

TÍTULO

**“ACTIVIDADES LÚDICAS COMO RECURSO DIDÁCTICO
PARA MEJORAR LA ORTOGRAFÍA”**

Elaborado por: DIANA SAN JUAN CÓRDOBA

Índice

Introducción	2
Capítulo 1. Tema de Estudio	4
1.1 Descripción General del Contexto.....	5
1.1.1 Contexto Institucional.....	7
1.1.2 Contexto Áulico.....	11
1.1.3 Diagnóstico del Grupo.....	14
1.2 Problemática a Trabajar y su Línea Temática.....	18
1.3 Propósitos y Preguntas Guía.....	20
Capítulo 2. Desarrollo del Tema	22
2.1 Fundamentación Legal.....	22
2.2 Teorías o Enfoques y sus Implicaciones en el Aula.....	24
2.2.1 Metodología.....	34
2.2.2 Propuesta de Intervención.....	38
Capítulo 3. Análisis y Reflexión de la Intervención Docente	42
3.1 Descripción de la Aplicación de la Propuesta.....	42
3.2 Análisis de Resultados de la Aplicación de la Estrategia, Proyecto, Secuencias Didácticas o Situaciones de Aprendizaje.....	48
3.3 Reflexión del Perfil Docente.....	54
Conclusiones	56
Referencias	58
Anexos	60

INTRODUCCIÓN

El desempeño de cualquier profesión u ocupación, plantea a la persona una serie de responsabilidades y compromisos. El maestro desempeña su labor en un campo de acción que podría considerarse uno de los más importantes, ya que se trata de la atención a seres humanos en etapa de formación e integración de su personalidad y socialización.

Más allá de llenar los días de clase con el estudio de determinados contenidos y de desarrollar simplemente destrezas y habilidades, el nuevo paradigma curricular busca el desarrollo de las capacidades, valores y actitudes en los estudiantes. Por lo mismo las actividades lúdicas, crean una nueva atmósfera de trabajo, en la cual el alumno adquiere más confianza y se siente libre para participar en su proceso de aprendizaje de forma responsable y autónoma, siendo esto, el objetivo de la investigación, al darle la solución que merece.

La lúdica es un medio que posibilita escenarios de interacción comunicativa donde cada participante tiene un rol en el que debe seguir reglas y normas que ha aceptado con libertad, autonomía y responsabilidad, acciones que le permiten descubrir sus habilidades y potenciar su creatividad y capacidad de asombro. “El juego implica “ser” y “hacer”, por lo que requiere de la participación activa e integral de quien lo aborda al permitirle explorar y experimentar a partir de sensaciones, movimientos y de la interacción con los demás y con la realidad exterior para estructurar de forma progresiva su aprendizaje.

El tema es de gran actualidad, pues docentes, padres de familia, estudiantes y sociedad, cada día están convencidos de la necesidad de la formación de personas competentes, para enfrentar dificultades, desafíos y oportunidades que la vida misma presenta, por lo que ellos conforman la población que se verá beneficiada con el presente estudio.

Por lo tanto, es objetivo de este trabajo, presentar una propuesta didáctica-lúdica para alumnos de primer grado para la mejora de la ortografía, a través de diversas actividades, las cuales se planearon, teniendo como base, sus características y necesidades de cada alumno y como grupo. El presente se estructura de la siguiente manera:

En la primera parte se aborda el contexto, es decir, conocer el ambiente (geográfico, social, escolar, áulico) donde se desenvuelve el alumno, para así conocer sus intereses, necesidades, destrezas, fortalezas y debilidades, mismas que debemos considerar en la planeación y desarrollo de las actividades.

En la segunda parte se presentan los fundamentos críticos referenciales, para poder entender la propuesta del documento, tomando en cuenta las teorías de aprendizaje de Vigotsky, Ausubel, Bruner, Piaget, etc.

En el tercer apartado se plantea la parte sustantiva titulada “Análisis y reflexión de la intervención docente”, en este apartado se desarrolla cada una de las actividades que se realizaron durante quince sesiones, haciendo un análisis de las actividades aplicadas y posteriormente se realizó la comparación entre el diagnóstico inicial y el final. Por último se habla de la conclusión a la que se llegó.

Capítulo I

Contextualización

Se define contexto al espacio o entorno que sirve de marco para mencionar o entender alguna situación. Entonces se puede decir que el contexto social abarca todos los factores culturales, económicos, históricos, etc. que forman parte de la identidad y de la realidad de una persona.

El ser humano es un ente de características sociales, cuyo desarrollo depende de los vínculos que entabla con su entorno, es decir, que las personas son las que construyen el ambiente en el que se desenvuelven pero, a la vez, este ambiente incide en su realidad.

Lev Vigotsky en 1917 propuso una teoría del desarrollo del niño que refleja el enorme influjo de los acontecimientos históricos de su época. Ésta pone de relieve las relaciones del individuo con la sociedad y afirmó que no es posible entender el desarrollo del niño sino se conoce la cultura donde se cría, pensaba que los patrones de pensamiento del individuo no se deben a factores innatos, sino que son producto de las instituciones culturales y de las actividades sociables; por medio de estas actividades el niño aprende a incorporar a su pensamiento, herramientas culturales, como el lenguaje, los sistemas de conteo, la escritura, el arte y otras invenciones (Meece, 2000).

Para Vygotsky (ibídem), el contexto social influye en el aprendizaje más que las actitudes y las creencias; tiene un profundo poder en cómo y en que se piensa. El contexto forma parte del proceso de desarrollo y, en tanto tal, moldea los procesos cognitivos. El entorno social debe ser considerado en diversos niveles:

1.- El nivel interactivo inmediato, constituido por el (los) individuos con quien (es) el niño interactúa en esos momentos.

2.- El nivel estructural, constituido por las estructuras sociales que influyen en el niño, tales como la familia y la escuela.

3.- El nivel cultural o social general, constituido por la sociedad en general, como el lenguaje, el sistema numérico y la tecnología (Elena, 2005).

Por ello es importante conocer el contexto donde se desenvuelve el adolescente, para entender el proceso de su desarrollo, saber cómo aprenden a partir de sus necesidades y facilitar la enseñanza-aprendizaje permitiendo que alcancen su potencial real.

1.1 Descripción general del contexto

El municipio de Nezahualcóyotl se asienta en la porción oriental del Valle de México, en lo que fuera el lago de Texcoco. Limita al noroeste con el municipio de Ecatepec de Morelos y la zona federal del lago de Texcoco; al oeste con las delegaciones Gustavo A. Madero y Venustiano Carranza del Distrito Federal; al este con los municipios de La Paz, Chimalhuacán y Atenco; al sur con las delegaciones Iztapalapa e Iztacalco del Distrito Federal; con una población total de 1,110,565 según datos del INEGI (Instituto Nacional de Estadística y Geografía) (INEGI, 2010).

Dentro del municipio existen diversos centros culturales, entre los centros culturales se encuentran:

- Centro Cultural Aragón UNAM
- Casa de Cultura Campestre
- Centro Cultural del ISSSTE Nezahualcóyotl
- Casa de Cultura Ciudad Lago
- Casa del Poeta Las Fridas
- Casa de Cultura Metropolitana
- Casa de Cultura Las Águilas
- Centro Cultural Regional Ciudad Nezahualcóyotl
- Centro Cultural El Castillito
- Centro Cultural "Jaime Torres Bodet".

Este último inaugurado el 25 de agosto de 1987, actualmente cuenta con sala de talleres, exposiciones, conferencias y eventos culturales en la planta baja; la biblioteca “Dr. Jaime Torres Bodet”, cuyo acervo bibliográfico (incluida el área infantil) en el primer piso, rebasa los 31,000 ejemplares, y tiene cuatro computadoras para el usuario; por último,

el Centro de Información y Documentación de Nezahualcóyotl (CIDNE) en el segundo piso, inaugurado el 23 de abril de 1991. Existe una librería de la editorial del fondo de cultura económica con el nombre de la escritora Elena Poniatoska. Las actividades culturales son programadas en coordinación con las autoridades municipales y sociedad en general (INAFED, 2013).

El municipio de Nezahualcóyotl es una de las ciudades más grandes del estado de México formada por 86 colonias, siendo una de ellas la colonia Benito Juárez , lugar donde se encuentra la Escuela Secundaria Técnica No. 39 “Jesús Reyes Heróles”.

Esta colonia aunque cuenta con todos los servicios públicos que requiere un centro urbano (energía eléctrica, agua potable, drenaje, calles pavimentadas), presenta un nivel socioeconómico bajo; como sabemos, el nivel socioeconómico es una medida total económica y sociológica combinada de la preparación laboral de una persona y de la posición económica y social individual o familiar, basada en sus ingresos, educación, y empleo (Flores 2013), a partir del análisis de la información que se obtuvo dentro de las fichas biopsicosociales de los alumnos (ver anexo 1), se observó que la mayoría de las familias viven en casas rentadas, los padres de familia tienen solo la primaria terminada y sus ingresos son muy bajos. Además la comunidad es conflictiva e insegura especialmente por las noches por ello muchos padres de familia llevan a sus hijos a la escuela y van por ellos a la salida.

Diversas investigaciones establecen la influencia socio-económica en el proceso educativo y ésta es significativa. Beyer (1998) evidencia que “mientras más bajo sea el ingreso de la familia, más alta es la probabilidad de que un joven deje de estudiar”; por su parte Betranou (2001) manifiesta que “las características socio-económicas determinan significativamente la educación de una persona”. También Santín (1997) establece que aquellos estudiantes con desventajas socio-económicas tendrán una alta probabilidad de obtener malos resultados en la escuela, acarreando como consecuencia el fracaso escolar y una alta probabilidad de no poder acceder a los niveles de estudios universitarios.

En un estudio realizado por la OCDE (2006) se establece que el bajo nivel de educación se vincula con la situación de muchos jóvenes quienes, en ocasiones, son los que tienen que colaborar con el ingreso familiar y dejan de estudiar, como efecto inmediato.

Esto se ve reflejado en la institución donde la mayoría de los alumnos no tienen metas, solo asisten a la secundaria con el fin de poder terminarla para ingresar a algún trabajo y así ayudar a su familia.

En esta comunidad existe una biblioteca pública llamada “Jaime Sabines” donde no se observan estudiantes, sin embargo existe una plaza donde, antes de ingresar a la institución pasean dentro de ella; pero no es el único lugar donde se concentran los jóvenes, ya que alrededor de la escuela se encuentra un café internet, donde también antes de entrar a la secundaria pasan a imprimir o terminar alguna tarea que no realizaron en su casa.

Se puede deducir, a partir de la observación, que los alumnos no se interesan en las lecturas, ni siquiera en elaborar sus investigaciones basándose de un libro, recurren a las nuevas tecnologías, donde se les facilita la información y es cuestión de cortar y pegar, dejando de lado la lectura y su comprensión, solo realizan las tareas por cumplir y tener alguna calificación.

1.1.1 Contexto Institucional

La escuela es una institución de naturaleza social, creada con el propósito de educar, y es encomendada a maestros que realizan su misión, empleando métodos, técnicas y estrategias adecuadas para el proceso de enseñanza-aprendizaje.

La Escuela secundaria Técnica No. 39 “Jesús Reyes Heróles” se encuentra ubicada en la colonia Benito Juárez calle Amanecer Ranchero S/N, Municipio de Nezahualcóyotl, con centro de trabajo 15DST0049C. Atiende dos turnos, matutino y vespertino, con 18 grupos cada uno, siendo el matutino el más saturado con 946 alumnos, mientras el turno vespertino tiene una matrícula de 835 alumnos.

Su misión es “Ser una institución educativa que satisfaga la demanda escolar presentada cada ciclo escolar, con base en un personal responsable de los resultados de

aprendizaje, mismo que se compromete a mejorar el aprovechamiento escolar, brindando al alumno conocimientos fundamentales en lo científico, histórico y tecnológico, para que mejore sus condiciones de vida, se adapte e integre al desarrollo de su comunidad y a los cambios constantes del país”.

Mientras su visión es “Integrar un verdadero equipo de trabajo entre padres de familia, directivo, docentes y comunidad; con el propósito de ofrecer al alumno servicios de calidad, bajo el principio de inclusión y desarrollo de competencias; mejorando las condiciones de infraestructura y manteniendo un nivel bajo de deserción y reprobación escolar” (WebEscuela, 2016)

Esto se puede apreciar dentro de la institución, ya que en cada Consejo Técnico Escolar (CTE) (Subsecretaría de Educación Básica, Lineamientos para la organización y funcionamiento de los Consejos Técnicos Escolares. Educación Básica) buscan dar respuesta y sobre todo soluciones a las situaciones que se presentan día con día con los alumnos. También pretenden erradicar la deserción escolar por medio de distintas estrategias, como son los exámenes de recuperación desde el primer bimestre; haciendo juntas con los padres de familia y creando la escuela para padres.

La escuela, además de ser el lugar donde los alumnos aprenden, también es el sitio donde pasan más tiempo después de su hogar. Por ello, una parte importante a considerar para el desarrollo de la educación es la infraestructura con la que operan los centros educativos.

En el estudio “Infraestructura Escolar y Aprendizajes en la Educación Básica Latinoamericana” del Banco Interamericano de Desarrollo (2011), se señala la relación que existe entre la infraestructura educativa y el aprendizaje y rendimiento de niños y jóvenes. Los alumnos que estudian en establecimientos educativos con mejores condiciones de infraestructura se sienten más interesados por asistir a clase que aquellos que lo hacen en instalaciones que no disponen de servicios básicos y atractivos adicionales.

Esta institución cuenta con:

- Dirección

- Aulas
- Laboratorio de Computación con servicio de Internet
- Laboratorio de Ciencias Naturales
- Laboratorios de Tecnología: Diseño y Mecánica Automotriz, Diseño Industrial, Administración Contable, Ofimática, Confección del Vestido e Industria Textil y Diseño de Circuitos Eléctricos
- Cancha de usos múltiples techada con malla solar
- Biblioteca
- Videoteca
- Jardín literario
- Cafetería
- Cámaras de seguridad
- Almacén
- Sanitarios

Tiene 3 edificios de dos plantas construidos con tabique y aplanado, estructura de fierro (varilla y alambón) y loza de concreto, la fachada luce dos tonos (naranja y amarillo) que la hacen ver bien físicamente, sus jardineras crean un ambiente agradable; sus dos patios son de concreto uno de ellos es utilizado para la cancha de basquetbol, en el otro que es patio principal o explanada donde se realizan los eventos cívicos y artísticos; existe una barda perimetral y tres zaguanes dos para la entrada y salida de vehículos de profesores y uno para el acceso de los adolescentes. Tiene iluminación eléctrica que es utilizada desde que cae la tarde (7:00 pm), sus aulas son amplias de acuerdo con el número de alumnos, y cuenta con, una buena ventilación. A partir de ello se puede decir que la escuela goza de una infraestructura apta para que los alumnos logren los aprendizajes que se esperan a lo largo del ciclo escolar.

En la institución existe una biblioteca, sin embargo no se encuentra abierta a la comunidad escolar, al menos de que se pida con anticipación y solo para proyectar videos o hacer escenificaciones, obstaculizando así la formación de lectores en la comunidad escolar que es uno de los objetivos del Plan Nacional de Lectura.

Como parte de la gestión escolar, el director se encarga de promover y posibilitar la organización de la escuela, involucrando a todo el personal docente, motivándolos a participar en cada una de las comisiones.

La plantilla docente de turno vespertino, tiene un total de 56 docentes, y 4 directivos. La edad media entre ellos es de 44 años, concentrándose entre los 36 y 56 años de edad de los docentes. Con respecto a los años de servicio, los maestros de este plantel educativo se distribuyen entre los intervalos de antigüedad de: 10 a 15 años, 15 a 20 años y 25 a 30 años; predominando el personal que cumple de 15 a 30 años como maestros de secundaria.

De acuerdo a los estilos de enseñanza del colectivo docente de la Escuela Secundaria Técnica “Jesús Reyes Heróles”, podemos decir, a partir de la observación directa que, cada profesor tiene su propio “estilo” de enseñar de acuerdo a su edad, experiencia y preparación.

Algunos de ellos, con más edad, se aferran a lo tradicional (donde los maestros son los emisores y los alumnos son totalmente receptores, pasivos), recurren a los dictados, lecturas y resúmenes, copias del libro de texto, etc., esto provoca que el proceso de enseñanza aprendizaje sea tedioso y monótono y por lo tanto aburrido para los alumnos; también hay docentes a quienes se les dificulta tener control de grupo, lo que genera que en sus clases haya mucho desorden e indisciplina, obstaculizando el aprendizaje.

Para Freire (2008, pág. 74) “la enseñanza tradicional es la educación bancaria, o sea el sistema unidireccional y vertical donde el diálogo entre el maestro y el alumno es nulo, debido a que los alumnos son concebidos como depositarios del saber acumulado por parte de los docentes”. Así el educador es el que sabe, los educandos los que no saben; el educador es el que piensa, los educandos los objetos pensados; el educador es el que habla, los educandos los que escuchan dócilmente.

Ciertos maestros hacen sus clases “excelentes” porque utilizan láminas, mapas, carteles, permiten a sus alumnos participar, opinar, además de trabajar con mapas mentales, esquemas e interactuar con ellos, estableciendo un ambiente agradable entre los educandos,

creando así las condiciones para generar aprendizajes significativos. Un aprendizaje es significativo cuando los contenidos: Son relacionados de modo no arbitrario y sustancial (no al pie de la letra) con lo que el alumno ya sabe. Por relación sustancial y no arbitraria se debe entender que las ideas se relacionan con algún aspecto existente específicamente relevante de la estructura cognoscitiva del alumno, como una imagen, un símbolo ya significativo, un concepto o una proposición (Ausubel, 1983).

