, la pregunta que hay que hacer inmediatamente es: ¿también para todos los profesores y alumnos? ¿aseguras que será gratis ahora y en el futuro? ¿aunque los alumnos dejen de ser alumnos y empiecen a usar para su trabajo?.

#### **4. Ofrece control sobre el software.**

Al tener software libre y bueno, no existe la necesidad de tener que depender y estar amarrado al producto de una casa de software, sino que simplemente si el software no sirve se cambia y se implementa otro producto distinto, lo cual no es posible al estar amarrado a un producto que posiblemente costo un par de cientos de dólares. Lo bueno también es que si no existe una herramienta que llene las necesidades que necesitamos llenar para proveer una solución a nuestro problema, simplemente se puede buscar una que haga lo necesario y modificamos

la misma para que se adapte a nuestras necesidades. Con lo cual se promueve la industria local del software y se contribuye al software libre.

## **5. Es el futuro de la informática, a lo que debería apuntar una universidad del siglo XXI**

Es falso que todo el mercado sea Windows, por ejemplo el 77% de los servidores web son Apache, es decir software libre. Gran parte de los mejores informáticos que formamos están desarrollando en esos servidores, y quizás cobrando un poco mejor, ya que no obligan a gastos de licencias a sus empresas. Todos los estudios revelan que el software libre está ganando mercado rápidamente, así que si en realidad se desea formar a los profesionales del futuro, se debería apostar claramente por el software libre. A menos que estemos interesados en que toda la programación se haga sólo en países asiáticos pagando salarios muchos más bajos, como las zapatillas Made in Taiwan.

## **6. Es una buena herramienta de aprendizaje en el área de informática.**

El uso de open source permite que los estudiantes hagan uso de su creatividad e ingenio tomando software ya existente desarmándolo, modificándolo y rearmándolo, creando mejor software y mejorando el entendimiento de los conceptos de programación usados hoy en día. Lo cual es un valor agregado, ya que los estudiantes de programación pueden trabajar con software ya existente y que puede ser similar al que tengan que usar o crear en el momento en que sean profesionales. El open source también permite que los estudiantes puedan saber que es lo que hace en verdad funcionar a la computadora, como trabajan los

procesos internos y que hace la computadora en cada momento de su operación.

### **La pregunta más difícil**

A lo largo de este texto hemos estado tratando de responder a la pregunta “¿Por qué debe usarse software libre en la educación?” , pero tal vez la pregunta más importante sea “¿por qué usar software privativo?”. Es muy difícil, por no decir imposible, encontrar una justificación adecuada y coherente a la necesidad de usar sistemas y programas privativos en las universidades. No creo que deba ser nuestra preocupación que unos pocos millonarios, los más ricos del planeta, puedan seguir incrementando sus fortunas. O que unas pocas empresas puedan seguir manteniendo su mercado monopolístico (en el sentido de que no hay libertad de contratar servicios de mantenimiento con otras empresas). Si las prácticas de un alumno pueden ser desarrolladas completamente en un sistema libre, no hay excusa para seguir usando sistemas privativos que no respetan estándares.

### ***El movimiento se demuestra andando: Ejemplos Prácticos de Posibilidades para el Aprendizaje Colaborativo***

Una vez expuesto todo lo anterior, aquí se pretende continuar con una mini-guía de software libre y sus posibles implementaciones didácticas. Es un hecho constatado que el movimiento del software libre está liderado por las élites tecnológicas, y esta afirmación se demuestra fácilmente paseando por los contenidos que hacen uso de él, donde predominan ampliamente páginas y cursos con una clara orientación tecnológica. Ya es hora de llevar los adelantos

del software libre a las aulas. Para ello hay que luchar activamente contra la apatía de la que adolece en general el sistema educativo. Es necesaria, hoy más que nunca, una auténtica coeducación, ya que en las aulas se da el hecho paradójico de que probablemente los alumnos aventajen al profesor en el uso de nuevas tecnologías. Sólo hay un camino para revertir la tendencia: la propagación viral.

#### **2.3.1.1. Software Libre, una alternativa para la Educación Peruana.**

Hace ya tiempo que, en menor y mayor medida, las computadoras han entrado en algunos colegios, institutos, y desde luego en las universidades. En muchos casos con ellos se practican conocimientos específicamente informáticos, pero cada vez más se usan sobre todo como herramienta para enseñar otro tipo de disciplinas, o simplemente para permitir a los alumnos practicar con herramientas genéricas como de ofimática, herramientas estadísticas e incluso de matemáticas.

Conozco un caso Peruano donde forman a los profesionales incluso como Ingenieros Matemáticos ni siquiera como Ing. Informáticos ni menos en ciencias de la Computación, entonces el problema no solo es de forma también de fondo, especialmente creo que es una gran estafa, esos profesores y esa escuela mal llamada Ingeniería de sistemas e Informática

La inmensa mayoría de estos ordenadores utilizan software propietario, y en particular alguna versión de MS Windows y MS

Office. Sin embargo, la elección de estos programas raramente es una decisión meditada, ni suele estar basada en un análisis de las opciones disponibles. Es más, en muchos casos ni siquiera los responsables de esta decisión son conscientes de que existen otras opciones, por desconocimiento. Pero estas otras opciones existen, y entre ellas destaca por sus ventajas la basada en software libre. ¿Es ya hora de que el software libre ocupe en el mundo de la educación un lugar destacado?

No solo eso, al utilizar software Propietario a nuestros alumnos lo estamos aislando y los estamos convirtiendo en ignorantes. No es posible que solo sean consumidores y no desarrolladores en un mundo donde si tenemos acceso al software libre.

Si analizamos donde empieza el problema, se darán cuenta que en el Perú en cualquier sitio donde se vende una computadora siempre te ofrecen una computadora instalada con un Sistema Operativo Propietario. Es decir el proveedor o vendedor de la computadora nunca te da la alternativa del software libre y siquiera pregunta al cliente que tipo de software prefiere, lo que esta haciendo este proveedor es crear un dependencia, simplemente por desconocimiento y esta es una limitante del Software Libre, la comunidad Peruana simplemente no lo conoce y en algunos casos si han escuchado de Linux como una solución de Sistema Operativo.

## **Situación Actual**

La educación (reglada o no) relacionada con la informática es hoy día un monocultivo de algunas marcas de software propietario. Sin realizar en muchos casos ningún estudio previo, se elige como plataforma para la formación en técnicas relacionadas con la informática la que se percibe como "la más habitual". Sin pararse a pensar si esta es la mejor opción posible, se llega a confundir la introducción a la informática con un curso de introducción a cierto sistema operativo (incluso se enseña Windows 98), los conocimientos sobre ofimática (Office 97) con el conocimiento de una cierta marca de programa ofimática, como si fuera de que la informática está íntimamente relacionada con estos dos productos propietarios. Incluso la navegación por el web con el manejo de cierto programa navegador, y muchos estudiantes aún creen que Internet es Internet Explorer. En general, mucha gente se ha aproximado al computador en un entorno donde la suposición implícita es que saber de informática es lo mismo que saber manejar ciertas herramientas propietarias, y fundamentalmente MS Windows y MS Office.

En los casos en los que esta decisión se ha tomado mediante algún tipo de proceso racional, los motivos que suelen aducirse son los siguientes:

- Es mejor enseñar el uso de la plataforma dominante en el mercado, porque así lo enseñado será más útil al alumno.

- Los propios alumnos piden que se les enseñe el uso de ciertos programas, y piensan que si se usan otros, los conocimientos les van a ser de menos utilidad.
- No hay muchas alternativas, y en cualquier caso, no hay alternativas con ventajas claras sobre el uso de la plataforma dominante.

Preguntaríamos a nuestros estudiantes de todos los niveles de la educación Peruana. ¿Son estas razones válidas? ¿Merece la pena estudiar si es posible usar otro tipo de programas para estas tareas? Mi planteamiento es que sí. Y las razones para suponerlo implican la negación de estas razones. Creo que no es mejor enseñar el uso de ninguna plataforma en particular, que sí hay alternativas, y que los alumnos pueden pedir lo que sea, pero la labor del docente es precisamente orientarles sobre este tema en particular como parte de la formación informática que les debe impartir.

Por lo tanto los docentes no deben de obligar el uso del software libre ni del propietario, este debe manifestarle a sus estudiantes de lo ventajoso y lo beneficio de las herramientas del software libre al final el estudiante es el que debe elegir que herramientas debe utilizar y la elección debe ser técnica, operativa y económica.

## **PLANTEAMIENTO PARA LA SELECCIÓN DE PLATAFORMA INFORMÁTICA**

Cuando se enseña carpintería no se enseña cómo usar una marca determinada de martillos o de sierras eléctricas. Cuando se enseña a escribir no se enseña el uso de una marca de plumas o bolígrafos determinada. ¿Por qué cuando se enseña informática, sí parece razonable enseñar a usar una determinada “marca” de programas? ¿Hay razones para eso, o simplemente hemos perdido nuestro sentido común? Yo creo que ocurre más bien lo segundo. No veo razones objetivas para que cuando se enseña informática, y especialmente cuando se enseña la informática como herramienta, deba hacerse algo distinto de lo que se hace en otros contextos. Por ejemplo, creo que debe enseñarse cómo funciona un procesador de texto en general, y no los detalles del uso de MS Word (o de ningún otro procesador de texto) en particular. Naturalmente habrá que hacer unas prácticas, y en ellas habrá que utilizar una herramienta dada. Pero en una clase de carpintería no se atenderá en las clases prácticas a los detalles de las herramientas de cierta marca, sino que se utilizarán de la forma lo más genérica posible. De la misma forma, en la enseñanza de informática deberían utilizarse las herramientas de la forma lo más genérica y reutilizable posible. Así, podría usarse MS Word para mostrar los aspectos genéricos de un procesador de texto, y para fijar las ideas que se hayan introducido en las clases teóricas (si es que hay clases teóricas).

