



7
372.102854
3918

Escuela Superior Politécnica del Litoral
ESCUELA DE CIENCIAS DE COMPUTACION

**"Sistema Educativo de Idioma Nacional
Segundo Grado"**

DESARROLLO DE APLICACIONES

**Previo a la obtención del Título de:
Analista de Sistemas en Computación**

REALIZADO POR:

MARIA LORENA [BUCARAM LAYANA

G U A Y A Q U I L

1 9 8 7



BIBLIOTECA

1 9 8 8



BIBLIOTECA

ESCUELA SUPERIOR POLITECNICA DEL LITORAL
ESCUELA DE CIENCIAS DE COMPUTACION

"SISTEMA EDUCATIVO DE IDIOMA NACIONAL SEGUNDO GRADO"

DESARROLLO DE APLICACIONES

PREVIO A LA OBTENCION DEL TITULO DE :

ANALISTA DE SISTEMAS EN COMPUTACION

REALIZADO POR:

María Lorena Bucaram Layana

Guayaquil

1987 - 1988

DEDICATORIA

A MIS PADRES

AGRADECIMIENTO

A Ms. Nelson Escobar D. director de este proyecto por su dedicación y enseñanzas.

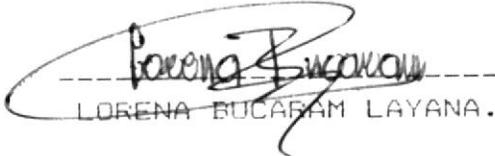
Al Ing. Xavier Salinas por las facilidades prestadas para la realización de mi trabajo.

Y a todas aquellas personas que de una u otra forma ayudaron a la culminación de este proyecto en especial a José Barraqueta C.

DECLARATORIA EXPRESA

"La responsabilidad por los hechos y doctrinas expuestos en esta Tesis, me corresponden exclusivamente ; y el patrimonio intelectual de la misma, a la Escuela Superior Politécnica del Litoral.

(Reglamento de exámenes y títulos profesionales de la Espol)



LORENA BUCARAM LAYANA.

Ms. NELSON ESCOBAR DELGADO

DIRECTOR DE TESIS

RESUMEN

Este proyecto se realizó para que sirviera de enseñanza y entrenamiento a profesores, padres y alumnos.

El proyecto es dedicado a los niños de una manera especial y cubre toda el área de segundo grado para la materia de Idioma Nacional, abarcando Gramática, Ortografía, y acentuando en él conceptos básicos para su formación mediante lecturas.

Los programas que siguen a continuación en el texto se han escrito en Basic de coma flotante estandar que permite usar cadenas alfanuméricas sin dimensionar y matrices alfanuméricas dimensionadas. Todos los programas funcionan directamente con cualquier equipo IBM a nivel de Micros y lo hará también en la mayoría de los otros micros con algunos pequeños cambios.

El proyecto es educativo en su totalidad y los tópicos son tratados en base a gráficos, colores y sonidos para estimular a los niños durante su aprendizaje e introducirlos en el maravilloso mundo de la computación.

Convencida de que el proyecto constituye un valioso instrumento del aprendizaje, de que su uso vigoriza las explicaciones del maestro y ayuda al alumno en

el cumplimiento de sus tareas escolares, elaboré este proyecto con el anhelo de que su manejo vuelva ágil el proceso de la enseñanza del idioma. Este sistema concebido con esmerada proyección didáctica, procura que el joven desarrolle todas sus capacidades: observe, comprenda, medite, concluya y trabaje.

El contenido del proyecto se rige bajo el plan de estudios de segundo grado en la materia de Idioma Nacional impuesto por el Ministerio de Educación Pública y tiene el siguiente contenido :

Lenguaje Oral: Evalúa el nivel de lectura en cuanto a velocidad y la capacidad de comprensión del niño.

El Lenguaje Oral toma importancia en este proyecto. El cuestionario de preguntas para confeccionar los resúmenes de los artículos leídos, cubre las exigencias necesarias para la interpretación de sus contenidos, y permite sistematizar ordenadamente las ideas. Esta práctica, así mismo, ejercita y ayuda al estudiante a entender los diferentes temas escolares, cuya búsqueda e investigación es tarea fundamental en la moderna pedagogía.

Los temas tratados son los siguientes :

- 1.- La Familia.
- 2.- La Escuela.
- 3.- El Barrio.

- 4.- Las Plantas.
- 5.- Los Animales.
- 6.- El Hombre.
- 7.- El Paisaje.
- 8.- La Patria.

Gramática : La teoría gramatical que señala el programa oficial vigente, orientada con un enfoque moderno. En el desarrollo de sus temas he considerado indispensable ajustar los principios básicos de la enseñanza. Para lograrlo, se ha puesto especial atención en seleccionar gráficos y sonidos cuyas vivencias sean capaces de despertar en el alumno su interés por los encantos del idioma, e iniciarlo, en forma grata por el camino de la reflexión y el análisis.

Los temas tratados son los siguientes :

- 1.- El Alfabeto.
- 2.- La Oración.
- 3.- El Diptongo.
- 4.- Palabras acentuadas o tónicas.
- 5.- El Sujeto y el Predicado.
- 6.- El Sustantivo.
- 7.- El Artículo y el Adjetivo.
- 8.- El Verbo.

Ortografía : La Ortografía está esquematizada en la última unidad, y con igual criterio he sintetizado el estudio de los elementos de la composición literaria a este nivel.

Los temas tratados son los siguientes :

- 1.- Letras mayúsculas y minúsculas.
- 2.- El Diptongo y la letra H.
- 3.- La Tilde.
- 4.- Signos de interrogación y admiración.
- 5.- Signos de puntuación.

Espero que este proyecto se convierta en una herramienta que ayude al educador en la enseñanza asistida por el computador y estimule al público en general a una mejor comprensión de la Alfabetización informática.

La tarea no será fácil y como la mayoría de las cosas importantes durará tiempo.

INDICE

INTRODUCCION.....	1
LO QUE TU NECESITAS.....	3
ENTRANDO AL SISTEMA.....	4
DESCRIPCION GENERAL DEL SISTEMA.....	8
LENGUAJE ORAL.....	11
GRAMATICA.....	20
ORTOGRAFIA.....	32
MENU DE PANTALLAS.....	37
ANEXO 1.....	47
ANEXO 2.....	56
ANEXO 3.....	64
ANEXO 4.....	72
ANEXO 5.....	165
BIBLIOGRAFIA.....

INTRODUCCION

En menos de un cuarto de siglo el computador electrónico ha causado un impacto perdurable en los negocios, la educación, el gobierno y en la sociedad considerada como un todo.

El crecimiento acelerado de la industria de los computadores indica que la sociedad ha aceptado el papel del computador y se ha vuelto dependiente de su actividad para realizar diversas tareas.

Conciente de ello este proyecto ha sido preparado para reflejar la utilización del computador en un sistema educacional de idioma nacional para niños de segundo grado.

El proyecto lleva de por sí elevar el sistema pedagógico de la enseñanza de nuestro idioma, en general motivado con el avance de las ciencias y la tecnología que obliga a concebir una nueva mentalidad en cada uno de los estudiantes para la concepción ulterior del lenguaje gramatical y sus derivados.

El proyecto tiende a lograr utilizar la percepción especial que tienen los niños de fijar

conocimientos en su mente consciente y subconsciente de lecturas, conceptos gramaticales y ortográficos en este caso por medio de sistemas pedagógicos autovisuales.

LO QUE TU NECESITAS

1. Un computador IBM personal computer , o compatible con IBM.
2. 64 kbytes de memoria mínimo.
3. Tarjeta de gráfico.
4. Monitor a color o monocromático.
5. Un disk-drive de 360 kbytes.
6. Los tres diskettes de Idioma Nacional:

1 Lenguaje Oral.

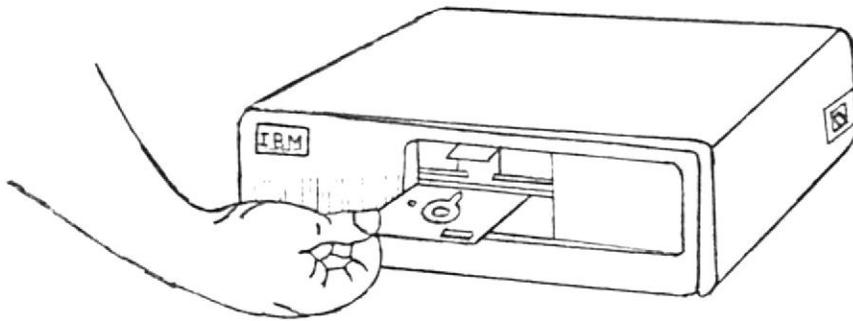
2 Gramática.

3 Ortografía.

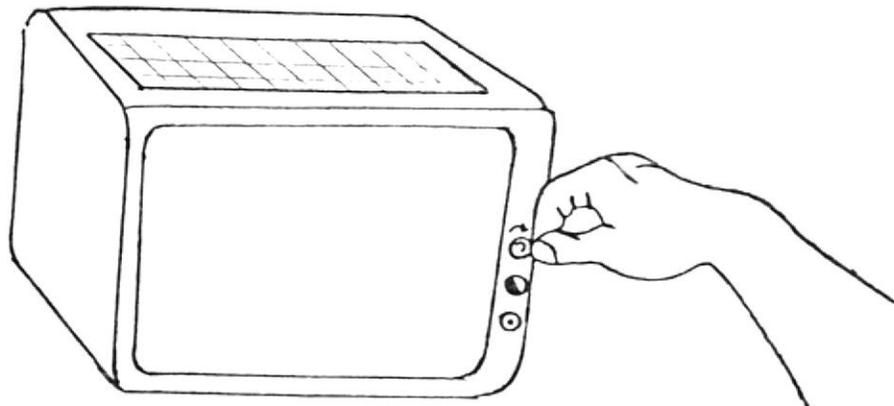
COMO ENTRAR AL SISTEMA

1) Si el computador esta en OFF.

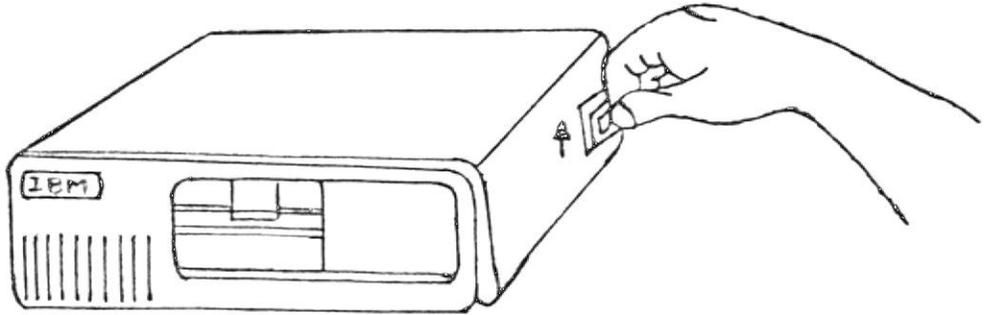
a) Inserta el diskette #1 en el drive A.



b) Enciende el monitor si es de TV.



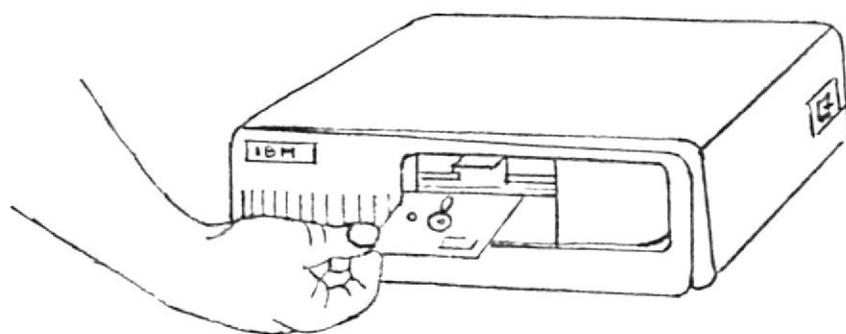
c) Enciende el Computador



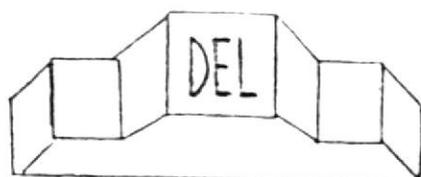
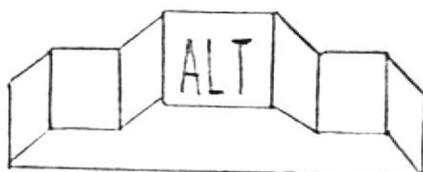
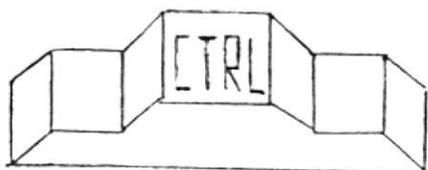
d) Esperar de 3 a 45 segundos y estaras luego aprendiendo Idioma Nacional.

2) Si el computador esta en ON.

a) Inserta el diskette # 1 en el drive A.



b) Presiona al mismo tiempo las teclas :



c) Esperar de 3 a 45 segundos y estaras aprendiendo
Idioma Nacional.

DESCRIPCION GENERAL DEL SISTEMA

El sistema consta de tres diskettes cuyas etiquetas son:

- 1.- LENGUAJE ORAL #1
- 2.- GRAMATICA #2
- 3.- ORTOGRAFIA #3

El diskette #1 tiene el contenido de todo lo que es lenguaje oral y tiene 27 archivos en la mayoría cada uno de los cuales representa parte de la materia en cuestion.

El directorio del diskette #1 debe ser el siguiente:

COMMAND	COM
MENU	BAS
TORTUGA	BAS
MANO	BAS
PANTA	BAS
LECTU	BAS
GRAMA	BAS
ORTO	BAS
FAMILIA	BAS
FAMILIA1	BAS
ESCUELA	BAS
ESCUELA1	BAS
BARRIO	BAS
BARRIO1	BAS
ANIMAL	BAS
ANIMAL1	BAS
PLANTAS	BAS
PLANTAS1	BAS
HOMBRE	BAS
HOMBRE1	BAS
PATRIA	BAS
PATRIA1	BAS
FAISAJE	BAS
FAISAJE1	BAS
PUNTAJE	BAS
BASICA	COM
AUTOEXEC	BAT

El diskette #2 tiene el contenido de Gramática y consta de 44 archivos, donde cada uno de la mayoría es un programa representativo de la materia en cuestión.

El directorio del diskette #2 debe ser el siguiente :

COMMAND	COM
MENU	BAS
ALFABET	BAS
ALFABET1	BAS
ALFABET2	BAS
ALFABET3	BAS
ALFABET4	BAS
ALFABET5	BAS
ALFABET6	BAS
ORACION	BAS
ORACION1	BAS
ARTI0	BAS
ARTI1	BAS
ARTI2	BAS
ARTI3	BAS
ACENTO	BAS
ACENTO0	BAS
ACENTO1	BAS
ACENTO2	BAS
ACENTO3	BAS
SUJEPRE1	BAS
SUJEPRE2	BAS
SUJEPRE3	BAS
SUJEPRE4	BAS
SUJEPRE5	BAS
SUSTAN	BAS
SUSTANO	BAS
SUSTAN1	BAS
SUSTAN2	BAS
SUSTAN3	BAS
SUSTAN4	BAS
SUSTAN5	BAS
SUSTAN51	BAS
SUSTAN6	BAS
SUSTAN7	BAS
SUSTAN71	BAS
DIPTO	BAS
DIPTO1	BAS
DIPTO2	BAS
VERBO	BAS
VERBO1	BAS
GRAMA	BAS
BASICA	COM
AUTOEXEC	BAT

El diskette #3 tiene el contenido de Ortografía y consta de 18 archivos donde la mayoría de cada uno representa un programa demostrativo de la materia en cuestión.

El directorio del diskette #3 debe ser el siguiente :

COMMAND	COM
MENU	BAS
LETRAS	BAS
LETRAS1	BAS
FUNTO	BAS
LAH	BAS
LAH1	BAS
LAH2	BAS
LAH3	BAS
ADMIRA	BAS
ADMIRA1	BAS
ADMIRA2	BAS
ELACE	BAS
ELACE1	BAS
ELACE2	BAS
ORTO	BAS
BASICA	COM
AUTOEXEC	BAT

PROGRAMA TORTUGA.BAS

Trabaja con la pantalla [A1 A2 A3 A4]. Ver menú de pantallas. El programa es demostrativo. Muestra primero un globo en tonos lila y rojo, segundo una figura creativa en tono amarillo, tercero una circunferencia lila y por último el logotipo de la ESPOL.

Finalmente enlaza al programa panta.bas.

PROGRAMA PANTA.BAS

Trabaja con la pantalla [B]. Ver menú de pantallas.

El programa es demostrativo. Muestra el tema del sistema que es Idioma Nacional. Lo hace varias veces cambiando las tonalidades.

Finalmente enlaza al programa Mano.bas.

PROGRAMA MANO.BAS

Trabaja con la pantalla [C]. Ver menú de pantallas.

Este programa es decorativo y muestra las tres ramas en que se divide el sistema de una forma original. El dibujo es una mano escribiendo las palabras LECTURA GRAMATICA Y ORTOGRAFIA. Al mismo tiempo se escucha una melodía de nuestra patria.

Finalmente enlaza al programa menu.bas.

PROGRAMA MENU.BAS

Trabaja con la pantalla [D]. Ver menú de pantallas. Este programa controla el menú general del sistema. Las diferentes opciones que puede aceptar son <1> para enlazar al menú de Lenguaje Oral, <2> para enlazar al menú de Gramática, <3> para enlazar al menú de Ortografía, <4> salida del Sistema.

PROGRAMA LECTU.BAS

Trabaja con la pantalla [E]. Ver menú de pantallas. Este programa controla el menú de Lenguaje oral. Las diferentes opciones que puede aceptar son: <1> enlaza al programa familia.bas, <2> enlaza al programa escuela.bas, <3> enlaza al programa barrio.bas, <4> enlaza al programa plantas.bas, <5> enlaza al programa animal.bas, <6> enlaza al programa hombre.bas, <7> enlaza al programa paisaje.bas, <8> enlaza al programa patria.bas.

Hay una opción para retornar al menú principal y es la número <9>.

PROGRAMA FAMILIA.BAS

Este programa muestra la figura #1 del anexo #1 y al mismo tiempo es musical. Luego te brinda tres alternativas a tomar : lectura rápida <F1>, lectura media <F2>, lectura lenta <F3>.

Una vez que has seleccionado el ritmo de lectura el

programa te muestra la lectura #1 del anexo #2 y luego enlaza al programa familia1.bas.

PROGRAMA FAMILIA1.BAS

Trabaja con la pantalla #1 del anexo #3. Este programa evalúa al alumno con respecto a la lectura que leyó con anterioridad. el método que utiliza es el de relacionar la pregunta con la respectiva respuesta. Además el programa permite corregir respuestas erradas tantas veces lo requieras.

Al final te mostrará el número de respuestas contestadas correctamente. Luego enlaza al programa puntaje.bas y te muestra tu calificación.

PROGRAMA ESCUELA.BAS

Este programa muestra la figura #2 del anexo #1 y al mismo tiempo es musical. Luego te brinda tres alternativas a tomar : lectura rápida <F1>, lectura media <F2>, lectura lenta <F3>.

Una vez que has seleccionado el ritmo de lectura el programa te muestra la lectura #2 del anexo #2 y luego enlaza al programa escuela1.bas.

PROGRAMA ESCUELA1.BAS

Trabaja con la pantalla #2 del anexo #3. Este programa evalúa al alumno con respecto a la lectura que leyó con anterioridad. el método que utiliza es el de relacionar

la pregunta con la respectiva respuesta. Además el programa permite corregir respuestas erradas tantas veces lo requieras.

Al final te mostrará el número de respuestas contestadas correctamente. Luego enlaza al programa puntaje.bas y te muestra tu calificación.

PROGRAMA BARRIO.BAS

Este programa muestra la figura #3 del anexo #1 y al mismo tiempo es musical. Luego te brinda tres alternativas a tomar : lectura rápida <F1>, lectura media <F2>, lectura lenta <F3>.

Una vez que has seleccionado el ritmo de lectura el programa te muestra la lectura #3 del anexo #2 y luego enlaza al programa barrio1.bas.

PROGRAMA BARRIO1.BAS

Trabaja con la pantalla #3 del anexo #3.

Este programa evalúa al alumno con respecto a la lectura que leyó con anterioridad. el método que utiliza es el de relacionar la pregunta con la respectiva respuesta. Además el programa permite corregir respuestas erradas tantas veces lo requieras.

Al final te mostrará el número de respuestas contestadas correctamente. Luego enlaza al programa puntaje.bas y te muestra tu calificación.

PROGRAMA PLANTAS.BAS

Este programa muestra la figura #4 del anexo #1 y al mismo tiempo es musical. Luego te brinda tres alternativas a tomar : lectura rápida <F1>, lectura media <F2>, lectura lenta <F3>.

Una vez que has seleccionado el ritmo de lectura el programa te muestra la lectura #4 del anexo #2 y luego enlaza al programa plantas1.bas.

PROGRAMA PLANTAS1.BAS

Trabaja con la pantalla #4 del anexo #3. Este programa evalúa al alumno con respecto a la lectura que leyó con anterioridad. el método que utiliza es el de relacionar la pregunta con la respectiva respuesta. Además el programa permite corregir respuestas erradas tantas veces lo requieras.