En la actualidad la educación sufre una diversidad de problemas que afectan a la comunidad estudiantil, ya que en algunos casos es sistemática y tradicional, sin tomar en cuenta las necesidades y características de los adolescentes; provocando en ellos una rutina de trabajo, sin darles la oportunidad de expresar sus ideas en un ambiente agradable y de compañerismo, dentro y fuera del salón de clases, dejando a un lado que la educación es una etapa de formación de cada individuo, donde el proceso de enseñanza-aprendizaje requiere que los alumnos sean activos y capaces de reaccionar, cuestionar, criticar, se requiere que sean partícipes de su formación educativa.

1.1.2 Contexto Áulico

El objetivo de conocer el contexto áulico es comprender los roles que se manejan dentro del salón de clases, es importante saber: ¿Cómo interactúan los alumnos dentro de ella?, ¿Cómo es el espacio físico?, etc.

El aula es un espacio de comunicación, relaciones e intercambio de experiencias entre alumnos y maestros. En ésta, todos sus integrantes se ven beneficiados de la diversidad de ideas, intereses, gustos, habilidades y necesidades que presentan los estudiantes, así como por la variedad de práctica de aprendizaje que el docente pone a disposición del grupo, propiciando la autonomía y promoviendo la creación de relaciones afectivas que favorecen el desarrollo de un clima de trabajo estimulante.

El aula de 1° “E” se localiza en el segundo edificio, tercer salón de izquierda a derecha. El salón de clases es amplio con ventanas grandes que permiten tener buena ventilación e iluminación natural; también posee luz artificial. Existen 55 mesa-bancos el

cual es vasto y suficiente, incluyendo 3 que son para alumnos zurdos, 1 escritorio con su silla y 1 pintarrón. El mobiliario se ubica en una superficie amplia que tiene espacios suficientes para desplazarse; sin embargo no goza de material didáctico.

La maestra titular es Guadalupe Donaji Pérez Rodríguez, se observa que su metodología dentro del aula es deductiva, es decir procede de lo general a lo particular, engloba todo en un solo contexto hasta que poco a poco el alumno va desglosando y llega a esa pequeña parte que forma parte de un todo.

Sin embargo por la forma de ser de la docente titular (afable, sensible, comprensiva, amable), no logra tener toda la atención del grupo, solamente de unos cuantos y son los que están en la primera fila, esto influye para que no se logren los aprendizajes que se espera que tengan los alumnos.

La matrícula total de este grupo es de 49 alumnos, su nivel socio-económico es bajo (datos arrojados en la ficha biopsicosocial); por esta razón algunos de ellos tienen la necesidad de trabajar para ayudar a sus padres a solventar sus gastos como son: comida, calzado, luz, renta, entre otros, siendo una de las causas por la que los educandos pierden el interés de asistir a la escuela, dándose así el ausentismo, la deserción o el fracaso escolar. Otros provienen de familias disfuncionales en la que el padre los visita de vez en cuando, ya sea porque tiene otra familia o por cuestiones de trabajo, o bien son hijos de madres solteras, viudas o abandonadas, que los orilla a ser especialmente vulnerables frente a riesgos.

La familia es el primer ambiente de socialización y apoyo donde los adolescentes aprenden normas de conducta, comportamientos y actitudes. Por ello si queremos lograr el modificar conductas, es necesario conocer y/o entender (mas no justificar) al adolescente dentro de su contexto (ya que la conducta va a depender del contexto social) en el que él se relaciona e interactúa (Rutter, 2000, págs. 39-47).

Morgade (1999) nos comparte en su lectura Pubertad y adolescencia: tiempos violentos, que la adolescencia es un factor de vulnerabilidad para que en esta etapa se presenten situaciones de riesgo. Porque fundamentalmente, todos estos problemas proceden

del amplio número de familias absolutamente incapaces de formar a sus hijos emocional e intelectualmente para que lleguen a ser miembros productivos de la sociedad.

A través de las observaciones se detectó que la mejor forma de trabajar con este grupo por sus características, es de manera individual, ya que por ser una clase numerosa, al hacer equipos, se forman conjuntos muy grandes y a veces es complicado para los alumnos escuchar lo que dice su compañero.

La maestra se dirige al grupo con un tono de voz muy baja, y con poco ánimo, tiene limitados movimientos y gestos y a falta de estos cuesta trabajo que los alumnos presten atención a las indicaciones, cabe aclarar que no en todas las actividades se muestra esa actitud de parte de la docente, trata de mejorar y realiza ejercicios donde ella se involucra con los alumnos hablando y resolviendo dudas, fomenta la participación y no solo se involucra con los estudiantes si no también hay comunicación con los padres de familia (Diario, 2015).

Por otra parte la relación alumno-profesor, es buena, ya que si surge algún problema se afronta con los afectados, se conversa, opinan, etc., hasta llegar a una solución donde todos estén de acuerdo.

Los elementos que se presentan en un contexto educativo son distintos por la diversidad de alumnos que podemos encontrar en una escuela, los factores que influyen en el aprendizaje de un estudiante destacan desde su estilo de aprendizaje, motivación, socialización, participación etc. La intervención adecuada para propiciar un entorno educativo favorecedor del proceso enseñanza y aprendizaje comienza desde el análisis del ambiente físico, el material, condiciones de los alumnos, metodología y estrategias que propicia el profesor del grupo e involucración del personal de la escuela con los educandos. Todos los agentes involucrados en un contexto escolar de algún modo ayudarán a los alumnos a socializar y reconocer sus características peculiares para así lograr la aceptación a la diversidad entre ellos mismos.

1.1.3 Diagnostico Grupal

El grupo elegido para las observaciones y practicas docentes, es el primer año grupo “E”, integrado por 27 mujeres y 22 hombres dando un total de 49 alumnos.

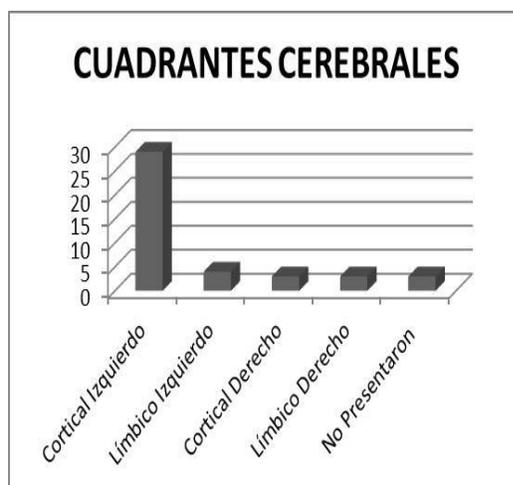
El primer instrumento que se aplicó a los alumnos fue el de Ned Herrmann (1998) (ver anexo 2), que elaboró un test que se inspira en los conocimientos del funcionamiento cerebral. Él lo describe como una metáfora y hace una analogía de nuestro cerebro con el globo terrestre con sus cuatro puntos cardinales. A partir de esta idea representa una esfera dividida en cuatro cuadrantes, con base en otros dos modelos. El primero de Sperry (1973) se centra en los hemisferios izquierdo y derecho, y el segundo es de, McLean (1990) que habla de los cuadrantes cortical y límbico.

Los cuadrantes representan cuatro formas distintas de operar, de pensar, de crear, de aprender y, en suma, de convivir con el mundo. De manera resumida se explican en el siguiente esquema las características de cada uno:



El test de los Cuadrantes de Herrmann (1998) fue aplicado con el objetivo de evaluar el grado en que los estudiantes procesan cada parte de cerebro, mediante la aplicación del instrumento se valoró la preferencia en la utilización de las diferentes secciones del cerebro. El total de la muestra estuvo compuesta por 39 alumnos, con edades entre los 11 y 13 años. De los cuales 22 son hombres y 27 mujeres, y su aplicación se realizó de manera individual.

Al realizar el análisis del perfil de los cuadrantes cerebrales de Herrmann, se pudo observar que, la mayoría de los estudiantes presentan un desarrollo significativo en el cuadrante CI (cortical izquierdo). Por lo tanto muestran una dominancia predominante en el cuadrante CI (Cortical izquierdo) con 29 alumnos. Mientras en cuadrante LI (límbico Izquierdo) con 4 alumnos, cuadrante CD (cortical derecho) con 3 alumnos y cuadrante LD (límbico derecho) con 3 alumnos respectivamente. No obstante, se observan deficiencias en el cuadrante Cortical Derecho y Límbico Derecho , lo que implica una carencia relacionada con la apertura, fantasía y visión global, no sabe qué hacer frente a un imprevisto, le resulta difícil trabajar con medios audiovisuales, no sabe resumir un texto o una situación, es poco creativo y le falta imaginación. De acuerdo a lo anterior, estas incidencias exigen un replanteamiento y transformación de los métodos educativos que se implementan en el aula, los cuales deben favorecer el desarrollo de los cuatro cuadrantes en cada estudiante.



En la gráfica puede observar la mayoría del grupo muestra dominio del cuadrante Cortical izquierdo.

Con base a ello, significa que la mayoría de los alumnos tienen:

➤ Comportamientos: Frío, distante; pocos gestos; voz elaborada; intelectualmente brillante; evalúa, crítica; irónico; le gustan las citas; competitivo; individualista.

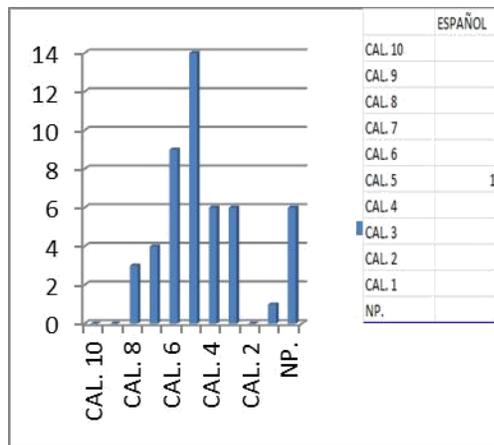
- Procesos: Análisis; razonamiento; lógica; Rigor, claridad; le gustan los modelos y las teorías; colecciona hechos; procede por hipótesis; le gusta la palabra precisa.
- Competencias: Abstracción; matemático; cuantitativo; finanzas; técnico; resolución de problemas.

Son adolescentes que les gustan los retos, trabajar de manera individual para lograr el objetivo, entienden mejor la información cuando se les presenta en esquemas, realizan el trabajo de una manera rápida, la mayoría de ellos sin dudas.

Por ello se propone utilizar en el grupo:

- * Dar prioridad al contenido
(libro) *Enfatizar en la teoría
- * Proporcionar hechos
- * Definiciones precisas
- * Dar referencias
- * Mostrar esquemas abstractos (diagramas y curvas)
- * Presentar hipótesis de la ley para deducir
- * Ejercicios de lo sencillo a lo complejo (manual estilos de aprendizaje)

En el examen diagnóstico de la materia de Español que se realizó a los alumnos de primer grado, contenía 10 reactivos de las cuales algunas eran preguntas sobre conocimientos del ciclo escolar pasado, en este caso de 6° grado, donde la calificación se obtenía de acuerdo a sus aciertos, cada uno tenía un valor de dos puntos. Alcanzando como resultado lo siguiente:



En la gráfica se aprecian los resultados del examen diagnóstico

Como se puede observar solo 3 alumnos de 49 alcanzaron la calificación de 8.0, mientras que el promedio que predominó fue la reprobatoria 5.0 con un total de 14 alumnos, esto quiere decir que no tienen los suficientes conocimientos; sin embargo nosotros como docentes debemos buscar las estrategias para ayudarlos a conseguir los aprendizajes esperados.

Otro de los problemas que presentan los alumnos de primer grado, es, sin dudar lo la ortografía, seguramente se debe a que no tienen el hábito de lectura y son pocos observadores, esto conlleva a que la ortografía sea uno de los grandes retos para los maestros, en especial para el docente de español, ya que requiere de una práctica constante, de una búsqueda y aplicación permanente de estrategias, mediante las cuales se obtengan resultados positivos en la escritura.

De acuerdo a la ficha biopsicosocial, algunos jóvenes de este grupo provienen de familias disfuncionales en la que el padre los visita una vez al mes porque tiene que atender a otra familia o bien son hijos de madres solteras o viudas, y los orilla a ser especialmente vulnerables frente a riesgos. Otros no cuentan con los suficientes recursos económicos para solventar sus gastos, tanto personales como académicos y esto hace que no asistan constantemente a clases y no muestren el dominio suficiente de la materia.

Estas características del grupo interfieren en la labor docente, lo que obliga al profesor a ajustar su metodología con algunas estrategias, en este caso actividades lúdicas que involucren al grupo y que les permita interactuar con sus compañeros.

1.2 Problemática a trabajar y su línea temática

El español es una materia fundamental y es de suma importancia trabajarla en el aula, porque, aunque todos podemos comunicarnos a través del lenguaje, no todos tenemos el mismo grado de expresividad. En ese sentido en los Planes y programas de estudio de la asignatura, se busca que los alumnos se apropien de diversas prácticas del lenguaje y participen de manera eficaz en la vida escolar y extraescolar.

La escritura es una forma de comunicación importante; es el medio para expresar mensajes acerca de lo que se piensa, se siente o desea, sin embargo, cuando no se emplean las palabras adecuadas, las que por su escritura corresponden a lo que quiere decir, se obstaculiza la comunicación.

Uno de los problemas relacionados con la escritura de las palabras son las reglas ortográficas; estas reglas no deben ser un recetario que se tenga que memorizar para poder escribir sin errores; es por ello que este documento recepcional se titula “Actividades lúdicas como recurso didáctico para mejorar la ortografía”.

Para lograr un buen escrito, es decir, un texto que comunique lo que su autor desea, requiere de un complejo esfuerzo intelectual para coordinar varios aspectos al mismo tiempo entre los cuales se encuentran:

- a) La adecuación de reglas ortográficas y gramaticales.
- b) El empleo exacto del significado de las palabras y los conceptos.
- c) Desarrollo de la argumentación.

Uno de los problemas que más predomina en la escuela secundaria donde se realizaron las prácticas, es sin lugar a dudas la ortografía, esto se debe a que los alumnos no tienen el hábito de la lectura, no observan lo escrito en el pizarrón o el libro, por ende, al

escribir cometen muchos errores, los cuales pueden solucionarse conociendo y manejando las reglas ortográficas.

El aprendizaje de dichas reglas, el uso correcto de las letras y signos de puntuación se decidió trabajarlo a través de actividades lúdicas; se utiliza el juego como estrategia ya que es una actividad innata, inseparable de la condición humana, que tiene un componente de gratitud, placer y alegría que hace que el jugar signifique relacionarse y divertirse mientras se aprende, entre los compañeros de la clase.

Es precisamente el juego, una de las principales motivaciones que los docentes debemos aprovechar para llevar a cabo un mejor proceso de enseñanza-aprendizaje; por lo tanto las actividades lúdicas como recurso didáctico para optimizar la enseñanza de la ortografía en alumnos de primer grado de educación secundaria, se aprecia realmente útil para alcanzar uno de los propósitos de la escuela secundaria, que es lograr el nivel de excelencia en la escritura de manera placentera y amena.

“Las actividades lúdicas como recurso didáctico son un medio privilegiado para la comunicación y la expresión oral y escrita, que asegura una participación activa por parte de los alumnos; permite que la lengua se use en forma reflexiva y regulada, pero al mismo tiempo de forma desinhibida, así mismo, mediante el juego el alumno activa una serie de conocimientos previos relacionándolos entre sí, facilitando el aprendizaje significativo” (Badia, 2004, pág. 5)

Entusiasmar a los alumnos es una tarea que le compete al educador, las actividades que les propongan deberán motivarlos, interesarlos, atraparlos y estimularlos para lograr un aprendizaje significativo.

Este trabajo sigue la línea temática de Análisis de Experiencias de Enseñanza, porque en él se ha diseñado, aplicado y analizado actividades de enseñanza congruentes con los propósitos de educación secundaria y de la asignatura de Español, sustentándose en evidencias producidas por los alumnos dentro del aula.

1.3 Propósitos y preguntas guía

Para llegar a los aprendizajes que se desean, es necesario plantear propósitos que se entienden a manera de logro que el alumno debe alcanzar al finalizar un proceso educativo como resultado de las experiencias de enseñanza y aprendizaje intencionalmente planificadas para tal fin, en este caso son logros que los alumnos deben obtener al término de la Educación Secundaria.

Los siguientes propósitos se retoman del Programa de Estudio de español (2011):

- Utilicen eficientemente el lenguaje para organizar su pensamiento y su discurso; analicen y resuelvan problemas de la vida cotidiana; accedan y participen en las distintas expresiones culturales.
- Logren desempeñarse con eficacia en diversas prácticas sociales del lenguaje y participen en la vida escolar y extraescolar.
- Amplíen su conocimiento de las características del lenguaje oral y escrito en sus aspectos sintácticos, semánticos y gráficos, y lo utilicen para comprender y producir textos.
- Interpreten y produzcan textos para responder a las demandas de la vida social, empleando diversas modalidades de lectura y escritura en función de sus propósitos.
- Utilicen el lenguaje de manera imaginativa, libre y personal para reconstruir la experiencia propia y crear textos literarios.

Para poder lograr estos resultados se plantean cinco interrogantes, estas, nos conducen hacia el logro de los objetivos que se desean alcanzar, son nuestra guía para llegar a los propósitos.

Las preguntas guía nos permiten visualizar de manera general el contenido de algún tema, por medio de una serie de cuestiones, que dan una respuesta específica. Por ello se formularon las siguientes preguntas con el fin de dar una respuesta a cada una de ellas dentro de la práctica docente:

¿Qué es escribir?

¿Qué es la ortografía?

¿Qué son las actividades lúdicas?

¿Cómo implementar los “Juegos” en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la ortografía?

¿Qué se pretende lograr con las actividades lúdicas?

Es importante que dentro de la práctica se logre dar respuesta a cada una de las preguntas para conocer los resultados de la propuesta que se llevará a cabo a lo largo de la formación docente, tomando en cuenta el contexto en el que se desenvuelve el alumno, así como las peculiaridades de cada uno; y comprobar como los “juegos” pueden modificarse de acuerdo a las características de los alumnos, para lograr en ellos un aprendizaje significativo.