Si las cosas se hacen de esta forma, ya no tiene mucho sentido tratar de usar la herramienta que más usuarios tiene. Lo más razonable será usar la herramienta que más ventajas docentes presente. Si la enseñanza se

hace de forma adecuada, y el alumno aprende realmente el uso genérico de un tipo de herramientas, le será fácil y rápido adaptarse a un programa dado de esa categoría

### **2.3.2. LA INTELIGENCIA LINGÜÍSTICA EN EL ENTORNO DE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES.**

A partir del conocido trabajo de Gardner sobre las inteligencias múltiples, la pregunta interesante ya no es tanto cuán inteligente eres (en términos, por ejemplo, de coeficiente intelectual), sino en qué eres más y en qué eres menos inteligente y cómo va a condicionar (que no determinar) eso tu aprendizaje, tus relaciones con los demás, tu propia vida. Este cambio de perspectiva en el enfoque sobre la inteligencia humana lleva consigo necesariamente una modificación en el ámbito educativo. Pues reconocer que se puede ser más inteligente en unos aspectos de la vida y menos en otros conlleva que el modo en el que han de ayudarnos a evolucionar y mejorar tendrá que ser personalizado. No puede ser lo mismo lo que necesita, pongamos por caso, un genio de la lógica con dificultades para la inteligencia corporal-cinética que una persona que sobresale en esta última y tiene dificultades con aquella.

Ahora bien, la educación personalizada no puede llevarse a cabo del mismo modo que la educación que nos trataba a todos igual. Ese profesor que creía estar educando a un único alumno con muchas cabezas ha de ser sustituido por el maestro que reconoce en cada uno

de sus alumnos su individualidad. En el siguiente video de redes Punset y el propio Gardner nos hablan sobre ello:

## Redes – De las inteligencias múltiples a la educación personalizada

Suena bien pero ¿cómo llevarlo a cabo? Una vez más las nuevas tecnologías pueden ponerse a nuestro servicio en esto. Recuperamos aquí la imagen de TotemGuard que quizá algunos ya habéis visto en otro lugar:



Como podéis ver, cada una de las inteligencias puede ser potenciada y desarrollada por un conjunto de herramientas web 2.0 distinto. En lo que

sigue, hablaremos aquí de la inteligencia lingüística, que es la que nos interesa a nosotros. Esa inteligencia que nos capacita para resolver problemas y crear belleza a través de las palabras. En el siguiente enlace tenéis algunas ideas para llevarlas a cabo con vuestros niños:

Como veras, básicamente se basa en las siguientes actividades:

1. Practicar el arte de la persuasión. Aprender a convencer al otro.
2. Practicar el razonamiento lógico. A través de una serie de pautas verbales, se trata de resolver un enigma
3. Practicar la creatividad: escribir historias, poemas o adivinanzas.

Realizando estas actividades, podrás hacerte a la idea del nivel de inteligencia lingüística que tienen y, a partir de ahí, desarrollar su potencialidad. En este blog irás encontrando buenas ideas para que las TICs te ayuden en esta labor.

### **2.3.3. LINGÜÍSTICA COMPUTACIONAL TEÓRICA**

Basa sus temas de trabajo en la lingüística teórica y en la ciencia cognitiva. Los aportes de la psicología cognitiva, en especial de la psicolingüística, también son de especial relevancia, y han dado como resultado la aparición de una nueva ciencia, la psicolingüística computacional. Su objetivo es desarrollar teorías lingüísticas computables, es decir, que puedan ser aplicadas sutilmente a los ordenadores. Dado que las teorías formales existentes no dan cuenta de todos los fenómenos lingüísticos posibles, la lingüística computacional

teórica se perfila como un incentivo para la comprensión formal de los procesos lingüísticos, así como un medio para su demostración práctica. Esto ocurre, por ejemplo, mediante el análisis automático de grandes corpus lingüísticos, para investigar un fenómeno lingüístico o probar la validez de una teoría. Sin embargo, no todas las teorías lingüísticas tienen la pretensión de ser aplicadas al dominio informático. En efecto, la lingüística cognitiva estudia las motivaciones de un hablante determinado para expresarse, lo que naturalmente está lejos de poder ser modelado con un ordenador.

#### **2.3.4. LINGÜÍSTICA COMPUTACIONAL APLICADA**

Es una vertiente de la lingüística computacional con una evidente orientación tecnológica, lo que ha provocado que con frecuencia sea referida con nombres como ingeniería lingüística o tecnología del lenguaje humano. Se centra en los aspectos prácticos que se puedan derivar de la simulación de la conducta lingüística con medios informáticos. Su objetivo es crear productos informáticos que incorporen algún componente en el que intervenga el lenguaje, oral o escrito. Entre ellos figuran:

El apoyo a los usuarios de computadores con el procesamiento de texto, por ejemplo, corrección de errores de digitación y ortográficos, prueba de la corrección gramatical, cambio en ideogramas en japonés o chino.

La búsqueda automática en pasajes de texto y, no solo su forma, sino su significado.

El apoyo al traducir textos en otra lengua (traducción asistida por ordenador) o también la traducción automática.

El procesamiento del lenguaje hablado, por ejemplo, en el servicio de información telefónico o en aparatos de lectura para ciegos.

De la búsqueda de información en grande de bibliografías a la contestación directa de preguntas sobre la base de grandes bancos de datos.

El tratamiento de datos presentes lingüísticamente, por ejemplo, la indexación de literatura, la creación de índices y listas de materias y la producción de resúmenes.

El apoyo a los autores en la redacción de textos, por ejemplo, en la búsqueda de la palabra precisa o la terminología correcta.

La interacción de los usuarios con el computador en lenguaje natural, tal que los computadores sean accesibles también a las personas que no tienen suficiente conocimiento de las órdenes específicas.

### **2.3.5. PROBLEMAS DE LA LINGÜÍSTICA COMPUTACIONAL**

**Algunos de los problemas que se deben resolver son:**

Determinar la semántica. La misma forma de palabra puede presentar en función del contexto un significado diferente. Se debe elegir el

significado pertinente al contexto. Por otro lado, se necesitan formalismos para la representación de los significados de las palabras.

Resolución de la ambigüedad sintáctica. En algunos casos, una frase se deja analizar e interpretar de varias formas. Elegir la correcta exige algunas veces información semántica sobre el acto de habla y la intención del hablante, pero, al menos, conocimientos estadísticos previos sobre la co-ocurrencia (aparición conjunta) de las palabras.

Reconocer el propósito de una expresión lingüística. Algunas frases no deben entenderse textualmente.

Una ciencia no se define solo mediante un campo de aplicación, sino también mediante un interés teórico. Los computadores son autómatas, los que manipulan símbolos según reglas definidas. Igual como los números, también los lenguajes son sistemas de símbolos. Resulta evidente, por consiguiente, diseñar programas computacionales que simulen las operaciones que el hombre realiza con las palabras de una lengua, al menos en parte. Se pueden probar así las hipótesis lingüísticas con el computador. La lingüística computacional es, en este sentido, una lingüística en la cual la simulación computacional se utiliza como medio metódico para profundizar nuestros conocimientos sobre la lengua humana.

#### Aplicaciones de la lingüística computacional

- Analizador sintáctico
- Analizador morfológico

- Analizador semántico
- Alineador
- Conjugador
- Conversor de lenguajes
- Corpus lingüístico
- Corrector ortográfico
- Desambiguador funcional
- Flexionador
  - Lematizador
  - Motor de indexación

#### **2.3.5.1. LAS APLICACIONES LINGÜÍSTICAS DE LA INFORMÁTICA**

La tercera línea de trabajo de la lingüística computacional (entendida ahora nuevamente en sentido amplio) consiste en el diseño y elaboración de sistemas informáticos encaminados a la comprensión y generación de lenguas naturales. Este campo recibe las denominaciones de procesamiento del lenguaje natural, tecnologías de la lengua o ingeniería lingüística, dependiendo del aspecto de esta actividad donde se desee poner et énfasis (Abaitua, 1996:244).

Algunas de las aplicaciones lingüísticas de la informática más populares en el mundo de los ordenadores personales son las tecnologías del habla (en particular, los sistemas de dictado) y la traducción automática. Junto a estas dos, expondré a continuación los fundamentos de otra aplicación lingüística de la informática de particular importancia para los lectores de este

Anuario: los sistemas de extracción de información. Otras aplicaciones lingüísticas de la informática relevantes, no tratadas en este trabajo por motivos de espacio, son: la verificación lingüística automática (por ejemplo, los correctores ortográficos, sintácticos y estilísticos incorporados en los procesadores de textos) (Gojenola y Sarasola, 1994; Gómez Guinovart, 1996b; Mitton, 1996; Ramírez y Sánchez, 1996; Robertson y Willett, 1993; Rodríguez Magro, 1993); los diccionarios electrónicos de consulta (Jucker, 1994; Lorenzo y Gómez Guinovart, 1996; Rafel, 1996, 1997); y los sistemas de diálogo persona-máquina en lenguaje natural (por ejemplo, para formular consultas en castellano a una base de datos, para hacer reservas de vuelo por teléfono hablando en castellano con un ordenador, o para que el ordenador le plantee problemas de matemáticas a un estudiante y lo asesore en su solución) (Alien, 1995:541-576; Appelt, 1985; Ferrari, 1991; Hovy, 1988).