Al final te mostrará el número de respuestas contestadas correctamente. Luego enlaza al programa puntaje.bas y te muestra tu calificación.

PROGRAMA ANIMAL.BAS

Este programa muestra la figura #5 del anexo #1 y al mismo tiempo es musical. Luego te brinda tres alternativas a tomar : lectura rápida <F1>, lectura media <F2>, lectura lenta <F3>.

PROGRAMA PLANTAS.BAS

Este programa muestra la figura #4 del anexo #1 y al mismo tiempo es musical. Luego te brinda tres alternativas a tomar : lectura rápida <F1>, lectura media <F2>, lectura lenta <F3>.

Una vez que has seleccionado el ritmo de lectura el programa te muestra la lectura #4 del anexo #2 y luego enlaza al programa plantas1.bas.

PROGRAMA PLANTAS1.BAS

Trabaja con la pantalla #4 del anexo #3. Este programa evalúa al alumno con respecto a la lectura que leyó con anterioridad. el método que utiliza es el de relacionar la pregunta con la respectiva respuesta. Además el programa permite corregir respuestas erradas tantas veces lo requieras.

Al final te mostrará el número de respuestas contestadas correctamente. Luego enlaza al programa puntaje.bas y te muestra tu calificación.

PROGRAMA ANIMAL.BAS

Este programa muestra la figura #5 del anexo #1 y al mismo tiempo es musical. Luego te brinda tres alternativas a tomar : lectura rápida <F1>, lectura media <F2>, lectura lenta <F3>.

Una vez que has seleccionado el ritmo de lectura el programa te muestra la lectura #5 del anexo #2 y luego enlaza al programa animal1.bas.

PROGRAMA ANIMAL1.BAS

Trabaja con la pantalla #5 del anexo #3. Este programa evalúa al alumno con respecto a la lectura que leyó con anterioridad. el método que utiliza es el de relacionar la pregunta con la respectiva respuesta. Además el programa permite corregir respuestas erradas tantas veces lo requieras.

Al final te mostrará el número de respuestas contestadas correctamente. Luego enlaza al programa puntaje.bas y te muestra tu calificación.

PROGRAMA HOMBRE.BAS

Este programa muestra la figura #6 del anexo #1 y al mismo tiempo es musical. Luego te brinda tres alternativas a tomar : lectura rápida <F1>, lectura media <F2>, lectura lenta <F3>.

Una vez que has seleccionado el ritmo de lectura el programa te muestra la lectura #6 del anexo #2 y luego enlaza al programa hombre1.bas.

PROGRAMA HOMBRE1.BAS

Trabaja con la pantalla #6 del anexo #3. Este programa evalúa al alumno con respecto a la lectura que leyó con anterioridad. el método que utiliza es el de relacionar la pregunta con la respectiva respuesta. Además el programa permite corregir respuestas erradas tantas veces lo requieras.

Al final te mostrará el número de respuestas contestadas correctamente. Luego enlaza al programa puntaje.bas y te muestra tu calificación.

PROGRAMA PAISAJE.BAS

Este programa muestra la figura #7 del anexo #1 y al mismo tiempo es musical. Luego te brinda tres alternativas a tomar : lectura rápida <F1>, lectura media <F2>, lectura lenta <F3>.

Una vez que has seleccionado el ritmo de lectura el programa te muestra la lectura #7 del anexo #2 y luego enlaza al programa paisaje.bas.

PROGRAMA PAISAJE1.BAS

Trabaja con la pantalla #7 del anexo #3. Este programa evalúa al alumno con respecto a la lectura que leyó con anterioridad. el método que utiliza es el de relacionar la pregunta con la respectiva respuesta. Además el programa permite corregir respuestas erradas tantas veces lo requieras.

Al final te mostrará el número de respuestas contestadas correctamente. Luego enlaza al programa puntaje.bas y te muestra tu calificación.

PROGRAMA PATRIA.BAS

Este programa muestra la figura #8 del anexo #1 y al mismo tiempo es musical. Luego te brinda tres alternativas a tomar : lectura rápida <F1>, lectura media <F2>, lectura lenta <F3>.

Una vez que has seleccionado el ritmo de lectura el programa te muestra la lectura #8 del anexo #2 y luego enlaza al programa patria.bas.

PROGRAMA PATRIA1.BAS

Trabaja con la pantalla #8 del anexo #3. Este programa evalúa al alumno con respecto a la lectura que leyó con anterioridad. el método que utiliza es el de relacionar la pregunta con la respectiva respuesta. Además el programa permite corregir respuestas erradas tantas veces lo requieras.

Al final te mostrará el número de respuestas contestadas correctamente. Luego enlaza al programa puntaje.bas y te muestra tu calificación.

PROGRAMA PUNTAJE.BAS

Trabaja con la pantalla #9 del anexo #1. Este programa le muestra el total de su calificación. Su calificación es evaluada desde la fase de lectura hasta la fase de test. Esto quiere decir que desde el momento en que ud. lee acumula una nota y a esta nota se le resta puntos tantas veces ud. repita la lectura, por lo tanto mientras ud. menos repita una lectura mejor será su puntaje. Esto significa que usted acumula una nota por la rapidez de su lectura. Pero luego viene la toma de conciencia para ver si ud. comprendió la lectura tanto como es necesario comprenderla. Después de contestar todas las preguntas del test ud. obtiene una segunda nota que se suma a la primera, luego esta nota es dividida para dos y el resultado final es su calificación.

Después el programa puntaje retorna automáticamente al menú de lenguaje oral para ver si ud. quiere leer otro tema o si quiere retornar al menú principal para elegir otra rama de aprendizaje dentro de Idioma Nacional.

PROGRAMA AUTOEXEC.BAT

Este programa es el de auto arranque. El programa llama a BASICA.COM luego a TORTUGA.BAS y el sistema empieza a correr

PROGRAMA MENU.BAS

Trabaja con la pantalla [D]. Ver menú de pantallas. Este programa controla el menú general del sistema. Las diferentes opciones que puede aceptar son <1> para enlazar al menú de Lenguaje Oral, <2> para enlazar al menú de Gramática, <3> para enlazar al menú de Ortografía, <4> salida del Sistema.

PROGRAMA GRAMA.BAS

Trabaja con la pantalla [F]. Ver menú de pantallas. Este programa controla el menú de opciones para Gramática. Las acciones que toma con respecto a las diferentes opciones son las siguientes.

<1> enlaza al programa alfabet1.bas, <2> enlaza al programa oracion.bas, <3> enlaza al programa dipto.bas, <4> enlaza al programa acento.bas, <5> enlaza al programa sujepre1.bas, <6> enlaza al programa sustan.bas, <7> enlaza al programa arti0.bas, <8> enlaza al programa verbo.bas.

El programa además tiene una opción <9> que es para retornar al menú principal.

PROGRAMA ALFABET1.BAS

Trabaja con la pantalla #1 del anexo #4. Este programa muestra el lenguaje escrito. El programa al final enlaza al programa alfabet2.bas.

PROGRAMA ALFABET2.BAS

Trabaja con la pantalla #2 del anexo #4. Este programa le da al alumno el concepto de lo que significa el lenguaje hablado. El programa al final enlaza al programa alfabet3.bas.

PROGRAMA ALFABET3.BAS

Trabaja con la pantalla #3 del anexo #4. Este programa muestra el lenguaje mímico. El programa al final enlaza al programa alfabet4.bas.

PROGRAMA ALFABET4.BAS

Trabaja con la pantalla #4 del anexo #4. Este programa explica la forma de comunicación escrita. Al final enlaza al programa alfabet5.bas.

PROGRAMA ALFABET5.BAS

Trabaja con la pantalla #5 del anexo #4. Este programa explica la forma de comunicación oral. Al final enlaza al programa alfabet.bas.

PROGRAMA ALFABET.BAS

Trabaja con las pantallas #6 #7 #8 #9 #10 #11 #12 y #13 del anexo #4. Este programa nos muestra nuestro Alfabeto. Primero divide al Alfabeto en vocales y consonantes. Luego divide las consonantes en abiertas y cerradas. Y por último divide a las consonantes en simples y dobles. El programa al final enlaza al programa alfabet6.bas.

PROGRAMA ALFABET6.BAS

Trabaja con la pantalla #14 del anexo #4. Este programa le da al niño los conceptos fundamentales que el debe aprender durante esta lección <El Alfabeto>.

Al final enlaza al programa grama.bas.

PROGRAMA ORACION.BAS

Trabaja con las pantallas #15 #16 #17 y #18 del anexo #4. Este programa explica lo que es la oración, lo que es una palabra y lo que es una sílaba.

El programa al final enlaza al programa oracion1.bas.

PROGRAMA ORACION1.BAS

Trabaja con la pantalla #19 del anexo #4. Este programa la da al estudiante los conceptos fundamentales dados en este capítulo <La Oración>.

Al final enlaza al programa grama.bas.

PROGRAMA DIPTO.BAS

Trabaja con la pantalla #20 del anexo #4. Este programa explica el concepto de diptongo y muestra un ejemplo gráfico de todos ellos.

Al final enlaza al programa dipto1.bas.

PROGRAMA DIPTO1.BAS

Trabaja con las pantallas #21 y #22 del anexo #4. Este programa ejercita al alumno mostrándole gráficos de cosas cuyas palabras contienen diptongo para acentar sus conocimientos. Durante su ejecución le pide al estudiante que escriba los nombres de ciertas figuras. Hay que aclarar que después de haber digitado el nombre de la figura el alumno debe presionar la tecla [enter] para poder continuar. Si la palabra que se ha digitado no es correcta el computador le dirá al alumno cual es la respuesta y así poder continuar con el trabajo.

Al final enlaza al programa dipto2.bas.

PROGRAMA DIPTO2.BAS

Trabaja con las pantallas #23 y #24 del anexo #4. Este programa le pide al alumno que escriba los diptongos que hay en cada una de las palabras que con anterioridad identificó. Su objetivo es que el niño identifique los diptongos que existen en una palabra.

Al final enlaza al programa dipto3.bas.

PROGRAMA ACENTO.BAS

Trabaja con las pantallas #25 y #26 del anexo #4. Este programa explica lo que es el acento en la teoría gramatical y le dice al alumno que existe una clasificación de las palabras de acuerdo al acento. El programa constituye la herramienta principal para introducirse en las palabras agudas, graves y esdrújulas.

Al final el programa enlaza al programa acento0.bas.

PROGRAMA ACENTO0.BAS

Trabaja con las pantallas #27 #28 #29 #30 #31 y #32 del anexo #4. Este programa trata de que el alumno identifique donde está el acento de ciertas palabras. Luego el programa le dice que todas esas palabras son agudas y la razón por la que son palabras agudas. El programa al final enlaza al programa acento1.bas.

PROGRAMA ACENTO1.BAS

Trabaja con las pantallas #33 #34 #35 #36 #37 y #38 del anexo #4. Este programa trata de que el alumno identifique donde está el acento de ciertas palabras. Luego el programa le dice que todas esas palabras son graves y la razón por la que son palabras graves. El programa al final enlaza al programa acento2.bas.

PROGRAMA ACENTO2.BAS

Trabaja con las pantallas #39 #40 #41 #42 #43 y #44 del anexo #4. Este programa trata de que el alumno identifique donde está el acento de ciertas palabras. Luego el programa le dice que todas esas palabras son esdrújulas y la razón por lo que esas palabras son esdrújulas. El programa al final enlaza al programa acento3.bas.

PROGRAMA ACENTO3.BAS

Trabaja con la pantalla #45 del anexo #4. Este programa da los conceptos básicos de esta unidad <Palabras Acentuadas o Tónicas>. El programa al final enlaza al programa grama.bas.

PROGRAMA SUJEPRE1.BAS

Trabaja con la pantalla #46 del anexo #4. Este programa trata de explicar mediante ejemplos el concepto de lo que es el sujeto en la oración. El programa al final enlaza al programa sujepre2.bas.

PROGRAMA SUJEPRE2.BAS

Trabaja con las pantallas #47 #48 #49 #50 #51 #52 y #53 del anexo #4. Este programa ejercita al alumno mediante adivinanzas en la búsqueda de sujetos en una oración. Luego de que el alumno ha adivinado todas las adivinanzas le dice que estas palabras que representan

la respuesta correcta a la pregunta son sujetos. El programa al final enlaza al programa sujepre3.bas.

PROGRAMA SUJEPRE3.BAS

Trabaja con la pantalla #54 del anexo #4. Es programa explica mediante ejemplos el concepto de lo que es el predicado en la oración. Luego de que el programa termina enlaza al programa sujepre4.bas.

PROGRAMA SUJEPRE4.BAS

Trabaja con las pantallas #55 y #56 del anexo #4. Este programa es de ejemplos gráficos con respecto al sujeto y al predicado en la oración. Le pone al alumno una serie de gráficos que él debe identificar. Primero le pide el sujeto que representa ese gráfico y luego le pide el predicado que representa la figura. El programa al final enlaza al programa sujepre5.bas.

PROGRAMA SUJEPRE5.BAS

Trabaja con la pantalla #57 del anexo #4. Este programa le da al alumno los conceptos básicos de esta unidad <El Sujeto y el Predicado en la oración>.

Al final el programa enlaza al programa grama.bas.

PROGRAMA SUSTAN.BAS

Trabaja con las pantallas #58 y #59 del anexo #4.

Este programa da el concepto general de sustantivo en la oración y le dice al alumno que el sustantivo tiene dos partes, el género y el número.

El programa enlaza al programa sustan0.bas.

PROGRAMA SUSTAN0.BAS

Trabaja con las pantallas #60 #61 y #62 del anexo #4.

Este programa explica gráficamente lo que son los sustantivos propios y comunes tomando como ejemplo a un sustantivo persona.

El programa al final enlaza al programa sustan1.bas.

PROGRAMA SUSTAN1.BAS

Trabaja con las pantallas #63 #64 y #65 del anexo #4.

Este programa establece la diferencia entre los sustantivos propios y comunes tomando como ejemplo a un sustantivo animal.

El programa al final enlaza al programa sustan2.bas.

PROGRAMA SUSTAN2.BAS

Trabaja con las pantallas #66 #67 y #68 del anexo #4.

Este programa establece las diferencias entre sustantivos comunes y sustantivos propios tomando como ejemplo a un sustantivo cosa.

El programa al final enlaza al programa sustan3.bas.

PROGRAMA SUSTAN3.BAS

Trabaja con las pantallas #69 y #70 del anexo #4.

Este programa le da al alumno los conceptos de sustantivos propios y comunes con sus diferencias.

El programa al final enlaza al programa sustan4.bas.

PROGRAMA SUSTAN4.BAS

Trabaja con la pantalla #71 del anexo #4.

Este programa le dice al alumno que el sustantivo tiene dos partes que son el género y el número.

El programa luego enlaza al programa sustan5.bas.

PROGRAMA SUSTAN5.BAS

Trabaja con las pantallas #72 #73 y #74 del anexo #4.

Este programa explica lo que es el género del sustantivo mediante gráficos. Le dice que puede ser masculino o femenino.

El programa al final enlaza al programa sustan51.bas.

PROGRAMA SUSTAN51.BAS

Trabaja con la pantalla #75 del anexo #4.

Este programa pone en claro lo que es el género masculino y lo que es el género femenino, establece diferencias mediante ejemplos tanto en personas, animales y cosas.

El programa al final enlaza al programa sustan6.bas.

PROGRAMA SUSTAN6.BAS

Trabaja con la pantalla #76 del anexo #4.

Este programa le dice al alumno que el sustantivo tiene un número, y que este puede ser singular o plural.

El programa al final enlaza al programa sustan7.bas.

PROGRAMA SUSTAN7.BAS

Trabaja con las pantallas #77 #78 #79 y #80 del anexo #4. Este programa le da al estudiante la diferencia entre el número singular y plural mediante ejemplos gráficos y a al mismo tiempo muestra al sustantivo acompañado del artículo que le corresponde de acuerdo al género y de acuerdo al número. El programa al final enlaza al programa sustan71.bas.

PROGRAMA SUSTAN71.BAS

Trabaja con la pantalla #81 del anexo #4. Este programa le da al alumno un resumen de los principales conceptos en esta unidad <El sustantivo>. El programa al final enlaza al programa grama.bas.

PROGRAMA ARTIO.BAS

Trabaja con las pantallas #82 y 83 del anexo #4. Este programa muestra un conjunto de letras en diversos colores y le dice al alumno que todas estas letras son artículos. El objetivo es introducirlo al concepto de artículo. El programa al final enlaza al programa arti1.bas.

PROGRAMA ARTI1.BAS

Trabaja con la pantalla #84 del anexo #4.

Este programa te da el concepto de lo que es el artículo en la oración gramatical mediante ejemplos gráficos y sonidos que estimulan mucho al alumno.

El programa al final enlaza al programa arti2.bas.

PROGRAMA ARTI2.BAS

Trabaja con las pantallas #85 #86 #87 y #88 del anexo #4.

Este programa te da el concepto de lo que es el adjetivo en la oración gramatical mediante ejemplos gráficos y sonidos. Además muestra al sustantivo acompañado de sus dos partes primordiales, al artículo y el adjetivo.

El programa al final enlaza al programa arti3.bas.

PROGRAMA ARTI3.BAS

Trabaja con pantalla #89 del anexo #4.

Este programa le da al alumno el resumen de todo los conceptos que el debe aprender durante esta lección.

El programa al final enlaza al programa grama.bas.

PROGRAMA VERBO.BAS

Trabaja con las pantallas #90 #91 #92 #93 y #94 del anexo #4.

Este programa te da el concepto del verbo en la oración gramatical. El programa te hace una serie de preguntas

las cuales tienen como objetivo llevar al alumno al concepto del verbo.

El programa al final enlaza al programa verbo1.bas.

PROGRAMA VERBO1.BAS

Trabaja con la pantalla #95 del anexo #4.

Este programa fortalece el concepto del verbo.

Al final del programa este enlaza al programa grama.bas.

PROGRAMA AUTOEXEC.BAT

Este programa es el de auto arranque.

El programa llama a BASICA.COM luego a TORTUGA.BAS y el sistema empieza a correr

PROGRAMA MENU.BAS

Trabaja con la pantalla [D]. ver menú de pantallas.
Este programa controla el menú general del sistema. Las diferentes opciones que puede aceptar son <1> para enlazar al menú de Lenguaje Oral, <2> para enlazar al menú de Gramática, <3> para enlazar al menú de Ortografía, <4> salida del Sistema.

PROGRAMA ORTO.BAS

Trabaja con la pantalla [G]. Ver menú de pantallas.
Este programa controla el menú de opciones para Ortografía. Las acciones que toma con respecto a las diferentes opciones son las siguientes.
<1> enlaza al programa letras.bas, <2> enlaza al programa lah.bas, <3> enlaza al programa elace.bas, <4> enlaza al programa punto.bas, <5> enlaza al programa admira.bas.
El programa tiene una opción para retornar al menú principal y es la número <6>.

PROGRAMA LETRAS.BAS

Trabaja con las pantallas #1 #2 y #3(1-30) del anexo #5.
Este programa muestra las letras que tiene nuestro alfabeto dibujando tanto las letras mayúsculas y las

letras minúsculas. Le dice al alumno cuantas letras tiene el alfabeto y las muestra una por una.
El programa al final enlaza al programa letras1.bas.

PROGRAMA LETRA1.BAS

Trabaja con la pantalla #4 del anexo #5.
Este programa le da los principales conceptos al alumno durante esta unidad <Letras mayúsculas y minúsculas>.
El programa al final enlaza al programa orto.bas.

PROGRAMA LAH.BAS

Trabaja con las pantallas #5 #6 #7 #8 y #9 del anexo #4.
Este programa juega con el alumno tomándole una serie de preguntas para introducirlo al concepto de la utilización de la [H] cuando encuentra un diptongo al principio de una palabra.
El programa al final enlaza al programa lah1.bas.

PROGRAMA LAH1.BAS

Trabaja con la pantalla #10 del anexo #5.
Este programa muestra la pantalla que le indica al niño el paso siguiente que va a realizar.

PROGRAMA LAH2.BAS

Trabaja con las pantallas #11 #12 y #13 del anexo #5.
Este programa te muestra gráficos de palabras que deben empezar con la letra <H> para que el concepto que se dió

anteriormente quede claro.

El programa al final enlaza al programa Lah3.bas.

PROGRAMA LAH3.BAS

Trabaja con la pantalla #14 del anexo #5.

Este programa te da los conceptos primordiales acompañados de ejemplos, relacionados con lo que debes aprender durante esta lección.

El programa al final enlaza al programa orto.bas.

PROGRAMA ELACE.BAS

Trabaja con la pantalla #15 del anexo #5.

Este programa muestra una pantalla de guía de trabajo para el estudiante.

Al final el programa enlaza al programa elace1.bas.

PROGRAMA ELACE1.BAS

Trabaja con las pantallas #16 #17 #18 #19 #20 #21 y #22 del anexo #5.

Este programa te da el concepto de lo que significa la tilde en ortografía mediante ejemplos.

Además te explica cuando debes de tildar una palabra y cuando no. La explicación la hace primero con las palabras agudas, luego con las palabras graves y por último con las palabras esdrújulas.

El programa te muestra ejemplos muy claros y sencillos para cada caso en particular.

Al final el programa enlaza al programa elace2.bas.

PROGRAMA ELACE2.BAS

Trabaja con la pantalla #23 del anexo #5.

Este programa te da los conceptos principales que debes aprender durante esta unidad. <La Tilde>

Al final el programa enlaza al programa orto.bas.

PROGRAMA PUNTO.BAS

Trabaja con las pantallas #24 #25 #26 #27 y #28 del anexo #5.