Capítulo II

2.1 Fundamentación legal

El artículo tercero de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos, la Ley General de Educación y la Ley General de Servicio Profesional Docente, son los principales instrumentos legales que regulan al sistema educativo y establecen los fundamentos de la educación nacional.

El artículo tercero constitucional establece que todo individuo tiene derecho a recibir educación. El Estado -federación, Estados, Distrito Federal y Municipios-, impartirá educación preescolar, primaria y secundaria. La educación preescolar, primaria y la secundaria conforman la Educación Básica obligatoria.

La Ley General de Educación, amplía algunos de los principios establecidos en éste artículo y señala que todos los habitantes del país tienen las mismas oportunidades de acceso al sistema educativo nacional; que la educación es el medio fundamental para adquirir, transmitir y acrecentar la cultura; y que es un proceso permanente orientado a contribuir al desarrollo del individuo y a la transformación de la sociedad. El proceso educativo debe asegurar la participación activa del educando y estimular su iniciativa y su sentido de responsabilidad.

Otro documento legal es el plan de estudios 2011, donde su propósito esencial es contribuir a elevar la calidad de la formación de los estudiantes que han terminado la educación primaria, mediante el fortalecimiento de los contenidos que respondan a las necesidades básicas de aprendizaje de la población joven del país y que sólo la escuela puede ofrecer.

Las prioridades del plan de estudios de la secundaria en español es asegurar que los estudiantes profundicen y ejerciten su competencia para utilizar el español en forma oral y escrita; desarrollar las capacidades de expresar ideas y opiniones con precisión y claridad; entender, valorar y seleccionar material de lectura, en sus diferentes funciones informativas, prácticas y literarias. A las actividades relacionadas directamente con el lenguaje, se

dedican cinco horas de clase a la semana y se promueve que las diversas competencias lingüísticas se practiquen sistemáticamente en las demás asignaturas.

Otro documento que se retoma en la elaboración de esta propuesta de intervención docente es el acuerdo 592 por el cual se establece la articulación en la Educación Básica.

La Articulación de la Educación Básica es el inicio de una transformación que generará una escuela centrada en el logro educativo al atender las necesidades específicas de aprendizaje de cada uno de sus estudiantes, para que adquieran las competencias que permitan su desarrollo personal, lo cual suscita crear y articular un nuevo plan de estudios: el Plan de Estudios 2011.

De este acuerdo retomo específicamente los principios pedagógicos que son condiciones esenciales para la implementación del currículo, la transformación de la práctica docente, el logro de los aprendizajes y la mejora de la calidad educativa.

- Centrar la atención en los estudiantes y en sus procesos de aprendizaje Parte de la idea de reconocer la diversidad social, cultural, lingüística, de capacidades, estilos y ritmos de aprendizaje que tienen los alumnos; es decir, desde la particularidad de situaciones y contextos, comprender cómo aprende el que aprende y, desde esta diversidad, generar un ambiente que acerque a estudiantes y docentes al conocimiento significativo.

- Planificar para potenciar el aprendizaje Implica organizar actividades de aprendizaje a partir de diferentes formas de trabajo, como situaciones y secuencias didácticas y proyectos, entre otras. Para diseñar una planificación se requiere: reconocer que los estudiantes aprenden a lo largo de la vida, seleccionar estrategias didácticas que propicien la movilización de saberes, evaluación del aprendizaje congruentes con los aprendizajes esperados, reconocer que los referentes para su diseño son los aprendizajes esperados, generar ambientes de aprendizaje colaborativo que favorezcan experiencias significativas, considerar evidencias de desempeño que brinden información al docente.

- Generar ambientes de aprendizaje Lugar donde se desarrolla la comunicación y las interacciones que posibilitan el aprendizaje. En su construcción destacan los siguientes aspectos: la claridad respecto del aprendizaje que se espera logre el estudiante, el

reconocimiento de los elementos del contexto, la relevancia de los materiales educativos impresos, audiovisuales y digitales, las interacciones entre los estudiantes y el maestro.

■ Trabajar en colaboración para construir el aprendizaje El trabajo colaborativo alude a estudiantes y maestros, y orienta las acciones para el descubrimiento, la búsqueda de soluciones, coincidencias y diferencias, con el propósito de construir aprendizajes en colectivo.

En la escuela secundaria, existe un Consejo Técnico Escolar, como órgano de consulta y colaboración, cuya función es auxiliar al director en la planeación, el desarrollo y la evaluación de las actividades educativas y en la solución de los problemas del plantel. El Consejo está constituido por el director, quien lo preside, coordinadores y un número variable de docentes. Además, se constituyen academias locales por cada especialidad o área de trabajo, para tratar exclusivamente los asuntos de carácter técnico-pedagógico. Las academias están integradas por la totalidad del personal de una especialidad o área de trabajo.

2.2 Teorías o enfoques y sus implicaciones en el aula

Para poder realizar este trabajo es necesario retomar enfoques constructivistas. A continuación se mencionarán las teorías de los autores Jean Piaget, Lev Vygotsky, Ausubel y Jerome Bruner.

Se comenzará hablando de la Teoría del suizo Jean Piaget, que se refiere específicamente al desarrollo infantil, pero provee de muchas ideas a las teorías del aprendizaje. Piaget (1970) centra sus análisis en el proceso de cognición y en el desarrollo de la inteligencia, enunciando ciertas etapas de este proceso, que si bien son universales, presentan características peculiares en cada niño, (Hughes, 2006).

Piaget fue uno de los primeros teóricos del constructivismo en psicología, pensaba que los niños construyen activamente el conocimiento del ambiente usando lo que ya saben e interpretando nuevos hechos y objetos.

Piaget sostenía que una de las funciones principales de todos los organismos vivientes, es, adaptarse al ambiente, ya que esta adaptación es necesaria para la supervivencia. La adaptación involucra dos procesos:

- La asimilación, que significa tomar material nuevo del mundo exterior e incorporarlo a las estructuras existentes.
- El ajuste es el acomodo de la estructura como reacción al material incorporado.

El juego según Piaget (1969), es el dominio de la asimilación sobre el ajuste, es decir, es la incorporación de material nuevo de estructuras cognitivas existentes, sin alteración correspondiente de las estructuras. Afirma que el niño construye esquemas y que estos se van haciendo más complejos a medida que interactúa con la realidad (Meece, 2000).

Por otro lado Vygotsky (1917), menciona que el sujeto pasa de las funciones psíquicas inferiores a las superiores por medio de la interacción del sujeto con la cultura, es decir, en la interacción con la realidad, él construye su conocimiento acerca de la misma (et al).

Una de las aportaciones más importantes a su teoría, es el concepto de zona de desarrollo proximal, a él le interesaba el potencial del niño para el crecimiento intelectual más que su nivel real de desarrollo. Esta zona representa la brecha entre lo que él puede hacer por sí mismo y lo que puede hacer con ayuda.

Vygotsky et al (1917) supuso que las interacciones con los adultos y con los compañeros de zona proximal, le ayuda al niño a alcanzar un nivel superior de funcionamiento; recalca que los adultos lo guían y apoyan su desarrollo intelectual, este concepto de participación guiada se relaciona estrechamente con el andamiaje de Jerome Bruner (1976).

El andamiaje designa el proceso por el que los adultos apoyan al niño que está aprendiendo a dominar una tarea o un problema. Este andamiaje a veces se traduce en ayuda verbal o física.

Pueden utilizarse elementos importantes de andamiaje o soporte:

- A) Reclutamiento: el adulto capta el interés del niño para alcanzar el objetivo de la actividad.
- B) Demostración de soluciones: el adulto presenta o modela una solución más apropiada que la que el niño realizó al inicio.
- C) Simplificación de la tarea: el adulto divide la tarea en una serie de sub. Rutinas que el niño puede efectuar exitosamente por su cuenta.
- D) Mantenimiento de la participación: el adulto estimula al estudiante y lo mantiene orientado a la meta de la actividad.
- E) Suministro de retroalimentación: el adulto ofrece retroalimentación que identifica las discrepancias entre lo que el estudiante está haciendo y lo que se necesita para terminar bien la tarea.
- F) Control de la frustración: el adulto ayuda a controlar la frustración y el riesgo en la obtención de la solución del problema.

Los conceptos de la participación guiada y andamiaje (soporte) se inspiraron en la teoría del desarrollo de Vygotsky, ambos procesos son eficaces herramientas de enseñanza tanto en el hogar como en la escuela, en esta última consiste en demostrar habilidades, dirigir a los alumnos, dividir una tarea en subtareas, efectuar parte del problema en grupo, formular preguntas para ayudar a los estudiantes a encontrar sus errores, suministrar retroalimentación, etc. (et al)

Bruner (1968) en su teoría de aprendizaje por descubrimiento, subraya la importancia del pensamiento productivo y creador. Para desarrollarlo, el estudiante debe tener considerable libertad de experiencia y al mismo tiempo suficientes elementos y orientaciones para que tal explotación conduzca a resultados.

Afirma que la mejor vía para aprender un conocimiento es recorrer el camino que lleva a descubrirlo, de ahí surge un aprendizaje por búsqueda, investigación, solución de problemas y esfuerzo por descubrir.

La preocupación central del enseñante es la participación activa del aprendiz en su proceso de aprendizaje; se trata de una enseñanza por interrogación, no por exposición o provisión de respuestas, el objetivo es, desafiar constantemente al estudiante e impulsarlo a resolver problemas.

El conocimiento aprendido y encontrado por uno mismo se considera más personal y significativo y tiene mayor arraigo que el conocimiento procesado por otros, así, el estudiante no solo aprende, sino que aprende a aprender y se auto motiva para hacerlo, tal aprendizaje además de abrir nuevas perspectivas, fomenta autoestima y seguridad.

Por otra parte, Ausubel (1995), propuso una teoría sobre el aprendizaje significativo y afirmó que para que la información pueda ser aprendida debe percibirse selectivamente, ser estructurada de manera significativa, codificada dentro de una estructura aprendida previamente, diferenciada dentro de tal estructura para su posterior evocación y consolidada después para permitir su transferencia.

Esta teoría promueve el paso de un aprendizaje memorístico y mecánico a uno significativo, o sea, aprendido con comprensión, coherente con un conjunto de conocimientos ya aprendidos, anclando vivencias y proyectando a la vida, relacionando con metas y aspiraciones.

Tal aprendizaje requiere:

- Un contenido y una enseñanza que se entienda.
- Estar incorporado a un conjunto de conocimientos y experiencias previamente aprendidos.
- Estar orientado hacia algo, no se trata de aprender por aprender si no para aprender algo.
- Que el estudiante no sea pasivo o mero receptor de enseñanzas.
- Que pase de la comprensión a un sentido lógico, abstracto e impersonal hacia un sentido psicológico y vivencial, asumido personalmente.

- Que los contenidos se relacionen y puedan ser integrados dentro de una información ya existente en el repertorio del individuo.
- Que el nuevo aprendizaje sea consolidado dentro del anterior para que goce de permanencia, esto puede lograrse mediante repeticiones, aplicaciones, conceptualizaciones y ampliación de horizontes.

Debemos recordar que el profesor debe transmitir paulatinamente el control de las actividades al estudiante, de modo que le permita realizar un aprendizaje interdependiente y autorregulado.

En ese mismo sentido, es importante que los docentes conozcan, comprendan y asimilen las características del material didáctico y que se valgan de lo que hay en su medio para diversificar las formas de aprendizaje y creen ambientes agradables, activos y significativos en la formación del alumno.

Ausubel et al (1995), manifiesta que la adquisición de nuevos esquemas que se acomodan a unos ya existentes permite un aprendizaje significativo porque lo aprendido se genera a partir de experiencias o saberes previos, mediados por la práctica, llevando a una mayor comprensión y asimilación de determinado aprendizaje.

Así mismo, afirma que: “La esencia del proceso significativo reside en que ideas expresadas simbólicamente son relacionadas de modo no arbitrario, sino sustancial (no al pie de la letra) con lo que el alumno ya sabe señaladamente algún aspecto esencial de su estructura de conocimiento” (Ausubel, et al 1995).

Para poder lograr éste tipo de aprendizaje significativo en los alumnos es importante saber cómo incluir esos recursos didácticos dentro del aula de manera que logren atraer la atención de los estudiantes, que exista esa motivación y logren tener un interés ante lo que se aprenderá. Por ello propongo las actividades lúdicas como un recurso didáctico para mejorar la ortografía de los alumnos del 1º E.

La ortografía como dice Cassany (1985), suele ser el caballo de batallas del área de lengua durante los años de enseñanza obligatoria; también afirma que la ortografía es

altamente arbitraria e irregularidad; ciertas reglas ortográficas son muy complejas y difíciles de recordar y concluye diciendo que la ortografía es solo una marca formal de la lengua escrita y que se aprende tanto con enseñanzas específicas como, y sobre todo, por la práctica de la lectura.

Según el Manual del Participante, Ortografía I del IPN (1988) nos menciona que: “El castellano es una de las lenguas más fonéticas en su escritura. Es decir, su ortografía se presenta por los sonidos. La expresión escrita se realiza por medio de elementos gráficos llamados letras, las cuales unimos para formar palabras y estas a su vez las unimos para expresar nuestras ideas. La ortografía forma parte de la gramática que nos enseña a escribir correctamente, a través del uso adecuado de las letras del alfabeto y demás signos de escritura”.

La enciclopedia Quillet (1988) también dice que la ortografía es la parte de la gramática que enseña a escribir correctamente por el acertado empleo de las letras y de los signos auxiliares de la escritura; además nos dice que la ortografía de la lengua española se funda en tres principios:

1. La etimología (estudio del origen de las palabras, razón de su existencia, de su significación y de su forma).
2. La pronunciación o fonética de letras, sílabas y palabras.
3. El uso de los buenos escritores.

Retomando los conceptos anteriores consideramos a la ortografía como parte de la gramática, la cual nos indica cómo escribir correctamente, utilizando las letras del alfabeto, su acentuación y sus signos de puntuación. Al poder escribir bien, el maestro y sus alumnos tendrán gran parte del camino recorrido para conducir por buena senda, la expresión total del ser que está hecha de pensamientos, estado de ánimo y sentimientos.

La ortografía y la escritura son procesos que se relacionan en más de un aspecto y por ello es necesario definir que es escribir. Para Jáuregui (1998) escribir es estar capacitado para producir textos adecuados y correctos de acuerdo a sus necesidades

educativas de cada individuo en sus entorno, en este sentido la ortografía se ubica dentro de la escritura en la etapa relativa a su revisión.

Por lo que escribir correctamente significa no solo redactar con claridad y precisión, si no también usar en forma adecuada las letras y signos auxiliares que trae como consecuencia:

- ✓ Despertar el interés del lector.
- ✓ Facilitar la comprensión de la lectura.
- ✓ La mala ortografía provoca que el escrito pierda su valor.

Y es a partir del juego donde se pueden realizar ejercicios de escritura de textos propios como son: cuentos, poemas, adivinanzas, refranes, etc., dando rienda suelta a la creatividad. La enseñanza de la lengua tiene un carácter lúdico y placentero haciendo énfasis en que en la comunicación (oral y escrita) exista una gran posibilidad de que los alumnos se expresen correctamente por medio de la palabra (Lozano, 2002).

El método lúdico es un método que trabaja el aprendizaje autónomo basado en la experiencia y resulta mucho más motivante que el método clásico, además de favorecer el aprendizaje (Eureka, 2008).

De acuerdo con Murillo (1996), el juego propicia al desarrollo integral del individuo equilibradamente, tanto en los aspectos físicos, emocionales, sociales e intelectuales favoreciendo la observación, la reflexión y el espíritu crítico, enriqueciendo el vocabulario, fortaleciendo la autoestima y desarrollo de su creatividad.

Piaget (1969) se refiere al juego como la consolidación de conductas recién aprendidas: el niño aprende algo nuevo y luego repite lo que ha aprendido una y otra vez hasta que se convierte en una parte establecida en su repertorio.

El juego simbólico o imaginario, tiene el potencial de convertirse en una importante fuente de aprendizaje por lo que este conduce a aquello que Piaget (1969) denominaba

juegos de construcción a los cuales consideraba que representaban un espacio de transición entre el juego simbólico y las actividades ajenas al él.

Para Badía y Vilá (1992), el juego es imprescindible en el aula, es una estrategia didáctica que propicia el aprendizaje de una forma activa, divertida, dinámica y creativa. Éste aumenta el interés y crea un ambiente relajado en el que se siente seguro, sin miedo a equivocarse; por lo tanto implica la espontaneidad.

La importancia de estudiar el juego hoy en día radica en que tiene una influencia y relación directa en el desarrollo psicológico, en el aprendizaje y en los aspectos emocionales y sociales de los niños. Y además se ha demostrado que también amplía la gama de experiencias, a través de éste se fomenta el desarrollo de la creatividad, también nuevas habilidades y permite a los niños participar en el proceso de toma de decisiones al legislar y codificar las reglas de forma grupal. Y ha sido aprovechado como recurso pedagógico, Delval (1994).

Por su parte, Tejerina (1999) es muy enfático en expresar que el juego es el reino de la libertad, el ambiente para el descubrimiento y el hallazgo. Y tiene un gran potencial pedagógico en cuanto impulso eficaz de la expresión de los niños y adultos se basa en que está en el origen de toda actividad creadora.

Por otra parte esta perspectiva se ve reforzada por Bernabeu y Goldstein (2009) que dicen que el juego promueve y facilita cualquier aprendizaje sea éste de tipo físico o mental, por lo tanto, como señalaban Piaget y Bruner, entre otros, constituye un medio primordial para estructurar el lenguaje y el pensamiento crítico y creativo. Se considera como una fuente de aprendizaje, el cual origina y desarrolla la imaginación, la creatividad además, de ser una vía de expresión y control emocional.