- **Las tecnologías del habla**

El objetivo de las tecnologías del habla (Keller, 1994; Llistem, 1991; Moure y Llisterra, 1996:153-171) es permitir la comunicación oral entre las personas y los ordenadores. Un enunciado oral de habla humana es una señal sonora continua que varía a lo largo del tiempo, es decir, es una señal analógica. Por contra, los ordenadores trabajan con señales digitales, es decir, con cadenas de símbolos discretos (o sea, cadenas de símbolos distintos no conectados entre sí de manera continua). En

función de la dirección del mensaje en la situación comunicativa, el procesamiento del habla se enfrenta con dos tareas bien diferenciadas:

a. El reconocimiento del habla

b. La síntesis del habla

- **El reconocimiento del habla**

El reconocimiento del habla (Alien, 1995: 611-628) consiste en convertir un enunciado oral (una señal sonora continua) en su representación simbólica discreta (por ejemplo, en el caso de los sistemas de dictado, en una cadena de letras agrupadas en palabras ortográficamente correctas). La popularidad del reconocimiento del habla se debe en gran medida a los sistemas de dictado para procesamiento de texto en ordenadores personales. Estos programas de dictado, comercializados por empresas como IBM y Dragón Systems, ofrecen versiones para habla fragmentada, en las que el usuario debe hacer una pausa entre las palabras, y versiones para habla continua, que permiten dictarle texto al ordenador sin necesidad de hacer pausas entre las palabras.

Una de las características más deseables en un sistema de reconocimiento del habla es su resistencia al ruido ambiente, especialmente para poder trabajar en entornos ruidosos (por ejemplo, en una fábrica, para controlar vocalmente el brazo de un robot), o cuando se desea poder operar a través del teléfono (por ejemplo, para dictarle a una centralita automatizada el número del abonado con el que se pretende comunicar). Por el momento, a pesar del interés evidente que esta cuestión suscita entre los proveedores de servicios de telecomunicaciones, y aunque se han producido avances innegables

(Hernando et al., 1997), no se ha encontrado aún la solución definitiva a la baja fiabilidad del reconocimiento del habla en entornos ruidosos.

Otro de los grandes retos del reconocimiento irrestricto del habla continua es la independencia del locutor. En primer lugar, un reconocedor es irrestricto si es capaz de reconocer el vocabulario general de una lengua. Esta característica es imprescindible, por ejemplo, en un sistema de dictado; sin embargo, otras aplicaciones del reconocimiento, como las centralitas automatizadas, únicamente necesitan reconocer unas pocas palabras. En segundo lugar, un reconocedor es independiente del locutor si está concebido para reconocer el habla de cualquier persona, mientras que, por el contrario, se dice que un reconocedor es dependiente del locutor si está concebido para reconocer el habla de una única persona.

Por ejemplo, una centralita automatizada de un sistema público de consulta telefónica ha de ser independiente del usuario obligatoriamente, ya que debe ser capaz de reconocer el habla de cualquier persona que pueda llamar. En cambio, un sistema de dictado para procesamiento de texto en ordenadores personales puede permitirse ser dependiente del locutor, ya que, en principio, va a ser utilizado por una única persona (la dueña del programa) en un entorno único (su propio ordenador). Como, además, en el estado actual de la cuestión, el reconocimiento irrestricto del habla continua con independencia del locutor no ha alcanzado todavía un grado de fiabilidad aceptable para su comercialización, los sistemas de dictado para habla continua exigen una adaptación a su usuario, adaptación que se logra sometiendo al sistema a una fase de

entrenamiento. Durante esta fase, que en la práctica puede suponer media hora de lectura de un texto preparado, el usuario le proporcionará al sistema los datos necesarios sobre las características de su voz y sobre las características de su pronunciación particular de los sonidos de la lengua. Una vez realizado este entrenamiento, el porcentaje de acierto de la conversión de voz a texto de un sistema personal de dictado en condiciones óptimas puede resultar bastante elevado: de un 95% en los sistemas para habla fragmentada, y algo inferior en los sistemas para habla continua.

#### **2.3.5.2. Inteligencia lingüístico-verbal**

Los mediadores de la educación deben considerar que cada persona tiene una manera distinta de lograr el aprendizaje. Al contemplar esta particularidad, más fácilmente, pueden replantear los métodos de enseñanza; ya que, existe el conocimiento de los distintos tipos de aprendizaje.

La inteligencia verbal-lingüística es uno de los elementos a contemplar en una mediación pedagógica. Algunas teorías de Campbell (2000), Lizano y Umaña (2008), Gardner, H. (2003), Antunes (2003), entre otros, estudioso sobre el tema de las inteligencias múltiples y por ende de la verbal-lingüística, proponen estrategias al respecto. A continuación, se expone la

definición, características y técnicas didácticas para la adecuada implementación de esta inteligencia.

Lizano y Umaña (2008) mencionan a Campbell (2000), este teórico define la inteligencia denominada lingüística como la que tienen los individuos con la capacidad de pensar en palabras. Los poseedores de tal habilidad utilizan el lenguaje para expresar y comprenden significados complejos. Por tanto, emplean la palabra de forma efectiva.

La efectividad de la palabra recae en el discurso oral y escrito. En este sentido es que Howard Gardner (2003) recalca la importancia de desarrollarse de forma asertiva en las distintas áreas del lenguaje: la sintaxis, la fonética, la semántica y la pragmática. De esta manera, el locutor con tales características puede desenvolverse de forma efectiva, por medio del empleo de estrategias lingüísticas, en un determinado contexto social.

Antúnez (2003) caracteriza a la inteligencia verbal – lingüística como la que

Es acentuada en escritores, dramaturgos, oradores y comunicadores, generalmente propietarios de una gran facilidad de palabra, un encadenamiento de ideas muy coherente y lógico y una selectividad específica en la elección de las palabras. Acentuada en personas que revelan sensibilidad a los sonidos, estructura, significados y funciones de la palabra y del lenguaje (...)(Antúnez, 2003, 34)

Los interlocutores son los principales beneficiados al comunicarse con persona que poseen estas habilidades. Debido al apropiamiento de adecuado de la habilidad comunicativa que posee.

Gardner (1983), citado en Lizano y Umaña (2008), establece cuatro usos fundamentales del lenguaje: la retórica, la explicativa, la memorística y la metalingüística.

- La retórica: referida a la habilidad para convencer a los demás acerca de alguna situación; es decir, el poder de convencimiento.
- La explicativa: hace referencia a la capacidad para explicar conceptos e ideas.
- La memorística: permite almacenar información para recordarla después.
- La meta-lingüística: es la capacidad para reflexionar acerca del empleo del lenguaje. (Lizano y Umaña, 2008,136)

Según Brites y Almoño (2001) la inteligencia verbal–lingüística proporciona las siguientes habilidades:

#### **Uso del lenguaje oral y escrito.**

- Comunicarse, expresando con claridad pensamientos y sentimientos.
- Relacionar las ideas y ponerlas en palabras.

- Expresar y entender significados complejos, para debatir y persuadir.
- Escribir con corrección, respetando reglas gramaticales y ortográficas.
- Facilidad para la comprensión de textos verbales.
- Gusto por la lectura y capacidad para leer con fluidez.
- Sensibilidad hacia los rasgos fonológicos.
- Incluye memoria visual y auditiva para recordar palabras, frases y textos.
- Es el tipo de capacidad que manifiestan en su máximo desarrollo poetas y escritores.

Consecuentemente, Antúnez, C (2003) propone las siguientes técnicas para incentivar la inteligencia verbal.

- Contar historias, sobre todo las que involucren a los oyentes en una participación interactiva que exija su creatividad y expresión verbal.
- Elaborar frases dichas con las palabras fuera de orden y con un estímulo para su estructuración léxica constituye un valioso recurso de uso en clase.
- Pueden realizarse activos debates.
- Actividades como las del panel abierto.
- Pueden ser estimulados a inventar poemas o a construir parodias sobre los hechos, hipótesis o teorías que investigan.

- Realizar el Juego del teléfono descompuesto, además de constituirse en estrategia para el desarrollo del pensamiento creativo y en estímulo para la realización de contextualizaciones.
- Es muy importante que los alumnos realicen representaciones teatrales.
- Aprendan a realizar entrevistas.
- Usen diccionarios, jueguen a descubrir nuevas palabras y puedan, de forma específica para cada disciplina.
- Realizar el juego "No digas no", que puede ser perfectamente adaptado al tema que se estudia.
- Rescatar el hábito de escribir cartas, preparar manifiestos, y otras formas más de comunicación.
- Presentar por escrito o de modo verbal una respuesta, puede ser pedida con un nuevo estilo lingüístico (coloquial, comercial, protocolar, etc.).
- Utilización de tarjetas-tarea facilitan el aprendizaje y la organización del pensamiento.
- Realizar ejercicio lingüístico mediante el empleo de las escrituras cooperativas, cuando un tema exige una redacción con diferentes participaciones secuenciales.

#### **2.3.6. QUE ES EL OOo4Kids**

OOo4Kids es la versión para los más pequeños de la casa de la suite ofimática OpenOffice.org.

Su particularidad es que el diseño de iconos, botones y ventanas se han adaptado para ser más fáciles de usar por cualquiera, sin importar que no tenga conocimientos informáticos.

Con OOo4Kids cualquier usuario, sea menor o adulto, podrá crear y editar documentos cómodamente, siendo compatible con la mayoría de formatos, incluso los que utiliza Microsoft Office. Además, permite usar las extensiones de OpenOffice.org que añaden diccionarios y nuevas funciones.

OOo4Kids está formado por procesador de texto, hoja de cálculo, presentaciones y herramienta de dibujo.

Una alternativa gratuita y fácil de usar para que tus hijos aprendan ofimática.

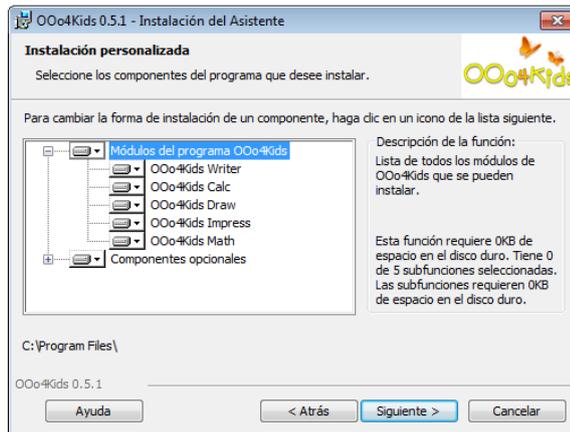
### 2.3.7. OOo4Kids: LA OFIMÁTICA ES COSA DE NIÑOS



Cuando oímos hablar de ofimática, esa rama de la informática dedicada a la creación y edición de documentos digitales, a la gran mayoría nos viene a la mente Microsoft Office, una herramienta tan popular que llamamos *powerpoint* a una presentación, *excel* a una hoja de cálculo y *word* a un documento de texto.