Este programa te explica graficamente lo que son los signos de interrogación y admiración. Te da ejemplos muy claros de como y cuando utilizarlos. Y te da el concepto para poder hacerlo.

El programa al final enlaza al programa orto.bas.

PROGRAMA ADMIRA.BAS

Trabaja con la pantalla #29 anexo #5.

Este programa te muestra los principales signos de la puntuación en la ortografía de nuestro idioma el Castellano. A la vez que escucharás una canción relacionada con la escritura.

El programa al final enlaza al programa admira1.bas.

PROGRAMA ADMIRA1.BAS

Trabaja con las pantallas #30 #31 #32 #33 #34 #35 #36 #37 y #38 del anexo #5.

Este programa te explica paso a paso y con ejemplos como

y cuando utilizar cada uno de estos signos de puntuación, además te los va mostrando uno por uno graficamente.

Al final te los muestra todos a la vez para que retengas su forma.

Al final el programa enlaza al programa orto.bas.

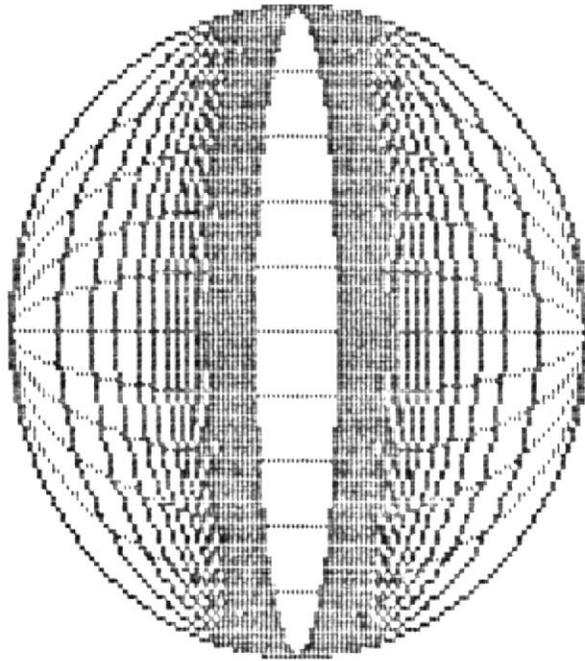
PROGRAMA AUTOEXEC.BAT

Este programa es el de auto arranque.

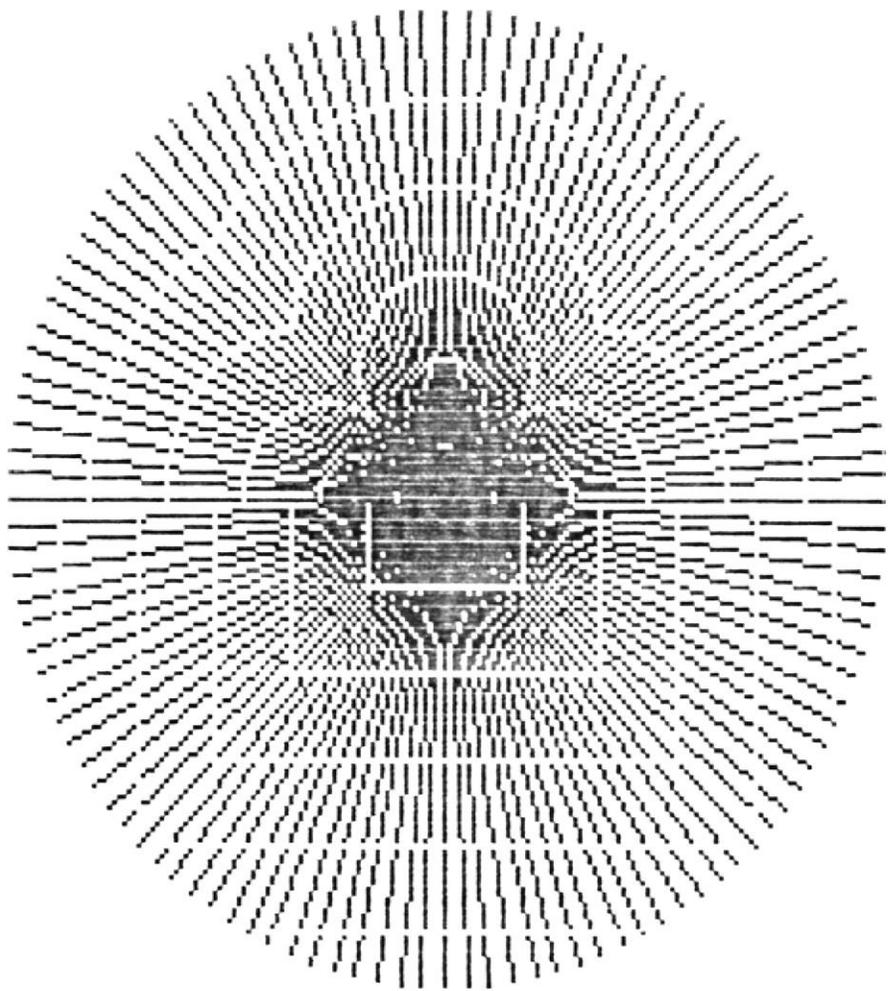
El programa llama a BASICA.COM luego a TORTUGA.BAS y el sistema empieza a correr.

MENU DE PANTALLAS

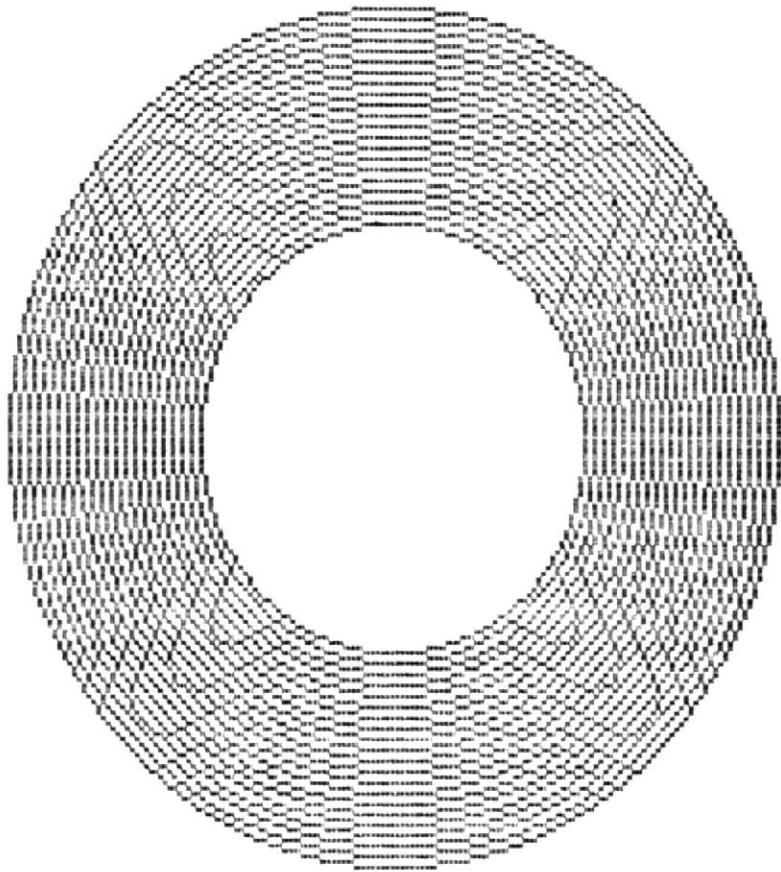
FANTALLA A 1



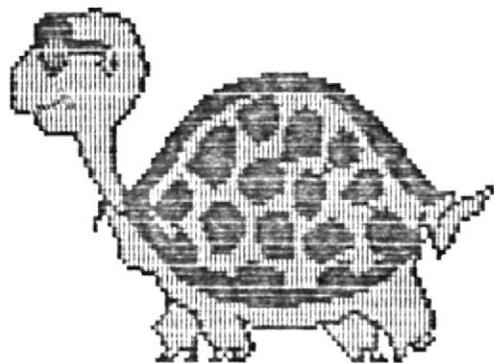
PANTALLA A 2



PANTALLA A 3



ESPOL



ESCUELA SUPERIOR POLITECNICA
DEL LITORAL

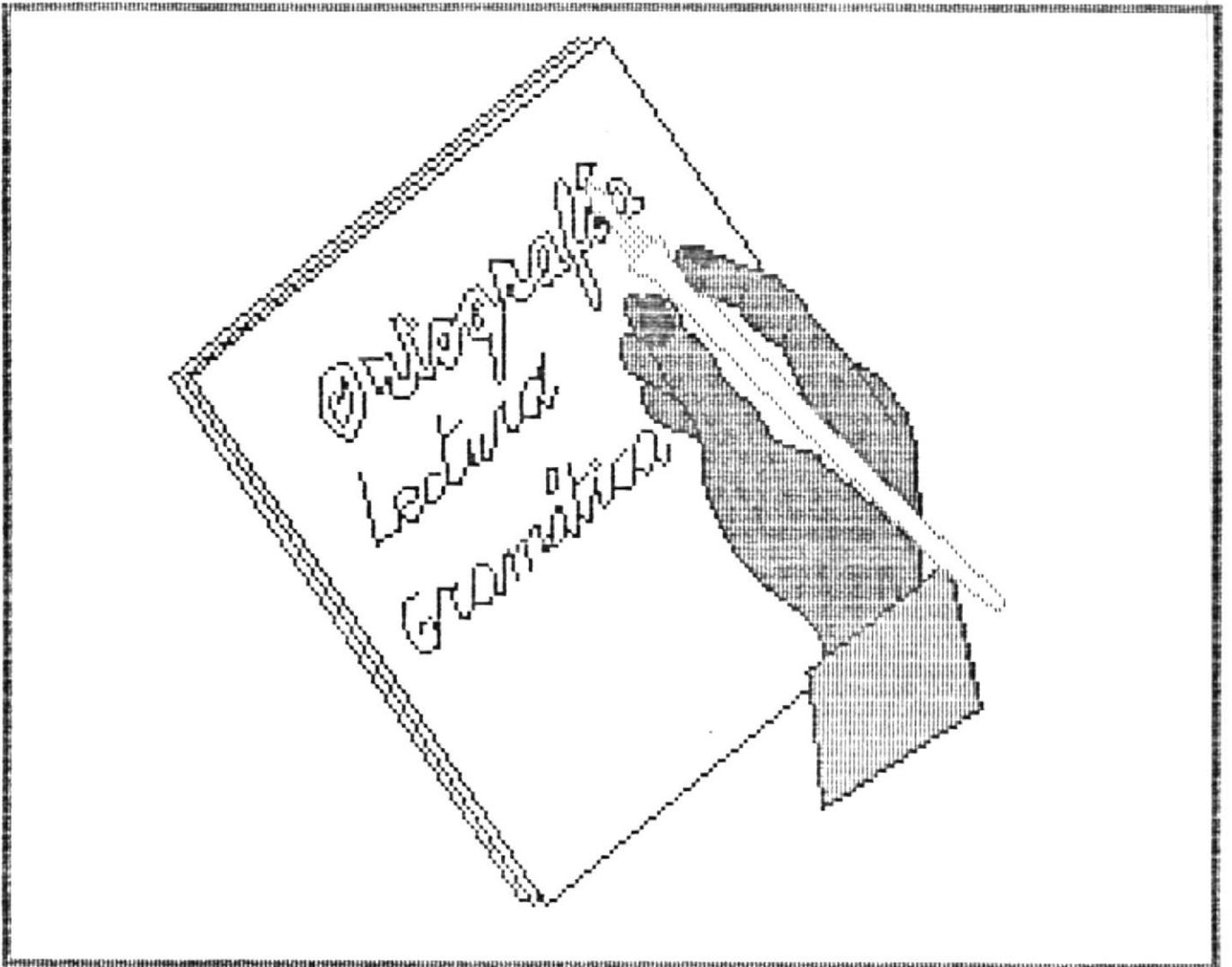
AÑO 1986 - 1987

FANTALLA B

IDIOMA

NACIONAL

PANTALLA C



ANEXO 1

LECTURA RAPIDA = F1

LECTURA MEDIA = F2

LECTURA LENTA = F

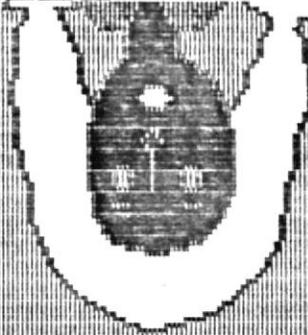
MUSICA [S/N]

TERMINA [T]

HUJO



HUJA



PAPA

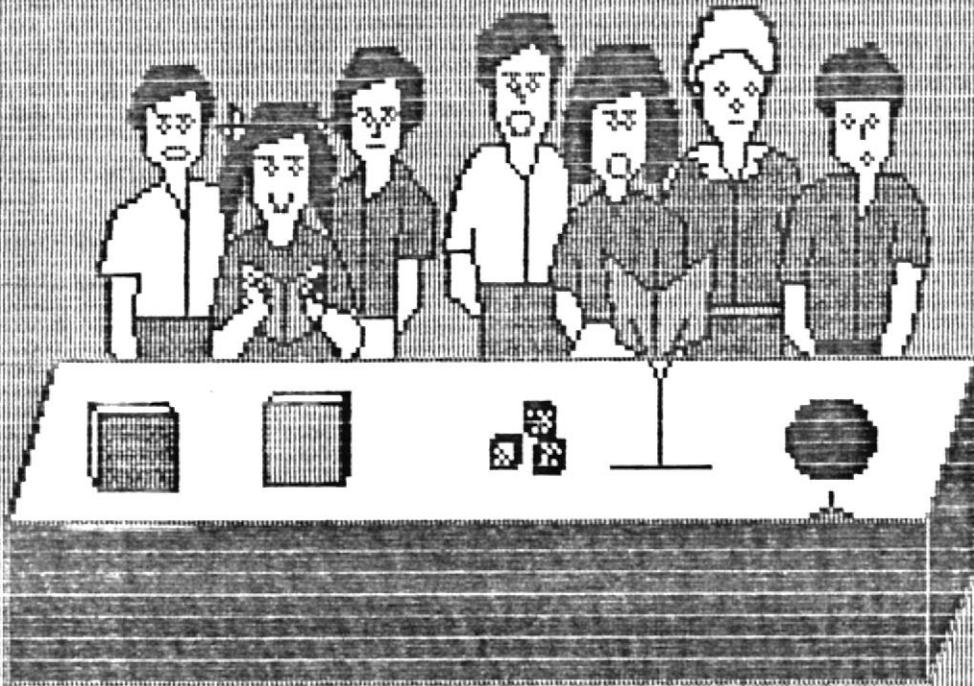


MAMA



LA FAMILIA

LA ESCUELA



MUSICA [S/N]

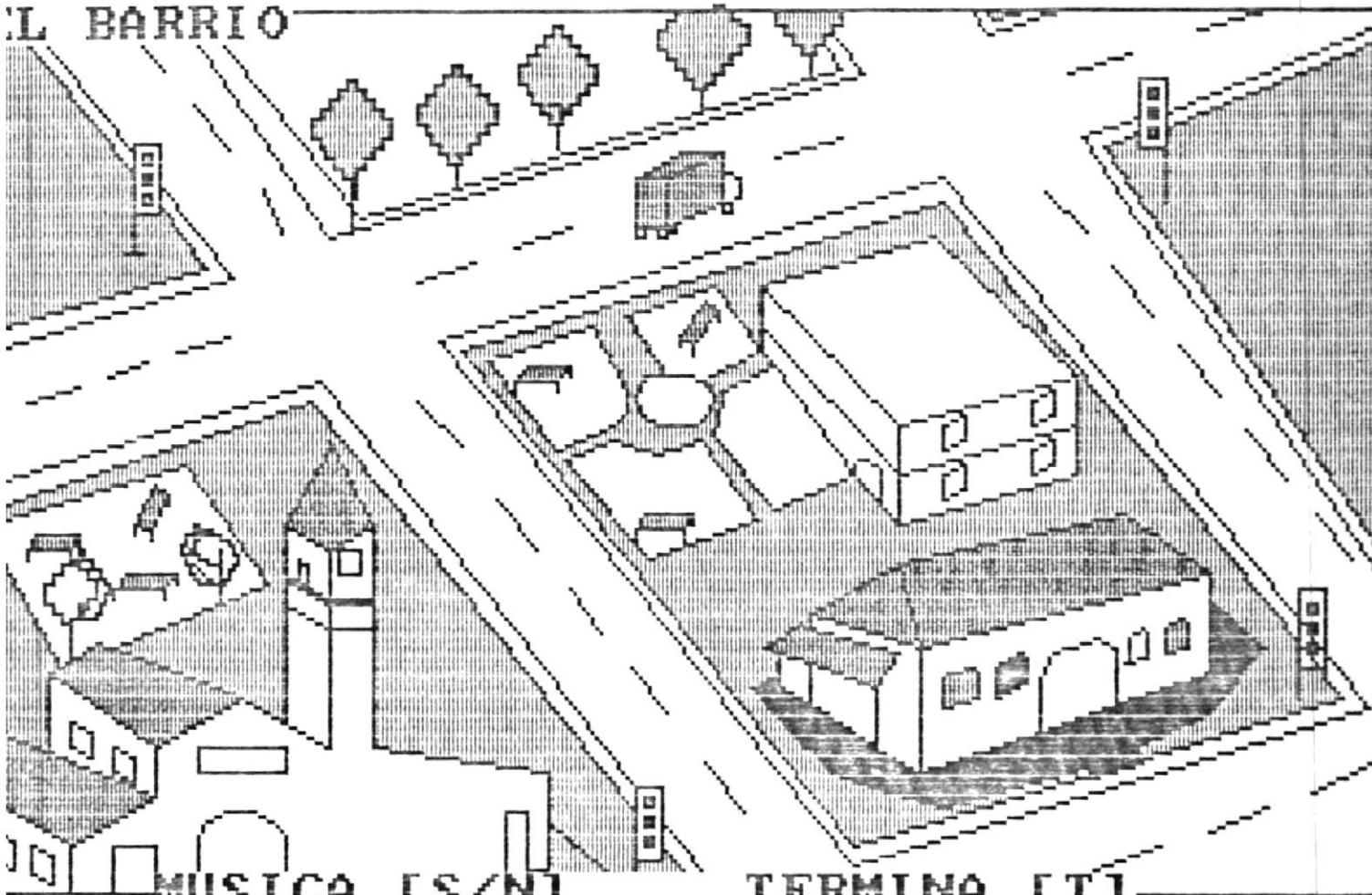
TERMINA [T]

LECTURA RAPIDA = 1

LECTURA MEDIA = 2

LECTURA LENTA = 3

EL BARRIO



MUSICA [S/N]

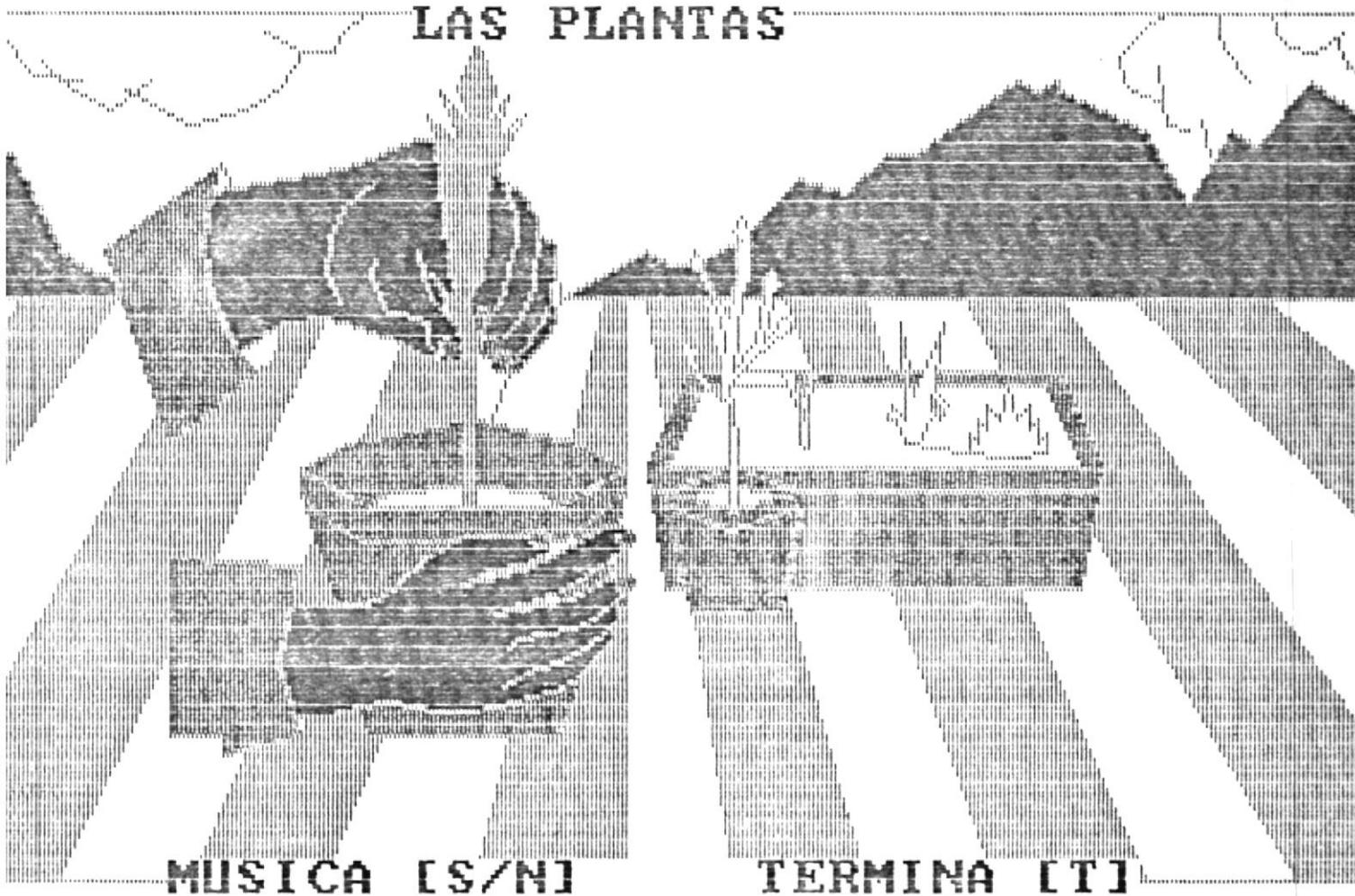
TERMINA [T]