El juego es una actividad, que desarrolla integralmente la personalidad del hombre y en particular su capacidad creadora. Como actividad pedagógica tiene un marcado carácter pedagógico y cumple con los elementos intelectuales, prácticos, comunicativos y valorativos de manera lúdica.

En la actualidad la educación sufre una diversidad de problemas que afectan a la comunidad estudiantil, ya que en algunos casos se va dando una educación sistemática y tradicional, sin tomar en cuenta las necesidades y características de los adolescentes; provocando en ellos una rutina de trabajo, sin darles la oportunidad de expresar sus ideas en un ambiente agradable y de compañerismo, dentro y fuera del salón de clases, dejando a un lado que la educación es una etapa de formación de cada individuo, donde el proceso de enseñanza- aprendizaje requiere que los alumnos sean activos y capaces de reaccionar, cuestionar y criticar, siendo en todo momento participes de su formación educativa.

Es por ello que las actividades lúdicas son un recurso didáctico para corregir y al mismo tiempo mejorar su enseñanza de la ortografía; jugando se adquiere un conocimiento significativo, porque los alumnos tienen el gusto y sienten un gran placer por jugar, así van obteniendo experiencias y de esa manera van a modificar y a resolver acertadamente sus problemas ortográficos.

El juego es una actividad formativa, fundamental para el individuo, tanto en la educación espontánea de la vida cotidiana, como en la educación formal, entendiendo que el juego es una función significativa en la vida del hombre, pero que también implica intencionalidad, ya que la actividad lúdica que se presente tiene un objetivo ya sea para motivar o reafirmar algunos de los contenidos programáticos de la ortografía a lo que se le da sentido de juego-aprendizaje, o bien a aquel en el que simplemente el objetivo es recrear o dar movimiento.

Por otra parte, el juego, como elemento primordial en las estrategias para facilitar el aprendizaje, se considera como un conjunto de actividades agradables, cortas, divertidas, con reglas que permiten el fortalecimiento de los valores: respeto, tolerancia grupal e intergrupal, responsabilidad, solidaridad, confianza en sí mismo, seguridad, amor al prójimo, fomenta el compañerismo para compartir ideas, conocimientos, inquietudes, todos ellos – los valores- facilitan el esfuerzo para internalizar los conocimientos de manera significativa.

El docente debe tomar en cuenta que:

- ✓ El juego es variable y flexible, así como complemento dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.
- ✓ El maestro debe de prever el objetivo del juego ya sea para motivar o reafirmar conocimientos.
- ✓ Estimular al alumno para que no pierda el interés por el juego, modificando las actividades o cambiándolas.
- ✓ Antes de cada actividad lúdica, dar una breve explicación y ejemplo de cómo se llevara a cabo y establecer las reglas; posteriormente comenzar el juego.
- ✓ Considerar tiempo para cada actividad, ya que si esta se prolonga puede caer en indisciplina y perder la intención del juego.
- ✓ El docente deberá prever el material que se requiera para las actividades lúdicas, mucho antes de las clases.
- ✓ Tomar en cuenta la sugerencia para desarrollar el juego, ya que si se excede el número de integrantes en equipos, puede causar desorden e indisciplina.

Por lo tanto las actividades lúdicas son facilitadoras del conocimiento ya que en la adolescencia también se aprende jugando, por lo que se debe considerar que los juegos ortográficos sean amenos y atractivos, para que estimulen a los alumnos a explorar, divertirse, crear, imaginar, inventar sus propias producciones.

2.2.1 Metodología de una secuencia didáctica

La población de esta investigación estará constituida por 49 estudiantes de la Secundaria Técnica 39, que cursan el primer año. Son adolescentes cuyas edades se encuentran entre los 11 y 13 años de edad, los cuales, de acuerdo, al test de cuadrantes cerebrales de Herrmann, son poco creativos, les falta fantasía y les cuesta trabajo responder a imprevistos. Mediante la observación directa, se pudo ver que los alumnos presentan problemas a la hora de escribir de manera correcta, ya que no utilizan de manera adecuada algunas letras del alfabeto, es decir, no tienen buena ortografía.

Para poder erradicar estos problemas en los alumnos fue necesario plantear propósitos que tienen como intención orientar los aprendizajes a partir de la especificación de las metas a las que se quiere llegar con las actividades encaminadas a lograr éstos y preguntas guía, las cuales conducen al logro de dichos propósitos:

- Utilicen eficientemente el lenguaje para organizar su pensamiento y su discurso; analicen y resuelvan problemas de la vida cotidiana; accedan y participen en las distintas expresiones culturales.
- Logren desempeñarse con eficacia en diversas prácticas sociales del lenguaje y participen en la vida escolar y extraescolar.
- Amplíen su conocimiento de las características del lenguaje oral y escrito en sus aspectos sintácticos, semánticos y gráficos, y lo utilicen para comprender y producir textos.
- Interpreten y produzcan textos para responder a las demandas de la vida social, empleando diversas modalidades de lectura y escritura en función de sus propósitos.
- Utilicen el lenguaje de manera imaginativa, libre y personal para reconstruir la experiencia propia y crear textos literarios.

Las preguntas guía que ayudarán al diseño del Plan Metodológico son: ¿Qué es escribir?, ¿Qué es la ortografía?, ¿Qué son las actividades lúdicas?, ¿Cómo implementar los “Juegos” en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la ortografía?, ¿Qué se pretende lograr con las actividades lúdicas?, también se utilizarán para lograr los propósitos.

Para alcanzar los propósitos se realizará una secuencia didáctica la cual se entiende como un conjunto de actividades ordenadas, estructuradas y articuladas para la consecución de unos objetivos educativos, están organizadas en tres bloques: apertura, desarrollo y cierre. (Zaballa, Vidiella, 1995).

Por otra parte Taba (1974) menciona que las secuencias constituyen una organización de las actividades de aprendizaje que se realizarán con los alumnos y para los alumnos con la finalidad de crear situaciones que les permitan desarrollar un aprendizaje significativo.

Entonces la secuencia didáctica se entiende como el plan que debe seguir el profesor, donde se exponen aquellos aspectos didácticos fundamentales a toda acción de enseñanza y el aprendizaje, y tiene tres momentos:

Actividades de Apertura: Son aquellas, a partir de las cuales, es posible identificar y recuperar las experiencias, los saberes, las preconcepciones y los conocimientos previos de los alumnos. A partir de tal identificación y recuperación, se realizan las actividades de desarrollo.

Actividades de Desarrollo: Son aquellas mediante las cuales se introducen nuevos conocimientos científico-técnicos para relacionarlos con los identificados y recuperados en las actividades de apertura.

Actividades de Cierre: Son aquellas que permiten a los estudiantes, hacer una síntesis de las actividades de apertura y de desarrollo.

A partir del contexto antes mencionado, la problemática a trabajar y los propósitos a desarrollar, se establecerán actividades de aprendizaje y evaluación. Para ello se busca que las actividades estén articuladas entre sí en forma sistémica y que haya dependencia entre ellas, para que de esta forma contribuyan a la resolución del problema planteado.

Las actividades lúdicas de acuerdo con la temática a trabajar, se desarrollarán durante 3 semanas, divididas en 15 sesiones de 50 minutos cada una; las mismas que se impartirán a lo largo de dos semestres durante las prácticas de servicio profesional docente, donde el espacio principal será el aula de clases, demostrando espíritu creativo, trabajo en equipo, procesos integrados de aprendizaje activo. La participación con: tolerancia, autoestima, e inclusión. Estructuras de pensamiento: imaginación, clasificación, comparación, integración, inducción, deducción, análisis, abstracción y generalización.

Plan metodológico para el diseño de actividades de intervención

En un primer momento se realizará una prueba diagnóstica para observar el nivel de conocimiento ortográfico que tienen los alumnos de primer grado grupo E, la prueba

consiste en el dictado de un cuento corto. Esta actividad se llevará a cabo al inicio de la segunda jornada de servicio profesional docente.

Es pertinente tomar en cuenta los conocimientos previos; ya que no es posible asimilar toda la información que nos rodea, sino sólo aquella que es significativa a la estructura cognitiva que poseen la y el estudiante.

Se orientará inicialmente las actividades de aprendizaje planeadas, a partir de los intereses de los alumnos, y de los contenidos a tratar. En este sentido, sólo será un apoyo o una mediación para que los alumnos partan de sus experiencias y bagaje cultural, e incorporen y transfieran los conocimientos incorporados en su estructura cognitiva a nuevas experiencias de aprendizaje, generando y/o reforzando con ello la observación, la reflexión y el análisis entre otras habilidades procedimentales del pensamiento que estén encaminadas al desarrollo de la creatividad y la interacción con sus iguales y su entorno.

Posteriormente y de acuerdo a los resultados del diagnóstico se plantearán 3 actividades de manera general (una para cada semana), las cuales estarán orientadas hacia un proceso de construcción y reconstrucción del conocimiento de los alumnos. Las actividades posteriores estarán encaminadas al logro del propósito que se planteara cada semana.

Finalmente se realizarán actividades de aplicación donde los alumnos, transferirán los conocimientos adquiridos en situaciones concretas, acordes a su nivel y especialidad de formación. Es decir los estudiantes, serán capaces de aplicar los aprendizajes adquiridos, valorar su utilidad y trascenderlos al campo de su formación profesional.

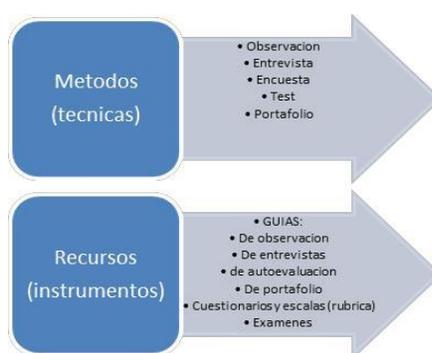
Esto servirá para evaluar la última fase de la secuencia formativa y es muy importante. No basta con un buen inicio y una fase de desarrollo en la cual se han ido trabajando distintos contenidos. Para cerrar el proceso se requiere realizar una síntesis, recapitulando e interrelacionado contenidos que se han ido trabajando a lo largo del tema o unidad.

Cassany (2002) define a la evaluación como el análisis de resultados de un proceso complejo para verificar su congruencia y grado de eficacia con el que se ha concretado cada

uno de sus pasos. Para poder efectuar este análisis, será necesario reflexionar sobre qué evaluamos, cuándo evaluamos y cómo lo hacemos.

Es necesario reunir evidencias, para ello se basará en el siguiente cuadro que tiene como referencia a Pimienta (2008).

RECOLECCIÓN DE LOS DATOS



Las técnicas y recursos empleadas para la recolección de datos en este trabajo fueron: la observación de clase registrada en el diario y la revisión de las carpetas de apunte de cada uno de los alumnos. Las observaciones de clase servirán para hacer un estudio contextualizado ya que es importante considerar los aspectos de comunicación y de interacción, así como los factores y elementos que intervienen en la situación de enseñanza y aprendizaje; a demás:

A) Se realizará el dictado de un cuento para recabar más datos. El dictado es una técnica de evaluación para medir la comprensión oral y la ortografía de los alumnos (Cassany, 2000).

B) La elaboración de un texto libre, donde se solicitará la redacción de cualquier tipo textual. Estos resultados servirán para confirmar o comparar con los datos que se obtendrán en la primera prueba que será el dictado.

Para Tobon (2010) es necesario conocer los recursos necesarios para ejecutar las actividades de aprendizaje y evaluación planeadas, con el fin de identificar que hay en la institución y que hace falta gestionar. Entre los principales recursos se tienen: pizarrón, aula telemática, laboratorio de computación, etc. Algunos recursos y materiales para llevar a cabo las actividades son los siguientes: carpeta, hojas, copias, lápices de colores, pegamento, tijeras, material visual para las actividades, carteles con la temática a trabajar, etc.

Estos materiales se les proporcionarán a los alumnos, para que trabajen y no existan limitantes u obstáculos, ante las actividades a realizar. En determinados casos se deberá gestionar algunos materiales directamente con los alumnos, por ejemplo, su carpeta.

2.2.2 Propuesta de intervención

Es necesario insistir, que la enseñanza de la ortografía tiene un carácter lúdico y placentero que nos permite desarrollar en los alumnos las cuatro habilidades comunicativas: hablar, escuchar, leer y escribir, a través de la realización de juegos ortográficos que nos lleven a fomentar el hábito de la lectura, de la escritura y, por supuesto de la buena ortografía promoviendo actitudes críticas, desarrollando el sentido estético, estimulando la fantasía y la creatividad.

Para que estas actividades lúdicas puedan realizarse con éxito y cumplir con los propósitos que marcan los planes y programas de estudio 2011, es necesario planificar la clase, (ver anexo 3) considerando el tiempo, el espacio, los materiales, los imprevistos, las características del grupo.

A continuación se mostrarán las actividades que se realizarán durante las clases:

- 1) Mucho ojo y mucho oído

Propósito: Conocer el uso de las palabras homófonas que se escriban con C, S, Z, B, V, Ll e Y.

Organización: Los alumnos se formarán en equipos por fila de 8 integrantes cada una.

Actividad a desarrollar: A cada equipo se les entregará una hoja que contiene 12 oraciones con palabras homófonas con c, s y z, las cuales recortarán, doblarán y colocarán dentro de una bolsa; cada equipo elegirá a un compañero para iniciar el juego. El compañero que se electo tomará una de las oraciones y dictará el texto al equipo (usaran su carpeta de ortografía), quien este a su derecha explicará el sentido de lo que les dictaron, utilizando oras palabras, si la explicación es acertada, a juicio del equipo, el alumno tendrá un punto a su favor y la oportunidad de dictar una nueva oración; pero si se equivoca, el turno es para quien sigue a su derecha, hasta que la expresión quede debidamente explicada. El equipo concluirá el juego cuando todas las expresiones se hayan aclarado; teniendo como ganador al integrante que acumule más puntos.

Para finalizar los alumnos crearán un “Banco de palabras” donde integren todas las palabras homófonas con C, S Y Z.

Evaluación: Participación en la explicación acertada de las expresiones, a través de lista de cotejo (ver anexo 4).

2) El Juego de los 3 minutos

Propósito: Conocer las palabras homófonas que se escriban con C, S, Z, B, V, Ll e Y.

Organización: Los alumnos nuevamente se formarán en equipos por filas de 8 integrantes cada una pero sin moverse de su lugar.

Actividad a desarrollar: La docente seleccionará a un representante del equipo. El juego consiste en mostrarles una lámina con diferentes palabras homófonas (C, S y Z) durante tres minutos; posteriormente los representantes de los equipos pasaran a escribir las definiciones o conceptos de manera correcta en una lámina, los integrantes del equipo podrán ayudar a su compañero sin levantarse de su lugar. Gana el equipo que escribió más conceptos o definiciones de manera correcta. Como última actividad se mostrara nuevamente el cartel con las palabras y las anotaran en su carpeta de ortografía.

Evaluación: Participación de manera acertada, a través de lista de cotejo (ver anexo 4).

3) ¿Cómo se escribe? (uso de la h)

Propósito: Conocer y practicar la ortografía con palabras que tengan la letra H.

Organización: Los alumnos se formarán en equipos por fila de 8 integrantes cada una y elegirán a un integrante como representante del equipo.

Actividad a desarrollar: Para poder realizar este juego es necesario que los alumnos conozcan las reglas del uso de la letra “H”, las cuales se les mostrarán con ejemplos. Posteriormente se pega una lámina con distintas imágenes que se escriban con la letra H y otras sin H.; cada equipo tendrá su lamina y tendrán 3 minutos para escribir el nombre de las imágenes que observen, con H y sin H. Gana el equipo que tenga el mayor número de palabras escritas de manera correcta.

Evaluación: Participación, palabras escritas de manera correcta, a través de lista de cotejo (ver anexo 4).

4) Lotería con la letra G

Propósito: Conocer el uso de las sílabas gue, gui, ge, gi.

Organización: La actividad se llevará a cabo de manera individual.

Actividad a desarrollar: Para realizar la actividad es necesario que los alumnos conozcan las reglas de las palabras con GE, GI Y GUE, GUI, las cuales se dictarán y se darán ejemplos. Posteriormente se repartirá a cada uno de los alumnos un tablero con imágenes y palabras incompletas. La docente deberá mencionar las cartas y si los alumnos en su tablero tienen la imagen que se mencionó deberán completar la palabra con ge, gi, gue, gui, de manera correcta. El alumno que complete su tablero deberá decir ¡lotería! y gana si tiene las palabras que se nombraron y las escribió de manera correcta.

Evaluación: Participación, palabras escritas de manera correcta, a través de lista de cotejo (ver anexo 4).

Cada una de las actividades lúdicas que se describieron anteriormente, se tomaron del libro Ortografía activa UNO de la autora Lucero Lozano (2002), las cuales se modificaron a partir de las necesidades y características del grupo y estas, estarán acompañadas de actividades posteriores, para corroborar lo aprendido durante la sesión.

Capítulo III

3.1 Análisis y reflexión de la intervención docente

En este capítulo se muestran los resultados de la investigación de manera organizada, los cuales fueron obtenidos a través de un análisis e interpretación de los datos obtenidos mediante las actividades realizadas en el grupo durante 3 semanas. Para una mejor comprensión se presentan también de manera gráfica.

Antes de iniciar con la propuesta pedí a los alumnos que forraran un folder a su gusto, del color que más les agradara y que incluyeran hojas blancas o de colores, y les

indiqué que ese sería su folder para trabajar la “Ortografía”; en su primera hoja debían colocar la palabra Homófono, posteriormente se les dio un relato sobre palabras homófonas para leerlo en grupo. Con ello pretendí que los alumnos definieran lo que son las palabras homófonas y así fue, muchos participaron y posteriormente colocaron el concepto en la primera hoja.

Cuando se trabajó la primera sesión de esta propuesta, el juego “Mucho ojo y mucho oído”, consideré que los alumnos serían muy breves al explicar cada una de las tirillas del texto; sin embargo sucedió todo lo contrario, ellos estuvieron muy participativos, explicando y en algunas ocasiones se les permitió corregir al compañero participante, citaban ejemplos, provocando que el juego planeado para 30 minutos, se prolongara más tiempo.