Desde siempre han existido alternativas a Microsoft Office, tanto de pago como gratuitas. En el segundo grupo, la alternativa más conocida es OpenOffice.org, nacida como proyecto de código abierto y que tiene su origen en StarOffice, una suite ofimática que aún hoy comercializa Sun, responsable entre otras cosas de Java.

Pues bien, OpenOffice se ha convertido en un paquete de ofimática a tener en cuenta, pues permite trabajar con documentos de texto, hojas de cálculo, presentaciones, realizar dibujos y diagramas y un largo etcétera. Dado que es de código abierto, cualquiera puede programarlo a su gusto, y ése es el caso que nos ocupa, OOo4Kids, desarrollado por



Educoo.

OOo4kids, como su propio nombre indica, es OpenOffice.org para niños, una versión idéntica a OpenOffice.org pero con una interfaz simplificada con el objetivo de que cualquiera, ya sea adulto o menor, pueda hacer uso de esta potente herramienta ofimática sin necesidad de demasiados conocimientos informáticos.

Entre las ventajas de OOo4Kids, están su disponibilidad para Windows, Mac y Linux. Ha sido traducido a varios idiomas (español, inglés, alemán, francés e italiano), ocupa 80 MB frente a los 130 de OpenOffice.org, y no hay que olvidar que es totalmente gratis.

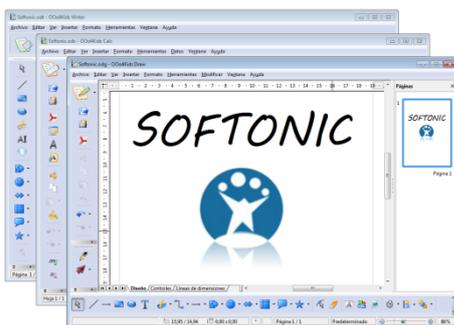


OOo4kids está compuesto por los mismos componentes que OpenOffice.org:  
**Writer** (documentos de texto)

- **Calc**: hojas de cálculo
- **Draw**: dibujos
- **Impress**: presentaciones
- **Math**: fórmulas matemáticas

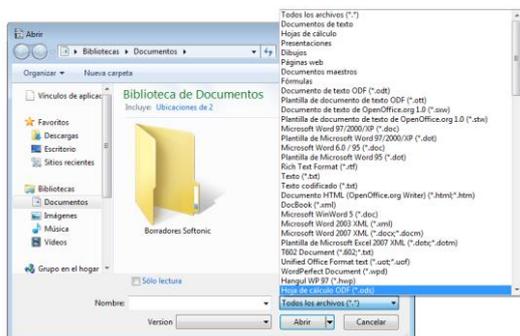
### Ofimática para todos los públicos

Si has usado antes OpenOffice.org, notarás diferencias con OOo4kids desde el primer momento, pues cuenta con una ventana de inicio diferente, que te ofrece la posibilidad de abrir la aplicación que necesites, ya quieras escribir un documento de texto, un dibujo, una presentación o una hoja de cálculo.



La segunda diferencia se aprecia al abrir cualquiera de las aplicaciones, ya sea Writer, Calc o Impress. Cada programa tiene una barra lateral o inferior con acceso directo a las funciones más necesarias. Además, la barra de herramientas estándar consta de iconos más grandes para que se vean mejor.

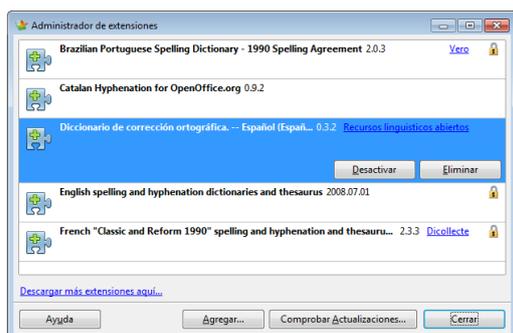
## Compatibilidad



Aunque no es fiable al 100%, en principio cualquier documento creado con Microsoft Office puede ser abierto por OOo4kids y OpenOffice.org. Por contra, no ocurre lo mismo en el otro sentido. De todas formas puedes exportar cualquier fichero OOo4kids a PDF.

## Extensiones

Si bien OOo4kids es muy completo, tal vez quieras exprimirlo todavía más con nuevas funcionalidades. Eso es posible con las extensiones. Para gestionarlas, OOo4kids dispone de un Administrador de extensiones desde el que buscar nuevas extensiones y desinstalar y actualizar las ya instaladas.



Las extensiones más destacadas son los diccionarios, de varios idiomas y que abarcan ortografía, sinónimos y antónimos e incluso thesaurus. También hay plantillas y cliparts para enriquecer tus documentos. Las extensiones que utiliza OOo4kids son las mismas que OpenOffice.org, y todas ellas son gratuitas.

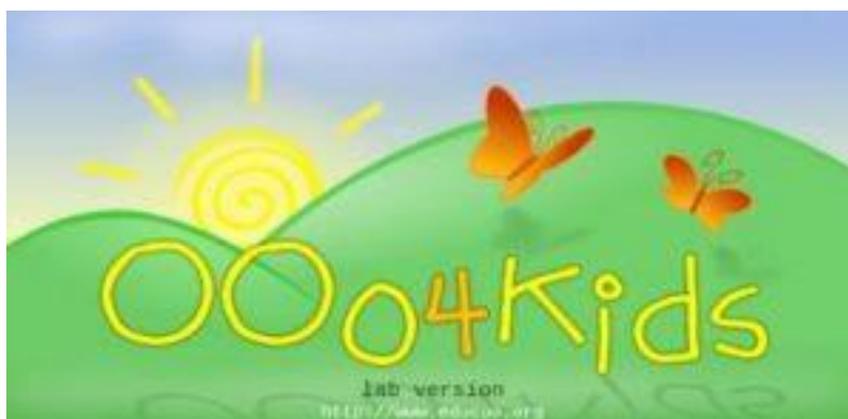
## ***Aprender jugando***

La mejor manera de aprender a usar OOo4kid es jugar con él, probar cada función sin miedo a equivocarse.

OOo4kids es muy intuitivo, aunque ofrece multitud de opciones, algunas menos visibles que otras, que encontrarás en los menús contextuales o en las propiedades de cada documento

### **2.3.8. LAS TIC Y LA DISCAPACIDAD**

Basada en el código fuente de openoffice.org, OOo4Kids es una suite ofimática pensada para niños de entre 7 y 12 años. Esta suite tiene el fin de acostumbrar a sus usuarios, en este caso los niños, en el uso de aplicaciones ofimáticas en su PC. En síntesis, no es más que openoffice.org simplificado para que niños puedan utilizarlo sin problemas, pero con la intención de colaborar con el Proyecto openoffice.org esta licenciado bajo GPL V3. Sin duda que OpenOffice.org es la mejor



Aunque todavía se encuentra en plena etapa de mejoras, aún no hay un .deb o .rpm para su descarga, la aplicación corre sin problemas, a simple vista es muy agradable, y se nota el uso de menos botones y la eliminación de Java. Una

herramienta muy interesante que los docentes en informática pueden comenzar a adoptar y a colaborar con el proyecto.

Con Ooo4 Kids podemos crear documentos de texto, planillas de cálculo, presentaciones, dibujos y mucho más. Para hacer uso de OOO4Kids, primero que nada tenemos que descargarnos el .tar.gz de su web oficial, descomprimirlo de la siguiente forma

```
tar -zxf Ooo4Kids_0.5.1_Linux_Intel_X86-32_es_benb.tar.gz
```

Hecho esto, navegamos hasta la carpeta donde se encuentra el ejecutable:

```
cd es/ooo4Kids0.5.1/program
```

Y desde aca ejecutamos el archivo soffice:

```
sh soffice
```

Y listo, si OOO4Kids corre sin problemas, podemos crearle un enlace y ejecutarlo desde ahi sin problemas.

Cabe destacar que OOO4Kids se encuentra en su versión 0.5.1, disponible en Español y varios idiomas más y para plataformas Windows y Mac, además de GNU/Linux claro.

### **2.3.9. WINDOWS Y LINUX**

Mientras que windows 7 baja sus precios para estudiantes, OpenOffice da un paso al software libre y para el mundo computacional. Así es esta es una oportunidad que no debemos dejar pasar, la educación de los niños es muy importante y esta aplicación OOO4Kids fue diseñada especialmente para ellos:



Esta iniciativa surge como parte de los Proyectos de Educación de OpenOffice.org, cuyo principal objetivo es crear un puente entre OOo y el mundo de la Educación, así como entrenar y reclutar nuevos desarrolladores.

El soporte y los recursos corren por parte de la asociación francesa EducOOo. Los cuales en conjunto con algunos profesores, vieron la necesidad de crear una suite ofimática dedicada a la educación, principalmente de los niños de primer grado.

Así nació el proyecto OOO4Kids ("OpenOffice.org for Kids"), el cual es una versión más ligera de OpenOffice.org y con una interfaz más llamativa. Entre sus principales características están: Está dedicado a estudiantes entre 7 y 12 años. Con adaptaciones específicas para el mundo de la educación. Multiplataforma (Linux, Mac OS X, Windows). Multilingüe. Todo el proyecto se hace con fines educativos, con la idea de contribuir y reintegrarlo al Proyecto OpenOffice.org.