LECTURA RAPIDA = F1

LECTURA MEDIA = F2

LECTURA LENTA = F3

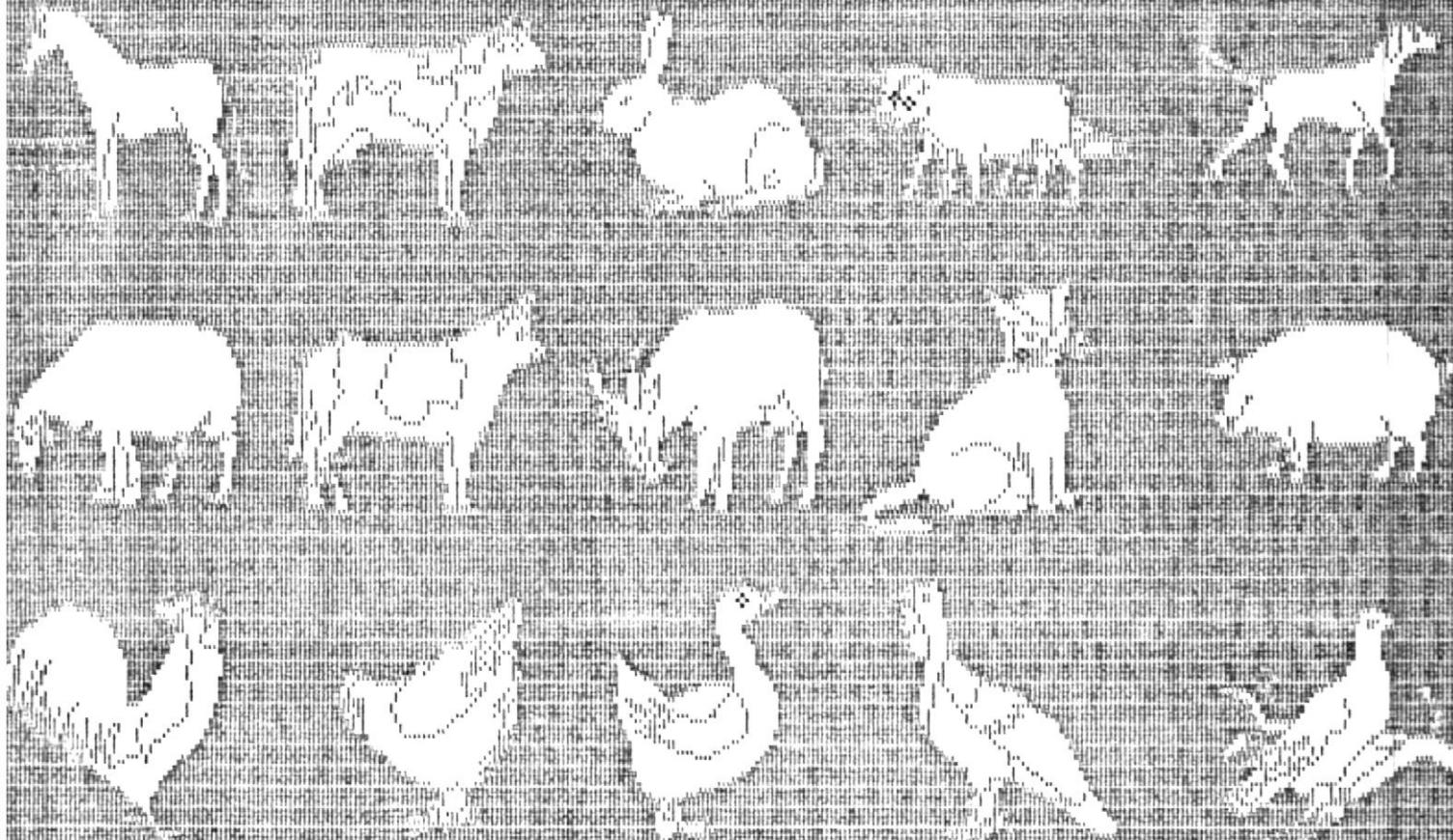
LAS PLANTAS



MUSICA [S/N]

TERMINA [T]

LOS ANIMALES



MUSICA [S/N]

TERMINALT]

EL HOMBRE



VER



OLER



SABOREAR



PENSAR



OIR

MUSICA [S/N]

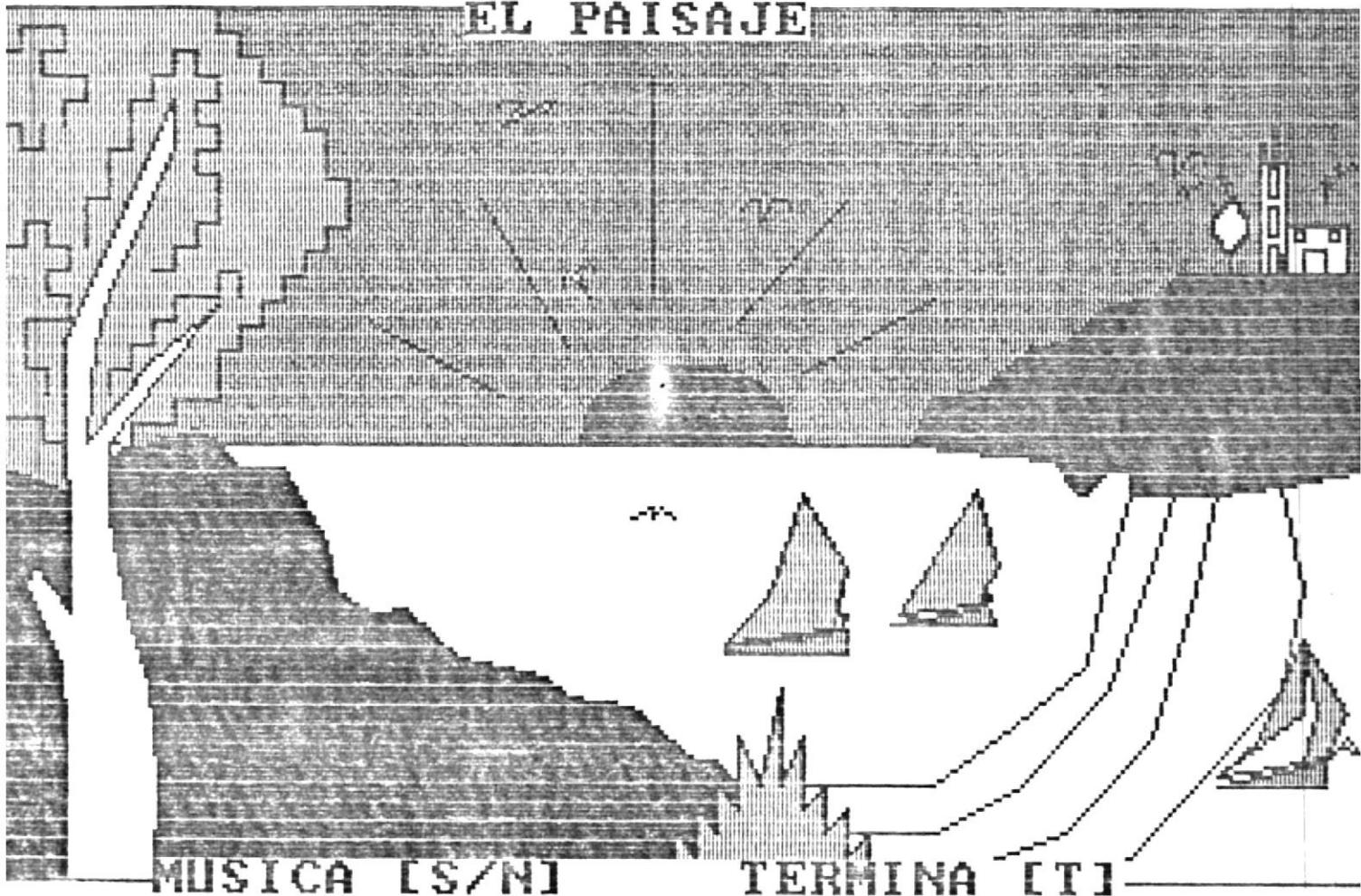
TERMINA [T]

LECTURA RAPIDA = F1

LECTURA MEDIA = F2

LECTURA LENTA = F3

EL PAISAJE



LECTURA RAPIDA = F1

LECTURA MEDIA = F2

LECTURA LENTA = F3

LA PATRIA
E C U A D O R



MUSICA [S/N]

TERMINA [T]

LECTURA RAPIDA = F1

LECTURA MEDIA = F2

LECTURA LENTA = F3

1



2



3



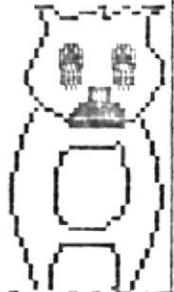
4



5



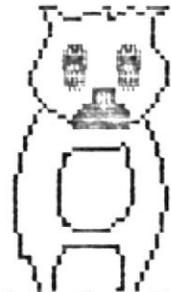
6



7



8



9



10



TU NOTA
ESSENTAR

ES TAN

MALA QUE

NO SE

PUEDE REP!

ANEXO 2

LECTURA # 1

LA FAMILIA

Había una vez una familia muy buena. La formaban el papá, la mamá y sus dos hijos, Marcos y Lorena. Marcos el mayor estaba en cuarto grado de una escuela de la cercanía. Un día Lorena enfermó y el médico pidió le dieran una sopita de pollo y una tortilla de huevos. Marcos salió al patio y con mucho cuidado saltó la cerca del gallinero, cogió un pollo y luego se lo dió a su mamá para que se lo prepare a su hermana enferma. Al día siguiente el papá recogió tres huevos que las gallinas habían puesto en el gallinero y se los dió a su esposa para que se los preparase a su hija enferma. Lorena a los cinco días mejoró y besó a su papá, mamá y hermanito por todos sus cuidados.

LECTURA # 2

LA ESCUELA

Es hermosa mi escuelita, el hogar que yo más amo, pintadita con jardines, ella tiene todo encanto. Yo la quiero como a nadie porque aprendo baile y canto ; suma y resta ; buenas reglas ; casi todito, todito su horario. Un profesor me dijo un día. Oye Carlitos sabías cuántos días tiene el año ? Aún no me lo han enseñado. Pero él me respondió. Aunque estemos en recreo aprendete esta canción.

Treinta días tiene Septiembre con Abril,
Junio y Noviembre. De veintiocho solo
uno y los demás treinta y uno. ¡ pero !
si no lo sabías recuerda bien esto.
Febrero uno más si el año es bisiesto.

LECTURA # 3

EL BARRIO

Nuestra ciudad tiene muchos barrios, por ejemplo el Centro, Urdesa, el Centenario. Los barrios están formados por muchas manzanas. Las manzanas están formadas por calles. En los barrios hay lugares históricos, edificios importantes y casas como la tuya. Los lugares históricos son aquellos donde hace algún tiempo ocurrió un episodio importante para la ciudad. Un ejemplo es el barrio las Peñas. Edificios importantes son aquellos que brindan servicios a la comunidad. Te voy a contar un secreto, yo vivo en el Centro entre las calles Escobedo, 9 de Octubre, Boyaca y P.Icaza.

! Tu sabes donde vives !

Si no lo sabes, averiguelo para jugar conmigo

LECTURA # 4

LAS PLANTAS

Son seres vivos que por lo general no tienen movimiento ni sienten. Hay plantas de diversas clases pero la mayoría son bonitas y tienen :

TALLO : es el que sostiene las ramas.

HOJAS : son los organos de respiración de la planta.

FRUTOS : llevan la semilla que da una nueva planta.

RAIZ : fija la planta en el suelo.

Las plantas son como los niños hay que cuidarlas. Necesitan agua y sol o morirían. Debemos protegerlas de ciertos animales, que saben comer las hojitas hasta que las matan. Por esto no debemos arrancar las hojas de las plantas. Tampoco debemos arrancar las flores de la planta pues no dará frutos y no se verá tan bonita.

LECTURA # 5

LOS ANIMALES

Ladra el perro :.....guau, guau !
maulla el gato :.....miau, miau !
croa, croa ! ! :.....dice la rana;
cuac, cuac ! ! :.....dice don pato
ri, ri ! ! ! ! :.....chilla el raton
cuando lo persigue el gato
pia el pollo :.....pio, pio !
el chancho gruñeoink, oink !
quiquiriki ! !canta el gallo
y la gallina :.....:clo, clo !
muuuuuuuuuu.....la docil vaca muge;
y lo mismo el manso buey;
rebuzna el paciente burro
y la obeja dicebeeee ! !
arruuu.....la paloma arrulla ;
los lorros hablan y gritan;
chillan los monos y la
abeja zumba al volar !
y este es.....oh mi niño ! ! !
el concierto del reino animal

LECTURA # 6

EL HOMBRE

El hombre se diferencia de las plantas y los animales por que piensa y razona. El hombre al igual que las plantas y los animales nace, crece, se reproduce y muere. Las partes principales del cuerpo humano son :

cabeza , tronco, y extremidades

El pensar y razonar son los sentidos que tiene el hombre. Estos sentidos son cinco y te los voy a cantar:

Los ojos para que son ?

los ojos so paraver

y el tacto ?

paratocar

y el oido ?

paraoir

y el olfato ?

paraoler

y el alma ?

parasentir

LECTURA # 7

EL PAISAJE

Las ciudades tienen calles
y el campo tiene caminos,
prados cubiertos de flores
y puentes sobre los rios.
Las ciudades tienen fábricas
muchas gente, mucho ruido
y en el campo solo se oyen
de los pájaros los trinos.
En la ciudad son tan altas
las casas, los edificios
que el cielo queda, alla arriba
lejano como escondido.
Hay en el campo un paisaje
de cielo azul, claro y limpio
y el sol juega al escondite
con los pájaros amigos.
Las calles de la ciudad
un día tras otro sigo
pero suefto con el campo
y sus floridos caminos.

LECTURA # 8

LA PATRIA

Soy americano, mi patria es el Ecuador.

Mi bandera se compone de tres colores que son :
amarillo, azul y rojo mi glorioso tricolor.

El amarillo nos dice que es rica nuestra heredad,
el azul de la otra franja, es azul del cielo y mar
y el rojo color de sangre, simboliza heroisidad.

Mi patria tiene un Escudo y un Himno Nacional;
En el Escudo hay un condor que simboliza la fuerza y grandeza
está el monte Chimborazo en cuyas cumbres nace el río Guayas.

Hay un barco que representa el comercio.

Y unas ramas de Olivo y Laurel que simbolizan gloria y paz.
En la patria todo es bello; nuestro Escudo, nuestro Himno,
nuestra Bandera y nuestro cielo.

ANEXO 3

PANTALLA #3

```

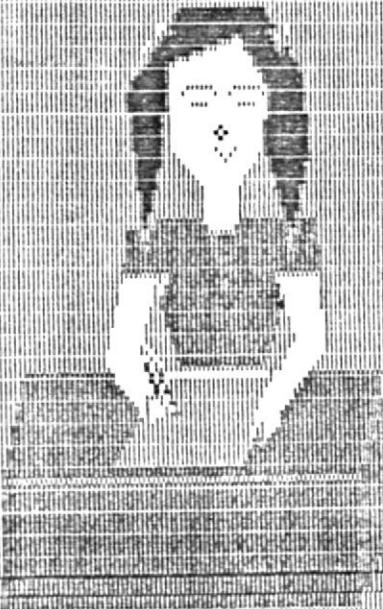
+-----+
|
|
| RELACIONA
|
| La pregunta con la respuesta que tu creas correcta. El cajoncito de
| abajo espera tu respuesta. Recuerda que debes digitar el numero de la
| pregunta y la letra de la respuesta. Ejemplo 1c, 2b, 10a .....etc
|
|
| 0 QUIEN ESTA FORMADA POR CALLES           A BARRIOS
| 1 QUE TIENEN LOS BARRIOS                 B MONUMENTO
| 2 EL CONJUNTO DE MANZANAS FORMAN UN ..... C CALLES
| 3 LA CIUDAD TIENE MUCHOS .....          D PENAS
| 4 LAS MANZANAS ESTAN FORMADAS POR ..... E HISTORICOS
| 5 EN LOS BARRIOS HAY LUGARES .....       F BARRIOS
| 6 LAS ..... ES UN LUGAR HISTORICO       G EDIFICIO
| 7 ESCOBEDO ES UNA .....                 H MANZANA
| 8 EL CENTRO ES UN .....                 I PAIS
| 9 LA GOBERNACION ES UN .....            J CALLE
|
|
|
| 0 [ ]      1 [ ]      2 [ ]      3 [ ]      4 [ ]
|
| 5 [ ]      6 [ ]      7 [ ]      8 [ ]      9 [ ]
|
+-----+
|
|
| PREGUNTA [ ]      RESPUESTA [ ]      CONTINUA S/N
|

```


ANEXO 4

LENGUAJE ESCRITO

ESCRITOR



LENGUAJE ESCRITO ES:
CUANDO LA COMUNICACION
SE REALIZA POR ESCRITO

PRESIONE F1

LENGUAJE ORAL

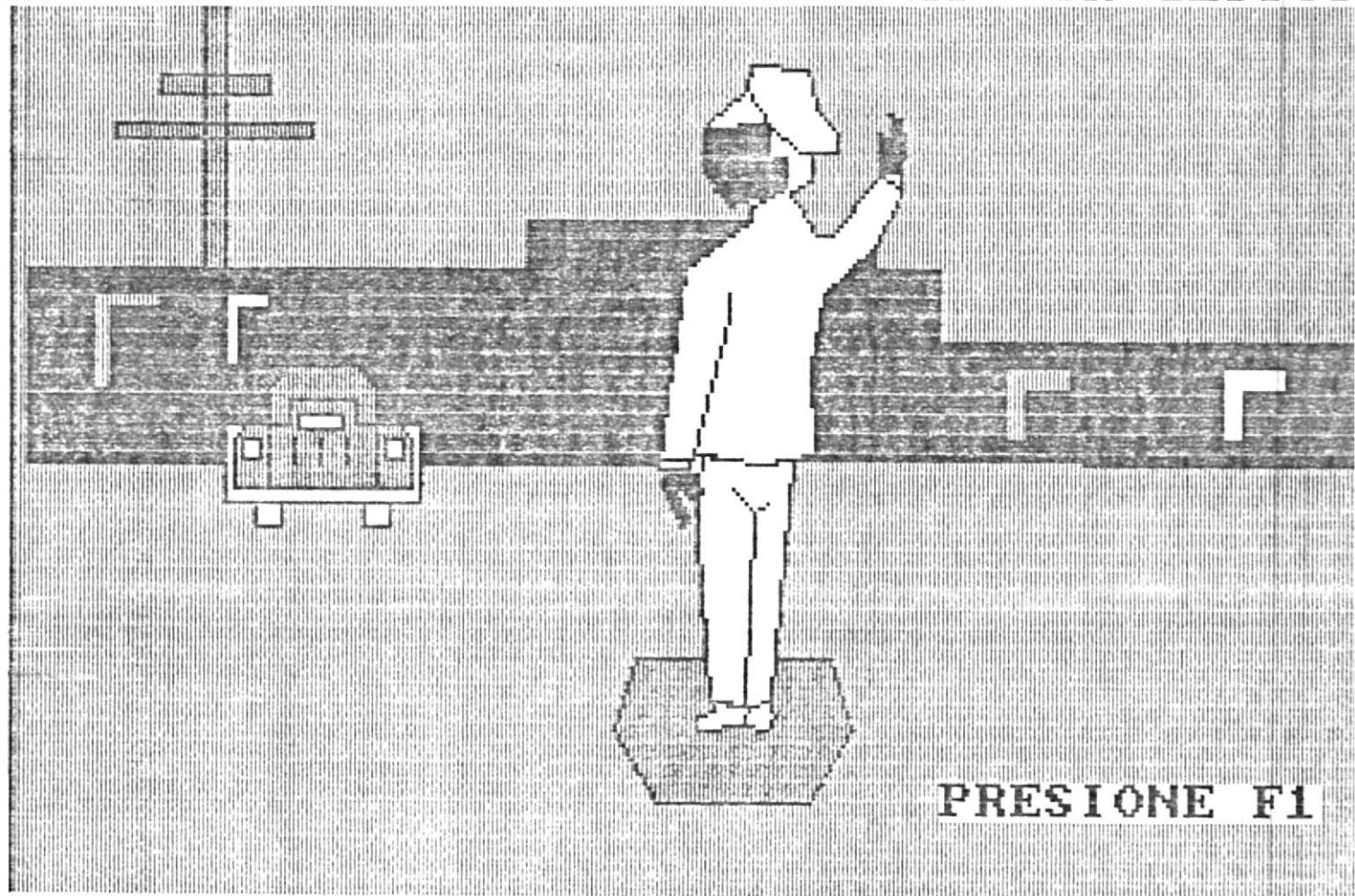


HABLANTE

LENGUAJE ORAL ES
CUANDO LA COMUNICACION
LA HACEMOS EN FORMA
HABLADA

PRESIONE F1

LENGUAJE MIMICO
ES CUANDO LA COMUNICACION ES POR GESTOS



PRESIONE F1

COMUNICACION ESCRITA

ESCRITOR

LECTOR

ESCRIBE

LEE

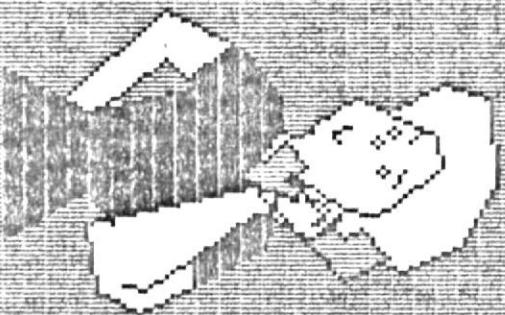
PRESIONE F1

COMUNICACION ORAL



HABLANTE

HABLA



OYENTE

ESCUCHA

PRESIONE F1

NUESTRO ALFABETO

A B C D E F G

H I J K L M N

Ñ O P Q R S T U

V W X Y Z

PRESIONE F1

LAS VOCALES

A

E

I

O

U

PRESIONE F1

LAS CONSONANTES

B C CH D F G

H J K L L M N

N P Q R S T

V W X Y Z

PRESIONE F1

ALFABETO CON UOCALES Y CONSONANTES

A B C C H D E F G

H I J K L L M N

N O P Q R S T U

V W X Y Z

PRESIONE F1

VOCALES ABIERTAS

A

E

O

PRESIONE F1

VOCALES CERRADAS

I

U

PRESIONE F1

CONSONANTES SIMPLES

B

C

D

F

G

H

J

K

L

M

N

N

P

Q

R

S

T

V

W

X

Y

Z

PRESIONE F1

CONSONANTES DOBLES

CH

LL

PRESIONE F1

LA ESCUELA ES UN SEGUNDO HOGAR

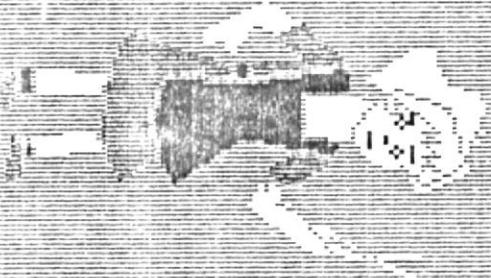
A P R E N D E

LA ORACION ES LA UNIDAD
MAS CHIQUITA QUE TIENE
SENTIDO COMPLETO.