Esta actividad corrobora lo que Piaget (1964) pensaba: “Los alumnos constituyen activamente el conocimiento del ambiente, usando lo que ya saben e interpretando nuevos hechos”. El trabajo en equipo permitió a los alumnos colaborar entre sí para resolver problemas, en este caso el significado de las palabras homófonas, logrando un desempeño más alto que cuando trabajan todos, confirmándose así, las teorías de las zonas de desarrollo próximo de Vigotsky (1980), donde los alumnos cuando trabajan con compañeros más avanzados, alcanzan mejores niveles de desempeño.

En la segunda sesión se continuó el trabajo que quedó pendiente el día anterior. Los alumnos elaboraron en su carpeta su “Banco de palabras” que consistió en un cuadro dividido en tres partes y escribieron en cada una de ellas palabras con C; S; Z B y V, Ll e Y (algunas tomadas de las expresiones del juego “mucho ojo y oído”).

Después se trabajó con palabras homófonas con C, S y Z, repartí fotocopias, indiqué que leyeran las oraciones y rodearan con un color las palabras que se pronuncian igual pero que tienen un significado diferente y las clasificaran en palabras con C, S y Z.

Leí en voz alta tres pares de palabras homófonas, los alumnos hicieron lo mismo pero en silencio y en su hoja de ejercicios unieron con líneas de colores las palabras

homófonas con su respectivo significado y después las utilizaron para completar algunas oraciones.

Como última actividad de la sesión los alumnos resolvieron un crucigrama. Con estas actividades los alumnos siguen desarrollando las cuatro habilidades lingüísticas básicas: escuchar, hablar, leer y escribir.

En la tercera sesión trabajamos las palabras homófonas con B y V; iniciamos con la formación de equipos 6 equipos por fila, con 8 elementos cada uno y pedí que un representante de equipo pasara al escritorio y tomara el material para sus compañeros.

Explicué que el juego “Formando palabras” consistía en ordenar las letras de cada esquema y formar 10 palabras. Cada equipo se organizó rápidamente y formaron sus palabras y las pegaron en su folder, con estas mismas completaron algunas expresiones que se les dio en una fotocopia.

Nuevamente distribuí material, pero de manera individual e indique que leyeran y completaran las oraciones utilizando palabras homófonas, tomadas del banco de palabras.

Con estas actividades comprueba lo que Vigotsky (1980) recalca al decir los adultos guían y apoyan el desarrollo intelectual del adolescente (Meece, 2000), este concepto de participación guiada se relaciona estrechamente con la propuesta del andamiaje de Bruner.

En la cuarta sesión trabajamos palabras con Y, Ll, respetando los equipos del día anterior. Se inició la sesión cuando repartí a los equipos, material fotocopiado e indique que en esa sopa de letras los alumnos encontrarían palabras homófonas con Y, Ll, utilizando lápices de colores. Para finalizar repartí material impreso de un crucigrama con adivinanzas, los alumnos lo resolvieron, respondiendo a cada una de ellas que se les presento. La resolución del crucigrama de adivinanzas es un ejemplo de aprendizaje por descubrimiento (Bruner), en donde al alumno se le orientó para resolverlo.

En la quinta y última sesión a manera de retroalimentación se presentó el “Juego de los tres minutos”, conformaron equipos y se les pidió que eligieran a un representante,

posteriormente cada equipo se formó, al frente de cada fila se pegó un papel bond con palabras y definiciones; se mostró al grupo durante 3 minutos, un cartel que contenía algunas palabras y definiciones con el uso de la C, Z, S, Ll, Y, B y V. Después de finalizado el tiempo, pasaron al frente de su papel y durante 3 minutos debían escribir la definición o la palabra correcta, según fuera el caso, sus compañeros, ayudaban al alumno que estaba enfrente pero sin levantarse de su lugar. Al terminarse el tiempo los estudiantes pasaron a su lugar y se realizó la revisión.

Finalmente se aplicó la prueba de conocimientos, se escribieron en el pizarrón una serie de oraciones incompletas, donde los alumnos debían poner las palabras, que también se les proporcionó, de forma correcta y coherente, terminaron en 15 minutos y se realizó la revisión en forma grupal, también los alumnos participaron.

Durante esta semana se observó que un 80% de los alumnos trabajó de manera adecuada en cada actividad, lo cual se vio reflejado en la prueba de conocimientos que se aplicó al finalizar la semana; el otro 20% no pudo tener un aprendizaje significativo ya que faltaron a clases o simplemente no realizaban las actividades.

En la primera sesión de la segunda semana de intervención de la propuesta, se les comentó a los alumnos que trabajaríamos con el uso de la letra H, y para ello debían realizar una carátula indicando la palabra con la que se iba a trabajar, después, se les explicó las reglas del uso de la letra H, y se dieron algunos ejemplos.

En la segunda sesión, se pegó en el pizarrón un cartel con diferentes imágenes que correspondían a palabras de las cuales algunas se escribían con H y otras no. Nuevamente los alumnos se reunieron en equipos por fila, sin moverse de su lugar y eligieron a un representante para que pasara al frente de su papel bond. Cada representante pasó al frente y dibujaron una línea para dividir el papel en 2 columnas, la primera columna, debía contener las palabras que se escriben con H y la segunda columna, las palabras que no llevan la letra H. Tuvieron 5 minutos para observar el cartel y escribir las palabras en la columna correcta. Al concluir la actividad, de manera grupal se realizó la revisión de las palabras.

Para finalizar esta sesión se les proporcionó una copia con una sopa de letras, donde tenían que encontrar palabras que llevaran correctamente la letra H, para esto debían leer las reglas para el uso de dicha letra.

Al iniciar la tercera sesión, se realizó un repaso de lo que se había hecho las dos sesiones anteriores y se dictaron cinco preguntas, ¿De qué puedo trabajar?, ¿Dónde puedo trabajar?, ¿Cómo soy?, ¿Qué es lo que como?, ¿Qué puedo hacer?, todas las preguntas se contestaron con palabras que llevaran la letra H. Posteriormente se presentó un cartel con una pequeña historia acerca de un príncipe que debía rescatar a su princesa, para esto tenía que vencer 3 obstáculos, con ayuda de un alumno se leyeron esos obstáculos, cada fila era un equipo e inventaron una historia donde el príncipe pasaba los obstáculos, pero esa historia debía llevar el mayor número de palabras con H posibles para ser el equipo ganador. El juego comenzó con los primeros alumnos de cada fila, la hoja se fue pasando hasta llegar al final de la fila, cada equipo leyó su historia y se revisó la ortografía. Con estas actividades se demuestra lo que mencionó Vigotsky (2000) que el trabajo en equipo, facilita el desarrollo del potencial del individuo.

En la cuarta sesión, se entregó a cada equipo un texto con códigos, un alumno lo leyó en voz alta, el resto del grupo manifestó que no entendía, entonces sugerí que elaboraran un código con el alfabeto, comenzando con A-1, etc. Para poder descifrar las palabras y comprender el mensaje. Así fue, los alumnos lograron descifrar el mensaje y lo escribieron en su carpeta. En esta actividad los alumnos partieron de sus conocimientos previos (alfabeto) para poder encontrar el mensaje.

Para finalizar la sesión se colocó en el pizarrón un grafitograma (crucigrama) y se les dictó las oraciones para poder resolverlo, en el pizarrón se dejó los marcadores para que los alumnos que tuvieran la respuesta correcta pasaran y la colocaran en el grafitograma.

En la última sesión de esa semana, se inició la actividad de evaluación, al proporcionar a cada uno de los alumnos una fábula “La hormiga y la cigarra”. Pedí que cada alumno leyera en voz alta uno de los párrafos, hasta que se concluyó la lectura. Pregunté que habían notado de raro en esa lectura, los alumnos no tardaron en argumentar que las palabras tenían errores, y es que había palabras que no estaban escritas

correctamente, por lo que les indiqué que subrayaran las palabras incorrectas y elaboraran una lista de palabras incorrectas y delante de ellas las escribieran correctamente.

A pesar de que la mayoría de los alumnos estuvieron muy inquietos en especial en las actividades que se trabajaron de manera individual, se obtuvieron buenos resultados en la prueba final, a pesar de que no todos se concentraron en las actividades, algunos estaban suspendidos y otros simplemente no las realizaron en su totalidad.

En la primera sesión de la tercera y última semana, se les indicó a los alumnos que se trabajaría con la letra G y que realizaran su separador para comenzar con las actividades posteriores, se les explicó las reglas del uso de la letra G, y los estudiantes dieron los ejemplos, ellos realizaron apuntes en su carpeta.

Después, se les repartió material impreso con un texto, donde los alumnos debían poner la conjugación correcta del verbo que estaba escrito entre paréntesis en cada una de las oraciones, la mayoría terminó muy rápido, se leyeron las expresiones, y para concluir la sesión pasaron a escribir la respuesta en el pizarrón, si existía un error el grupo corregía a su compañero.

En la segunda sesión, se pegaron en el pizarrón 8 adivinanzas, mientras los alumnos leían las adivinanzas, se repartió material impreso con un crucigrama que debían resolver con base a las adivinanzas que estaban en el pizarrón, sobre el uso de la letra G, los estudiantes comenzaron a contestar, posteriormente resolvieron una sopa de letras con la terminación en sílabas GEN, al término se dio lectura del crucigrama y las palabras que encontraron en la sopa de letras.

En la tercera sesión se leyó un pequeño cuento corto llamado “Becus”, los alumnos escucharon muy atentos, cuando se terminó de leer, en su carpeta anotaron todas las palabras con G que habían escuchado en el cuento. Algunos no pusieron mucha atención y pidieron que se volviera a leer, esta vez todos pusieron más atención y algunos agregaron las palabras que se les olvidó anotar. Les pregunté que si habían anotado algún verbo, y contestaron que sí, algunos pasaron a poner los verbos en el pizarrón, posteriormente puse 10 verbos en infinitivos terminados en ger y gir, pedí a los alumnos que conjugaran los

verbos en el tiempo presente, los alumnos notaron que se escribían de diferente forma. Entonces aclaré que los verbos terminados en ger, gir, transforman la G en J, cuando la letra que sigue es U-O.

En la cuarta sesión, realizamos el juego de “Lotería”, esta actividad fue adaptada a las necesidades y características de los alumnos. Se repartió material de manera individual, un tablero con 9 imágenes y palabras incompletas, donde los alumnos tenían que poner las sílabas gue, gui, ge, gi, según fuera el caso. Comencé a leer las tarjetas y los estudiantes al escuchar la palabra y si la tenían en su tablero colocaban la sílaba faltante, cuando un alumno gritaba ¡lotería!, en grupo verificamos que tuviera la sílaba correcta en cada palabra, y así fue, después se siguieron leyendo las demás tarjetas e iban gritando lotería y se revisaban, si estaban mal en alguna, quedaba descartado, hasta llegar a los tres ganadores a quienes se les dio un pequeño premio. Durante la realización de estas actividades, interactúe con ellos demostrando con ello lo que Piaget (1964) decía, “Entre los adolescentes, la interacción que realizan con sus compañeros y adultos, es una fuente natural de conflicto cognoscitivo”.

En la quinta y última sesión se realizó una prueba de conocimientos acerca del uso de la letra G. Se les repartió material impreso a cada uno de los alumnos, que contenía oraciones incompletas y debajo de las oraciones estaban las posibles palabras que podían escribir en cada oración, terminaron en 20 minutos y después intercambiaron las hojas y se comenzó a realizar la revisión.

En esta última semana, la mitad de la clase trabajó de manera correcta, mientras la otra mitad en particular los hombres, no se logró captar su atención, se distrajeron muy rápido en las actividades individuales, ya que al jugar la lotería todos participaron y se obtuvieron buenos resultados al igual que en la prueba final de la semana.

Al concluir las 3 semanas, se aplicó nuevamente el test de los cuadrantes cerebrales de Herrmann, y una última prueba final para poder hacer una comparación con los resultados obtenidos antes de comenzar la intervención.

El desarrollo de las actividades durante las tres semanas planeadas, no se llevó a cabo al 100% tal como se tenía contemplado, tuve que realizar adecuaciones debido a ciertos factores como:

- Falta de materiales personales: tijeras, pegamento, carpeta, etc.
- El horario en la última hora: ya que solo es de 45 minutos.
- Los tiempos: se atravesaron exámenes de recuperación, presentación de obra, etc.
- Inasistencias por parte de los alumnos por enfermedades o suspensiones.

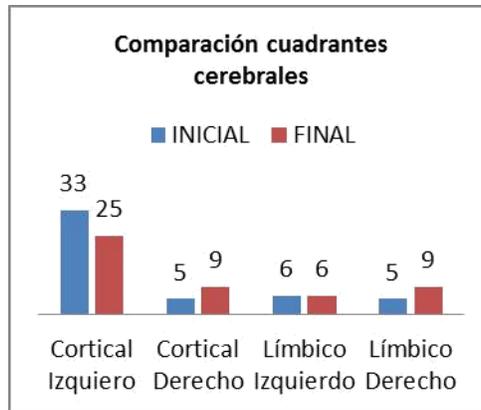
Lo que ocasionó que la propuesta terminará de aplicarse una jornada después de lo planeado.

3.2 Análisis de resultados de la aplicación de las secuencias didácticas

Con el fin de lograr los propósitos planteados al inicio de este documento y dar respuesta a cada una de las preguntas guía, se analizó e interpretó la información obtenida mediante los instrumentos de evaluación para apreciar mejor los resultados de realizaron gráficas.

Una de las preguntas que se plantearon fue: ¿Qué se pretende lograr con las actividades lúdicas?, la respuesta es que con esas actividades se facilitó el desarrollo de ciertas habilidades, modificando en algunos alumnos su estilo de aprender, dando como resultado el aprendizaje ciertas reglas ortográficas.

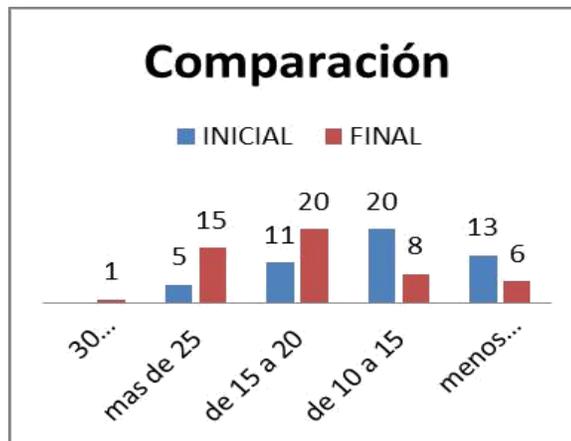
A continuación se presentan los datos obtenidos al realizar el test de diagnóstico de Cuadrantes Cerebrales de Herrmann, haciendo una comparación al aplicarlo al término de esta propuesta didáctica.



Comparación inicial y final de los cuadrantes cerebrales de Herrman, se puede observar un pequeño avance.

Al inicio del curso al momento de aplicar el test, los datos arrojaron que los alumnos tenían predominancia en el cuadrante Cortical Izquierdo, lo que significaba que su forma de aprender se enfocaba más en la teoría, mientras en su comportamiento eran más individualistas y competitivos con carencia en la creatividad e imaginación. Al realizar este mismo test al término de la propuesta didáctica, como se puede observar, disminuyó la cantidad de alumnos en el cuadrante CI sin embargo, siguió predominando, pero, se tuvo un pequeño avance en cuanto a la forma de aprender de los alumnos, ya que ahora se puede decir que también son Kinestésicos, y se desarrolló en un 30% la creatividad en ellos, con las actividades que se realizaron para mejorar su ortografía, con base a los datos arrojados se logró en los alumnos un aumento en el cuadrante CD y LD, mientras el cuadrante LI se mantuvo igual.

En los datos obtenidos en la prueba diagnóstica la cual se basó en el dictado de un cuento corto y contenía diversas palabras que debían ser escritas de manera correcta, evaluada con una lista de cotejo, el máximo de aciertos tenía que ser de 30, sin embargo los resultados fueron deficientes; sólo 5 alumnos escribieron más de 25 palabras de manera correcta, 11 alumnos 15-20, 20 alumnos 10-15, 13 alumnos menos de 10 palabras. A continuación se grafican los resultados que se obtuvieron en el diagnóstico inicial, comparándolos con los obtenidos al final.

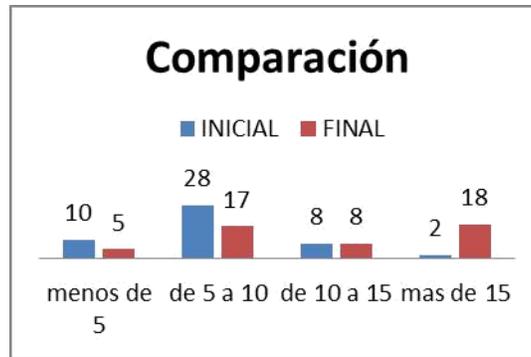


En esta gráfica se observan los avances que tuvieron los alumnos en comprensión y aprendizaje de los temas trabajados.

Podemos observar con base a los resultados obtenidos que sí se obtuvieron avances significativos al pasar de que existieron algunos imprevistos como: faltas por parte de los alumnos, suspensiones, etc. Con esto se demuestra que los alumnos tuvieron comprensión y aprendizaje durante las actividades realizadas en cada sesión.

Otra de las preguntas que se plantearon fue: ¿Cómo implementar los “Juegos” en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la ortografía? Con base a los resultados del test para saber cómo aprendían los alumnos, y su prueba diagnóstica de ortografía, se buscaron diversas actividades adecuadas a sus edades y deficiencias que tenían, todas encaminadas al logro de los propósitos que se plantearon en un principio.