### **2.3.10. OOO4KIDS, EL EDITOR DE TEXTOS PARA NIÑOS**

La nueva generación de nativos digitales, que entiende la tecnología como parte de su vida cotidiana, suele manejarse con sorprendente soltura en ordenadores y otros dispositivos electrónicos. Ello no significa,

por supuesto, que lo sepan todo. Por ello, aunque en muchas ocasiones los adultos nos sentimos superados, ejercer nuestra responsabilidad a la hora de inculcarles un buen uso de las TIC es imprescindible. Entre nuestras obligaciones debería estar la de transmitirles una cultura tecnológica acorde con los valores del software libre y gratuito. No se trata de despreciar el esfuerzo de las empresas tecnológicas, pero sí de apoyar a las comunidades de usuarios que, de una forma colaborativa y empleando desinteresadamente su tiempo y conocimientos, construyen herramientas de gran calidad de las que podemos disfrutar todos, independientemente de nuestro nivel económico.

Y ¿qué mejor manera de inculcar a nuestros hijos la filosofía que rodea al software libre y gratuito que promoviendo entre ellos su uso? Ooo4Kids es un software de edición, basado en el potente OpenOffice, pero diseñado especialmente para niños entre siete y doce años. Está disponible en español y para buena parte de los sistemas operativos más extendidos: Windows, Mac y Linux. También dispone de una versión portable.

El programa centraliza diversas funciones de edición en un solo software: con él podremos abrir documentos o crear nuestros propios archivos de texto, imagen, una presentación o una hoja de cálculo. Junto con esta especificidad, la principal diferencia de Ooo4Kids con respecto a su hermano OpenOffice es su interfaz, mucho más visual e intuitiva, con unos iconos grandes y una barra de herramientas más limpia. El

programa permite la definición del nivel del usuario (principiante, avanzado y experto), en función del cual se irán ampliando las opciones de la barra de herramientas. Es cierto, que las posibilidades del programa están por debajo de las de otros editores, no obstante, se trata de crear unas funcionalidades básicas, que permitan a los niños familiarizarse con este tipo de programas de una forma sencilla e ir progresando poco a poco. También es un software muy recomendable para cualquier persona que se inicie en el mundo de la ofimática, pues le servirá de base para acceder posteriormente y con mayor seguridad a OpenOffice o el paquete Office de Microsoft.

Entre otras curiosidades que incluye Ooo4Kids, es la posibilidad de incluir fuentes de texto adicionales, diseñadas especialmente para niños (Ecolier court Lignes, Ecolier court, Andika) y a las que se puede acceder desde la Wiki <http://wiki.ooo4kids.org>, desde la cual también podemos descargar el propio programa.

### **2.3.11. EL OOO4KIDS EN EL AULA**

Se pueden hacer varias actividades con el Ooo4Kids en el aula con el fin de trabajar distintos aspectos, aquí hay unos cuantos ejemplos:

#### ***Enseñanza de ortografía***

Mediante el corrector ortográfico es posible, por ejemplo, dar una actividad en que los estudiantes utilicen la herramienta para

corregir un texto con faltas, tomando nota de las palabras erróneas y señalando la regla ortográfica que se incumple.

### **Aprender ortografía en otros idiomas**

Mediante el corrector ortográfico es posible también dar actividades a los estudiantes en las que utilicen la herramienta para verificar la ortografía en otros idiomas, como por ejemplo, inglés o francés.

### **Redacción**

Utilizando la herramienta para buscar sinónimos es posible, por ejemplo, dar a los alumnos un texto electrónico con algunas palabras marcadas. Posteriormente se pide a los alumnos que reemplacen estas palabras por un sinónimo adecuado al contexto y tomen nota de otras palabras que eventualmente se podrían también utilizar.

### **Concepto de sinónimos y antónimos**

Utilizando la herramienta para buscar sinónimos es posible, por ejemplo, dar a los alumnos una lista de palabras y pedirles que busquen los sinónimos que aparecen mediante la herramienta de Ooo4kids. Posteriormente se usan estas palabras para llevar a cabo una relación de significados entre los términos y, a partir de esto, llegar al concepto de sinónimo y antónimo.

## **2.3.12. ¿ESTÁ GNU/LINUX SUFICIENTEMENTE MADURO?**

Pero aun suponiendo que estemos de acuerdo en que el software libre tiene ventajas en el entorno educativo, es preciso que sea posible enseñar con él. En otras palabras, ¿hay software libre con calidad y estabilidad suficiente para poder enseñar usándolo? Y más concretamente, si este mundo si solo fuese GNU/Linux, preguntamos ¿está GNU/Linux suficientemente maduro como para ser una opción a la hora de elegir plataforma?

Naturalmente, la respuesta a esta pregunta depende mucho del tipo de enseñanzas al que nos estemos refiriendo. Desde hace años, es común utilizar entornos GNU/Linux para cursos de programación, sistemas operativos o redes de ordenadores en Universidades de todo el mundo. Luego en esos ámbitos, la respuesta no puede ser más que un simple "sí". Pero... ¿qué ocurre cuando estamos hablando de clases de introducción a la informática, o de ofimática, o en general de clases para alumnos con pocos conocimientos informáticos? En otras palabras, ¿está GNU/Linux listo para su uso en cursos donde se enseña informática sólo como una herramienta?

Creo que hace unos pocos años, la respuesta a esta pregunta era un "no" rotundo, o como mucho, un tímido "a veces". Sin embargo, hoy día podemos decir un rotundo "sí". La instalación de GNU/Linux es cada vez más sencilla. Los sistemas instalación de las distribuciones actuales compiten en sencillez con cualquier otro sistema propietario, con lo que los alumnos pueden instalarse GNU/Linux en casa para practicar. Los

entornos como GNOME y KDE hacen fácil el uso del sistema para los usuarios "novatos": ya no hace falta conocer las órdenes más habituales de Unix para manejar una caja GNU/Linux. Y por fin tenemos las aplicaciones que permiten trabajar en muchos ámbitos. Por ejemplo, pueden mencionarse dos donde las cosas han cambiado claramente en los últimos años: el tratamiento de imágenes y la ofimática. En el primero, programas como el Gimp permiten la enseñanza de prácticamente cualquier concepto relevante. En el segundo, la disposición de juegos de aplicaciones como KOffice o OpenOffice permiten que ya se pueda aprender a manejar procesadores de texto o hojas de cálculo usando sólo software libre.

Pero no solo eso existen imitaciones de escritorios XP en GNU/Linux como la distribución COBIND un producto personalizado obtenido de la distribución Fedora.

Hay que mencionar que algunas herramientas mencionadas se van haciendo más conocidas, y los docentes aprenden las ventajas que tiene su uso, iremos viendo cómo más y más cursos las utilizan para su parte práctica. De hecho, tenemos la impresión de que el único obstáculo importante que tendrá el uso de software libre en la educación informática dentro de muy poco tiempo será el rechazo por parte de alumnos poco informados a no tener prácticas con las herramientas "líderes", y la falsa percepción de que están recibiendo una enseñanza de segunda categoría porque los programas que usen puedan descargarlos, gratuitamente, de la red.

Finalmente existe una distribución GNU/Linux orientado exclusivamente para la educación para nivel inicial, primario y secundaria que se denomina PEQUELIN. El grupo de Usuarios de Software Libre Perú, Somoslibres.org, se encarga de difundirlo a los estudiantes y profesores en la región de Tacna y crees que es una excelente herramienta para disminuir la brecha digital y Alfabetizar la informática en nuestro Perú.

## CAPITULO III

### METODOLOGIA DE LA INVESTIGACION

#### 3.1. TIPO DE INVESTIGACION

Corresponde a una investigación básica

#### 3.2. METODO DE INVESTIGACION

Método científico (método general de razonamiento lógico)

Método descriptivo – explicativo (método específico de investigación).

#### 3.3. DISEÑO DE INVESTIGACION

Es una investigación no experimental porque corresponde a un diseño de EX-POST-FACTO.

Para recopilar datos y analizar se utiliza el siguiente Diagrama.

M ————— X

Dónde:

M = Es la muestra o el grupo de alumnos de estudio.

X = Son los datos contenidos como resultado de la aplicación del instrumento de recolección de datos.

#### 3.4. POBLACION Y MUESTRA

**Población:**

Estará conformado como población de nuestra investigación a estudiantes DEL 5TO grado “B” de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión de Cerro de Pasco– 2014.

**Muestra:**

Para seleccionar la muestra se utilizará el tipo de muestreo no probabilística de diseño intencionado, porque trabajaremos con el 50% de estudiantes de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión de Cerro de Pasco– 2013.

**3.5. TECNICAS DE RECOLECCION DE DATOS**

**TÉCNICAS:**

Se utilizará las siguientes técnicas:

- Encuesta.
- la observación
- las fichas
- análisis documental

**INSTRUMENTOS:**

Se utilizará los siguientes Instrumentos:

- Guía de encuesta
- Guía de observación
- Fichas textuales
- Lista de Cotejo.

**TÉCNICAS PARA EL PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE DATOS:**

En el procesamiento de datos se utilizará los siguientes procesos:

- La seriación
- La codificación.
- La tabulación
- Graficación e interpretación.

### 3.6. SISTEMA DE HIPOTESIS

#### 3.6.1. HIPOTESIS GENERAL

El OOO4Kids influye en el desarrollo de la inteligencia lingüística para en los alumnos del 5to año “B” de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión de Cerro de Pasco – 2014.

#### 3.6.2. HIPOTESIS ESPECÍFICA

- a) El OOO4Kids influyen en el desarrollo de la inteligencia lingüística para en los alumnos del 5to grado “B” de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión de Cerro de Pasco – 2014
- b) El OOO4Kid influyen en el aprendizaje de los alumnos del 5to grado “B” de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión de Cerro de Pasco – 2014.