PRESIONE F1

LA ESCUELA ES UN SEGUNDO HOGARR

LA ORACION SE DIUDE
EN PALABRAS.



PREIONE FI

LA ES LA ES UN SEGUNDO HOGAR

CUE



LAS PALABRAS SE DIVIDEN
EN SILABAS.

PRESIONE F1

LA ESCUELA ES UN SEGUNDO HOGAR

LAS SILABAS SE DIVIDEN
EN LETRAS.

L
U
E



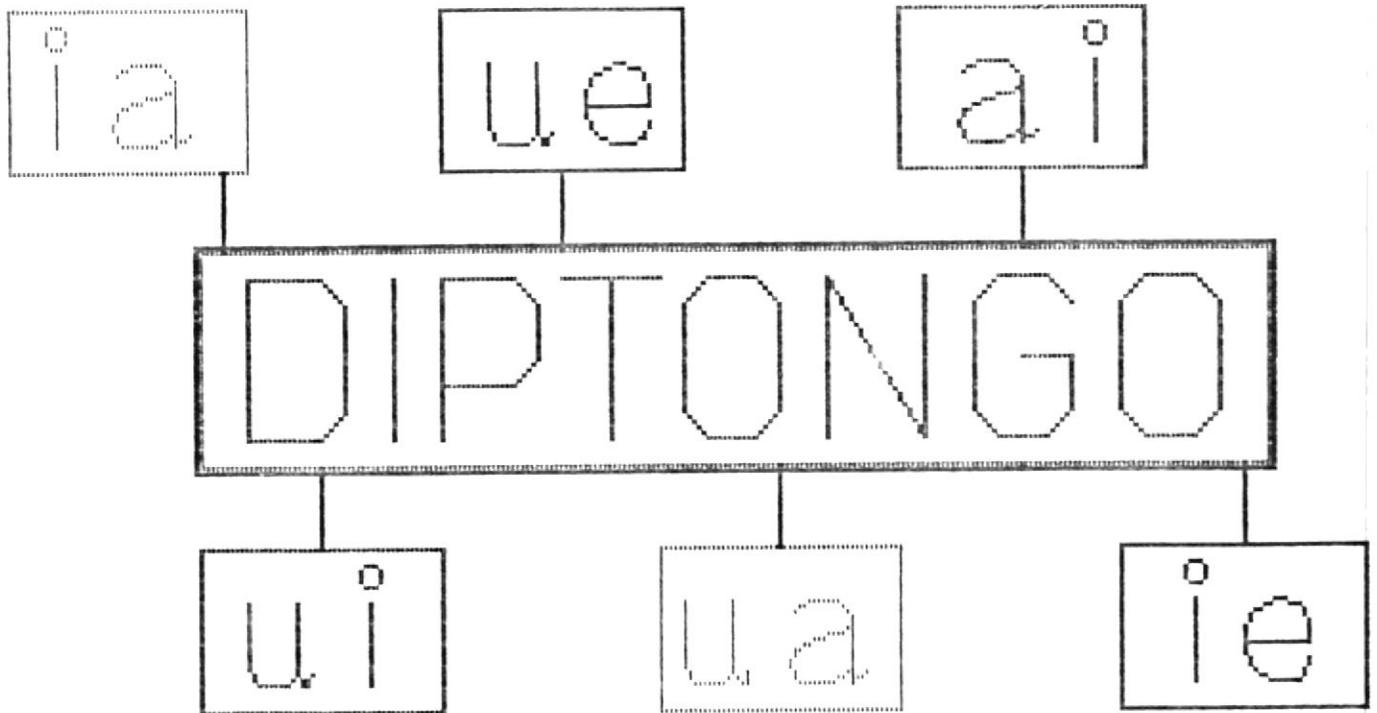
PRESSIONE F1

```

*****
*
*           A P R E N D E
*
*   La oración es la unidad mas pequeña que tiene
*   sentido completo.
*
*   La ORACION se divide en palabras.
*
*   Las PALABRAS se dividen en sílabas.
*
*   Las SILABAS se dividen en letras.
*
*   La sílaba es la letra o unión de letras que
*   se pronuncian en un solo golpe de voz.
*
*
*
*
*
*****

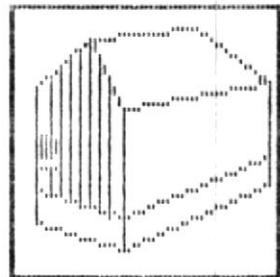
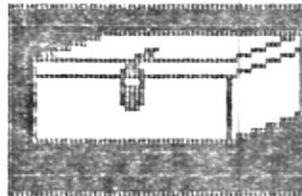
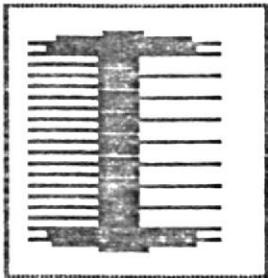
```

FRESIONE F1

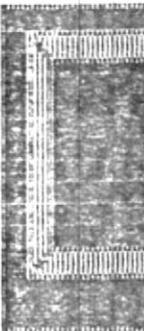


DIPTONGO ES LA UNION DE DOS VOCALES EN UNA MISMA SILABA. FORMAN DIPTONGO UNION DE VOCALES ABIERTAS Y VOCALES CERRADAS

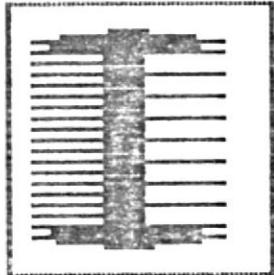
IDENTIFICA CADA UNO DE LOS GRAFICOS



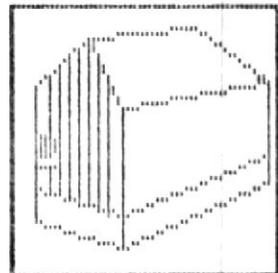
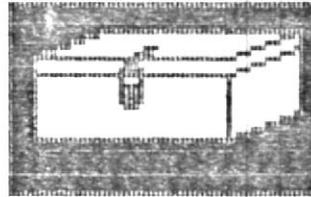
IDENTIFICA CADA UNO DE LOS GRAFICOS



EL DIPTONGO



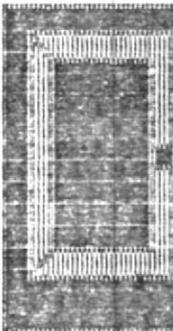
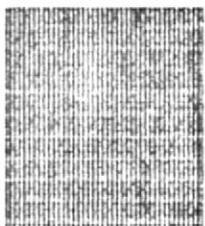
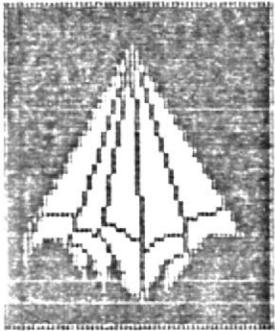
--



--

IDENTIFICA Y ESCRIBE EL DIPTONGO
QUE EXISTE EN CADA PALABRA

IGAMOS CON LA TAREA



ANTES QUE TODO RECUERDA

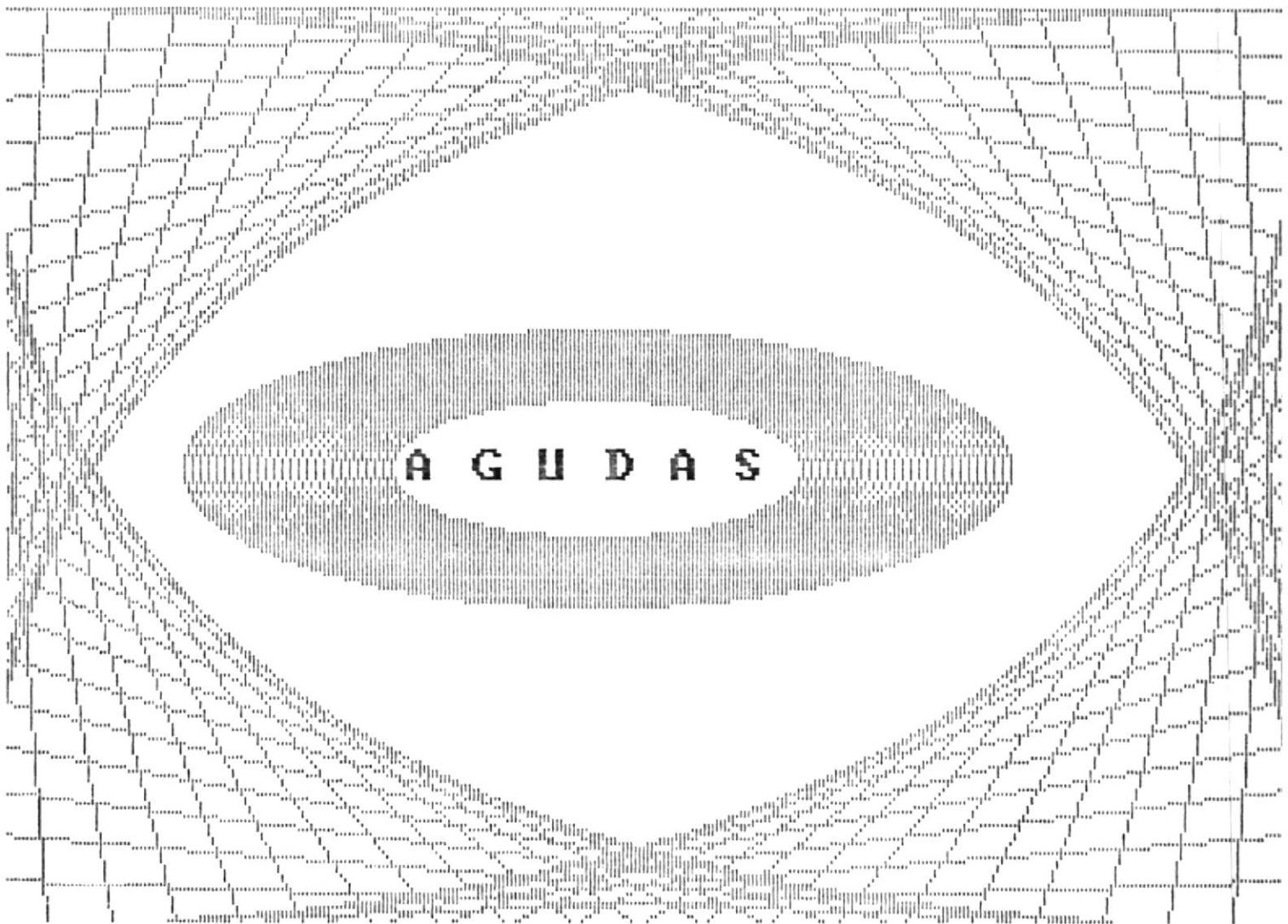
LA MAYOR FUERZA DE VOZ QUE
LLEVA LA SILABA DE UNA
PALABRA SE LLAMA

A C E N T O

**LAS PALABRAS ACENTUADAS SE
CLASIFICAN EN :**

- 1.- AGUDAS**
- 2.- GRAVES**
- 3.- ESDRUJULAS**

PRESIONE F1



PANTALON

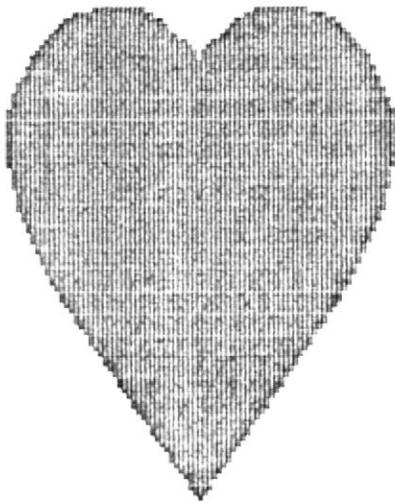


EN QUE SILABA
RECAE EL ACENTO ?

1. - ULTIMA
2. - PENULTIMA
3. - ANTEPENULTIMA

SELECCIONA UN NUMERO ►

CORAZON

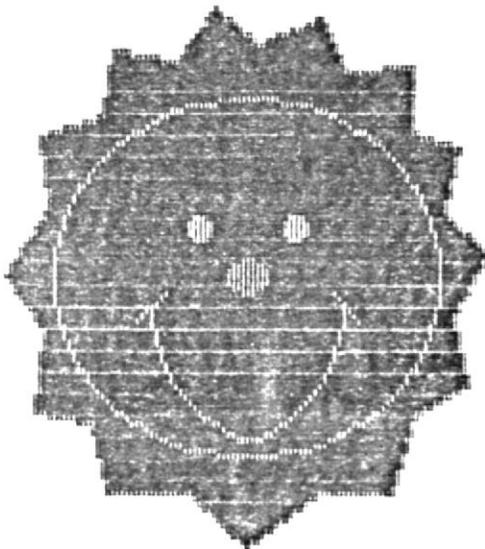


**EN QUE SILABA
RECAE EL ACENTO ?**

- 1. - ULTIMA**
- 2. - PENULTIMA**
- 3. - ANTEPENULTIMA**

SELECCIONA UN NUMERO ►

SOL

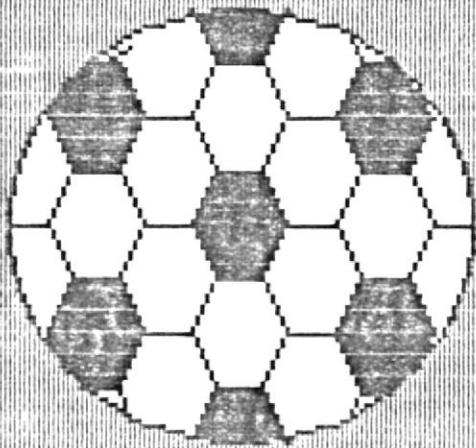


**EN QUE SILABA
RECAE EL ACENTO ?**

- 1. - ULTIMA**
- 2. - PENULTIMA**
- 3. - ANTEPENULTIMA**

SELECCIONA UN NUMERO ▶

BALON



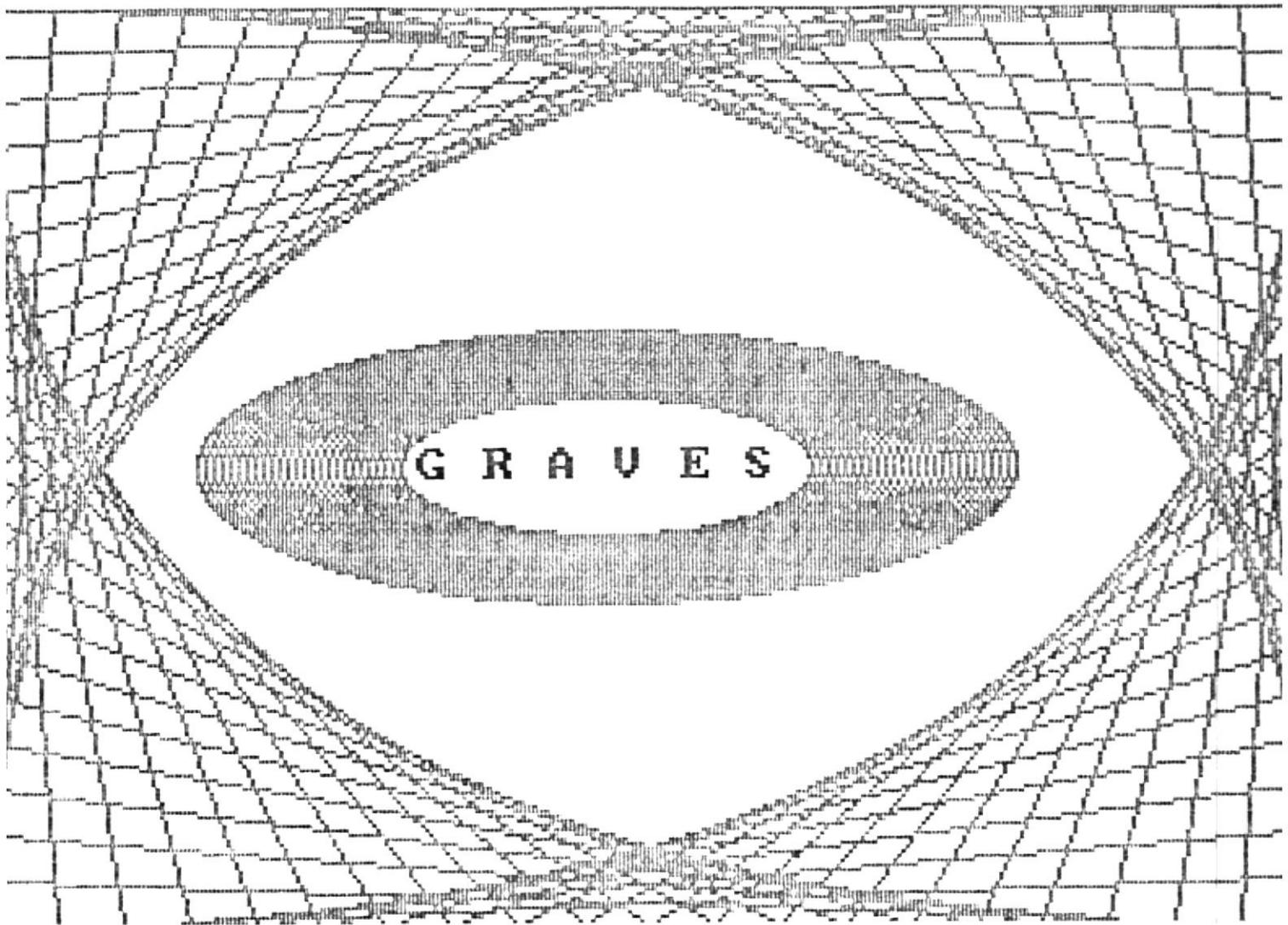
**EN QUE SILABA
RECAE EL ACENTO ?**

- 1.- ULTIMA**
- 2.- PENULTIMA**
- 3.- ANTEPENULTIMA**

SELECCIONA UN NUMERO ►

PALABRAS AGUDAS		
ANTEPENULTIMA SILABA	PENULTIMA SILABA	ULTIMA SILABA
PAN	TA	LÓN
CO	RA	ZÓN
	BA	LÓN
		SOL

Las Palabras que llevan acento en la **ULTIMA SILABA** se las conoce como **PALABRAS AGUDAS**



HACHA

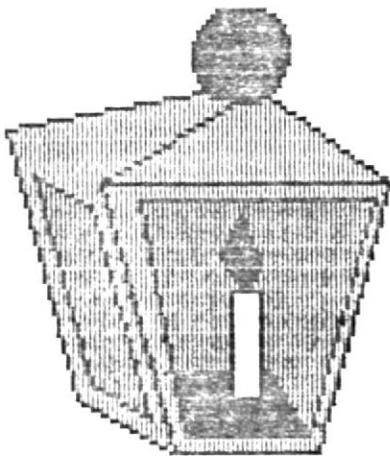


EN QUE SILABA
RECAE EL ACENTO ?