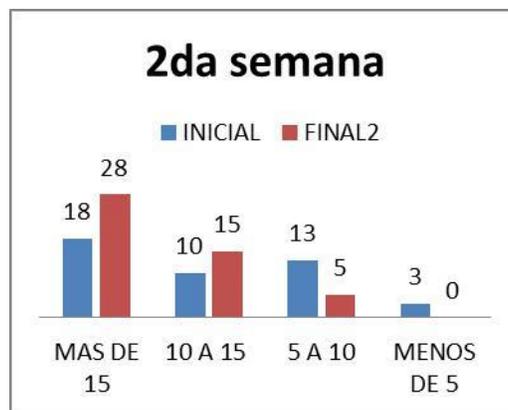
Para obtener estos resultados fue necesario trabajar varias actividades lúdicas; durante la primera semana se trabajó con el uso de las letras C, S, Z, B, V, Y, Ll. para iniciar con las actividades correspondientes se pidió a los alumnos que realizaran la redacción de un cuento, que incluyera una serie de palabras (17) las cuales se les dictó al principio, al finalizar la semana y para corroborar que aprendizajes habían obtenido los alumnos se realizó un dictado de oraciones, que contenían 17 palabras mismas que se utilizaron en el cuento. En la siguiente grafica se muestran los resultados:



En esta grafica se observa cuantos alumnos avanzaron con las diferentes actividades aplicadas en la semana.

Se puede observar que los alumnos obtuvieron buenos resultados con las actividades lúdicas que se trabajaron durante las 5 sesiones asignadas, a pesar de que durante la semana existieron constantes faltas por parte de algunos alumnos.

En la segunda semana se trabajó con el uso de la letra H. Se continuó con la misma temática, en donde los alumnos para iniciar, observaron imágenes (20) y anotaron sus nombres, algunas se escribían con H y otras no. Al finalizar la semana de haber realizado las actividades, fue necesario conocer el avance que habían tenido los alumnos, se leyó una fábula donde ellos identificaron los errores que había en la lectura entorno a la letra H. en la siguiente grafica se muestran los resultados que se obtuvieron durante esa semana:



Resultados de la segunda semana de actividades lúdicas dentro del grupo.

Como se puede observar en la gráfica, los alumnos tuvieron un avance significativo al conocer las reglas de la letra H y aplicarlas en los juegos que se realizaron dentro del salón de clase.

En la última semana se trabajó con la letra G, al término de las actividades se realizó una prueba de conocimientos de manera individual con 20 reactivos, los resultados se muestran en la siguiente gráfica:



Se muestran los resultados obtenidos en la prueba de conocimientos aplicada al término de la tercera semana.

Como se puede observar los alumnos lograron comprender y aprender el uso de dicha letra, aplicándola en diversas actividades y un juego que se realizó a lo largo de la semana, a pesar de que varios alumnos, no asistían a clase.

A pesar de algunas circunstancias que se atravesaron, se puede decir que se logró el objetivo principal, que era que los alumnos aprendieran a escribir las palabras de manera correcta, obviamente no se pudieron abarcar las diversas reglas ortográficas que existen, ni siquiera, el uso correcto de todas las letras; sin embargo se observó más deficiencia en los alumnos en esas letras, y de allí partió la idea

3.3 Reflexión del perfil docente

El perfil de egreso de la licenciatura, pretende establecer criterios generales que permitan fortalecer los mecanismos de ingreso a la actividad docente, con la intención de conocer aspectos centrales que determinen la calidad del personal con funciones docentes, no sólo en cuanto a conocimientos, sino también con relación a su actitud y desempeño dentro del aula.

El establecimiento del perfil permitirá conocer no sólo las características de ingreso de los docentes, sino también las necesidades de formación y actualización docente, lo que incidirá favorablemente en el reforzamiento del conocimiento, así como la necesidad de una formación continua por parte de los profesores, que mantenga al nivel educativo en un proceso permanente de actualización y pertinencia de los conocimientos que se imparten.

Con base en las consideraciones anteriores, al término de sus estudios cada uno de los egresados contará con las habilidades, conocimientos, actitudes y valores.

Para conocer el avance que se ha obtenido a lo largo de la licenciatura es necesario mencionar los Perfiles, Parámetros e Indicadores para los docentes en Educación Secundaria y el perfil de egreso de la licenciatura en educación secundaria 1999, se iniciará haciendo una comparación con algunos rasgos que se desean alcanzar al término de la licenciatura.

Dentro de Perfiles, Parámetros e Indicadores para los docentes en Educación Secundaria se encuentra la Dimensión 1 “Un docente que conoce a sus alumnos, sabe cómo aprenden y lo que deben aprender” y la Dimensión 2 “Un docente que organiza y evalúa el trabajo educativo y realiza una intervención didáctica pertinente”. Si adoptamos una mirada puramente didáctica del aprendizaje, estas primeras dos Dimensiones entrañan una pluralidad de procesos decisivos, con formas de vida áulica articuladas en prácticas llenas de perplejidades, conflictos y desafíos que requieren, además de conocimientos, sensibilidad y calidez humanas. Ambas dimensiones tienen cierta semejanza con dos rasgos del perfil de egreso de la licenciatura; el primero es el número 2. “Dominio de los propósitos y los contenidos de la educación secundaria” y el segundo es el rasgo número 3. “Competencias didácticas”, los cuales fincan parámetros en relación con el aula. El aula es, sin duda, el espacio donde el docente despliega sus recursos didácticos para cumplir con una labor que tiene como eje medular la relación con el alumno.

La dimensión 4 “Un docente que asume las responsabilidades legales y éticas inherentes a su profesión para el bienestar de los alumnos” la relaciono con los rasgo de perfil de egreso 4. "Identidad profesional y ética y el número” y el número 5. “Capacidad de percepción y respuesta a las condiciones sociales del entorno de la escuela”, todos ellos están atados a principios filosóficos, fundamentos legales, organización del sistema educativo, colaboración con la organización de la escuela, vinculación con la comunidad y conocimiento de la normatividad educativa. Corresponden a perfiles en torno del aula.

Dentro de estas dimensiones y rasgos de perfil se lograron desarrollar con satisfacción dentro de la práctica docente que se realizó en la escuela secundaria, no

podemos decir que se logró desarrollar en un 100 por ciento, sin embargo el tiempo que se tuvo para intervenir dentro del aula así como fuera de la misma, fue indispensable para conocer mis fortalezas y las áreas de oportunidad que necesito mejorar.

Conclusión

La aplicación de las actividades lúdicas como recurso didáctico para mejorar la ortografía en el primer grado de educación secundaria durante quince sesiones, permitió observar que la mayoría de los alumnos del primero grado grupo E al trabajar en equipo en algunas actividades colaboraron entre sí, creando un ambiente de compañerismo, solidaridad y respeto hacia sus compañeros, cuestionándose y argumentando ideas para resolver crucigramas y descifrar acertijos, dándose así un aprendizaje por búsqueda o descubrimiento y desarrollando de esta manera sus habilidades básicas: hablar, escuchar, leer y escribir; promoviendo también el uso de valores, los cuales son indispensables para una buena convivencia.

Se determinó la forma en que las actividades lúdicas favorecen el logro de competencias en los estudiantes, cuando estos se incluyen en la programación de estudios, lo que significa que el docente debe priorizar el logro de competencias de aprendizaje por medio de actividades lúdicas ya que favorecen el logro de los propósitos.

La sopa de letras, el grafitograma, son algunas actividades lúdicas en donde los muchachos partieron de sus conocimientos previos, de sus vivencias y su creatividad para resolverlos, quedando en ellos un aprendizaje significativo.

La lotería, formando palabras y las adivinanzas, son actividades organizadas y adaptadas al nivel de los alumnos que posibilitaron el aprendizaje de los contenidos ortográficos utilizando procedimientos como la clasificación de las palabras homófonas, análisis y síntesis de lecturas, así como la elaboración de textos (cuentos, historias), y sobre todo detectar sus propios errores, además se logró que los alumnos respetaran los turnos de palabra, las intervenciones y las ideas de los demás, aprendieron a escuchar, provocando en ellos un reto para realizar los juegos.

Estas actividades, me permitieron detectar el grado de adquisición de conocimientos, así como valorar los errores cometidos por los alumnos considerándolos como elementos clave para encausar el futuro aprendizaje. Por lo que considero a las actividades lúdicas como buenas para adherirlas a nuestro quehacer educativo, evitando el aburrimiento y el tedio de las clases y puede ser utilizada no tan solo en la materia de español sino en el resto del currículum.

Las actividades lúdicas son muy importantes e inseparables de la vida de las personas, no importando edad, cultura, económica y social, pues de ellas se aprende y se responde mejor en forma adecuada ante cualquier desafío, ya sea en forma individual o grupal. Al mismo tiempo fomentan las relaciones humanas y se practican fácilmente todos los valores.

Se analizó que cuando el docente incluye actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje éstas condicionan la conducta de los estudiantes, en cuanto a su interés de aprender. Se demuestra entonces que las actividades lúdicas son importantes y muy valioso

recurso para convertir el proceso enseñanza-aprendizaje en un momento más agradable y participativo.

Todavía existen docentes que no reconocen la importancia de las actividades lúdicas como recurso didácticas que facilitan el logro de competencias de aprendizaje. De acuerdo al nuevo paradigma educativo del país, el docente es el facilitador del proceso de aprendizaje del estudiante, por lo tanto debe utilizar todos los medios para facilitar este proceso. En cuanto a esta realidad, el docente debe tomar en cuenta que la amenidad de las clases es su objetivo, pero en cuanto al logro de competencias es su prioridad y puede utilizar la actividad lúdica, pues es atractiva, motivadora y capta la atención de los estudiantes.

BIBLIOGRAFÍA

Ausubel, D. (1983). En *Psicología Educativa: Un punto de vista cognoscitivo* (pág. 18). México: Trillas.

Ausubel, D., (1995), *Psicología educativa. Un punto de vista cognoscitivo*. México: Trillas.

Bernabeu, N. y Goldstein, A. (2009). *Creatividad y Aprendizaje. El juego como herramienta pedagógica*. Madrid: Narcea.

Bruner, J. (1984). *La inmadurez: su naturaleza y usos*. En J.L. Linaza (comp.). *Acción, pensamiento y Lenguaje*. Madrid, España: Alianza.

Cassany, D. (2000) *Enseñar lengua*. Barcelona, España: Graó.

Delval, J. (1994). *El desarrollo Humano*. México: Siglo XXI Editores.

- Dolors Badia, M. (2004). Juegos de expresión oral y escrita (Octava ed.). Barcelona: Graó.
- Freire, P. (2008). Pedagogía del oprimido. Madrid: S. XXI Editores.
- Gil-Flores J. (2013) Medición del nivel socioeconómico familiar en el alumnado de Educación Primaria. Revista de Educación. En prensa.
- Hugges, F. (2005). El juego su importancia en el desarrollo psicológico del niño y del adolescente. México: Trillas.
- I.P.N (2003). Ortografía I: manual del participante. Distrito Federal, México.
- INAFED. (2013). Instituto Nacional para el Federalismo y el Desarrollo Municipal. Recuperado el 20 de Octubre de 2015, de Instituto Nacional para el Federalismo y el Desarrollo Municipal:
<http://www.inafed.gob.mx/work/enciclopedia/EMM15mexico/municipios/15058a.html>
- INEGI. (Agosto de 2010). Recuperado el 20 de Octubre de 2015, de INSTITUTO NACIONAL DE ESTADISTICA Y GEOGRAFIA:
<http://www3.inegi.org.mx/sistemas/mexicocifras/default.aspx?e=15>
- Jáuregui, S. (1998). Escribir es mucho más que no cometer errores. Buenos aires: Novedades educativas.
- Lozano, L. (2002). Ortografía activa. Distrito Federal, México: Libris.
- Meece, J. L. (2000). Desarrollo del niño y del adolescente para educadores. En J. L. Meece. México: McGraw-Hill.
- Murillo, M.R. (1996). La metodología lúdico creativa: una alternativa de educación no formal. Cartagena de Indias, Colombia
- Pereda, S. (1987). En Psicología Experimental (pág. 41). Madrid: Pirámide.
- Pimienta, J. (2008) evaluación de los aprendizajes. Un enfoque basado en competencias. México: Pearson.
- Quillet. (1987) Enciclopedia autodidactica. Tomo I. Distrito federal, México: Groiler.
- Rutter, M. (2000). La conducta antisocial de los jóvenes. Madrid: Cambridge.
- SEP (2011), Plan de Estudios 2011. Educación Básica, México, SEP.
- SEP (2011), Programas de estudio 2011. Guía para el maestro. Educación Básica. Secundaria. Español, México, SEP.

Taba, H. (1974) *Elaboración del currículo*. Buenos Aires, Troquel

Tejerina, I. (1999). *El juego dramático en la Educación Primaria*, Textos de Didáctica de la Lengua y la Literatura, 19, Monografía Teatro y juego dramático.

Tobón, S. (2010) *Formación basada en competencias. Pensamiento complejo, currículo, didáctica y evaluación*. Bogotá, Ecoe.

Vygotsky, L. (1979). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona, España: Grijalbo.

Zabala, A. (2010) *la práctica educativa: cómo enseñar*. España: Graó.

ANEXOS

ANEXO 1



ESCUELA SECUNDARIA TÉCNICA NÚM. 39 "JESUS REYES HEROLES"
FICHA BIOP SICO SOCIAL

NOMBRE: _____

DIRECCION: _____

TELEFONO: _____ LUGAR DE NACIMIENTO: _____

EDAD: _____ FECHA DE NACIMIENTO: _____

SEXO: F () M () ESTATURA: _____ PESO: _____

Kg INSCRITO EN: _____ GRADO: _____ GRUPO: _____

DATOS FAMILIARES (CONTE STE SEGUN CORRESPONDA)

NOMBRE DEL PADRE: _____

¿VIVE? SI () NO ()

EDAD: _____

OCUPACION: _____

ESCOLARIDAD: () NO TIENE ESTUDIOS () PRIMARIA () SECUNDARIA ()
PREPARATORIA () LICENCIATURA

¿PADECE ALGUNA ENFERMEDAD? SI () NO () MENCIONA

CUAL: _____

NOMBRE DE LA MADRE: _____

¿VIVE? SI () NO ()

EDAD: _____ OCUPACION: _____

ESCOLARIDAD: () NO TIENE ESTUDIOS () PRIMARIA () SECUNDARIA ()
PREPARATORIA () LICENCIATURA

¿PADECE ALGUNA ENFERMEDAD? SI () NO () MENCIONA

CUAL: _____

NUMERO DE HERMAN HOMBRES: _____ MUJERES: _____ TOTAL: _____



[DATOS ACADEMICOS.

ESTUDIE EL LA ESCUELA PRIMARIA: _____

DIRECCION: _____

MI PROMEDIO FUE: _____

¿ CUENTO CON LO NECESARIO PARA ESTUDIAR? (DICCIONARIO LIBROS ETC) SI
() NO ()

¿ CUANDO NO ENCUENTRO ALGUN DATO MI FAMILIA ME APOYA? SI () NO ()

HABITOS ACADEMICOS.

¿ TENGO HABITO DE LECTURA? SI () NO ()

¿ ACUDO ALAS FERIAS DEL LIBRO SIN QUE ME LO SOLICITEN? SI () NO ()

EL LIBRO QUE ESTOY LEYENDO ACTUALMENTE ES:

¿ MIS APUNTES SON CLAROS Y ME PERMITEN REPASAR CADA MATERIA? SI ()
NO ()

¿ ASISTO A LA BIBLIOTECA CONSTANTEMENTE? SI () NO () SOLO CUANDO ME
LO SOLICITAN ()

¿ ME ATRAE VER PELICULAS CULTURALES? SI () NO () SOLO CUANDO ME LO
SOLICITAN ()

¿ ME ATRAE UTILIZAR EL INTERNET? SI () NO () SOLO CUANDO ME LO
SOLICITAN ()

MI TIEMPO LIBRE LO OCUPO EN: _____

EL TRABAJO EN EQUIPO ME RESULTA: _____

() UNA PERDIDA DE TIEMPO () UN ESPACIO PARA RELAJO

() UN BUEN RECURSO DE TRABAJO () UN RECURSO EXELENTE PARA
APRENDER

¿ TENGO UN HORARIO ESPECIFICO PARA ESTUDIAR? SI () NO () NO ES
NECESARIO ()



GOBIERNO DEL
ESTADO DE MÉXICO



ESCUELA SECUNDARIA TÉCNICA NÚM. 39 "JESUS REYES HERDILES"

¿TENGO UN HORARIO ESPECIFICO PARA HACER MI TAREA? SI () NO () CUANDO LO NECESITO ()

HISTORIAL MEDICO

¿HAS PADECIDO ALUNA ENFERMEDAD? _____

¿TE HAN PRACTICADO ALGUNA OPERACION? SI () NO () ¿CUAL?

¿PADECES ALGUNA ALERGIA? SI () NO () ¿CUAL?

MENCIONA EL O LOS MIEDOS QUE MAS TE ATEMORIZAN:

DE LA SIGUIENTE LISTA MARCA CON UNA (X) LO QUE MAS SE APLIQUE EN TI.

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> DOLOR DE CABEZA. | <input type="checkbox"/> IDEAS SUICIDAS |
| <input type="checkbox"/> MALA DIGESTION. | <input type="checkbox"/> PROBLEMAS SEXUALES |
| <input type="checkbox"/> DIARREAS FRECUENTES. | <input type="checkbox"/> TE ATRAEN PERSONAS DEL MISMO SEXO |
| <input type="checkbox"/> DOLORES MUSCULARES. | <input type="checkbox"/> NO PUEDES DORMIR |
| <input type="checkbox"/> MAREOS CONSTANTES. | <input type="checkbox"/> TE FATIGAS RAPIDAMENTE |
| <input type="checkbox"/> SUDORACION EXCESIVA. | <input type="checkbox"/> ALCOHOLISMO |
| <input type="checkbox"/> NO PUEDES HACER AMIGOS. | <input type="checkbox"/> DROGADICCION |
| <input type="checkbox"/> TE DEPRIMES FACILMENTE | <input type="checkbox"/> BULIMIA |
| <input type="checkbox"/> TE SIENTES INFERIOR | <input type="checkbox"/> ANOEXIA |
| <input type="checkbox"/> MAL HUMOR | |

¿ALGUNA VEZ HAS INGERIDO ALGUN TIPO DE DROGA? SI () NO ()

¿CUAL? ¿DURANTE CUANTO TIEMPO?