### 3.7. SISTEMA DE VARIABLES

Hipótesis General	Variables
El OOO4Kids influye en el desarrollo de la inteligencia lingüística para en los alumnos del 5to año “B” de la Institución Educativa	<u>Variable Independiente</u> <ul style="list-style-type: none"><li>• OOO4Kids</li></ul> <u>Variable Dependiente</u> <ul style="list-style-type: none"><li>• Inteligencia Lingüística</li></ul>

Emblemática Daniel Alcides Carrión de Cerro de Pasco – 2013.	
--------------------------------------------------------------	--

### OPERACIONALIZACION DE VARIABLES

VARIABLE	DEFINICION CONCEPTUAL	DEFINICION OPERACIONAL	INDICADORES
<u>Variable Independiente</u>  OOO4Kids	Los niveles de aplicación y de dificultad que tiene el sistema para aplicar en distintas actividades educativas.	Aplicaciones de proyectos educativos con los alumnos.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifica y representa los elementos de OOO4Kids</li> <li>• Describe el uso de OOO4Kid</li> <li>• Muestra seguridad en sí mismo</li> </ul>
<u>Variable Dependiente</u>  INTELIGENCIA LINGUISTICA	La aplicación de las TICs y cómo influye en el uso de las inteligencias lingüísticas en sus procesos de aprendizaje.	La influencia de las inteligencias lingüísticas mediante el uso de las tecnologías de información y comunicación.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Establece relación entre el aprendizaje y el uso del OOO4Kids</li> <li>• Diseño de proyectos educativos</li> <li>• Toma iniciativa en el desarrollo de nuevas aplicaciones</li> </ul>

## CAPITULO IV

### PRESENTACION DE RESULTADOS

#### 4.1. PRESENTACION DE RESULTADOS

Los resultados productos de nuestra investigación realizada en el colegio emblemático Daniel A. Carrión.

##### 4.1.1. Eficiencia del empleo de OO04KIDS

La determinación de la eficiencia en la aplicación del empleo de **OO04KIDS.**, cuyos resultados lo vamos a categorizar de modo cualitativo en los niveles de:

- Muy Bueno (de 61 a 75 puntos).
- Bueno (46 a 60 puntos).
- Deficiente (de 31 a 45 puntos)
- Muy deficiente (de 15 a 30).

**Tabla 1.** Puntaje de la evaluación de la eficacia de la aplicación de OOO4KIDS.

<b>PUNTAJE</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>	<b>% ACUMULADO</b>
43	1	11,111	11,111
53	1	11,111	22,222
56	1	11,111	33,333
55	1	11,111	44,444
57	1	11,111	55,556
60	2	22,222	77,778
61	1	11,111	88,889
64	1	11,111	100,000
<b>TOTAL</b>	<b>9</b>	<b>100,000</b>	

La obtención de resultados estadísticos son:

N Válidos	9
Media	57
Mediana	57
Moda	60
Desviación. típica	6.2
Varianza	38.2
Mínimo	43
Máximo	64

El puntaje que tuvo la frecuencia más amplia fue 60 considerado como bueno, mientras que la puntuación media es 57, situándose el 50% de la puntuación obtenida por encima de esta y el restante 50%

por debajo de este, en promedio la puntuación de la evaluación se ubica en 57, de los cuales se desvían en 6.2 unidades dentro de la escala (mínima = 15, máxima = 75), habiéndose logrado una puntuación mínima de 44 y una máxima de 64.

**Tabla 2.**

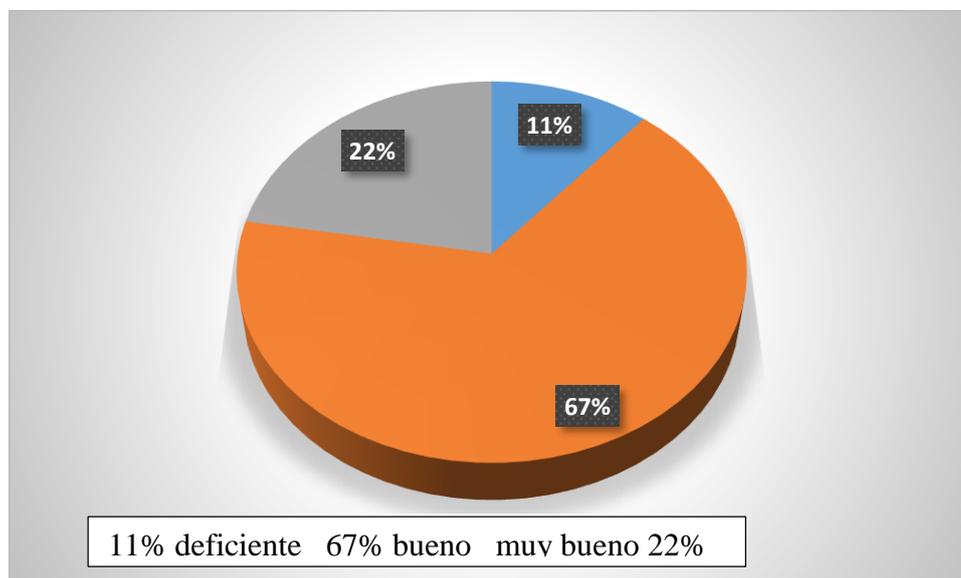
Niveles de eficiencia de la aplicación del OOO4KIDS en los alumnos del 5to grado “B” de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión de Cerro de Pasco.

<b>Puntajes</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>% Acumulado</b>
Deficiente	1	11,11	11
Bueno	6	66,667	78
Muy bueno	2	22,222	100
Total	9	100,000	

En la Tabla N°2, observamos que un porcentaje relativamente alto correspondiente al 66.67% de los docentes de la Institución Educativa Daniel Alcides Carrión tiene un nivel bueno en el uso del OOO4KIDS en el proceso de enseñanza-aprendizaje, de igual forma el 22.22% aplica de manera muy buena y finalmente el 11.11% de docentes lo aplica de manera esporádica, porque no conoce bien el uso de este software libre.

**Gráfico 1.**

Niveles de eficiencia de la aplicación del software libre PHUN por los docentes de la Institución Educativa Columna Pasco



#### 4.1.2. Aplicación del OOO4KIDS

La encuesta que realizamos está orientado sobre el uso de este software en las sesiones de aprendizaje.

**Tabla 3.**

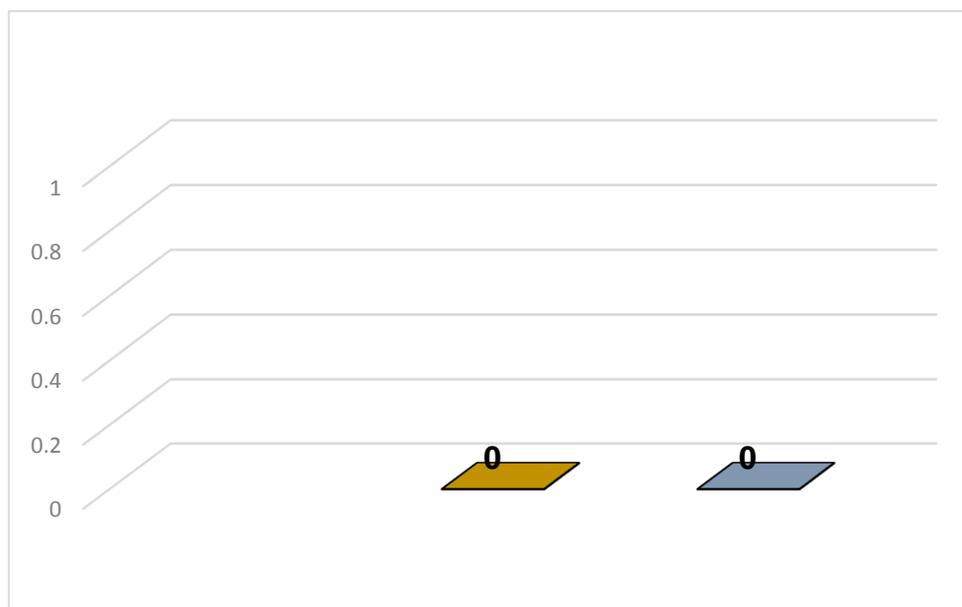
Nivel de empleo de OOO4KIDS por los docentes en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje realizado en clase.

	Frecuencia	%	% acumulado
Ninguno	1	5.0	5.012
Poco	13	62.0	67.023
Mucho	7	33.0	100.0
Total	21	100.0	

El nivel de empleo de OOO4KIDS por los profesores en el desarrollo de sus clases, es así que presentamos la Tabla Nº 3 con los datos respectivos, 62% nos indica que son muy poco el empleo que tiene este software en el desarrollo de sus clases, el 5% de los docentes no lo emplea absolutamente para nada, esto puede ser por desconocimiento o simplemente no desea utilizarlos, el 33.0 % de los encuestados tiene ímpetu de poder utilizar dicho software pero debe haber algunas incógnitas que debemos de despejar para poder cambiar de parecer y poderlos utilizarlos mejor..

### Gráfico 3.

El empleo de OOO4KIDS por los docentes en el desarrollo de las actividades de aprendizaje.



**b) Finalidad del uso OOO4KIDS.**

**Tabla 4.**

Finalidad del uso de OOO4KIDS, por los docentes.