1. - ULTIMA
2. - PENULTIMA
3. - ANTEPENULTIMA

SELECCIONA UN NUMERO ►

FARO



EN QUE SILABA
RECAE EL ACENTO ?

- 1.- ULTIMA
- 2.- PENULTIMA
- 3.- ANTEPENULTIMA

SELECCIONA UN NUMERO ➤

LLUVIA



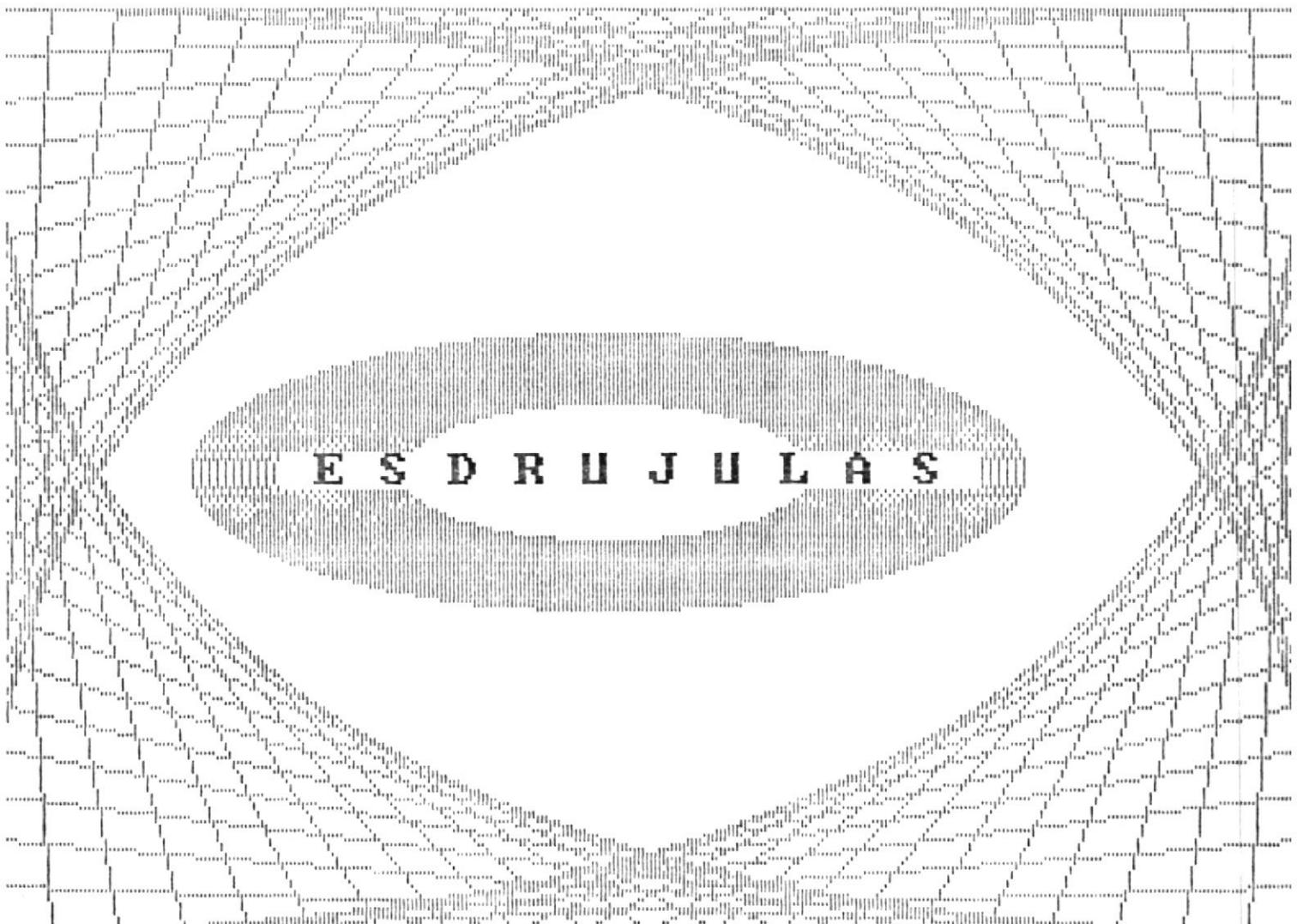
EN QUE SILABA
RECAE EL ACENTO ?

- 1. - ULTIMA
- 2. - PENULTIMA
- 3. - ANTEPENULTIMA

SELECCIONA UN NUMERO ►

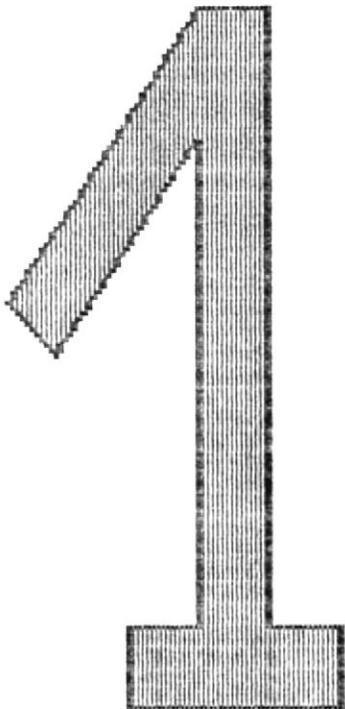
PALABRAS GRAVES		
ANTEPENULTIMA SILABA	PENULTIMA SILABA	ULTIMA SILABA
	HA	CHA
	FA	RO
	U	UAS
	LLU	VIA

Las Palabras que llevan acento en la PENULTIMA SILABA se llaman PALABRAS GRAVES.



ESDRUJULAS

NUMERO

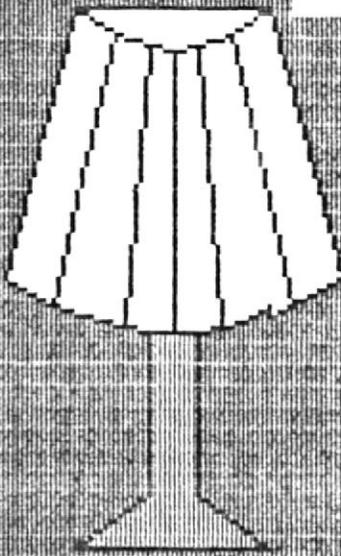


**EN QUE SILABA
RECAE EL ACENTO ?**

- 1.- ULTIMA**
- 2.- PENULTIMA**
- 3.- ANTEPENULTIMA**

SELECCIONA UN NUMERO ►

LAMPARA

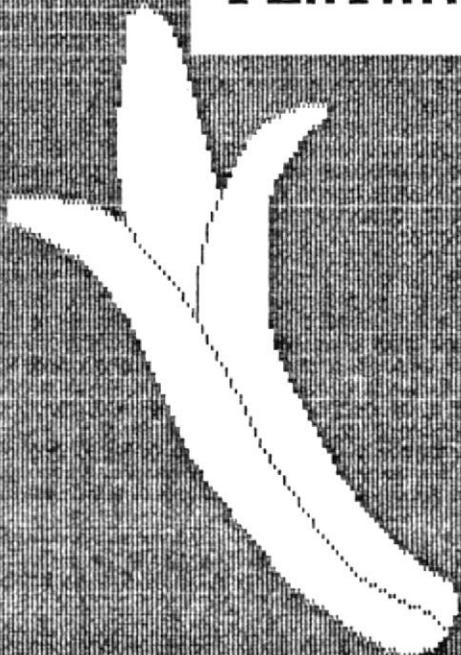


EN QUE SILABA
RECAE EL ACENTO ?

- 1. - ULTIMA
- 2. - PENULTIMA
- 3. - ANTEPENULTIMA

SELECCIONA UN NUMERO ►

PLATANO

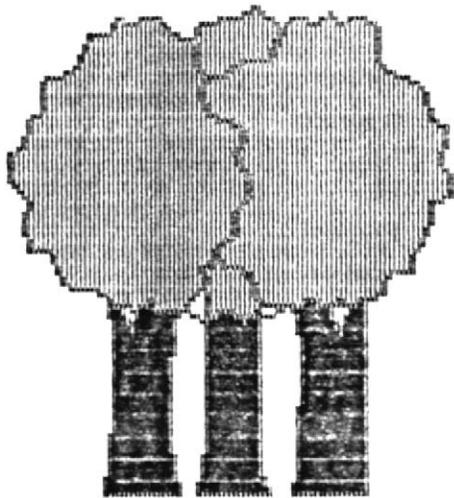


**EN QUE SILABA
RECAE EL ACENTO ?**

- 1.- ULTIMA**
- 2.- PENULTIMA**
- 3.- ANTEPENULTIMA**

SELECCIONA UN NUMERO ►

ARBOLES



EN QUE SILABA
RECAE EL ACENTO ?

- 1. - ULTIMA
- 2. - PENULTIMA
- 3. - ANTEPENULTIMA

SELECCIONA UN NUMERO ►

PALABRAS ESDRUJULAS

ANTEPENULTIMA SILABA	PENULTIMA SILABA	ULTIMA SILABA
NU	ME	RO
LAM	PA	RA
PLA	TA	NO
AR	BO	LES

Las Palabras que llevan acento en la ANTEPENULTIMA silaba se llaman PALABRAS ESDRUJULAS.

```

*****
*
*           A P R E N D E
*
*   La mayor fuerza de voz que lleva la sílaba de una
*   palabra, se llama ACENTO.
*
*   Las palabras que llevan acento en la última sílaba
*   se llaman AGUDAS.
*
*   Las palabras que llevan el acento en la penúltima
*   sílaba se llaman GRAVES O LLANAS.
*
*   Las palabras que llevan acento en la antepenúltima
*   sílaba se llaman ESDRUJULAS.
*
*
*
*
*
*****

```

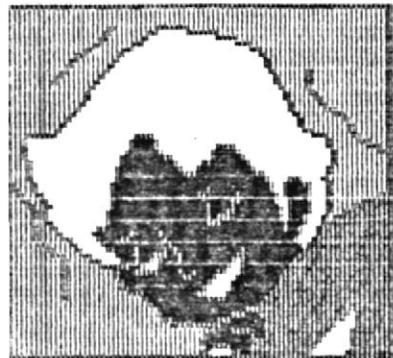
PRESIONE F1

L S U J E T O

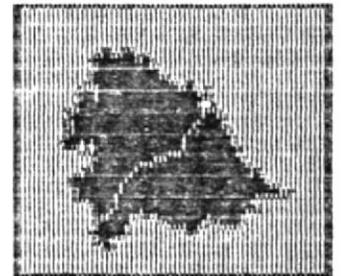
MI PERRO RIKY CUIDA LA CASA
QUIEN CUIDA LA CASA ?



LORENA DUERME TRANQUILA
QUIEN DUERME TRANQUILA ?



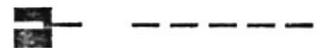
EL ECUADOR ES MI PATRIA
CUAL ES MI PATRIA ?



Las palabras subrayadas son SUJETOS

DIUINA ADIUVINADOR QUIEN SOY YO

**ES ALTANERO
GRAN CABALLERO
GORRO DE GRANA
ESPUELA DE ACERO**



DIVINA ADIVINADOR QUIEN SOY YO

**ES ALTANERO
GRAN CABALLERO
GORRO DE GRANA
ESPIELA DE ACERO**



el gallo

DIVINA ADIVINADOR QUIEN SOY YO

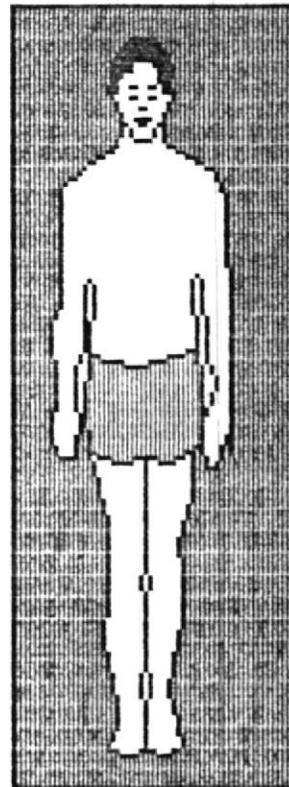
**QUIEN ES EL QUE DE
NIÑO CAMINA EN CUATRO
DE JOVEN EN DOS
Y DE VIEJO EN TRES**



DIVINA ADIVINADOR QUIEN SOY YO

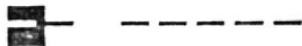
**QUIEN ES EL QUE DE
NIÑO CAMINA EN CUATRO
DE JOVEN EN DOS
Y DE VIEJO EN TRES**

el hombre

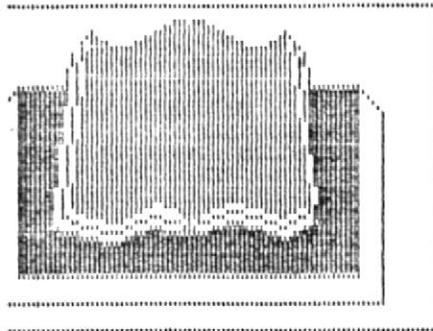


DIVINA ADIVINADOR QUIEN SOY YO

NO ES UNA PLANTA
PERO TIENE HOJAS
Y TE MUESTRA
MUCHAS COSAS

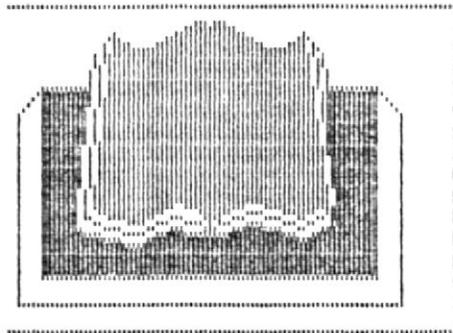


ADIVINA ADIVINADOR QUIEN SOY YO

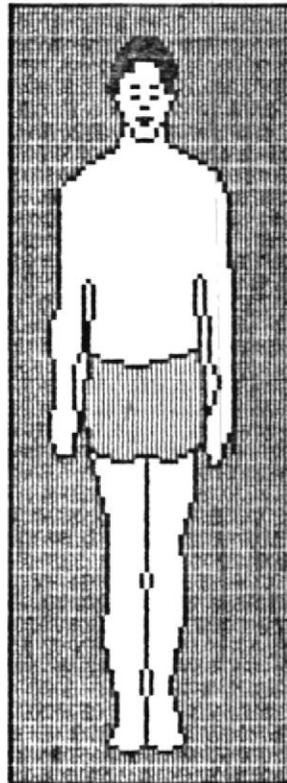


NO ES UNA PLANTA
PERO TIENE HOJAS
Y TE MUESTRA
MUCHAS COSAS

el libro



Las respuestas son los
SUJETOS



L P R E D I C A D O

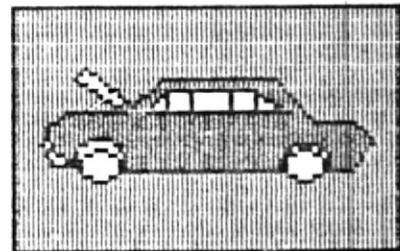
JUAN ESTA
QUE SE DICE DE JUAN ?



LUCIA ESTA
QUE SE DICE DE LUCIA ?

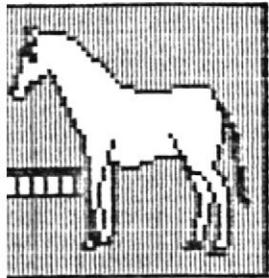


EL CARRO ESTA
QUE SE DICE DEL CARRO ?



Lo que dices del sujeto es **PREDICADO**

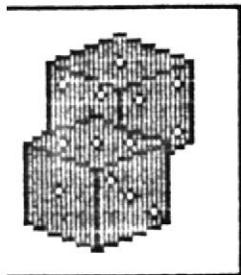
COLOCA EL SUJETO DE ESTOS PREDICADOS



EL  ----- ES UN ANIMAL VELOZ



EL ----- SE DERRITE CON EL SOL



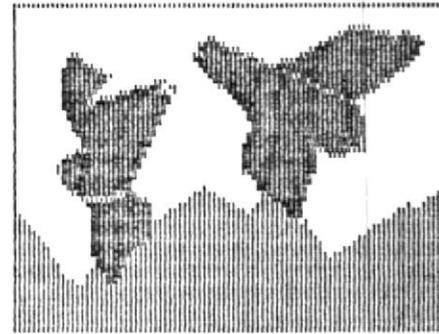
LOS ----- SON DE COLOR ROJO

LA ----- ES UNA FRUTA SABROSA



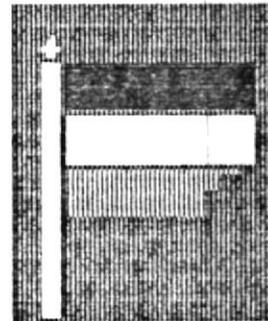
COLOCA EL PREDICADO A LOS SUJETOS

LAS AVES ESTAN ■-----



MARIA ESTA -----

LA BANDERA ESTA ----



```
*****
*
*           A P R E N D E
*
*   La oración se divide en dos partes principales
*   que son:
*
*           EL SUJETO      y      EL PREDICADO
*
*   SUJETO es la persona, animal o cosa de la que
*   se habla en la oración.
*
*   PREDICADO es todo aquello que se dice del sujeto.
*
*
*****
```

PRESIONE F1

APRENDE

EL SUSTANTIVO ES LA PALABRA
QUE SIRVE PARA NOMBRAR
A LOS SERES.

HAY SUSTANTIVOS DE DOS TIPOS

1.- SUSTANTIVOS PROPIOS

2.- SUSTANTIVOS COMUNES

EL JOVEN TRABAJA



LISTANTIVO COMUN ▶ JOVEN

PRESIONE F1

PABLO TRABAJA



INSTANTIVO PROPIO ► PABLO

PRESIONE F1

EL JOVEN TRABAJA

PABLO TRABAJA

.. BIEN!!

.. BIEN!!



SUSTANTIVO COMUN

SUSTANTIVO PROPIO

PRESIONE F1

EL PERRO ES GRANDE



CONSTANTIVO COMUN ▶ PERRO

PRESIONE F1

SULTAN ES GRANDE



USTANTIIVO PROPIO ► SULTAN

PRESIONE F1

EL PERRO ES GRANDE



SUSTANTIVO COMUN

SULTAN ES GRANDE



SUSTANTIVO PROPIO

PRESIONE F1

EL MAPA ES TRIANGULAR



INSTANTIVO COMUN ► MAPA

PRESIONE F1

AMERICA DEL SUR ES TRIANGULAR



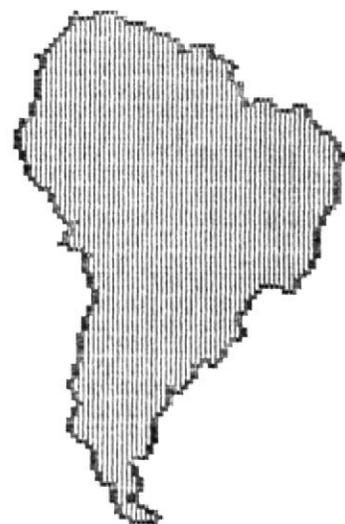
**USTANTIIVO PROPIO ► AMERICA DEL SUR
PRESIONE F1**

EL MAPA ES
TRIANGULAR



SUSTANTIVO COMUN

AMERICA DEL SUR
ES TRIANGULAR



SUSTANTIVO PROPIO

PRESIONE F1

APRENDE

EL SUSTANTIVO TIENE DOS PARTES

- 1. - EL GENERO**
- 2. - EL NUMERO**

APRENDE

EL SUSTANTIVO TIENE GENERO



1. - MASCULINO



2. - FEMENINO

EL FLORERO



LOS FLOREROS



UN NIÑO



UNOS NIÑOS



MASCULINO

PRESIONE F1

FEMENINO

LA ESTRELLA  LAS ESTRELLAS  

UNA NIÑA  UNAS NIÑAS  

PRESIONE F1

GENEROS

EL FLORERO



LOS FLOREROS



UN NIÑO



UNOS NIÑOS



UNA ESTRELLA



LAS ESTRELLAS



UNA NIÑA



UNAS NIÑAS



Masculinos : El, Los, Un, Unos.
 Femeninos : La, Las, Una, Unas.

```

*****
*
*           A F R E N D E
*
*   El sustantivo tiene género:
*
*   El GENERO puede ser masculino o femenino.
*
*   EL GENERO MASCULINO hace referencia a los hombres
*   y animales machos así tambien como a las cosas.
*
*   EL GENERO FEMENINO hace referencia a las mujeres
*   y animales hembras así tambien como a ciertas
*   cosas.
*
*
*
*
*
*
*****

```

PRESIONE F1

APRENDE

EL SUSTANTIVO TIENE NUMERO



1. - SINGULAR



2. - PLURAL

FLOR



FOCO



ROLLO



PLANCHA



SINGULARIA

< UN SUJETO >

PRESIONE F1

D
L
U
R
A
L

MAS DE UN SUJETO >

FLORES



FOCOS



POLLOS



PLANCHAS



PRESIONE F1

SINGULAR	EL NUMERO	PLURAL
LOR		FLORES
OCO		
OLLO		POLLOS
LANCHA		
		PLANCHAS

PRESIONE F1

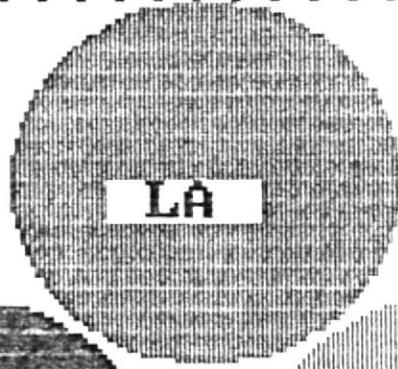
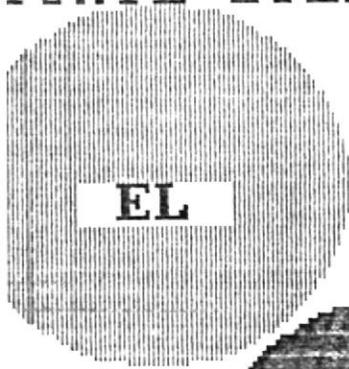
```

*****
*
*           A P R E N D E
*
*   Los números del sustantivo son : singular y plural
*
*   NUMERO SINGULAR es cuando el sustantivo nos habla
*   de una sola persona, animal o cosa. ejemplo : casa.
*
*   NUMERO PLURAL es cuando el sustantivo nos habla de
*   más de una persona, animal o cosa. ejemplo : casas.
*
*   El plural se forma casi siempre añadiendo una 'S'
*   o el grupo 'ES' al singular.
*   El plural de los nombres terminados en 'Z' se forma
*   cambiando la 'Z' en 'C' y se añaden las letras 'ES'
*   un ejemplo : maíz ==> maíces.
*
*
*
*
*****

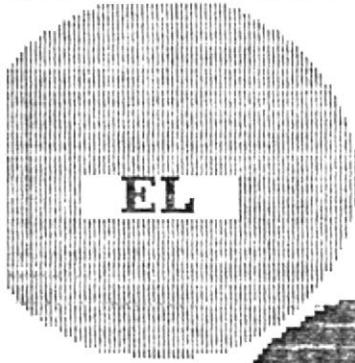
```

PRESIONE F1

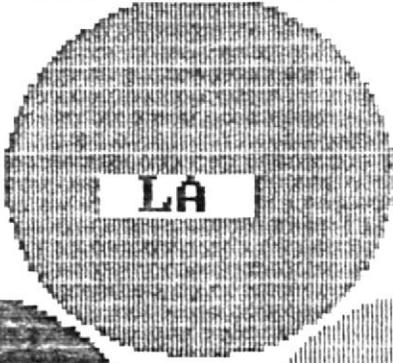
¡JATE BIEN.....