DATOS DE PERSONALIDAD

AVECES PIENSO QUE SOY (MARCA CON UNA X)

ABURRIDO(A) ATRACTIVO(A)



ESCUELA SECUNDARIA TÉCNICA NÚM. 39 "JESUS REYES HEROLES"

INCOMPRENDIDO(A) SIMPATICO(A)

QUE NO PUEDO HACER NADA SEGURO (A)

INUTIL INTELIGENTE

AGRESIVO(A) AMIGABLE

DESAGRADABLE PROPOSITIVO

FEO(A) ALEGRE

MI META ACORTO PLAZO ES: _____

MI META A MEDIO PLAZO ES: _____

MI META A LARGO PLAZO ES: _____

COMPLETA LAS ORACIONES CON LO PRIMERO QUE SE TE VENGA A LA MENTE

YO QUIERO QUE MI PADRE: _____

YO QUIERO QUE MI MADRE: _____

LO QUE MAS ME GUSTA DE MI ES: _____

LO QUE MAS DETESTO DE MI ES: _____

MI MEJOR PASATIEMPO ES: _____

EL TIPO DE MUSICA QUE ME GUSTA ES: _____

EL TIPO DE ROPA QUE ME GUSTA ES:

UNIFORME FORMAL

CASUAL DE LA MODA

PRACTICO ALGUN DEPORTE:

CONTINUAMENTE OCASIONALMENTE NO PRACTICO

¿CUAL?

DATOS SOCIOECONOMICOS.

LOS DATOS RECABADOS SOLO SE UTILIZARAN ESTADISTICAMENTE POR ELLO
TE INVITAMOS A CONTESTAR CON LA MAYOR VERACIDAD.

MARCA CON UNA (X)

MI CASA ES: PROPIA RENTADA

MI CASA CUENTA CON: (1) (2) (3) (4) (5 O MAS) HABITACIONES

Y CUENTO CON CUARTO PROPIO: SI NO

EN MI CASA CONTAMOS CON:

TELEVISION TELEFONO

ESTEREO AGUA

CABLEVISION, MULTIVISION, SKY DRENAJE

MAQUINA DE ESCRIBIR PISO DE CONCRETO

COMPUTADORA PISO CON LOZETA

INTERNET PISO DE TIERRA

LUZ TRANSPORTE COLECTIVO CONTINUO

HORNO DE MICROONDAS

LA SUMA DE INGRESOS MENSUALES SON:

DE 1000 A 2000 PESOS DE 3000 A 4000 PESOS DE 6000 EN ADELANTE

DE 2000 A 3000 PESOS DE 4000 A 5000 PESOS

YO GASTO EN PASAJES Y ALIMENTOS UN PROMEDIO QUINCENAL DE:

50 PESOS 100 PESOS

200 PESOS MAS DE 200 PESOS

MIS PADRES ME APORTAN UNA CANTIDAD QUINCENAL DE:

100 PESOS 200 PESOS



ESCUELA SECUNDARIA TÉCNICA NÚM. 39 "JESUS REYES HERÓLES"
 400 PESOS MAS DE 400 PESOS

CON MI FAMILIA SALGO A VACACIONAR: SI NO

LA PLAYA OTROS ESTADOS

ZONAS ARQUEOLÓGICAS OTRO PAÍS

ME GUSTA IR AL CINE (SI) (NO)

VOY AL TEATRO (SI) (NO) NUNCA OCASIONALMENTE

**AGRADECEMOS LA ATENCIÓN Y VERACIDAD QUE LE HAS CONCEDIDO AL
PRESENTE ESTUDIO.**

ANEXO 2

1) CUESTIONARIO PARA ALUMNOS²² (Modelo Cuadrantes Cerebrales)

Rodea con un círculo la frase que te parezca más próxima a tu comportamiento. Puedes marcar dos frases si la elección de una sola te resulta realmente imposible. Este cuestionario tiene la finalidad de averiguar cuál es tu estilo personal para aprender. Cuando termines de contestar el cuestionario vacía tus respuestas en la planilla de resultados que se te proporciona.

1. ¿Para qué sirve la escuela?
 - a) La escuela es indispensable para triunfar y adquirir conocimientos esenciales para ejercer una profesión.
 - b) La escuela es necesaria; en ella se aprenden métodos y reglas que después son útiles para organizarse en la vida.
 - c) La escuela nos enseña a vivir en sociedad, a comunicarnos y a trabajar en grupo. Es útil para adaptarse a la vida.
 - d) En la escuela se encuentran ideas y pistas para soñar e imaginar. Esto da ganas de saber más, de leer e investigar, de viajar... pero no de trabajar para tener una profesión.

2. La vida escolar
 - a) En la escuela detesto los reglamentos, hay que obedecer a los timbres o a la campana, y llegar a una hora... si me pongo a pensar en otra cosa... me castigan.
 - b) La escuela estaría bien si no hubiera profesores porque en ella se encuentra uno con sus compañeros; desgraciadamente hay que estar callado y trabajar.
 - c) Me gusta la escuela y creo que es útil para llegar a ser algo en la vida. Lamento que no todos los profesores sean capaces de hacernos progresar con suficiente rapidez.
 - d) La escuela es importante, por eso no me gusta que los profesores se ausenten o que sean incapaces de hacer callar a los que nos impiden trabajar.

3. Relaciones con los profesores
 - a) Siempre trabajo mejor con los profesores que me resultan simpáticos.
 - b) Prefiero a los profesores que saben llevar su clase, incluso si me intimidan y me dan miedo.
 - c) Prefiero siempre los profesores fantasiosos e inventivos.
 - d) Aprecio a los profesores que conocen bien su materia y hacen sus clases muy intensas.

4. Importancia del programa
 - a) Me gustan los profesores que dan por escrito el plan detallado del año. Con ellos se sabe a dónde se va.
 - b) Me gustan los profesores que terminan el programa. Es importante terminarlo para estar en buenas condiciones al comenzar el curso siguiente.
 - c) No me gustan los profesores que rechazan una discusión interesante para poder terminar la lección. Creo que es necesario saber dar a las clases un ambiente relajado.
 - d) Me gustan mucho los profesores que actúan como si no hubiese programa, hablan de temas apasionantes y se detienen en ellos mucho tiempo.

5. Métodos de aprendizaje
 - a) Hago los deberes y aprendo las lecciones de forma relajada.
 - b) Para trabajar bien necesito que haya alguien cerca de mí: mi madre, padre, compañero, compañera... Con frecuencia les hago preguntas o les pido ayuda.
 - c) Trabajo siempre en el mismo sitio y a la misma hora; hago por punto lo que me han aconsejado. Me gusta tener cosas que hacer en casa.
 - d) Trabajo solo y bastante deprisa, sé exactamente cómo hacer el trabajo que me han asignado; me concentro y no dejo que nada me distraiga antes de terminar.

6. Trabajo en grupo
 - a) Me gusta el trabajo en grupo, se divierte uno, se discute, se cambia; siempre sale algo de ello.
 - b) El trabajo en grupo es eficaz si está bien planeado; es necesario que las instrucciones sean muy claras y que el profesor imponga su disciplina.
 - c) No me gusta el trabajo en grupo, hay que seguir las instrucciones y respetar las opiniones de los compañeros; no consigo hacer valer mis ideas originales, tengo que seguir la ley del grupo.
 - d) El trabajo en grupo casi nunca es eficaz, siempre hay compañeros que se aprovechan de él para no hacer nada o hablar de otra cosa... no se puede trabajar seriamente.

7. Actitud durante un examen
 - a) Estudio los temas seriamente para cualquier examen. Analizo en primer lugar el enunciado y hago un plan claro y lógico.
 - b) Cuando sé que va a haber un examen preparo bien mi material, hojas, estuche, etc. Me preocupo principalmente de presentar bien mi trabajo, pues sé que los profesores le dan mucha importancia.
 - c) A veces tengo malas notas en los exámenes porque leo muy deprisa el enunciado, me salgo del tema o no aplico el método adecuado. Soy distraído e independiente.
 - d) No me gusta encontrarme solo ante mi hoja. Me cuesta trabajo concentrarme, hago cualquier cosa para atraer al profesor, le pregunto cosas, miro a mis compañeros y les pido que me soplen.

8. Preguntas orales en matemáticas
 - a) Me da miedo pasar al pizarrón, no consigo escribir derecho y me cuesta trabajo concentrar mis ideas cuando me mira todo el mundo.
 - b) Estoy a gusto en el pizarrón, pero no me gustan los profesores que califican las preguntas orales, porque los que más saben "soplan" a los que saben menos y así todo resulta falso.
 - c) Cuando paso al pizarrón me las arreglo para que los demás se rían, y provocar así la benevolencia del profesor. Esto no resulta siempre y no consigo disimular durante mucho tiempo mis dificultades.
 - d) Me gusta que me pregunten cuando puedo elegir el momento levantando la mano; a veces soy capaz de encontrar fácilmente la solución de problemas complicados y no veo la solución de otros más sencillos.

9. Sensibilidad a las calificaciones
 - a) Doy mucha importancia a las notas, pregunto por el criterio que se va a aplicar antes de comenzar mis exámenes. Apunto todas mis notas y trazo mis gráficas de cada asignatura para verificar mi marcha a lo largo del curso.
 - b) No apunto mis notas, conozco más o menos mi nivel y cuando lo necesito pido mis notas a los profesores para sacar el promedio.
 - c) Guardo todos mis exámenes calificados, sumo los puntos cuidadosamente porque he observado que muchos profesores se olvidan de los medios puntos y los cuartos de punto.
 - d) Cuando he realizado un examen trato de saber mi nota lo antes posible; si encuentro al profesor, le pregunto si lo he hecho bien y qué nota he tenido; no dudo en pedirle que me ponga un poco más.

10. Materias preferidas
 - a) Soy sobre todo un "literato", me gustan las clases de lengua o de idiomas.
 - b) Me gustan las clases de matemáticas, de física o de informática.
 - c) Realmente no tengo materias preferidas, me gusta todo lo que permite imaginar o crear. Pienso con frecuencia en otra cosa y me intereso por la lección cuando trata de algo nuevo o poco habitual.
 - d) La historia es una de mis materias preferidas; me gusta también la biología.

11. Lecturas
 - a) Leo con mucha atención, no dejo pasar nada; leo incluso las introducciones y las notas al pie de página. No me gusta dejar un libro cuando he comenzado a leerlo y lo termino siempre, incluso cuando me parece aburrido.
 - b) No leo jamás o casi nunca, salvo los libros que me aconsejan o imponen los profesores.
 - c) Me gusta mucho que me aconsejen libros, los busco y los prefiero a los otros. Leo muchas novelas, me gustan las historias emocionantes, me hacen soñar.
 - d) Leo muchos relatos de aventuras o de ficción; cuanto más extraordinarias son las historias, más me gustan; me hacen soñar.

12. Idiomas

- a) Soy bastante bueno para los idiomas, me gusta hablar e intercambiar opiniones. A veces no dejo que los demás expresen su opinión. Por escrito soy menos bueno.
- b) Conozco las reglas gramaticales y soy bueno cuando escribo; tengo menos facilidad en lo oral.
- c) Aprendo de memoria el vocabulario; sin embargo mis resultados son medianos; me cuesta trabajo construir frases y no tengo buen acento.
- d) Retengo con facilidad las expresiones típicas y tengo buen acento. Cuando no encuentro la palabra exacta me las arreglo para salir del paso.

EVALUACIÓN DE RESULTADOS

En esta planilla de resultados rodea con un círculo la opción elegida. Por ejemplo, si para la pregunta 1 elegiste la opción a, rodea con un círculo la expresión CI.

RASGO		a	b	c	d
1)	Para qué sirve la escuela	CI	LI	LD	CD
2)	La vida escolar	CD	LD	CI	LI
3)	Relaciones con los profesores	LD	LI	CD	CI
4)	Importancia del programa	LI	CI	LD	CD
5)	Métodos de aprendizaje	CD	LD	LI	CI
6)	Trabajo en grupo	LD	LI	CD	CI
7)	Actitud durante un examen	CI	LI	CD	LD
8)	Preguntas orales en matemáticas	LI	CI	LD	CD
9)	Sensibilidad a las calificaciones	CI	CD	LI	LD
10)	Materias preferidas	LD	CI	CD	LI
11)	Lecturas	LI	CI	LD	CD
12)	Idiomas	LD	CI	LI	CD

Haz el recuento de la cantidad de respuestas CI, LI, LD y CD y multiplica cada valor obtenido por la cifra 20, según el siguiente detalle:

Cantidad de respuestas CI: ___ x 20 = ___

Cantidad de respuestas LI: ___ x 20 = ___

Cantidad de respuestas LD: ___ x 20 = ___

Cantidad de respuestas CD: ___ x 20 = ___

Por ejemplo, si rodeaste con un círculo la expresión CI 6 veces, al multiplicar este valor por 20 obtendrás 120 puntos, que es el puntaje que le corresponde a CI (Cortical Izquierdo). En general el puntaje superior a 66 indica preferencia neta, un puntaje inferior a 33 indica no preferencia, y un puntaje entre 33 y 66, preferencia intermedia.

PLANIFICACION DIDACTICA

DATOS GENERALES

Docente en formación: Diana San Juan Córdoba	Asignatura: Español	Grado y grupo(s): 1º “E”	Escuela: Secundaria Técnica No. 39 “Jesús Reyes Heróles”
Campo formativo: Lenguaje y comunicación	Temática: Ortografía	Tiempo: 250 minutos	Propósito: Conocer el uso de las palabras homófonas que se escriban con C, S, Z, B, V, Ll e Y.
No. Sesiones: 5	Tema de documento <u>receptional</u>: “Actividades lúdicas como recurso didáctico para mejorar la ortografía”.		

No. De sesión	Describir Estrategias didácticas y actividades	Evaluación
1	<p>INICIO: (15 min.)</p> <ul style="list-style-type: none"> Se les indicara que en la primera hoja del folder, deberán poner la palabra “homófono”. Se les dará una copia con un relato “”; los alumnos pasaran al frente a leerla. Al término de la lectura se lanzara la pregunta ¿Qué son las palabras homófonas? Los alumnos deberán poner la definición correcta en la primera hoja. <p>DESARROLLO: (30 min.)</p> <ul style="list-style-type: none"> Posteriormente, se reunirán en equipos por fila, se les repartir 	<p>Participación:</p> <p>Argumenta su punto de vista con base a sus conocimientos previos.</p> <p>Carpeta: Ortografía, contenido, presentación.</p> <p>Material Didáctico:</p> <p>Carpetas Pizarrón Marcadores Oraciones impresas</p>



2	<p>una bolsita que contiene 12 oraciones con palabras homófonas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cada alumno deberá leer una oración, explicando a que se refieren las palabras homófonas que contiene, los demás escucharán y participarán si el compañero tiene algún error, si quedo clara la oración podrán anotarla en su carpeta. • El equipo que termine todas las oraciones explicadas y entendidas por sus compañeros, será el equipo ganador de la clase. <p>CIERRE: (5 min)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cada equipo pasara al pizarrón a escribir alguna oración, explicando a que se refieren las palabras homófonas. <p>INICIO: (5 min)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Repaso de lo visto la sesión pasada por medio de lluvia de ideas iniciado con la pregunta ¿Qué aprendí la sesión anterior?, donde los alumnos harán participaciones de manera voluntaria, levantando la mano. <p>DESARROLLO: (30 min)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los alumnos elaboraran en su carpeta un "Banco de palabras" que consistirá en un cuadro dividido en tres partes y escribirán en cada una de ellas palabras con C; S; Z B y V, LI 	<p>VALORES QUE SE DESARROLLAN EN LA SOCIALIZACIÓN:</p> <p>Respeto. Trabajo colaborativo. Responsabilidad Tolerancia</p>
	<p>Participación:</p> <p>Argumenta su punto de vista con base a los conocimientos que obtuvieron la clase anterior.</p> <p>Carpeta:</p> <p>Ortografía, Contenido, presentación.</p> <p>RECURSO O MATERIAL DIDÁCTICO:</p> <p>Fotocopias Carpeta</p>	



	<p>e Y (algunas tomadas de las expresiones del juego "mucho ojo y oído").</p> <ul style="list-style-type: none"> • Después se trabajara con palabras homófonas con C, S y Z, se repartirán fotocopias, se leerán las oraciones y rodearan con un color las palabras que se pronuncian igual pero que tienen un significado diferente y las clasificaran en palabras con C, S y Z. • Se leerá en voz alta tres pares de palabras homófonas, los alumnos harán lo mismo pero en silencio y en su hoja de ejercicios unirán con líneas de colores las palabras homófonas con su respectivo significado y completaran algunas oraciones con las mismas palabras. 	<p>VALORES QUE SE DESARROLLAN EN LA SOCIALIZACIÓN:</p> <p>Respeto. Responsabilidad. Tolerancia.</p>
3	<p>CIERRE: (15 min)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Como última actividad de la sesión los alumnos resolverán un crucigrama. • Se preguntara a los alumnos si existe alguna duda, alguna dificultad y también qué fue lo que se aprendió en esta sesión. <p>INICIO: (10min)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Repaso de lo que se vio la clase anterior por medio de participaciones de los alumnos que no han mostrado interés hacia el tema. <ul style="list-style-type: none"> • Se trabajaran las palabras homófonas con B y V; iniciaremos con la formación de equipos 6 equipos por fila, con 8 elementos cada uno y pedire que un representante de equipo pasar al escritorio y tomar el material para sus compañeros. 	<p>Participación:</p> <p>Argumenta su punto de vista con base a los conocimientos que obtuvieron la clase anterior.</p> <p>Carpeta:</p> <p>Ortografía, Contenido, presentación.</p>