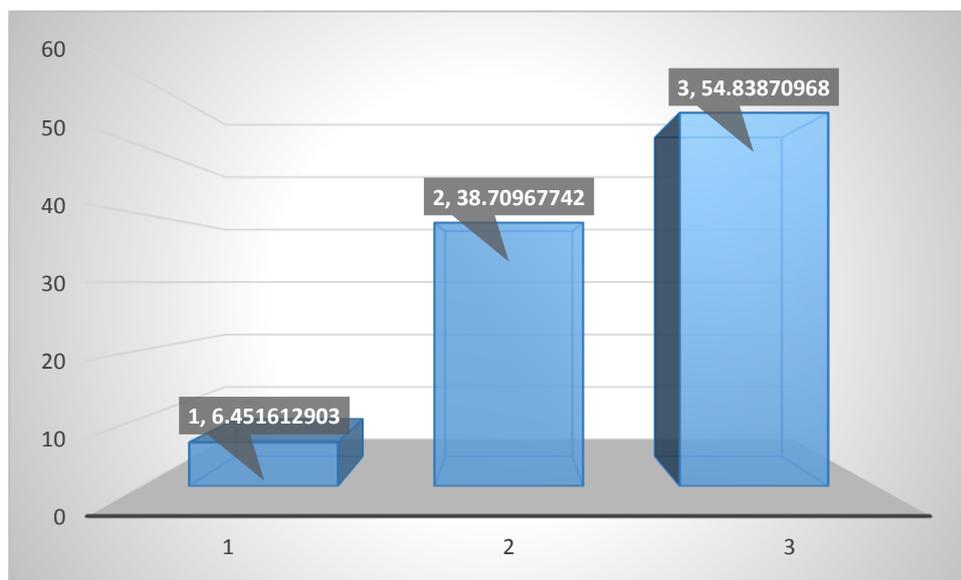
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>% acumulado</b>
lúdico	2	6,451612903	6,4516129
comunicativo	12	38,70967742	45,1612903
instructivo	17	54,83870968	100
total	31	100	

De acuerdo al análisis de nuestra tabla estamos viendo que el OOO4KIDS se utiliza principalmente para instruir a los alumnos en el manejo del software esto es un 54%, el 39% lo utiliza para presentar algunas comunicaciones como para que lo lean los estudiantes. Y el 7% lo utiliza para que los alumnos lo usen en juegos.

Esto quiere decir que debemos de incidir bastante en la forma de cómo debe ser empleado esta herramienta en el desarrollo de sus sesiones de aprendizajes, entonces enseñarles estrategias metodológicas.

**Gráfico 4.**

empleo de OOO4KIDS en la I.E. Daniel Alcides Carrion.



**c) Momentos del uso OOO4KIDS**

Aquí debemos de hacer un análisis del momento en el cual debemos de utilizar dicho software en clase.

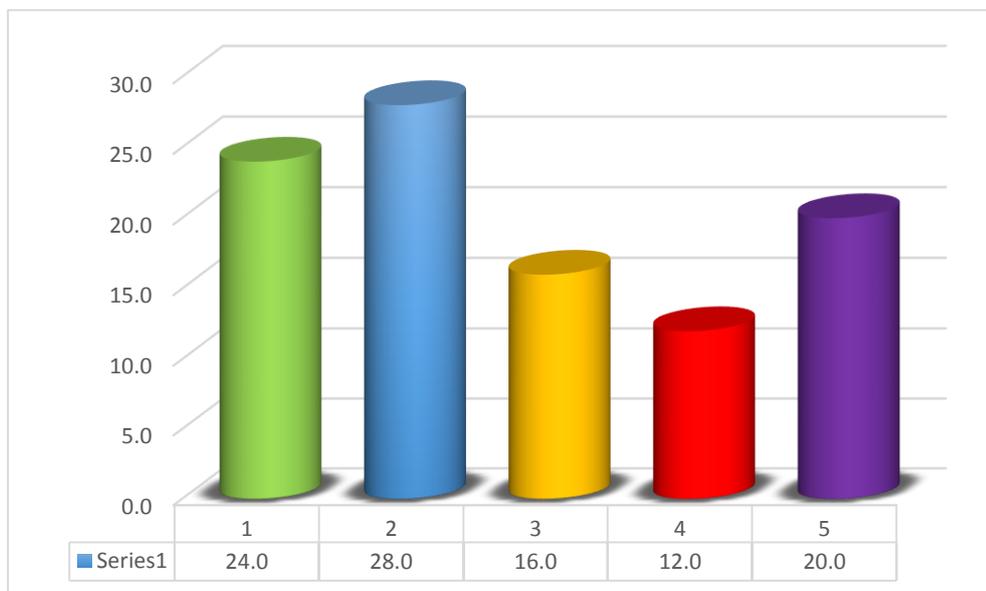
**Tabla 5.**

Empleo de OOO4KIDS en la clase.

	Frecuencia	%	% acumulado
Motivación	6	24,0	24,0
Transferencia	7	28,0	52,0
Aplicación	4	16,0	68,0
Evaluación	3	12,0	80,0
Todas	5	20,0	100
Total	25	100	

De acuerdo a nuestro análisis vemos que el mejor momento para utilizar el OOO4KIDS es en la transferencia de información con un 52% y esto es importante porque el docente brinda toda la información a través de esta herramienta, de ahí parte que un 68% luego lo utiliza en la aplicación por ejemplo para el diseño de proyectos colaborativos, y un 80% como un medio para la evaluación ya que es más fácil poder redactar y transferir las evaluaciones a través de este software.

**Gráfico 4.**



#### **4.1.3. Uso y aplicaciones del OOO4KIDS.**

.Es aquí donde analizaremos en que área se puede utilizar más dicho software

#### 4.1.4. Nivel de Rendimiento de los alumnos.

Obtuvimos esta información de los registros de los docentes, tomándose los promedios del primer periodo, en los cursos siguientes.

Asignatura	Grado	N° Alumnos	Media
Historia Geografía	5to	23	15
Comunicación	5to	20	13

Como vemos en el cuadro la nota promedio es de 13 el cual consideramos apropiado porque el promedio para aprobar un curso es de 13.

#### 4.2 DEMOSTRACIÓN DE HIPÓTESIS.

La aceptación o rechazo de nuestra hipótesis formulada como: *“El uso adecuado del OOO4Kids en el logro del desarrollo de la inteligencia lingüística influye en los alumnos del 5to grado “B” de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión de Cerro de Pasco – 2014.”*

El cálculo del coeficiente de correlación  $r$  de Pearson, entre las variables eficiencia (X) y rendimiento (Y), se realizará con un grado de confiabilidad del 0.001 con los datos de la siguiente tabla.

**Tabla 6.**

Relación de datos de las variables castigo (y) y rendimiento académico (X) de los alumnos del 5to grado “B” de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión

ID	X	Y	X <sup>2</sup>	Y <sup>2</sup>	XY
1	44	13.06	1936	169.2	572.2
2	57	13.62	3249	186.4	778.3
3	55	13.62	3025	186.4	750.9
4	60	14.47	3600	208.9	867.3
5	60	14.96	3600	223.7	897.4
6	52	13.21	2704	174.2	685.9
7	65	14.68	4225	215.9	954.9
8	62	14.55	3844	211.3	900.9
9	56.00	13.74	3136	188.7	768.9
Σ	511	125.83	29319	1763.2	7175.4

Formula:

$$r = \frac{N(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N(\sum X^2) - (\sum X)^2][N(\sum Y^2) - (\sum Y)^2]}}$$

Reemplazando valores se tiene:

$$r = \frac{9(7175.27) - (511)(125.84)}{\sqrt{[9(29319) - (511)^2][9(1763.4) - (125.84)^2]}}$$

$$r = \frac{273.19}{\sqrt{(2750)(38.89)}} = \frac{273.19}{\sqrt{95947.5}}$$

$$r = \frac{273.19}{309.75} = 0.88$$

	<b>Eficiencia</b>	<b>Notas</b>
Correlación de Pearson	1	0.88(**)
Sig.(unilateral)		0.001
N	9	9
Correlación de Pearson	0.88(**)	1
Sig.(unilateral)	0.001	
<b>N</b>	9	9

**\*\*:** La correlación es significativa al nivel 0,01 (unilateral).

Los resultados del coeficiente de correlación  $r$  de Pearson es 0.88 resultado de acuerdo a la tabla de interpretación pueden tener una variación de -1.00 a +1.00, por lo que se determina que existe una correlación positiva muy fuerte de la  $V_1$ : eficiencia sobre la  $V_2$ : Rendimiento académico. (“A mayor X, mayor Y” es una correlación positiva perfecta) <sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> según (Hernández, Fernández y Baptista: 1991).

### 4.3 DISCUSIÓN DE RESULTADOS.

De los resultados observamos que la eficiencia de la aplicación del OOO4KIDS por parte de los docentes en las clases con los estudiantes de la Institución Educativa Daniel Alcides Carrión, son en su mayoría satisfactorias, por su parte los alumnos expresan que los docente tienen una eficiencia en el manejo del OOO4KIDS al momento de trabajar por proyectos en clase, siendo en un 88.9%, siendo aprovechado por los estudiantes en mejorar su utilización.

Los promedios de rendimiento de los estudiantes cuyos docentes emplean el OOO4KIDS para el desarrollo de sus clases mediante proyectos, están entre 13 y 14.9 puntos, siendo estos resultados satisfactorios si se comparan con los promedios establecidos como adecuados (13.5), sin embargos estos no son tan significativos como se esperaba en el estudio.

La introducción de OOO4KIDS en los procesos de aprendizaje como herramienta requiere la adquisición de nuevas competencias tanto en los docentes como en los estudiantes para lograr resultados esperados en el logro de sus aprendizajes..

El empleo OOO4KIDS por los docentes se enmarcan dentro de la teoría planteada por Márquez (2000), ***“expresa que como en los demás ámbitos de actividad humana, las TIC se convierten en un instrumento cada vez más indispensable en las instituciones educativas, donde pueden realizar múltiples funcionalidades.”***

❖ Fuente de información hipermediales

- ❖ Canal de comunicación interpersonal y para el trabajo colaborativo y para el intercambio de información e ideas (e-mail, foros chat, waths app, etc).
- ❖ Medio de expresión y para la creación.
- ❖ Instrumento cognitivo y para procesar la información.
- ❖ Instrumento para la gestión.
- ❖ Recurso interactivo para el aprendizaje.
- ❖ Medio lúdico y para el desarrollo psicomotor y cognitivo.

Por lo que finalmente es necesario el aprovechamiento adecuado de las funcionalidades que ofrecen las nuevas tecnologías de información y comunicación, para el acceso a los conocimientos, canales de comunicación, entorno de interacción social, etc. Además de sus posibilidades para complementar y mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje presénciales, las TIC permiten crear nuevos entornos de aprendizaje, que elimina la exigencia de coincidencia en el espacio y el tiempo de profesores y estudiantes.