ODOS ELLOS SON ARTICULOS.....



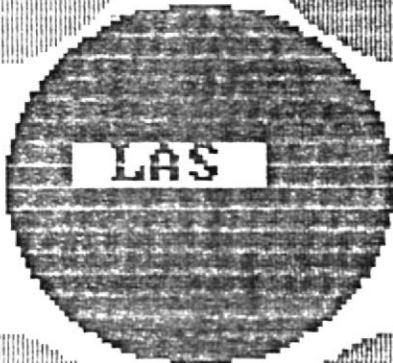
EL



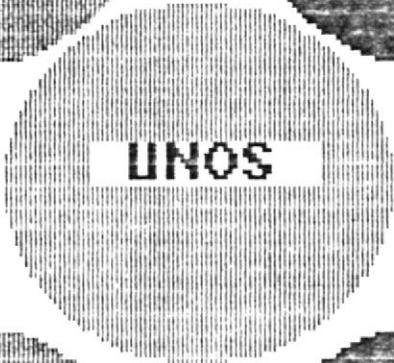
LA



LOS



LAS



UNOS



UN



UNA



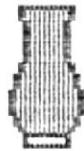
UNO

ARTICULOS

EL



LOS



UN



UNOS



LA



LAS



UNA



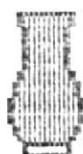
UNAS



L ARTICULO

uestra el genero del sustantivo

EL



ES MUY BONITO

EL



ES JOVEN

LA



ES GRANDE

UNA



ES HERMOSA

L ADJETIVO califica al sustantivo



BONITO



JOVEN



GRANDE



HERMOSA

L ADJETIVO califica al sustantivo



LA FLOR ES FRAGANTE



EL FOCO ESTA ENCENDIDO



EL POLLO ESTA GORDO



LA PLANCHA DESCOMPUESTA

L ADJETIVO califica al sustantivo



FRAGANTE



ENCENDIDO



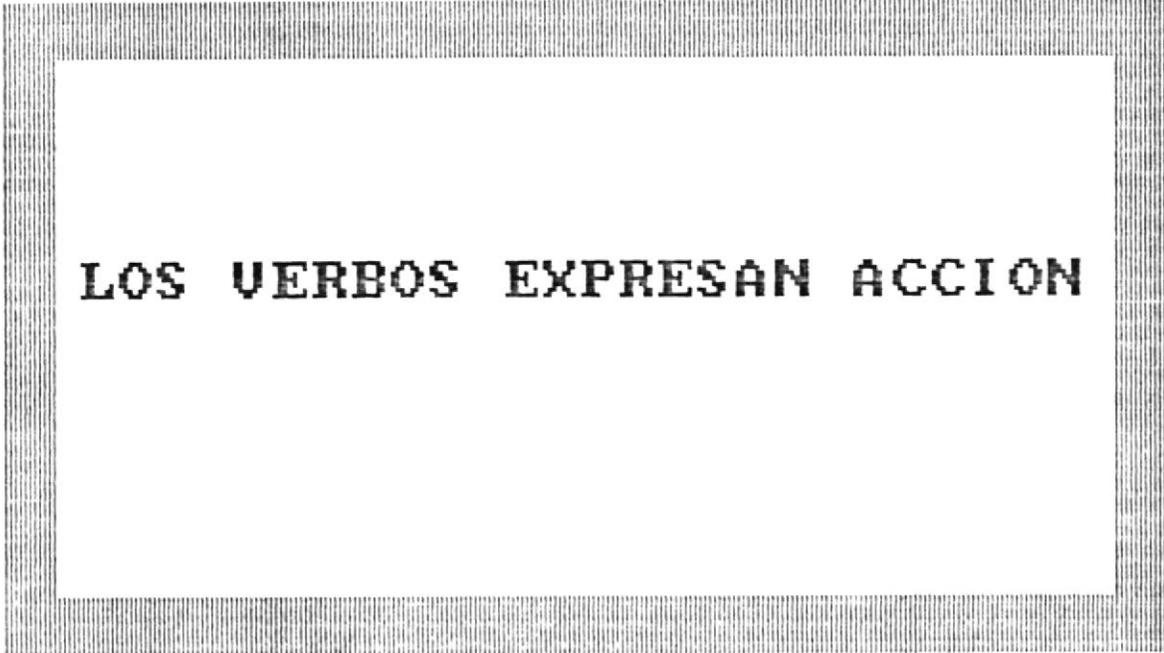
GORDO



DESCOMPUESTA

L ADJETIVO califica al sustantivo

APRENDE



LOS VERBOS EXPRESAN ACCION

BSERVA EL GRAFICO Y CONTESTA



QUE HACE EL OBRERO ?

■----- LA TIERRA

BSERVA EL GRAFICO Y CONTESTA

QUE HACE EL DOCTOR ?

■----- AL PACIENTE

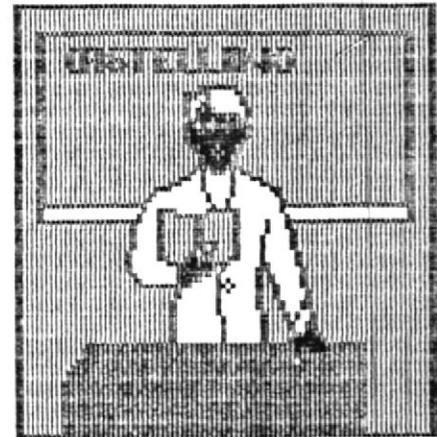


BSERVA EL GRAFICO Y CONTESTA

QUE HACE EL JOVEN ?
■----- CON LA PELOTA

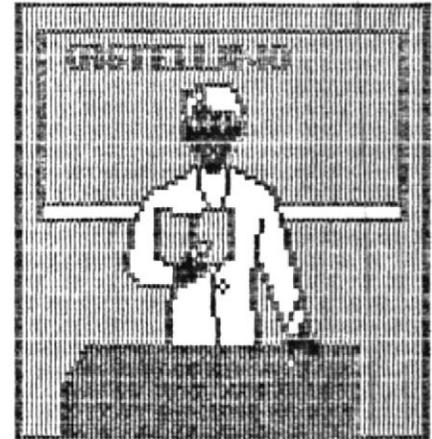


OBSERVA EL GRAFICO Y CONTESTA



QUE HACE EL PROFESOR ?

■----- AL ALUMNO



**OBSERVA Y
RECUERDA**



TODOS REALIZAN ACCIONES

ANEXO 5

MAYUSCULAS	MINUSCULAS	MAYUSCULAS	MINUSCULAS
Alicia	ala	Napo	nena
Beatriz	barco	Nauta	ñato
Buenca	casa	Orellana	oso
Chile	chancho	Patricio	pena
Dora	dedo	Quito	queso
Elena	elefante	Roberto	rana
Federico	faro	*	rr
Guayas	gato	Susana	sopa
Iguo	hilo	Tania	tomate
Ubarra	iglesia	Ursula	uva
Jorge	jarro	Viena	vino
Ketty	kiosco	Walter	wisky
Loja	luna	Ximena	xilofono
Olerena	llave	Yolanda	yuca
Manta	mapa	Zoila	zapato

HAY 30 LETRAS DIFERENTES

AYUSCULAS	MINUSCULAS	MAYUSCULAS	MINUSCULAS
Alicia	ala	Napo	nená
Beatriz	barco	Nauta	ñato
Cuenca	casa	Orellana	oso
Chile	chancho	Patricio	pena
Dora	dedo	Quito	queso
Elena	elefante	Roberto	rana
Federico	faro	*	rr
Guayas	gato	Susana	sopa
Hugo	hilo	Tania	tomate
Ibarra	iglesia	Ursula	uva
Jorge	jarro	Viena	vino
Ketty	kiosco	Walter	wisky
Loja	luna	Ximena	xilofó
Llerena	llave	Yolanda	yuca
Manta	mapa	Zoila	zapato

0 MAYUSCULAS

30 MINUSCULAS

YUSCULAS	MINUSCULAS	MAYUSCULAS	MINUSCULAS
licia	ala	Napo	nena
beatriz	barco	Nauta	ñato
luencia	casa	Orellana	oso
hile	chanchó	Patricio	pena
lora	dedo	Quito	queso
lana	elefante	Roberto	rana
ederico	faro	*	rr
uayas	gato	Susana	sopa
ugo	hilo	Tania	tomate
barra	iglesia	Ursula	uva
orge	jarro	Viena	vino
etty	kiosco	Walter	wisky
oja	luna	Ximena	xilofó
lerena	llave	Yolanda	yuca
lanta	mapa	Zoila	zapato

A

a

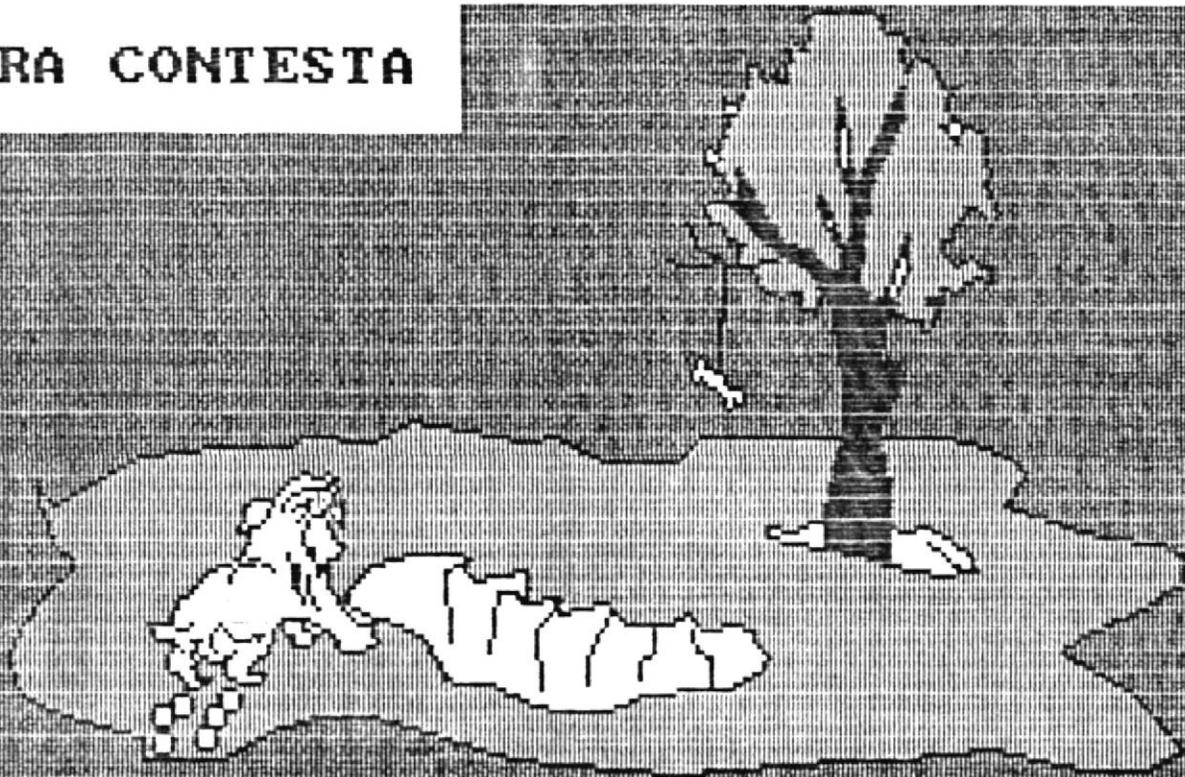
```
*****
*
*           A P R E N D E
*
*   Se escriben con letra inicial mayúscula:
*
*   Al comenzar un escrito.
*
*   Después de un punto [.].
*
*   Todos los nombres propios de personas, animales,
*   o cosas.
*
*****
          PRESIONE F1
```

SERVA CON ATENCION



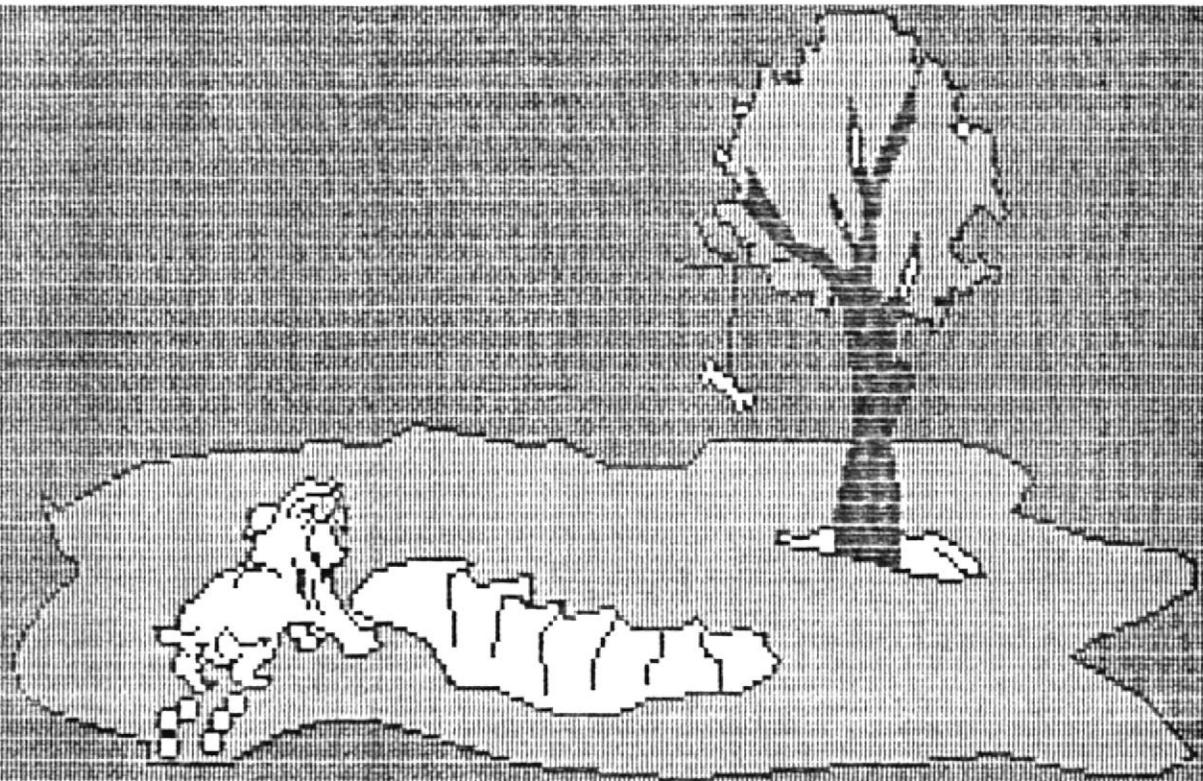
PRESIONE F1

ORA CONTESTA



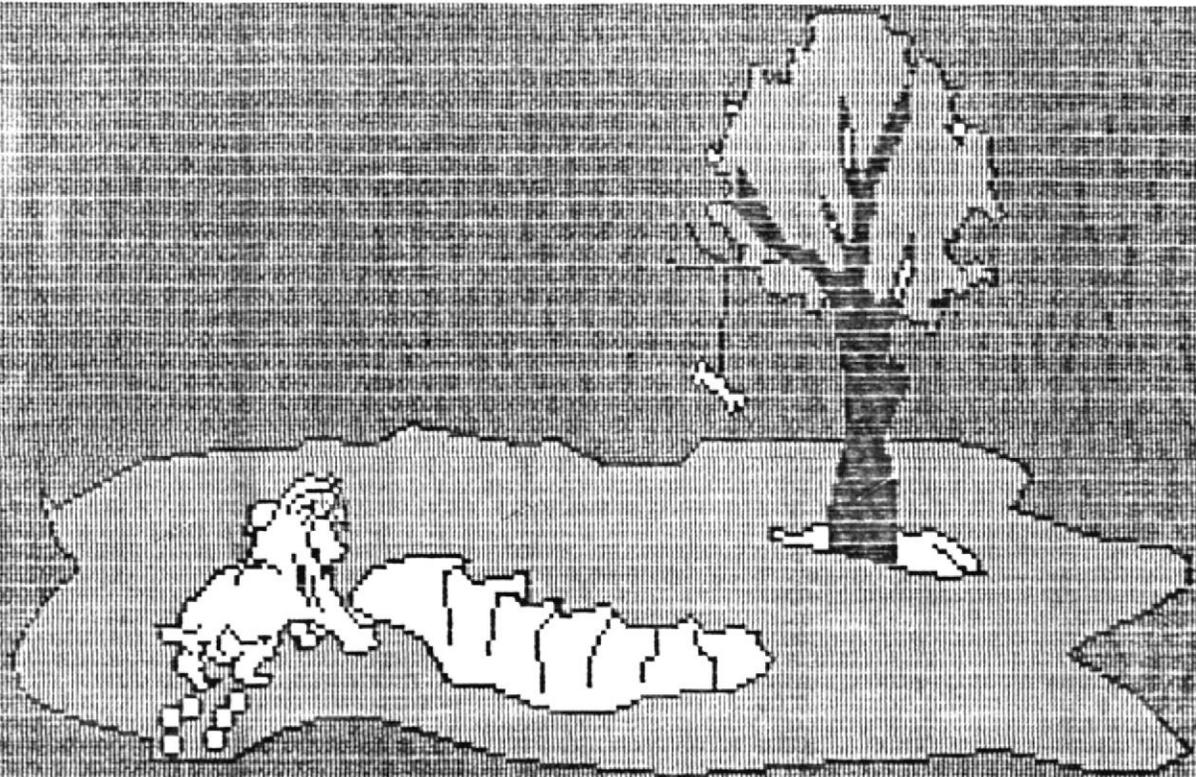
QUE TRATA DE ALCANZAR EL PERRO ?

EL ----



QUE DEBE SALTAR PARA LLEGAR AL HUESO ?