	<p>DESARROLLO: (35 min)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Explicare en que consiste el juego "Formando palabras". • Posteriormente los alumnos ordenaran las letras de cada esquema y formaran palabras (10). • Las palabras formadas las pegaron en su carpeta, y buscaran su significado. • Con esas mismas palabras completaran algunas expresiones que se les dio en la fotocopia. <p>CIERRE: (5 min)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se cuestionara si existen dudas con respecto al trabajo que se realizó el día de hoy y que dificultades encontraron al momento de realizarlo. 	
4	<p>INICIO: (10 min)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Repaso de lo visto la sesión pasada por medio de lluvia de ideas y participaciones. <p>DESARROLLO: (30min)</p>	<p>RECURSO O MATERIAL DIDÁCTICO: Fotocopias Carpeta</p> <p>VALORES QUE SE DESARROLLAN EN LA SOCIALIZACION:</p> <p>Respeto. Responsabilidad. Tolerancia.</p> <p>Participación: Argumentando sus puntos de vista con base a lo que aprendieron la clase pasada.</p> <p>Carpeta: Ortografía, Contenido, presentación.</p>



	<ul style="list-style-type: none"> • Se trabajara las palabras con Y, Ll, respetando los equipos del día anterior. • Se repartió a los equipos, material fotocopiado. • Se indicara que en la sopa de letras los alumnos encontrarían palabras homófonas con Y, Ll, utilizando lápices de colores. <p>CIERRE: (10 min)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Para finalizar repartí material impreso de un crucigrama con adivinanzas, los alumnos lo resolverán, respondiendo a cada una de ellas que se les presento. 	<p>MATERIAL DIDÁCTICO: Fotocopias Carpeta Colores</p>
5	<p>INICIO: (10 min)</p> <ul style="list-style-type: none"> • A manera de retroalimentación se presentó el "Juego de los tres minutos". • Se formaron en equipos por fila, y en cada fila se pegara un papel bond al frente de cada fila con palabras y definiciones; los alumnos eligieran al representante del equipo. <p>DESARROLLO: (30 min)</p>	<p>VALORES QUE SE DESARROLLAN EN LA SOCIALIZACIÓN:</p> <p>Respeto. Tolerancia. Trabajo grupal.</p> <p>Participación: Argumentando sus puntos de vista con base a lo que aprendieron la clase pasada.</p> <p>Carpeta: Ortografía, Contenido, presentación.</p>
	<p>MATERIAL DIDÁCTICO: Fotocopias Carpeta</p>	<p>MATERIAL DIDÁCTICO: Fotocopias Carpeta</p>



GOBIERNO DEL
ESTADO DE MÉXICO

"2015. Año del Bicentenario Luctuoso de José María Morelos y Pavón."
CENTRO DE ACTUALIZACIÓN DEL MAGISTERIO EN NEZAHUALCÓYOTL
C.C.T 15DLT00030



SEIEM

CONTEC
enGRANDE

		Colores
<ul style="list-style-type: none"> • Posteriormente se mostrara al grupo un cartel que contenga algunas palabras y definiciones con el uso de la C, Z, S, Ll, Y, B y V, durante tres minutos. • Después de finalizado el tiempo, pasaron al frente de su papel y durante 3 minutos deberán escribir la definición o la palabra correcta, según fuera el caso, sus compañeros, ayudaran a su compañero que pero sin levantarse de su lugar. • Al finalizar los tres minutos los alumnos pasaran a su lugar y se realizara la revisión. • CIERRE: (10 min) • Finalmente se realizara la prueba de conocimientos, se escribieran en el pizarrón una serie de oraciones incompletas, donde los alumnos deberán poner las palabras, que también se les proporciono, de forma correcta y coherente. 		<p>VALORES QUE SE DESARROLLAN EN LA SOCIALIZACION:</p> <p>Respeto. Tolerancia. Trabajo grupal.</p>



PLANIFICACIÓN DIDÁCTICA

DATOS GENERALES

Docente en formación: Diana San Juan Cordoba	Asignatura: Español	Grado y grupo(s): 1º "E"	Escuela: Secundaria Técnica No. 39 "Jesus Reyes Heróles"
Campo formativo: Lenguaje y comunicación	Temática: Ortografía	Tiempo: 250 minutos	Propósito: Conocer y practicar la ortográfica con palabras que tengan la letra H.
No. Sesiones: 5	Tema de documento recepcional: "Actividades lúdicas como recurso didáctico para mejorar la ortografía".		

No. De sesión	Describir Estrategias didácticas y actividades	Participación:	Evaluación
1	<p>INICIO: (15 min.)</p> <ul style="list-style-type: none"> Se les comentara a los alumnos que trabajaremos con el uso de la letra H. Para ello deberán realizar una caratula indicando la palabra con la que se trabajara. <p>DESARROLLO: (30 min.)</p> <ul style="list-style-type: none"> Después, se les explicara las reglas del uso de la letra H, y se daran algunos ejemplos. 	<p>Argumenta su punto de vista con base a sus conocimientos previos.</p> <p>Carpeta: Ortografía, contenido, presentación.</p> <p>Material Didáctico: Carpetas Pizarrón Marcadores Oraciones impresas</p>	



	<ul style="list-style-type: none"> • Los alumnos deberán anotar palabras con la letra H en su carpeta. <p>CIERRE: (5 min)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se preguntara a los alumnos si existe alguna duda, alguna dificultad y también qué fue lo que se aprendió en esta sesión 	<p>VALORES QUE SE DESARROLLAN EN LA SOCIALIZACIÓN:</p> <p>Respeto. Trabajo colaborativo. Responsabilidad Tolerancia</p>
2	<p>INICIO: (5 min)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Repaso de lo visto la sesión pasada por medio de lluvia de ideas iniciado con la pregunta ¿Qué aprendí la sesión anterior?, donde los alumnos harán participaciones de manera voluntaria, levantando la mano. <p>DESARROLLO: (30 min)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se pegara en el pizarrón un cartel con imágenes vanias, algunas se escriben con H y otras no. • Los alumnos se reunieran en equipos por fila, sin moverse de su lugar y eligieran a un representante para que pasara al frente de su papel bond. • Cada representante pasara al frente y dibujaran una separación en su papel, la primera columna, debe contener las palabras que se escriben con H y la segunda cohurma, las palabras que no llevan la letra H. 	<p>Participación:</p> <p>Argumenta su punto de vista con base a los conocimientos que obtuvieron la clase anterior.</p> <p>Carpeta:</p> <p>Ortografía, Contenido, presentación.</p> <p>RECURSO O MATERIAL DIDÁCTICO:</p> <p>Cartel con imágenes Carpeta Papel Bond</p> <p>VALORES QUE SE DESARROLLAN EN LA SOCIALIZACIÓN:</p> <p>Respeto. Responsabilidad.</p>



	<ul style="list-style-type: none"> Tendrán 5 minutos para observar el cartel y escribir el nombre de la imagen que vean en la columna que correspondiera. <p>CIERRE: (15 min)</p> <ul style="list-style-type: none"> Se realizara la revisión de las palabras, de manera grupal. Se preguntara a los alumnos si existe alguna duda, alguna dificultad y también qué fue lo que se aprendió en esta sesión. 	<p>Tolerancia. Trabajo en equipo.</p>
3	<p>INICIO: (10min)</p> <ul style="list-style-type: none"> Se realizara un repaso de lo que se realizó las dos sesiones anteriores y se dictaran cinco preguntas, ¿De qué puedo trabajar?, ¿Dónde puedo trabajar?, ¿Cómo soy?, ¿Qué es lo que como?, ¿Qué puedo hacer?, todas las preguntas se contestaran con palabras que llevan la letra H. <p>DESARROLLO: (35 min)</p> <ul style="list-style-type: none"> Posteriormente se presentara un cartel con una pequeña historia acerca de un príncipe que debe rescatar a su princesa, para esto tiene que vencer obstáculos, con ayuda de un ahirno 	<p>Participación:</p> <p>Argumenta su punto de vista con base a los conocimientos que obtuvieron la clase anterior.</p> <p>Carpeta:</p> <p>Ortografía, Contenido, presentación.</p> <p>RECURSO O MATERIAL DIDÁCTICO: Cartel</p>



	<p>se leerán esos obstáculos y por equipos de fila, inventaran una historia, pero esa historia debe llevar el mayor número de palabras con H posibles para ser el equipo ganador.</p> <ul style="list-style-type: none"> El juego comenzara con los primeros de cada fila, la hoja se ira pasando hasta llegar al final de la fila. <p>CIERRE: (5 min)</p> <ul style="list-style-type: none"> Se cuestionara si existieron dificultades que encontraron al momento de realizarlo. <p>VALORES QUE SE DESARROLLAN EN LA SOCIALIZACIÓN:</p> <p>Respeto. Responsabilidad. Tolerancia.</p> <p>Hojas Carpeta</p>
4	<p>Participación: Argumentando sus puntos de vista con base a lo que aprendieron la clase pasada.</p> <p>Carpeta: Ortografía, Contenido, presentación.</p> <p>MATERIAL DIDACTICO: Fotocopias Carpeta Cartel con gráframa</p> <p>INICIO: (10 min)</p> <ul style="list-style-type: none"> Repaso de lo visto la sesión pasada por medio de lluvia de ideas y participaciones. <p>DESARROLLO: (30min)</p> <ul style="list-style-type: none"> Se entregara a cada equipo un texto con códigos. Un alumno lo leerá en voz alta, el resto del grupo tendrá que descifrarlo. Se elaborara un código con el alfabeto, comenzando con A-1, etc. Para poder descifrar las palabras y comprender el mensaje.



	<p>CIERRE: (10 min)</p> <ul style="list-style-type: none"> Para finalizar la sesión se colocara en el pizarrón un grafigrama (crucigrama) y se les dictaran las oraciones para poder resolverlo, en el pizarrón se dejaran los marcadores para que los alumnos que tengan la respuesta correcta pasen y la coloquen en el grafigrama. 	<p>VALORES QUE SE DESARROLLAN EN LA SOCIALIZACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> Respeto. Tolerancia. Trabajo grupal.
5	<p>INICIO: (10 min)</p> <ul style="list-style-type: none"> Se proporcionara a cada uno de los alumnos una fábula "La hormiga y la cigarra". Se dirigirá a los alumnos que lean un párrafo conforme están sentados, un alumno leerá un párrafo en voz alta, otro el siguiente y así sucesivamente hasta concluir la lectura. <p>DESARROLLO: (30 min)</p> <ul style="list-style-type: none"> Se preguntara que han notado de raro en esa lectura. Los alumnos subrayaran las palabras incorrectas y elaboraran una lista de palabras incorrectas y delante de ellas las escribirán correctamente. 	<p>Participación: Argumentando sus puntos de vista con base a lo que aprendieron la clase pasada.</p> <p>Carpeta: Ortografía, Contenido, presentación.</p> <p>MATERIAL DIDÁCTICO: Fotocopias Carpeta Colores</p>
		<p>VALORES QUE SE DESARROLLAN EN LA SOCIALIZACIÓN:</p>



GOBIERNO DEL
ESTADO DE MÉXICO

"2015. Año del Bicentenario Luctuoso de José María Morelos y Pavón."
CENTRO DE ACTUALIZACIÓN DEL MAGISTERIO EN NEZAHUALCÓYOTL
C.C.T 15DLT00030



SEIEM

SENTECUAL TRABAJA Y LEER
enGRANDE

CIERRE: (10 min)

- Finalmente se realizara la lectura de las palabras que están escritas de manera incorrecta.

Respeto.
Tolerancia.



PLANIFICACIÓN DIDÁCTICA

DATOS GENERALES

Docente en formación: Diana San Juan Cordoba	Asignatura: Español	Grado y grupo(s): 1º "E"	Escuela: Secundaria Técnica No. 39 "Jesús Reyes Heróles"
Campo formativo: Lenguaje y comunicación	Temática: Ortografía		
No. Sesiones: 5	Tiempo: 250 minutos	Propósito: Conocer y practicar la ortografía con palabras que tengan la letra G.	

Tema de documento recepcional: "Actividades lúdicas como recurso didáctico para mejorar la ortografía".

No. De sesión	Describir Estrategias didácticas y actividades	Evaluación
1	<p>INICIO: (15min.)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se les indicara a los alumnos que se trabajaría con la letra G. • Los alumnos realizaran su separador para comenzar con las actividades posteriores. • Se les explicara las reglas del uso de la letra G, los alumnos darán los ejemplos, ellos apuntaran en su carpeta. <p>DESARROLLO: (30 min.)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Después, se les repartirá material impreso con un texto, donde los 	<p>Participación:</p> <p>Argumenta su punto de vista con base a sus conocimientos previos.</p> <p>Carpeta: Ortografía, contenido, presentación.</p> <p>Material Didáctico:</p> <p>Carpetas Fotocopias Pizarron Marca dores</p>



	<p>alumnos deberán poner la conjugación correcta del verbo que estaba escrito entre paréntesis en cada una de las oraciones.</p> <p>CIERRE: (5 min)</p> <ul style="list-style-type: none"> Para finalizar la sesión deberán pasar a colocar al pizarrón la palabra conjugada correctamente, si existe un error el grupo corregirá a su compañero. 	<p>VALORES QUE SE DESARROLLAN EN LA SOCIALIZACIÓN:</p> <p>Respeto. Trabajo colaborativo. Responsabilidad Tolerancia</p>
2	<p>INICIO: (5 min)</p> <ul style="list-style-type: none"> Se pegaran en el pizarrón 8 adivinanzas, mientras los alumnos lean las adivinanzas, se repartirá material impreso con un crucigrama que deben resolver con base a las adivinanzas que están en el pizarrón, sobre el uso de la letra G. <p>DESARROLLO: (30 min)</p> <ul style="list-style-type: none"> Posteriormente resolverán una sopa de letras con la terminación en sílabas gen, al término se dará lectura del crucigrama y las palabras que encontraron en la sopa de letras. <p>CIERRE: (15 min)</p> <ul style="list-style-type: none"> Se realizara la revisión de las palabras, de manera grupal. <ul style="list-style-type: none"> Se preguntara a los alumnos si existe alguna duda, alguna 	<p>Participación:</p> <p>Argumenta su punto de vista con base a los conocimientos que obtuvieron la clase anterior.</p> <p>Carpeta:</p> <p>Ortografía, Contenido, presentación.</p> <p>RECURSO O MATERIAL DIDACTICO:</p> <p>Fotocopias Carpeta</p> <p>VALORES QUE SE DESARROLLAN EN LA SOCIALIZACIÓN:</p> <p>Respeto. Responsabilidad. Tolerancia. Trabajo en equipo.</p>



3	<p>dificultad y también qué fue lo que se aprendió en esta sesión</p> <p>INICIO: (10min)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se leerá un pequeño cuento corto llamado "Becus". • Los alumnos escucharán, cuando se termine de leer, en su carpeta anotar todas las palabras con G que habían escuchado en el cuento. <p>DESARROLLO: (35 min)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les preguntare que si anotaron algún verbo. • Pasaran a poner los verbos en el pizarrón. • Posteriormente puse 10 verbos en infinitivos terminados en ger y gir, pedi a los alumnos que corjugaran los verbos en el tiempo presente. • Aclare que los verbos terminados en ger, gir, transforman la G en J, cuando la letra que sigue es U-O. <p>CIERRE: (5 min)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se cuestionara si existieron dificultades que encontraron al momento de realizarla. 	<p>Participación:</p> <p>Argumenta su punto de vista con base a los conocimientos que obtuvieron la clase anterior.</p> <p>Carpeta:</p> <p>Ortografía, Contenido, presentación.</p> <p>RECURSO O MATERIAL DIDÁCTICO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fococopias • Pizarrón • Carpeta <p>VALORES QUE SE DESARROLLAN EN LA SOCIALIZACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Respeto. • Responsabilidad. • Tolerancia.
---	--	---



4	<p>INICIO: (10 min)</p> <ul style="list-style-type: none"> • En esta sesión se realizará el juego de la "lotería". • Se repartirá material de manera individual, un tablero con 9 imágenes y palabras incompletas. <p>DESARROLLO: (30min)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comenzare a leer las tarjetas y si los alumnos escuchan la palabra tendrán que poner las sílabas gue, gui, ge, gi, según fuera el caso. 	
		<p>Participación: Argumentando sus puntos de vista con base a lo que aprendieron la clase pasada.</p> <p>Carpeta: Ortografía, Contenido, presentación.</p>



	<p>CIERRE: (10 min)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Para finalizar la sesión se realizara la revisión grupal del tablero. 	<p>MATERIAL DIDÁCTICO: Tablero Carpeta</p>
5	<p>INICIO: (10 min)</p> <p>En esta última sesión se realizó la prueba de conocimientos y se les explico en qué consistía.</p> <p>DESARROLLO: (30 min)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se les repartirá el material impreso a cada uno de los alumnos, que contiene oraciones incompletas y debajo de 	<p>VALORES QUE SE DESARROLLAN EN LA SOCIALIZACIÓN:</p> <p>Respeto... Tolerancia. Trabajo grupal.</p> <p>Participación: Argumentando sus puntos de vista con base a lo que aprendieron la clase pasada.</p> <p>Carpeta: Ortografía, Contenido, presentación.</p>
		<p>MATERIAL DIDÁCTICO: Fotocopias Carpeta</p>

ANEXO 4

LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR PARTICIPACIÓN ORAL Y ESCRITA

ASPECTO A EVALUAR	SI	NO	OBSERVACIONES
Participo con educación.			
Empleo un lenguaje correcto.			
Expreso argumentos válidos.			
Ayudo en la retroalimentación de sus compañeros.			
Mostros disposición para el trabajo.			
Su ortografía fue correcta.			
La presentación de los trabajos es buena.			

ALUMNO: _____