## CONCLUSIONES

1. La aplicación del OOO4KIDS influye en el desarrollo de la inteligencia lingüística orientándose principalmente a su función informativa en un 39.0%, comunicativa 29.0%, instructiva 26.0% y lúdica 6.0%, empleándose mayoritariamente en la transferencia de información
2. Se determinó que los aprendizajes de los estudiantes es adecuado, por los promedios en los cursos analizados siendo este entre 13a 14.9 puntos.
3. Queda demostrado que la influencias OOO4KIDS por los docentes en los procesos de aprendizaje, es muy fuerte, presentándose una correlación de  $r = 0.882$ .
4. En cualquier caso, ya hemos llegado al punto donde el entorno GNU/Linux sirve para enseñar al menos tan bien como cualquier otro. Ahora sólo hacen falta docentes que se atrevan a dar el paso que supone salirse del camino tradicional y entrar en una nueva vía. Docentes que sean capaces de repensar sus cursos, y el planteamiento de sus prácticas.

## SUGERENCIAS

- ❖ Finalmente pienso que los docentes que enseñan herramientas propietarias debe aprender a DESAPRENDER y enseñar herramientas que nos permita desarrollar y rechazar modelos que crean alumnos solo consumidores que es lo que quieren los dueños de esos modelos propietarios. Y a nuestros alumnos en todos los niveles sean capaces de aprovechar todas estas novedades.
- ❖ Creo que el uso del software libre en la educación tiene muchas ventajas. Pero lo más importante no es simplemente cambiar en la docencia práctica un programa propietario por otro libre, sino cambiar el enfoque de la enseñanza. En lugar de enseñar los detalles del funcionamiento de un programa concreto, enseñar los fundamentos de un tipo de aplicaciones, qué tipo de cosas pueden hacerse con ellas, y cómo realizar tareas típicas utilizándolas. Si hacemos este cambio de planteamiento, que es de por sí muy deseable, el paso al uso de programas libres será más fácil, y permitirá un proceso educativo mucho más productivo.
- ❖ Yo llamaría a la reflexión a los profesores que utilizando Windows en cualquiera de sus versiones en las Instituciones Educativas ,. Que no dependamos de ellos y no van a ser absolutamente nada es más nos acostumbran a modelos nada beneficios a nuestra sociedad..

## BIBLIOGRAFIA

- Autor Eloy R. Sanz (2009) "El Software Libre en Educación" con StarOffice  
<http://eloy sanz.com/SoftLibre/ponencia/ponencia.htm>
- Autor: Idalo Pablo Diaz Hartel (2011) Título: "Software libre y educación", posibilidades, ventajas y otras cosas. <http://bine.org.mx/?q=node/1078>
- Autor: Jean-René Mérou (2009) Argumentos en favor del Software Libre en las aulas.
- Autor: Maximiliano Eguaras - Javier Smaldone Software Libre en la enseñanza de la Informática, y Alumnos de la Universidad Nacional de Río Cuarto
- ABAITUA, Joseba. (1996). «Ingeniería de la lengua y normalización lingüística». En: FORCADA, Vicente; ef. al.
- (eds.). Estudios computacionales del español y el inglés. Madrid: Instituto Cervantes, p. 243-259.
- ABAITUA, Joseba. (1997). La traducción automática: presente y futuro. URL: <<http://www.uvigo.es/webs/hO6/webhO6/sli/paxinas/abaitua.html>>.
- ABAITUA, Joseba; CASILLAS, Arantza; MARTÍNEZ, Raquel. (1997). «Segmentación de corpus paralelos para memorias de traducción», *Boletín de la Sociedad Española para el Procesamiento del Lenguaje Natural*. Vol. XXI, p. 17-30.
- ADURIZ, I.; eí al. (1994). «Euslem: Un lematizador/etiquetador de textos en euskara». En: Actas del X Congreso

- de la Sociedad Española para el Procesamiento del Lenguaje Natural. Córdoba: Universidad de Córdoba.
- AGIRRE, E.; et al. (1989). «Aplicación de la morfología de dos niveles al euskara». *Revista de la Sociedad Española para el Procesamiento del Lenguaje Natural*. Vol. VIII, p' 87-102.
- AGUILAR, Lourdes; et al. (1994). «Diseño de pruebas para la evaluación de habla sintetizada en español y su aplicación a un sistema de conversión de texto a habla». En: *Actas del X Congreso de la Sociedad Española para el Procesamiento del Lenguaje Natural*. Córdoba: Universidad de Córdoba.
- AGUILAR-AMAT, Ana. (1996). «Los problemas lingüísticos de la traducción automática». En: GÓMEZ GUINOVART, Javier; LORENZO, Anxo (eds.). *Lingüística e informática*. Santiago de Compostela: Tórculo Edicions, p. 187-248.
- ALLEN, James. (1995). *Natural Language Understanding*. Redwood: Benjamin/Cummings.
- ARRARTE, Gerardo; LLISTERRI, Joaquim. (1994). *Informe sobre recursos lingüísticos para el español (I): Corpus*

## WEBGRAFIA

- Web del Autor: [http://wiki.ooo4kids.org/index.php/Main\\_Page](http://wiki.ooo4kids.org/index.php/Main_Page)  
 Compilación de ensayos sobre Software Libre  
<http://libresoft.urjc.es/grex/softlib>
- [http://escuelatic20.weebly.com/uploads/3/2/4/9/3249651/4\\_manualopenofficewriter3.pdf](http://escuelatic20.weebly.com/uploads/3/2/4/9/3249651/4_manualopenofficewriter3.pdf)

- <http://integrar.bue.edu.ar/wp-content/uploads/2010/08/Manual-del-Procesador-de-textos-Writer.pdf>
- [http://www.desarrolloweb.com/de\\_interes/openoffice-manual-gratuito-espanol-2461.html](http://www.desarrolloweb.com/de_interes/openoffice-manual-gratuito-espanol-2461.html)
- <http://activities.sugarlabs.org/es-ES/sugar>

URL para descargar el programa:

- <http://activities.sugarlabs.org/es-ES/sugar/addon/4439>

# **ANEXOS**

# CUESTIONARIO N° 1

## ENCUESTA SOBRE EL USO DE OOO4KIDS

Estimado DOCENTE, con esta encuesta queremos obtener información acerca del uso de OOO4KIDS en la Inteligencia Lingüística.

### I. DATOS GENERALES.

Asignatura: .....

Grado: .....

### II. EMPLEO DEL OOO4KIDS

2.1 ¿Cuál es el nivel de empleo de OOO4KIDS en el desarrollo de las actividades de aprendizaje de las asignaturas a su cargo?

- a) Mucho ( )
- b) Poco ( )
- c) Ninguno ( )

2.2 ¿Con qué finalidad emplea Ud., el software OOO4KIDS en su salón de clase?

- a) Lúdica ( )
- b) Informativa ( )
- c) Comunicativa ( )
- d) Instructiva ( )

2.3 ¿En qué momento del proceso de aprendizaje emplea el software libre?

- a) Motivación ( )
- b) Transferencia ( )
- c) Aplicación ( )
- d) Evaluación ( )
- e) Todas ( )

2.4 ¿Cuáles son las TIC's que emplea con mayor frecuencia en su clase?

- a) Internet ( )
- b) Presentaciones ( )
- c) Enciclopedias ( )
- d) Software educativo ( )
- e) Software de uso general ( )
- f) Material Tecnológico ( )
- g) Otros (señálelos) ( )

### III. ACTITUDES FRENTE AL USO DE OOO4KIDS

3.1 ¿Considera que es necesario desarrollar nuevas competencias para el empleo del software libre en los estudiantes?

- a) Si
- b) No

Señale, ¿Por qué?

.....  
.....  
.....

3.2 ¿Considera que el empleo del OOO4KIDS en la educación se orienta a formar estudiantes más proactivos en el uso de las tecnologías?

- a) Si
- b) No

Señale, ¿Por qué?

.....  
.....  
.....

## **CUESTIONARIO N° 2**

### **EVALUACION DE LA APLICACIÓN del OOO4KIDS**

Estimado alumno, solicitamos responder las siguientes preguntas de acuerdo a la tabla presentada:

1. Totalmente de acuerdo
2. De acuerdo
3. Ni de acuerdo, ni en desacuerdo
4. En desacuerdo
5. Totalmente en desacuerdo

Asignatura: .....

Área: .....

Grado: .....

ITEMS	PUNTUACION				
1. Durante el desarrollo de su clase recomienda el empleo del uso software libre.	1	2	3	4	5
2. Brinda su e-mail a los alumnos para intercambio de información	1	2	3	4	5
3. Recomienda páginas Webs para acceder a fuentes de información relacionados con los demás software libres	1	2	3	4	5
4. Orienta el empleo de OOO4KIDS en su complejidad de dicha herramienta	1	2	3	4	5
5. Orienta el proceso de selección, análisis y consolidación de información cuando usas el OOO4KIDS	1	2	3	4	5
7. Orienta la suscripción al sitio de OOO4KIDS para obtener información más reciente en sus actualizaciones	1	2	3	4	5
9. Orienta a los alumnos sobre el empleo responsable del software libre	1	2	3	4	5
12. Emplea otros software libres educativos para realizar ejercicios sobre la inteligencia lingüística	1	2	3	4	5
13. Nos entrega material en formato digital	1	2	3	4	5
14. Promueve el empleo de software libre.	1	2	3	4	5
15. Demuestra bastante conocimiento del empleo de las TIC's	1	2	3	4	5

## NIVEL DE APRENDIZAJE DE LOS ALUMNOS

Ord.	Curso 1 Quinto	Curso 2 Quinto
1	15	12
2	13	13
3	13	16
4	17	12
5	18	15
6	18	14
7	17	15
8	14	12
9	12	13
10	12	14
11	18	14
12	17	11
13	16	13
14	14	14
15	16	11
16	15	12
17	13	
18	12	
19	18	
20	12	
21	16	
22	13	
	Media: 14.95	Media: 13.19