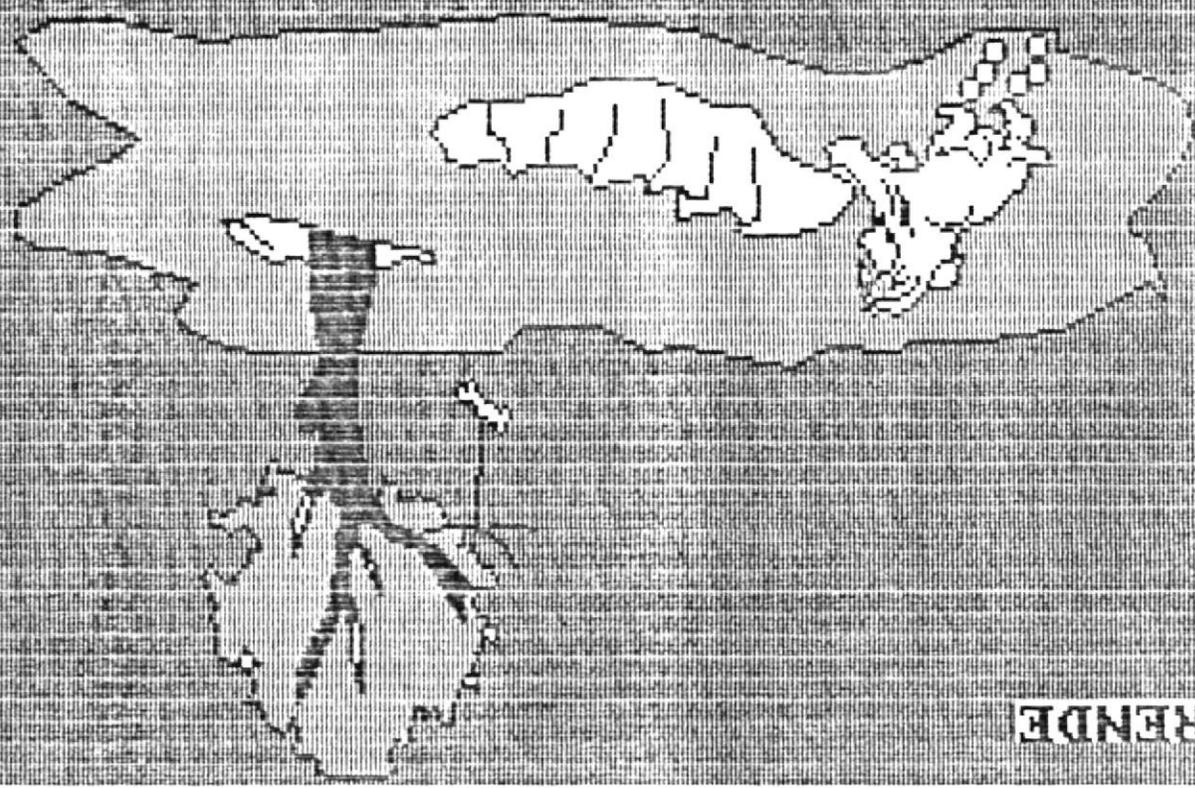
EL -----



QUE DEJA ATRAS EL PERRO AL CAMINAR ?

DEJA SUS  -----

ODAS LAS PALABRAS QUE COMIENZAN CON EL
L P L O N G O , U E , L E U A N , H , I N I C I A L

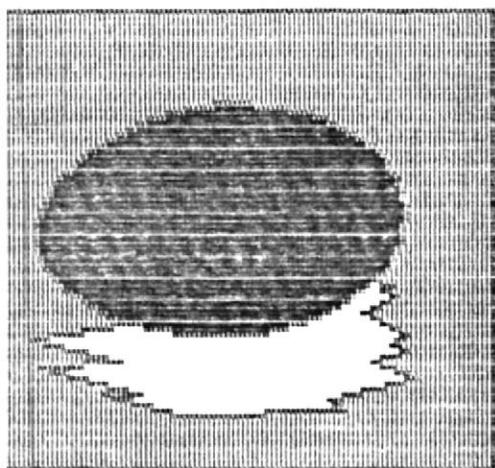


APRENDE

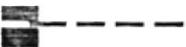
A TRABAJAR

**DE ACUERDO A LO ANTERIOR
IDENTIFICA LOS GRAFICOS.**

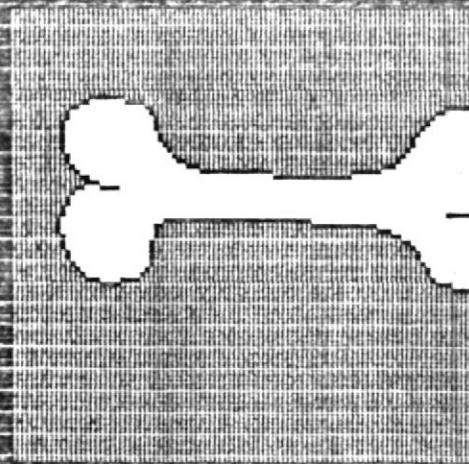
PRESIONE F1

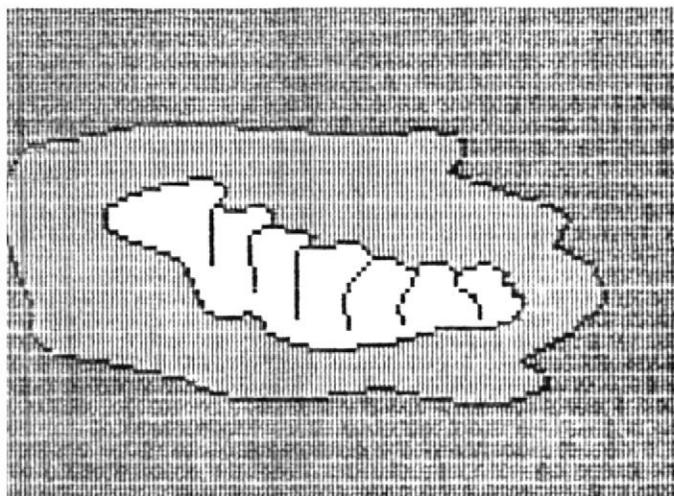


QUE ES ESTO ?

ESTO ES UN 

QUE ES ESTO ?
ESTO ES UN ■ ----





QUE ES ESTO ?

ESTO ES UN ■-----

```

*****
*
*           A P R E N D E
*
*   Todas las palabras que comienzan
*   con el diptongo 'ue' llevan 'H'
*   inicial.
*
*   < e j e m p l o s >
*
*   HUEVO           HUESO           HUECO
*   HUERTO          HUELLA          HUERTA
*   HUELE           HUESOS          HUEVOS
*
*
*
*****

```

PRESIONA F1

APRENDERAS

- 1.- CUANDO TILDAR UNA PALABRA
- 2.- CUANDO NO TILDAR UNA PALABRA

PRESSIONE F1





ARBOL



ARBOL



PLATANO



PLATANO

PRENDE



LA RAYITA SOBRE LA
PALABRA SE LLAMA
.... T I L D E

PRESIONE F1

PRENDE

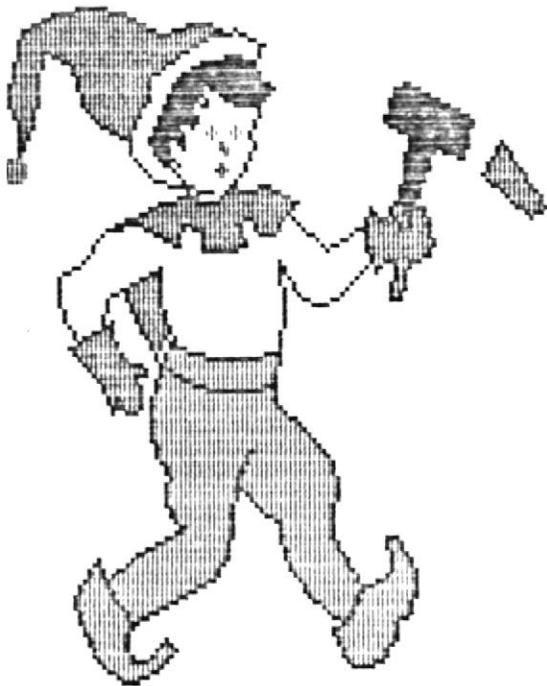
PALABRAS AGUDAS

hu - ra - cán
ca - fé
a - jí
pa - pel
do - lor
sol



SE TILDAN LAS PALABRAS AGUDAS SOLAMENTE CUANDO TERMINAN EN LAS CONSONANTES 'N' 'S' Y EN VOCAL.

PRENDE



PALABRAS GRAVES

ár - bol
crá - ter
án - gel
va - lle
vien - to
ha - cha

AS PALABRAS GRAVES SE TILDAN CUANDO
ERMINAN EN CUALQUIER CONSONANTE MENOS
'N' 'S' Y VOCAL.

RENDE

LABRAS ESDRUJULAS

plá	-	ta	-	no
cas	-	ca	-	ra
can	-	ta	-	ro
nú	-	me	-	ro
sí	-	la	-	ba

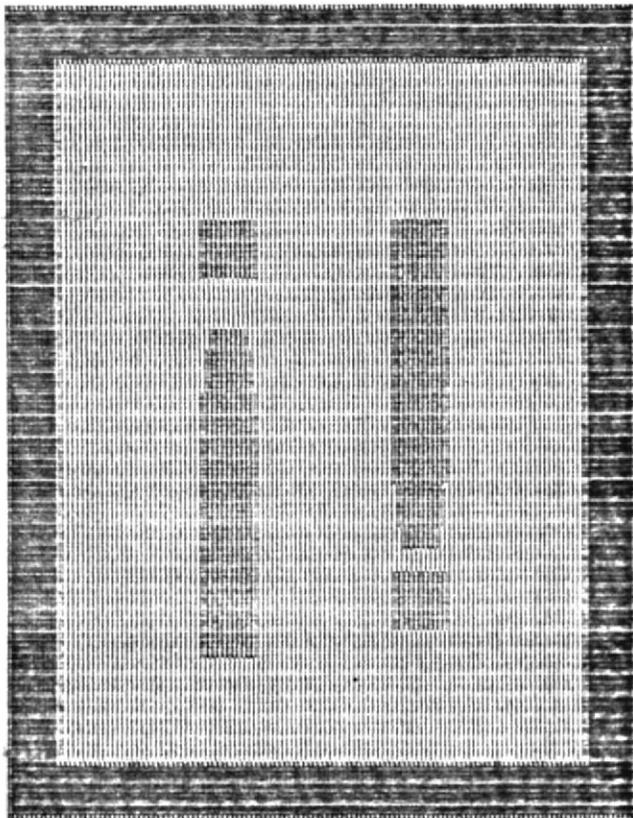


LAS ESDRUJULAS SIEMPRE SE TILDAN.

```
*****
*
*           A P R E N D E
*
*   Las palabras AGUDAS se tildan solamente cuando
*   terminan en 'n', 's', o vocal.
*
*   Las palabras GRAVES se tildan solamente cuando
*   terminan en cualquier consonante menos en 'n',
*   's', o vocal.
*
*   Las palabras esdrújulas siempre se tildan.
*
*
*
*****
```

FRESIONE F1

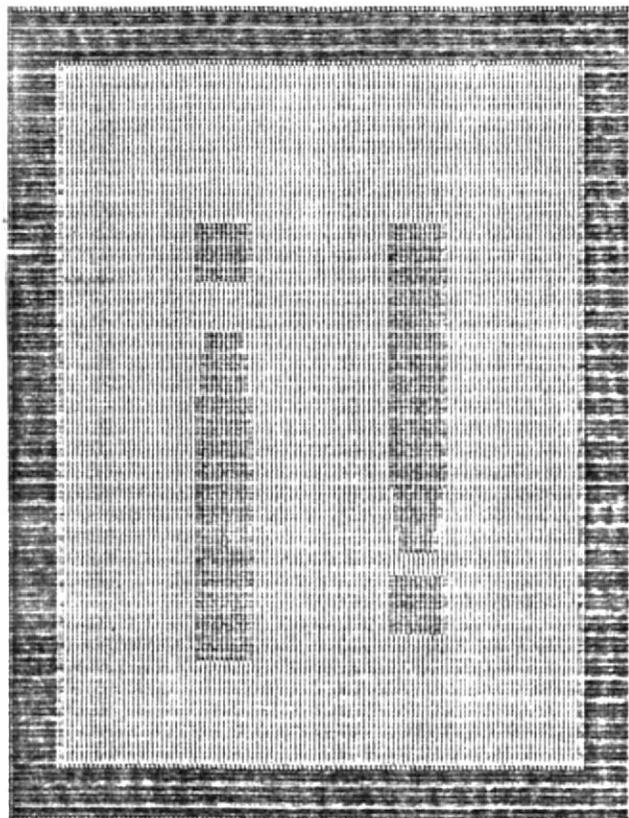
GNOS DE ADMIRACION





SIGNOS DE INTERROGACION

SIGNOS DE ADMIRACION



SIGNOS DE INTERROGACION

TOS SIGNOS SE UTILIZAN PARA.....

EXCLAMACIONES :

◊ | AY CARAMBA ! ◊

◊ | QUE LINDO ! ◊

◊ | OH..NO ! ◊

◊ | AY..AY ! ◊

PRESTAR ALEGRIA, DISGUSTO, SUSTO, ETC

ESTOS SIGNOS SE UTILIZAN PARA.....

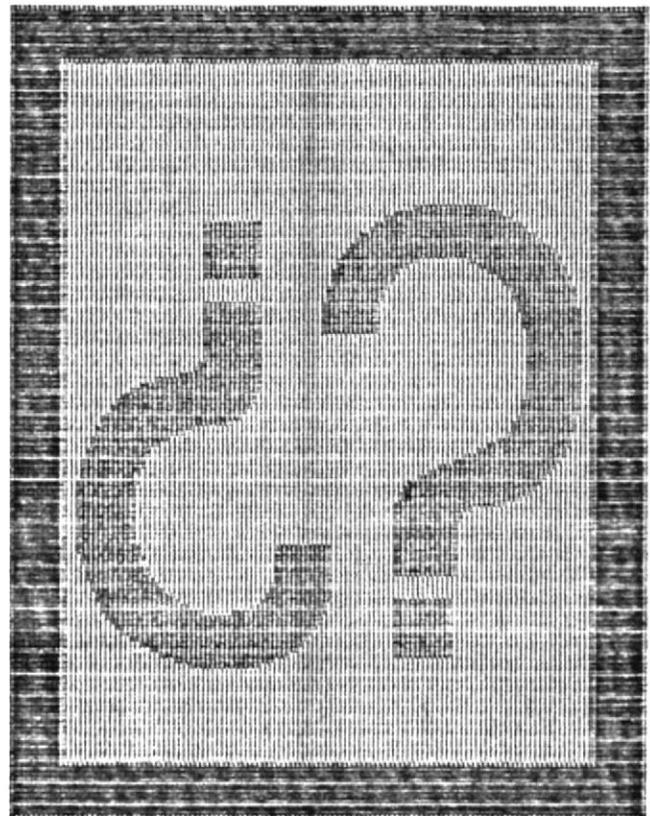
PREGUNTAS :

QUIEN ESTA AHI ?

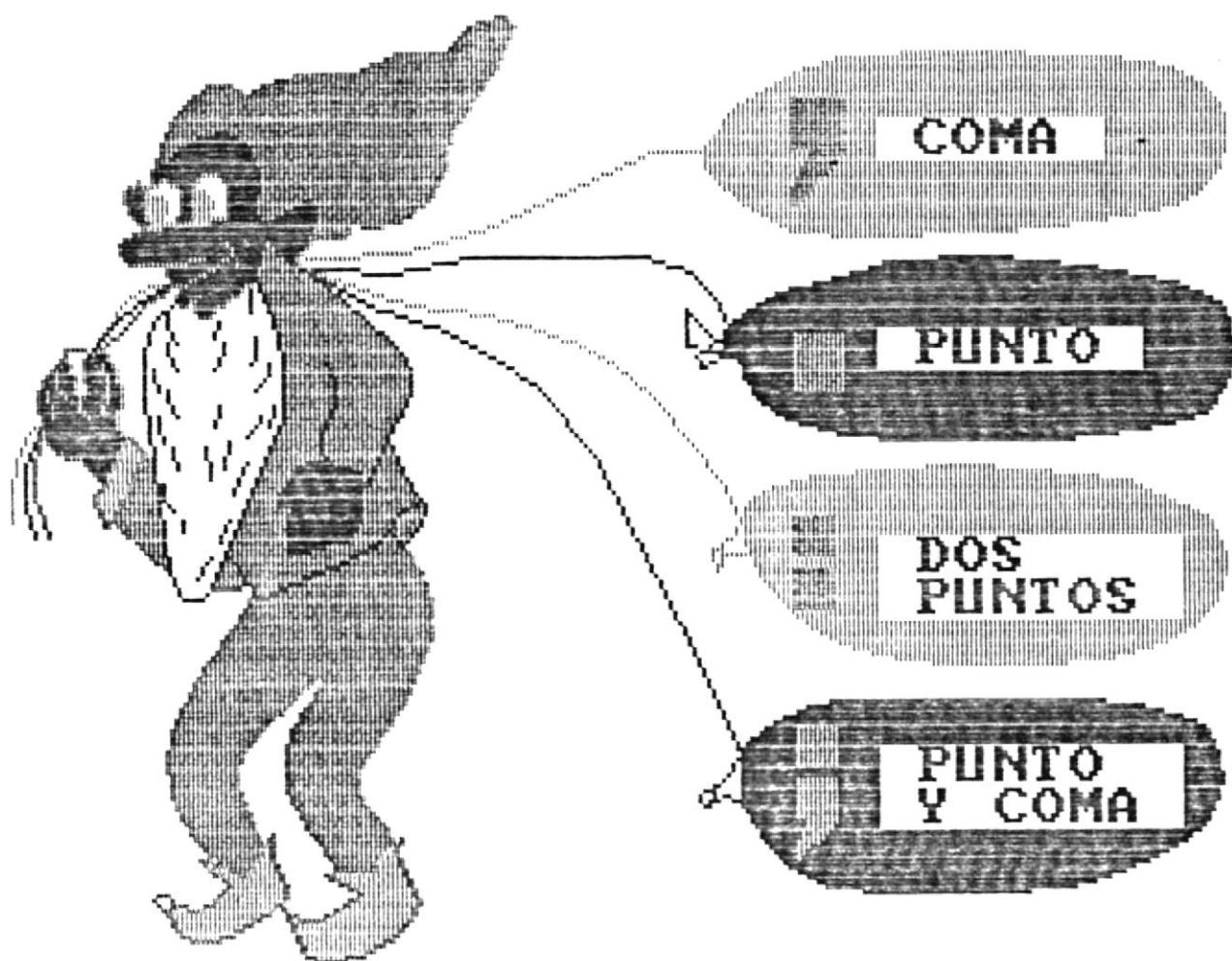
CUANTO TIENES ?

QUE ES LINDO ?

QUE HORA ES ?



HAZ PREGUNTAS. EJEM: QUE ? COMO ?





El punto se escribe al comienzo de una oracion , al final de una oracion o al final de un parrafo Sirve para separar diferentes topicos en una lectura.

PRESIONE F1

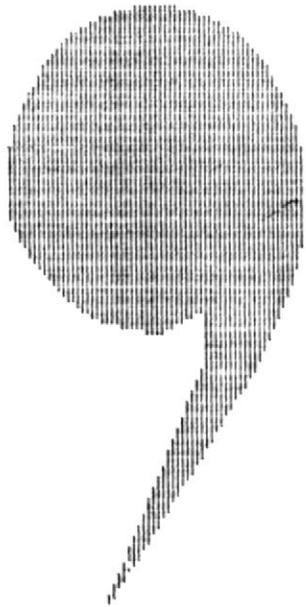


EJEMPLO DEL < . >

Pablo esta leyendo su leccion. El se va a ir de paseo a Colombia.

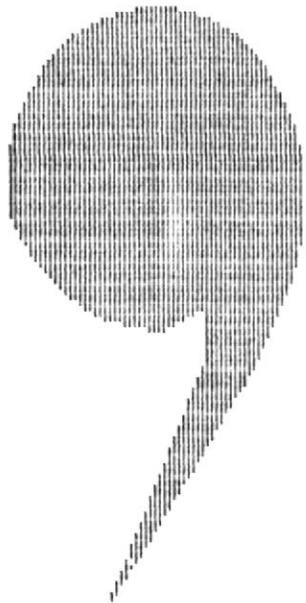
Durante unos dias Pablo no estara en la ciudad.

PRESIONE F1



Las palabras que no influyen en el sentido de la oracion se llaman locuciones. La coma se la usa antes y despues de las locuciones.

PRESIONE F1



EJEMPLO DE LA < , >

La noche esta
estrellada, sin
embargo, llovizna.

Me siento enfermo,
en consecuencia, yo
ire al medico.

PRESSIONE F1



Las palabras que
están comprendidas
entre punto y coma
son oraciones con
sujeto y predicado
y están una seguida
de la otra, por lo
que se las llama
consecutivas.

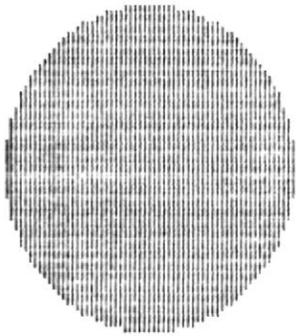
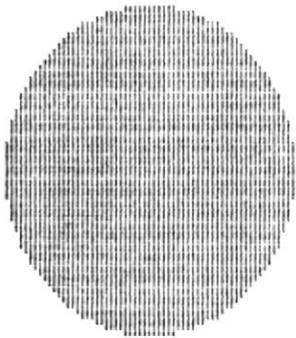


PRESIONE F1



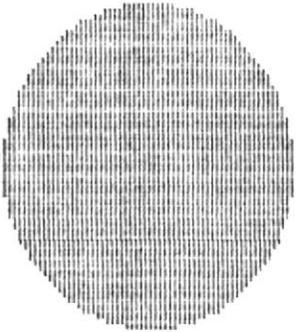
EJEMPLO DEL < ; >
La noche es oscura
como una boca de
lobo ; los montes
parecen fantasmas
que se estiran al
cielo ; los campos
se extienden como
maletas negras por
suelo.

PRESIONE F1



Los dos puntos se
usan antes de las
palabras textuales
que se escriben de
otro autor.

PRESIONE F1



EJEMPLO DE < : >

Balboa al descubrir
el Oceano Pacifico
dijo : Oh mar que
pacificas son tus
aguas.

PRESIONE F1

